

CHRONIQUES OUBLIÉES

CONTEMPORAIN



LIVRE DE RÈGLES

BIENVENUE DANS LE MONDE RÉEL

Chroniques Oubliées Contemporain est un jeu de rôle doté d'un système simple mais complet basé sur l'OGL3.5, permettant notamment d'initier ou de s'initier au jeu de rôle.

Chroniques Oubliées Contemporain est le dérivé de *Chroniques Oubliées Fantasy*, le jeu de rôle de création française le plus vendu ces deux dernières années, adapté cette fois pour jouer dans la période 1900-2100. Fun et moderne, simple et souple, fidèle aux racines du premier des jeux de rôle, ce système a fait ses preuves et permet maintenant de jouer des aventures d'un tout autre genre : espionnage, commando militaire, enquêtes policières occultes, vampires contre garous, mutants, super-héros, épouvante, *pulp*, apocalypse zombie, cyberpunk, tout est possible !

Cet ouvrage contient :

- Une introduction au jeu de rôle
- Les règles pour les joueurs (création de personnage, système de jeu)
- Les conseils au MJ
- Les règles et conseils pour jouer l'épouvante
- Les règles et conseils pour jouer le *pulp*
- Les règles et conseils pour jouer le genre Z
- Les règles et conseils pour jouer l'espionnage et notamment un nouveau système de défis
- Les règles et conseils pour jouer avec des Surhumains
- Les règles et conseils pour jouer le cyberpunk
- Un bestiaire clef en main et une méthode pour créer des rencontres
- Un scénario 90 minutes d'initiation



black-book-editions.fr



CHRONIQUES
OUBLIÉES
CONTEMPORAIN



ISBN : 978-2-36328-283-5

BBECOC01

CHRONIQUES OUBLIÉES

CONTEMPORAIN

LIVRE DE RÈGLES

Crédits

Directeur de publication : David Burckle

Règles originales CO : David Burckle et Damien Coltice

Règles COC : Laurent « Kegron » Bernasconi et Thomas Robert

Édition et direction artistique : Tête Brûlée

Auteur : Laurent « Kegron » Bernasconi

Textes complémentaires : Thomas Berjoan, Tristan Blind, Damien Coltice et Didier Guiserix (chapitre 2), Thomas Robert (chapitre 6)

Technique : Laurent « Kegron » Bernasconi

Relectures : Loïs Emmanuel Meyer

Illustration de couverture : Iwo Widulinski

Illustrations intérieures : Yanis Cardin, David Chapoulet, Aurore Folny, Rémi Jacquot, Igor Klymenko, Ludovic Sanson et Iwo Widulinski

Design : Damien Coltice et Laura Hoffman

Maquette : Jérôme Cordier

L'Équipe de Black Book Éditions : Eric Bernard, Yannick Le Brethon, Damien Coltice, Jérôme Cordier, Laura Hoffmann, Romano Garnier, Aurélie Pesseas, Tête Brûlée

Remerciements de l'auteur

Laurent « Kegron » Bernasconi remercie :

Frédéric Jussiaux pour son aide sur les vampires et les loups-garous.

Croc, pour m'avoir fait rêver avec des jeux exceptionnels comme In Nomine Satanis/Magna Veritas ou Scales. Outsider»Fred» pour ses précieux conseils sur les armes modernes. Tous les membres du forum de Chroniques Oubliées : Stalker, Jarvin, kobbold, nico, Menhir, MRick, XO de Vorcen, Rork, Invalys et Urval.

CHRONIQUES OUBLIÉES™ CONTEMPORAIN

est un jeu de Black Book Éditions/Casus Belli. Tous droits réservés.

Édité par Black Book Éditions.

50 rue Jean Zay, 69800 SAINT PRIEST.

Dépôt légal : octobre 2018.

ISBN (souple) : 978-2-36328-431-0

ISBN (cartonnée) : 978-2-36328-282-8

ISBN (collector) : 978-2-36328-449-5

ISBN (PDF) : 978-2-36328-283-5

Imprimé en LIE

TABLE DES MATIÈRES

Avant-propos	3	Le renseignement	145
Qu'est-ce que le jeu de rôle ?	4	La séduction	148
CHAPITRE 1 RÈGLES POUR LES JOUEURS	7	CHAPITRE 7 LES SURHUMAINS	153
Création de personnage	8	Règles des Surhumains	154
Les voies	18	Les anges	157
Équipement	28	Les démons	162
Système de jeu	34	Les êtres féériques	169
Règles avancées	55	Les loups-garous	179
		Les vampires	188
		Les mutants	196
CHAPITRE 2 DEVENIR MJ	59	CHAPITRE 8 CYBERPUNK	227
Avant la première partie	60	Création de personnage	228
Concevoir son premier scénario	64	Le monde virtuel	245
Des règles de genre : horreur, pulp, zombie, cyber, surhumains ?	69	Équipement	250
CHAPITRE 3 L'ÉPOUVANTE	73	Mélange des genres	254
		Opposition	261
CHAPITRE 4 LE PULP	83	Règles avancées	262
CHAPITRE 5 Z COMME... ZOMBIES !	101	CHAPITRE 9 CRÉATURES ET RENCONTRES	291
CHAPITRE 6 L'ESPIONNAGE	119	Difficulté d'une rencontre	292
Voies d'espionnage	120	Profil technique des créatures	293
Gadgets et équipement	127	Concevoir une créature	296
Option : Points faibles	132	Personnages non joueur	303
Les défis et le risque	134	Animaux	306
L'infiltration	139	CHAPITRE 10 AVENTURE	313
Les poursuites	142	Un simple accident	314

OPEN GAME LICENCE version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). 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 other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to re-produce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity 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 Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, the-matic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the 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. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. 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 Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contribution represents Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the

exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPY-RIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

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

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

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 per-mission from the Contributor to do so.

12. 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 Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v.1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Jack Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Chroniques Oubliées Contemporelles 2009-2018. Black Book Éditions. Auteurs : Laurent Bernasconi, Raphaël Bombay, David Bursick, Damien Collice, Didier Guisèix et Thomas Robert.

Livre de règles 2009-2018. Black Book Éditions. Auteurs : Laurent Bernasconi, Thomas Berjoan, Tristan Blind, Damien Collice et Didier Guisèix, Thomas Robert

AVANT-PROPOS

Bienvenue dans *Chroniques Oubliées Contemporain (COC)*, un **jeu de rôle** qui vous propose de jouer des aventures imaginaires dans un monde contemporain. C'est-à-dire ? COC couvre pratiquement les deux siècles de la période entre 1900 et 2100 et une réalité plus ou moins proche de la nôtre, selon que le meneur de jeu s'apprête à faire vivre des histoires réalistes ou, au contraire, baignées de mystère, d'horreur, de magie, de monstres et de créatures fantastiques. Les possibilités sont immenses.

Chroniques Oubliées est au départ un système de jeu développé par David Burckle et Damien Coltice pour un cadre *Fantasy*. Une boîte à outils dérivée de l'OGL, le noyau de base des règles de la troisième édition révisée du plus vieux et connu des jeux de rôle. Notamment pensé pour l'initiation au travers d'une boîte, le jeu a connu un tel succès qu'une véritable gamme s'est construite avec un livre de règles, des campagnes, des suppléments.

COC est ainsi apparu dès la fin de l'année 2013, dans les pages de différents numéros du magazine *Casus Belli*, sous la plume de l'auteur principal de la gamme Laurent « Kegrin » Bernasconi. Né de la volonté d'ouvrir la possibilité de jouer d'autres genres d'aventures sans investir de nouveau système de jeu. Un financement participatif en mars 2017 a permis de donner naissance au livre que vous tenez en mains et qui regroupe, compile, précise, corrige et étend le matériel déjà paru. Un contenu inédit abondant figure ainsi dans ce livre, mais également au sein d'une boîte d'initiation *Cthulhu* ainsi que dans deux autres livres de campagne et de scénarios. La gamme COC est née d'un coup !

Ce livre, comme son pendant *Fantasy*, est avant tout une boîte à outils de règles, toujours pensées et présentées pour vous permettre de coller au mieux à l'univers que vous souhaitez mettre en place et au genre des histoires que vous allez vivre et raconter. Espionnage, guerre froide, commando militaire, horreur indicible des années 1920, frissons occultes, vampires, loup-garous, apocalypse zombie, super-héros, mutants, anges et démons, tout est possible.

Bonne lecture et surtout bon jeu

Toute l'équipe Casus/BBE

Si vous connaissez déjà le jeu de rôle...

...ou avez déjà assisté à une partie, vous pouvez directement vous diriger vers les explications des règles en page 7.

Si vous ne connaissez pas le jeu de rôle...

... et n'avez jamais assisté à une partie, nous vous conseillons de lire attentivement la double-page suivante qui explique les choses avec des mots. Toutefois rien ne remplace l'expérience directe d'une partie de jeu de rôle.

Sachez que que de nombreuses parties de jeu de rôle sont visibles sur Internet, qu'il s'agisse de parties filmées autour d'une table réelle ou virtuelle. Nous vous invitons à consulter la page « Découvrez le jeu de rôle » www.black-book-editions.fr/catalogue.php?id=332 du site Internet de Black Book Éditions et du magazine *Casus Belli*, où vous trouverez une présentation du jeu de rôle réalisée par l'auteur à succès **Maxime Chattam**.

DÉFINITION DU JEU DE RÔLE

(Issue du QUID)

Les joueurs interprètent des personnages en vivant une aventure proposée par un autre joueur, le meneur de jeu, qui prépare la trame de l'histoire (le scénario) puis anime et arbitre la partie. L'aventure comporte des énigmes et des obstacles que les personnages doivent résoudre et franchir. Il n'y a ni gagnant ni perdant, le but étant pour les joueurs de coopérer pour mener à bien l'aventure. Joué autour d'une table, c'est un jeu de dialogues : le meneur de jeu décrit une scène (décors, personnages présents autres que ceux des joueurs), chaque joueur indique ce que fait ou tente de faire son personnage, le meneur de jeu indique le résultat des actions et la suite de la scène, et ainsi de suite.

QU'EST-CE QUE LE JEU DE RÔLE ?

PETIT LEXIQUE RÔLISTE

Background : Un terme anglais désignant le passé d'un personnage ou le contexte général de l'univers de jeu ou d'un lieu.

Campagne : Une suite d'aventures formant une même grande histoire.

JdR : Jeu de Rôle

MJ : Meneur de Jeu

PJ : Personnage-Joueur

PNJ : Personnage Non-Joueur (tous les personnages joués par le MJ).
Prétirés : Personnage-Joueur déjà créé. En jargon rôliste, créer un personnage se dit « tirer un personnage », car la création implique de nombreux tirage de dés. L'expression est restée.

Roleplay (ou RP) : Terme anglais signifiant « interprétation » Le roleplay est la manière d'incarner son personnage à la table de jeu.

Rôliste : Nom désignant un joueur de jeu de rôle.

« Une vibration sourde et des ha-lètements inhumains proviennent de l'escalier de la cave. Que faites-vous ? »

Comme vous le savez peut-être, *Chroniques Oubliées* est un jeu de société d'un genre bien particulier : c'est un jeu de rôle. Les joueurs et le meneur de jeu partagent ensemble ces aventures palpitantes. Ils ne jouent pas simplement pour gagner la partie, mais pour passer un bon moment entre amis et faire vivre à leur personnage une aventure unique, digne des meilleurs films d'aventure ou d'enquête...

Le jeu de rôle se joue à plusieurs, assis autour d'une table. Vous n'avez besoin ni de déguisement, ni d'armes en plastique, ni d'ordinateur, ni d'aucun accessoire compliqué. Seulement des amis, des dés, des feuilles et des crayons.

Les ingrédients du jeu

Pour jouer au jeu de rôle, vous aurez besoin au minimum :

- D'un **meneur de jeu** (ou MJ),
- D'un groupe de **joueurs** (un à six),
- Vous aurez besoin de cet **ouvrage**, de dés spéciaux (voir page suivante), de personnages et d'une aventure qui décrit les événements que vont vivre les joueurs au cours de la partie.
- La compatibilité du lecteur d'écran est activée,
- De crayons à papier, de gommes,
- D'une table et de chaises, pour être bien installés.

Le meneur de jeu

Le MJ tient un rôle essentiel : il est le garant du bon déroulement d'une partie de jeu de rôle. Voici les fonctions principales qu'il remplit :

- C'est lui qui **décrit les situations** aux joueurs,
- Il tient le rôle de tous **les personnages du jeu** hormis ceux des joueurs,
- Il s'assure du **bon déroulement de l'aventure** (lui seul a lu le scénario avant la partie),
- Enfin, il est **l'arbitre**. En cas de litige sur les règles de jeu et sur la façon dont progresse l'histoire, c'est lui qui prend les décisions finales qui s'imposent.

Cela dit, le MJ n'a pas tous les pouvoirs non plus, puisque l'aventure et les règles sont là pour le guider.

Les personnages

En jeu de rôle, les personnages tirent leur essence à la fois des pions des jeux de plateau et des héros de film. Le joueur décide librement des actions de son personnage, mais il n'est jamais assuré qu'elles vont réussir comme il le souhaite. Le personnage possède des caractéristiques et des capacités indiquées sur sa feuille de personnage.
C'est l'aspect « jeu » du jeu de rôle.

Selon les moments, le joueur peut parler de son personnage à la troisième personne (« *Maryse parle au soldat* »), à la première personne (« *Je parle au soldat* »), ou comme s'il était son personnage (« *Eh toi, le soldat !* »). Aucune

méthode n'est meilleure qu'une autre : suivez votre instinct et n'hésitez pas à passer de l'une à l'autre. **C'est l'aspect « rôle » du jeu de rôle.**

Enfin, en jeu de rôle, rien n'est complètement écrit à l'avance. C'est à vous de prendre l'aventure à bras le corps et de faire, en toute liberté, les choix qui vous semblent les plus appropriés ! Attention toutefois, les joueurs ne peuvent pas se permettre de faire n'importe quoi, et le MJ est là pour préserver une certaine logique (grâce aux règles et à l'aventure). Souvenez-vous : c'est lui qui a le dernier mot en cas de litige !

La feuille de personnage

La feuille de personnage décrit l'identité et l'ensemble des spécificités de jeu du personnage. Nous conseillons aux joueurs débutants de choisir un personnage parmi les 4 personnages prêtirés proposés p. 314. Sachez cependant que vous pouvez aussi créer de toute pièce votre propre personnage en remplissant une feuille de personnage vierge (voir sur <http://www.black-book-editions.fr>).

Les dés

Dans *Chroniques Oubliées Contemporain*, on utilise six types de dés différents : les dés classiques (en forme de cube), numérotés de 1 à 6, mais aussi des dés à 4, 8, 10, 12 et même 20 faces. Vous pouvez en trouver en vente dans votre boutique préférée ou sur internet.

Ces dés aux formes bizarres s'utilisent comme n'importe quel dé classique, c'est-à-dire qu'on lit le résultat sur la face du dessus, à deux exceptions près :

- Sur le dé à 4 faces, le résultat du dé se lit au sommet du dé (ou à sa base sur certaines variantes),

Dans les règles, on utilise des abréviations pour désigner les dés :

Le dé à 4 faces est noté d4.

Le dé à 6 faces est noté d6.

Le dé à 8 faces est noté d8.

Le dé à 10 faces est noté d10.

Le dé à 12 faces est noté d12.

Le dé à 20 faces est noté d20.



- Les dés à 10 faces sont numérotés de 0 à 9. En fait, le 0 vaut 10.

À savoir

Dans les règles, on vous demandera parfois de lancer $3d6 + 4$: dans ce cas lancez trois fois le dé à 6 faces, faites la somme des résultats obtenus et ajoutez 4. Par exemple, si vous obtenez successivement 3, 5 et 2 aux dés, le résultat final est de 14.

L'écran du MJ

Cet écran cartonné permet au MJ de cacher les pages de l'aventure et de consulter les tables de jeu importantes qui sont regroupées derrière l'illustration.

Les accessoires

Si des feuilles blanches, des gommes et des crayons à papier (non fournis) sont les seuls outils indispensables pour jouer, il existe cependant quelques autres accessoires très pratiques, comme une surface de jeu effaçable à sec ou des pions cartonnés pour représenter les personnages et les monstres du jeu. N'hésitez pas à aller faire un tour en boutique, en vrai ou sur Internet, pour trouver votre bonheur.



DÉBUTANTS ?

Il est tout à fait possible de commencer le jeu de rôle avec ce livre. Mais sachez aussi que deux boîtes d'initiation *Chroniques Oubliées* sont disponibles sur le marché. Une *Fantasy* et une *Cthulhu*. Ces deux boîtes sont écrites, pensées et produites pour accompagner au mieux ceux qui découvrent ce type de jeu sans l'aide d'un ami ou d'un parent qui a déjà joué au jeu de rôle. N'hésitez pas à y jeter un coup d'œil.







CHAPITRE 1 RÈGLES POUR LES JOUEURS

Vous trouverez dans les pages suivantes tout ce qu'il faut pour créer le personnage de vos rêves et les quelques règles nécessaires à connaître avant de vous jeter dans l'aventure.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Avant de commencer la partie, chaque joueur doit créer son personnage (ou PJ) en collaboration avec le Meneur de jeu (ou MJ). Vous trouverez une **feuille de personnage** à la fin du livre. Cette feuille est aussi disponible en téléchargement gratuit sur le site de Black Book Éditions (www.black-book-editions.fr). La création d'un personnage se fait en 13 étapes.

1 • Caractéristiques et « Mod. »

Le personnage est défini par six caractéristiques, dont les **valeurs** s'échelonnent habituellement de 8 à 18. Les valeurs de 1 à 7 indiquent des caractéristiques très faibles, 8 à 11 moyennes, 12 à 15 très bonnes, 16 à 19 exceptionnelles, et 20 à 21 surhumaines.

- La **Force (FOR)** mesure la puissance physique et musculaire.
- La **Dextérité (DEX)** évalue l'agilité, les réflexes et l'adresse.
- La **Constitution (CON)** représente la santé et l'endurance.
- L'**Intelligence (INT)** représente les capacités d'apprentissage et de raisonnement.
- La **Perception (PER)** représente l'acuité des cinq sens, ainsi que le sixième sens ou l'intuition.
- Le **Charisme (CHA)** traduit une forte personnalité, la force de persuasion, mais aussi la volonté.

Pour déterminer les caractéristiques de votre personnage, lancez 2d6 et ajoutez +6 au résultat. Notez la valeur de caractéristique obtenue. Retranchez ensuite ce résultat (celui des 2d6) à un

score de 19. Notez aussi cette seconde valeur de caractéristique obtenue.

Répétez cette opération 3 fois. Vous obtenez ainsi 6 valeurs que vous devez répartir entre les 6 caractéristiques.

Exemple : Claire lance deux d6 et obtient 4 et 5 soit un résultat de 9. Sa première valeur de caractéristique est un joli 15 (9+6). Sa seconde valeur de caractéristique est un plus médiocre 10 (19-9=10). Elle doit encore répéter cette procédure deux fois.

En jeu, on utilise rarement les valeurs, mais plutôt les modificateurs (**Mod.**) qui leur sont associés. Les correspondances entre valeurs de caractéristique et Mod. se trouvent dans la table des Mod.

Table des Mod.

Valeur	Mod.
1-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5

2 • Traits

Par défaut, les humains ordinaires constituent la seule race accessible aux joueurs. Toutefois, le MJ peut autoriser l'accès à d'autres variantes en fonction de l'univers de jeu. Le ou les PJ sont alors des surhumains (voir p. 154)

MOD. SEULEMENT

En réalité, il n'est absolument pas nécessaire de conserver la valeur des caractéristiques. Vous pouvez tout à fait jouer en utilisant uniquement les Mod. Il faut savoir par exemple que le MJ gère les créatures de cette manière.

Cependant, ce n'est pas forcément un avantage avec des débutants. Le GROS avantage de la valeur de caractéristique réside dans le fait qu'elle est exprimée sur une échelle sur 20. Ce score est particulièrement intuitif, car il correspond aux notes scolaires. Chacun comprend facilement qu'une valeur de 15 est excellente, mais un « +2 » correspond à quoi ? Des joueurs débutants pourraient avoir du mal à visualiser les capacités de leur personnage de façon pertinente. Nous vous conseillons donc, *a minima*, de garder la valeur des caractéristiques entre parenthèses.

et même, pourquoi pas, des races de *Chroniques Oubliées Fantasy (COF)*.

Un personnage humain de *Chroniques Oubliées Contemporain (COC)* obtient un **trait** au premier niveau (plutôt qu'une capacité raciale, comme c'est le cas dans *COF*). Déterminez deux traits au hasard, éventuellement un dans chaque liste (*Action* ou *Réflexion*), et conservez celui de votre choix. En tant que joueur, essayez d'imaginer l'histoire qui correspond à ce trait.

Action (1d20)

1. Ambidextre : Le personnage peut utiliser indifféremment sa main gauche ou sa main droite sans pénalité. Lorsqu'il utilise une arme dans chaque main, il reçoit un bonus de +1 en attaque.

2. Acrobate : Le personnage reçoit un bonus de +5 aux tests d'acrobatie, d'escalade et d'équilibre.

3. Anguille : Le personnage obtient un bonus de +5 aux tests de contorsion et +1 en DEF.

4. Bagarreur : Le personnage gagne un bonus +1 aux DM à mains nues et en attaque au contact.

5. Chasseur : Le personnage obtient un bonus de +1 en attaque à distance.

6. Endurant : Le personnage reçoit un bonus de +5 à tous les tests de fatigue (course, marche, apnée, etc.) et de résistance aux privations (sommeil, nourriture, etc.).

7. Énorme : Le personnage ne peut utiliser qu'une seule action de mouvement pour se déplacer à chaque tour. En revanche, il obtient un bonus de +2 aux tests de FOR et aux DM au contact.

8. Jeune : Le personnage gagne un bonus de +2 à sa valeur de CON et subit un malus de -2 à sa valeur d'INT.

9. Marin : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests d'orientation et de navigation.

10. Nyctalope : Le personnage ne subit pas de pénalité dans la pénombre.

11. Rambo : Le personnage retranche 2 points à la FOR minimum nécessaire pour utiliser les armes à feu (ou, si vous n'utilisez pas cette règle, il gagne un bonus de +1 aux DM avec les armes à feu).



Au lieu de déterminer des traits au hasard, le MJ peut suggérer une courte liste à un joueur qui a une idée précise de son futur personnage. Vous pouvez aussi inventer vos propres traits en rapport avec votre thème de jeu. Ainsi, si vous jouez dans un univers accordant une grande place aux arts martiaux, vous pourriez remplacer *Marin* (par exemple) par : **Gun-Fighter** : Lorsqu'il attaque au contact avec des pistolets, le personnage utilise son ATC plutôt que son ATD.

12. Rapide : Une fois par tour, le personnage peut couvrir 30 mètres en une action de mouvement.

13. Résistant : Le personnage gagne 3 PV supplémentaire au niveau 1.

14. Robuste : Le personnage peut transporter une charge deux fois plus pesante que la normale sans fatigue et obtient un bonus de +5 pour essayer de soulever un objet très lourd.

15. Teigneux : Le personnage reçoit un bonus de +1 en attaque et aux DM lorsque ses PV tombent en-dessous de la moitié de son score maximum.

16. Tueur né : Le personnage augmente ses chances d'obtenir un critique au d20 de 1 point (sur 19-20, donc).

17. Vicieux : Le personnage obtient un bonus de +1d4 aux DM lorsqu'il attaque une cible *Surprise* ou *Renversée*.

18. Vif : Le personnage reçoit un bonus de +3 en Initiative.

19. Œil de lynx : Le personnage gagne un bonus de +5 aux tests d'acuité visuelle et la portée des armes à feu qu'il utilise est augmentée de 10 mètres.

20. Vitalité : Le personnage récupère 1d6 PV supplémentaire par nuit de repos (ou par point de récupération).

Réflexion (1d20)

1. Autorité naturelle : Le personnage gagne un bonus de +5 pour tous les tests d'intimidation et de commandement.

2. Baratin : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de baratin, ou lorsqu'il veut mentir.

3. Belle gueule : Le personnage gagne un bonus de +5 à tous les tests de séduction.

4. Bonne mémoire : Le personnage gagne un bonus de +5 pour se rappeler d'un détail.

5. Caméléon : Le personnage gagne un bonus de +5 à tous les tests destinés

à se faire passer pour quelqu'un d'autre (ou pour un représentant d'une autre profession), ainsi qu'aux tests de discrétion.

6. Cultivé : Le personnage obtient un bonus de +5 aux tests de culture générale.

7. Double nationalité : Le personnage maîtrise deux langues natales, aussi bien à l'écrit qu'à l'oral. Il dispose de deux passeports.

8. Expert : Le personnage choisit un domaine de connaissance ou un métier. Il obtient un bonus de +5 pour les tests relatifs à celui-ci.

9. Fin psychologue : Le personnage gagne un bonus de +5 à chaque fois qu'il essaye de deviner les intentions des gens.

10. Futé : Le personnage gagne un bonus de +5 aux tests réalisés pour « remarquer un détail (INT) ».

11. Logique inébranlable : Le personnage peut remplacer son Mod. de CHA par son Mod. d'INT pour tenter de convaincre un interlocuteur, l'intimider ou pour résister à une influence mentale.

12. Nerd : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests concernant les technologies de pointe et les sciences.

13. Noble : Le personnage possède un titre de noblesse mineur, ou est issu de l'aristocratie. Il gagne un bonus de +5 aux tests de CHA auprès des membres de la haute société.

14. Observateur : Le personnage gagne un bonus de +5 aux tests de PER pour trouver une preuve (voir p. 37).

15. Ésotériste : Le personnage gagne un bonus de +5 à tous les tests de connaissance occulte et de +1 en attaque magique (voir p. 14).

16. Oreille sensible : Le personnage gagne un bonus de +5 aux tests

d'acuité auditive et à tous les tests pour éviter d'être *Surpris*.

17. Riche : Le personnage bénéficie du niveau de vie « *très fortuné* ».

18. Veinard : Le personnage gagne 1 point de chance supplémentaire (si vous n'utilisez pas cette règle, il peut relancer un d20 par session de jeu).

19. Volonté de fer : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests réalisés pour résister à la peur ou aux influences mentales.

20. Vieux : Le personnage gagne un bonus de +2 à sa valeur d'INT et subit un malus de -2 à sa valeur de DEX.

3 • Profil

Dans *Chroniques Oubliées*, le « *métier* », l'occupation principale du personnage, s'appelle un **profil**. Choisissez celui du personnage parmi les trente six présentés clef en main ci-dessous. Les profils sont répartis en trois familles : *Action*, *Aventure* et *Réflexion*. Nous conseillons au MJ de commencer par demander au joueur de sélectionner une seule des trois familles (vous pouvez aussi tirer la famille au hasard en lançant 1d6). Ensuite vous pouvez laisser choisir le joueur ou simplement déterminer le profil avec un d12. Éventuellement, changez ensuite le nom du profil pour qu'il colle mieux à l'ambiance de l'univers de jeu.

Action

Dé de vie : d10.

1. Artiste de cirque : arts, danger, exploits physiques. ATC +1, ATD +1

2. Aviateur : armes à feu, corporation (armée), pilotage. ATD +2

3. Baroudeur : survie, voyages, pilotage. ATC +1, ATD +1

4. Cascadeur : danger, exploits physiques, pilotage. ATC +2

5. Commando : armes à feu, corps à corps, survie. ATC +1, ATD +1

6. Criminel : armes à feu, corporation (crime organisé), danger. ATC +1, ATD +1

7. Garde du corps : armes à feu, corps à corps, exploits physiques. ATC +2

8. Militaire : armes à feu, corps à corps, corporation (armée). ATD +2

9. Pilote : danger, mécanique, pilotage. ATC +1, ATD +1

10. Pompier : exploits physique, médecine, pilotage. ATC +2

11. Spécialiste des milieux extrêmes : danger, exploits physiques, survie. ATC +1, ATD +1

12. Sportif de haut niveau : argent, corps à corps, exploits physiques. ATC +2

Aventure

Dé de vie : d8, +2 Points de chance.

1. Archéologue : archéologie, investigation, voyages. ATC +1

2. Cambrioleur : corporation (crime organisé), danger, furtivité. ATD +1

3. Chasseur de gros gibier : argent, armes à feu, voyages. ATD +1

4. Chasseur de trésor : investigation, survie, voyages. ATC +1

5. Collectionneur d'art : argent, art, voyages. ATD +1

6. Espion : furtivité, investigation, voyages. ATC +1

7. Explorateur : langues, survie, voyages. ATC +1

8. Humanitaire : médecine, danger, voyages. ATC +1

9. Inspecteur : armes à feu, corporation (loi), investigation. ATD +1

10. Inventeur : danger, mécanique, sciences. ATD +1

11. Journaliste : discours, investigation, voyages. ATC +1

12. Ouvrier : corporation (travailleurs), exploits physiques, mécanique. ATC +1

DIFFÉRENCES DE NIVEAU AVEC COF

Le premier thème décliné pour les règles de *Chroniques Oubliées* fut celui de la *fantasy*. Afin de proposer une progression des personnages vers un niveau de puissance héroïque et pour rester compatible avec les nombreuses aventures disponibles en *Système d20*, nous avons fait le choix de proposer cinq voies par profil et une progression sur 20 niveaux. Cependant, la vocation première de *CO* est l'initiation au JdR, d'une part, et la simplicité d'autre part. Voilà pourquoi, dans les autres univers déclinés, les profils ne comportent par défaut que trois voies au lieu de cinq dans *COF*. Il nous semble que les contextes contemporains se prêtent moins aux surhommes : des personnages de niveau 12 représentent déjà un niveau de puissance réellement hors norme. En dehors de ce détail, la majorité des règles de *Chroniques Oubliées* ne change pas selon le thème. Si vous avez lu *COF*, vous serez donc en terrain connu.

BOÎTE À PROFILS

Les voies de *COC* ne sont pas exclusivement associées à un profil : tous les profils sont créés à partir d'une base commune de dix-neuf voies. L'objectif est de constituer une boîte à outil qui permet de construire de nouveaux profils sur mesure (Voir p. 56).

HIT POINTS OU VITALITÉ ?

Rappelons que les PV ne sont pas seulement une mesure de la capacité à supporter les blessures mais bien une échelle de puissance remplaçant symboliquement l'ensemble des capacités de défense et de résistance d'un personnage. Le *Système d20* n'est pas « *simulationniste* », dans le sens où les règles ne cherchent pas à reproduire exactement ce qui pourrait se passer dans la réalité. Il utilise à la place une gestion globale simple, qui nécessite un nombre réduit de jets de dés. Ainsi, l'attaque, la défense, la prise en compte de l'armure et la résistance se fait avec un seul test au d20 et l'utilisation des PV. En anglais, ces derniers sont d'ailleurs appelés points de « *coup au but* » (*Hit points*), et non points de « *vie* ».

Réflexion

Dé de vie : d6, +2 points de capacité.

1. Activiste : corporation (syndicats), discours, investigation.

2. Artiste : arts, discours, psychologie.

3. Bibliothécaire : corporation (université), investigation, langues.

4. Dandy : argent, corporation (aristocratie), voyages.

5. Dilettante : argent, arts, discours.

6. Écrivain : arts, langues, voyages.

7. Érudit : archéologie, discours, science.

8. Linguiste : discours, langues, voyages.

9. Majordome : discours, furtivité, psychologie.

10. Missionnaire : corporation (religieux), discours, voyages.

11. Médecin : corporation (médecine), médecine, psychologie.

12. Scientifique : corporation (université), investigation, science.

Chaque famille de profil détermine certains avantages : dé de vie (de d10 à d6), bonus d'attaque (de +2 à +0), points de chance (famille *Aventure*) ou points de capacité (famille *Réflexion*) supplémentaires. Ces paramètres sont expliqués plus loin.

Le profil détermine les trois voies auxquelles le personnage a accès. Par exemple, pour le profil *Action* numéro 9, *Pilote* (d'avions, d'hélicoptères, etc.), les voies sont la *Voie du danger*, la *Voie de la mécanique* et la *Voie du pilotage*. Ces voies sont toutes décrites plus loin.

Les chiffres qui suivent les voies correspondent aux scores d'attaque de base : ATC pour *attaque au contact* et ATD pour *attaque à distance*. Les profils de la famille *Réflexion* démarrent avec un bonus d'attaque de base de +0. La règle de progression des scores d'attaque est expliquée au point 9, p. 14.

4 • Voies et capacités

Chaque voie est composée de **cinq capacités**, qui s'échelonnent sur **cinq rangs de puissance**, de 1 (faible) à 5 (très puissant).

Tous les personnages débutent au **niveau 1** de leur profil. Ils doivent choisir **deux capacités de rang 1** parmi des voies que leur profil propose. **Important :** un personnage ne peut pas choisir une capacité s'il n'a pas déjà choisi toutes les capacités de rang inférieur dans la voie concernée. Autrement dit, il lui faut disposer des capacités de rang 1 et 2 d'une voie pour choisir la capacité de rang 3 dans cette voie.

Un PJ ne peut pas non plus choisir une capacité d'un rang supérieur à son niveau : pas de capacité de rang 4 avant le niveau 4, par exemple.

PJ de la famille Réflexion

Les personnages dont le profil est issu de la famille *Réflexion* constituent une exception : ils reçoivent à la création 2 points de capacité supplémentaires, pour un total de 4. De plus, ils peuvent dépasser le seuil maximum de rang dans une capacité de 1 point par rapport à leur niveau (rang maximum = niveau + 1).

Ainsi, un PJ de niveau 1 avec un profil de la famille *Réflexion* peut choisir deux voies au rang 1 et une au rang 2, ou bien deux voies au rang 2.

Capacité limitée (L) : Certaines capacités sont plus complexes à utiliser et leur usage est donc limité. Un personnage ne peut utiliser qu'une seule capacité limitée (L) par tour (voir *Le Tour de combat*, p. 38).

5 • Dés de vie et points de vie

Les points de vie (**PV**) représentent la capacité à encaisser les dommages et

les blessures, à se défendre et esquiver les coups. Au niveau 1, le nombre de PV de votre personnage est égal **au résultat maximum du dé de vie de son profil**, auquel on ajoute son **Mod. de CON**. Parfois, une capacité peut venir modifier ce score. Le dé de vie du profil est déterminé par la famille à laquelle il appartient : d10 pour l'*Action*, d8 pour l'*Aventure* et d6 pour la *Réflexion*.

Avec les PV maximums au premier niveau, les personnages sont moins vulnérables que dans la réalité. Ainsi, le plus souvent, un coup de fusil n'est pas fatal.

Exemple : Erik est un personnage de profil Baroudeur (d10) et il possède une valeur de CON de 15 (+2), il débute avec 12 PV.

6 • Les points de chance

Dans l'univers impitoyable de COC, les personnages ont parfois besoin d'un petit coup de pouce pour survivre, que l'on simule par l'utilisation des points de chance (**PC**). Chaque personnage débute avec un nombre de points de chance qui dépend de son profil et de son Mod. de CHA :

- **Profils d'Action et de Réflexion :**
PC = [2 + Mod. de CHA]
- **Profils d'Aventure :** PC = [4 + Mod. de CHA]

7 • L'initiative

L'initiative (**Init.**) d'un personnage représente sa vitesse de réaction et sert principalement à déterminer l'ordre d'action des différents protagonistes au cours d'un combat.

Le score d'initiative est égal à la valeur de DEX du personnage, auquel on retranche le Mod. de DEF (défense) de toute armure portée. Les armures lourdes n'ont pas le vent en poupe de

nos jours. Ce score peut par la suite évoluer indépendamment de la valeur de DEX du personnage, car certaines capacités peuvent le modifier (bien qu'il reste toujours basé sur la valeur de DEX effective du personnage).



Sir Duncan Blight

8 • La défense

La **défense (DEF)** d'un personnage représente sa capacité à esquiver et/ou à dévier les coups qui lui sont portés. La DEF de votre personnage est égale à **[10 + Mod. De DEX + éventuels modificateurs de capacités et d'armure]** (voir *Équipement*, p. 28).

Exemple : Claire a une valeur de Dextérité de 14, donc un Mod. de Dex de +2. Elle porte aussi un gilet pare-balle (+2) donc sa DEF totale est égale à 10 + 2 + 2 donc 14.

9 • Les attaques

En situation de combat, il existe plusieurs types d'attaques : l'**attaque au contact - ATC** (poings, couteau, matraque, etc.) et l'**attaque à distance - ATD** (arc, dague de lancer, arme à feu, etc.) sont les deux scores d'attaque de base que possède tout personnage.

Les scores de base d'attaque au contact et à distance sont déterminés par le profil (voir le point 3) auquel s'ajoute un modificateur dépendant du type d'attaque :

- Le **Mod. de FOR** pour les attaques au contact.
- Le **Mod. de DEX** pour les attaques à distance.

Exemple : Hans est un personnage de niveau 1 de profil Baroudeur (ATC +1) et son score de FOR est de 14/+2. Son score d'attaque au contact est donc de +3.

Attaque magique et attaque mentale - ATM

Si vous jouez dans un univers contemporain ordinaire sans magie ni haute technologie (comme la matrice), vous pouvez ignorer ce paragraphe et passer directement au point 10, les dommages.

Selon le cadre de jeu, la présence du surnaturel, de pouvoirs mentaux ou de haute technologie peut nécessiter l'utilisation d'un score supplémentaire d'attaque parmi les deux suivants : l'**attaque magique** (sorts et pouvoirs magiques) ou l'**attaque mentale** (pouvoirs psy, combat matriciel). Tous les deux sont abrégés ATM.

Exceptionnellement, les deux scores peuvent être nécessaires dans certains univers mêlant ces différents styles (voir les règles Cyberpunk et la magie p. 254 au chapitre 8), mais chaque personnage n'aura accès qu'à un seul de ces deux scores.

Pour un personnage sans capacité particulière, le score de base en attaque magique ou en attaque mentale est égal à 0.

Par défaut, le **Mod. d'INT** est utilisé pour les attaques magiques ou mentales. Toutefois, certains profils d'utilisateur de magie emploient d'autres Mod. de caractéristique pour refléter une magie différente qui ne fait pas appel à l'intellect du personnage.

10 • Les dommages (DM)

Les dommages (**DM**) occasionnés par les attaques sont obtenus par un ou plusieurs jets de dés, en fonction de l'arme utilisée (voir *Équipement*).

- Le **Mod. de FOR** s'ajoute aux DM des armes de contact.
- Aucun Mod. n'est ajouté aux armes utilisées à distance.

10 bis : Si vous utilisez les scores d'attaque magique ou mentale (voir paragraphe précédent), lorsqu'une attaque magique bénéficie d'un bonus aux DM, cela est précisé dans la description de la capacité. Pour les attaques mentales, le Mod. d'INT est ajouté aux DM.

Niveau de vie	Miséreux	Pauvre	Modeste	Aisé	Fortuné	Très fortuné
Ordinaire		2-3	4-7	8-10	11-12	
Revenus	50	500	1 500	3 000	10 000	100 000

11 • L'équipement et le niveau de vie

Chaque voie permet au personnage de bénéficier d'une liste d'équipement (voir *les voies*, p. 18). Le personnage possède tout ce qui est indiqué pour chacune des trois voies de son profil.

Enfin, il convient de déterminer le niveau de vie du personnage.

Niveau de vie

Plutôt que de compter en permanence et de façon détaillée l'argent à la disposition d'un personnage, nous vous proposons d'utiliser une évaluation globale de sa fortune et de son pouvoir d'achat appelé le niveau de vie.

À sa création, le joueur et le MJ doivent décider d'un commun accord du niveau de vie du personnage en fonction de son histoire et des voies de son profil (par exemple *modeste* pour un ouvrier, *aisé* pour un enseignant, *fortuné* pour un médecin). Si vous n'avez pas d'idée ou par choix, vous pouvez déterminer le niveau de vie aléatoirement en lançant 2d6 sur la table ci-dessous. Adaptez ensuite l'historique du personnage au résultat, en particulier si vous obtenez un niveau de vie extrême.

Exemple : *Louis doit déterminer le niveau de vie de son personnage Cheyen, il lance 2d6 et obtient un 3 et un 6 pour un total de 9. Son personnage est donc considéré comme aisé.*

La ligne des revenus vous donne un ordre d'idée de ce que le personnage gagne chaque mois. Cette somme est exprimée dans la monnaie de votre choix et pour les années 2000, vous

pouvez cependant imaginer que cela correspond à peu près à des euros ou à des dollars. Toutefois, elle est donnée à titre purement indicatif, simplement pour vous permettre de comparer les différents niveaux de vie.

- **Miséreux :** Ce niveau de vie correspond dans notre société à celui d'un sans domicile fixe, sans aucun revenu. Vous vivez de la mendicité, dormez dans un carton et vous ne possédez que ce que vous portez sur vous.
- **Pauvre :** Selon l'époque et le lieu, vous vivez des minimas sociaux ou vous travaillez, mais pour un salaire de misère. Vous vivez dans une pièce, un réduit sous les toits ou un bidonville. Vous n'avez aucun confort et vos possessions se limitent à quelques vêtements et des objets usuels de piètre qualité.
- **Modeste :** Vous appartenez à la classe sociale majoritaire des travailleurs ordinaires dont le revenu est proche du SMIC. Vous louez votre appartement ou, si vous n'êtes plus tout jeune, vous pouvez être propriétaire d'un petit pavillon de banlieue. Vous possédez une voiture qui a une bonne dizaine d'années. Vous partez rarement en vacances et seulement dans votre propre pays.
- **Aisé :** Vous vivez bien, profitez des dernières technologies, d'une berline confortable et récente et d'une maison dont vous êtes le propriétaire. Presque tous les ans, vous pouvez partir en voyage à l'étranger si vous en avez vraiment envie.
- **Fortuné :** L'argent n'est plus un problème. Vous ne pouvez pas faire n'importe quoi non plus, mais vous

HASARD ET DÉS DE VIE

Le MJ peut choisir d'assigner un score fixe pour chaque dé de vie, afin d'éviter que de mauvais tirages ne faussent trop l'équilibre des personnages lors de leur progression,

par exemple :

- d6 : +4 PV
- d8 : +5 PV
- d10 : +6 PV

avez les moyens de vous offrir ce qui se fait de mieux. Au moins une résidence secondaire, une voiture luxueuse et des voyages exotiques. Seul problème, vous avez probablement un travail qui ne vous laisse pas le temps d'en profiter.

- **Très fortuné :** À ce stade, c'est presque *no limit* ! Vous pouvez vous permettre de jeter l'argent par les fenêtres. Et, d'une certaine façon, c'est ce que vous faites car, en raison de votre train de vie, tout est très cher. Le moindre hôtel que vous fréquentez coûte un bras, votre yacht ou votre avion personnel avec chauffeur représentent une fortune en entretien alors que vous ne vous en servez que rarement, etc. Le pire, c'est que vous n'avez même plus besoin de travailler pour tout ça, ou si peu. Votre plus gros problème est probablement l'ennui...

De quelle couleur sont ses cheveux, ses yeux et sa peau ? A-t-il des signes distinctifs (tatouages, cicatrices, etc.) ? Quel est son caractère ? Est-il plutôt honnête ? Solitaire ? Timide ? Curieux ? D'où vient-il ? Quel événement l'a poussé à quitter son foyer ? Quel est son but dans la vie ? Devenir riche, puissant, célèbre, rendre la (sa ?) justice, servir sa nation, répandre ses idées, percer des mystères, réparer une humiliation ?

Note sur les langues : Chaque personnage débute en sachant parler sa langue maternelle. Il peut choisir une langue étrangère supplémentaire par point de Mod. d'INT si son historique le justifie. Certaines langues dotées d'une écriture complexes (chinois, thaï, arabe, etc.) nécessitent pour un Occidental l'équivalent de deux langues : une pour savoir la parler, une pour savoir la lire et l'écrire.

12 • La touche finale

Il ne vous reste plus qu'à trouver un nom et donner un peu d'épaisseur à votre personnage pour partir à l'aventure ! Vous pouvez le créer en partant de zéro ou l'imaginer en vous inspirant de personnages issus de BD, de films ou de romans. Les quelques questions suivantes sont là pour vous aider.

Votre personnage est-il grand ou petit ? Maigre ou gros ? Tenez compte de la valeur de FOR du personnage pour déterminer ses mensurations : un personnage avec une haute FOR doit être grand et musclé.

Quel est son âge ? Les personnages dont le profil est issu de la famille *Réflexion* débutent souvent un peu plus âgés que les autres. Vous pouvez aussi le déterminer aléatoirement :

- Action 18 + 1d6 ans ;
- Aventure 18 + 2d6 ans ;
- Réflexion 21 + 2d6 ans.

13 • Progression et niveaux

Les progrès d'un personnage se mesurent avec le **passage des niveaux**. Un personnage débutant commence au **niveau 1**. En montant d'un niveau, il acquiert de meilleures capacités.

Pour chaque aventure que votre personnage mène à son terme, le personnage peut passer au niveau supérieur. Toutefois, le MJ peut décider d'une progression plus lente si cela correspond à sa vision du monde.

Les effets du passage de niveau

Points de vie : Après le premier niveau, à chaque niveau pair, le personnage gagne seulement le résultat du dé de vie correspondant à son profil (sans Mod. de CON). À chaque niveau impair, il gagne seulement son Mod. de CON aux PV (mais pas le DV). La

progression normale des PV est stoppée au niveau 10. Au-delà, le personnage gagne seulement 1 PV par niveau si son DV est le d6 ou le d8, et 2 PV par niveau s'il s'agit du d10.

Mod de CON négatif : Si un personnage possède un Mod. de CON négatif, il est appliqué immédiatement sur le dé, au niveau pair. Un personnage ne peut pas perdre de PV, au pire il n'en gagne pas. Par exemple, si le joueur obtient un résultat de 1 au dé et que son Mod. de CON est de -2, il ne gagne pas de PV, mais il n'en perd pas non plus.

Scores d'attaque : Dès le niveau 3 et à chaque niveau impair ensuite, le personnage reçoit 1 point à investir dans un score d'attaque au choix du joueur. À terme, aucun score d'attaque de base ne pourra dépasser la valeur de +6 (avant l'application d'un éventuel Mod.).

Capacités : Le personnage reçoit **2 points de capacité**. Il peut les utiliser pour acquérir *deux capacités à 1 point* (les capacités de rang 1 et 2 coûtent 1 pt), ou *une capacité à 2 points* (les capacités de rang 3, 4 et 5 coûtent 2 pts).

Progression et réalisme

Par souci de réalisme, certains MJ peuvent décider que les personnages doivent disposer entre deux aventures d'un temps raisonnable d'apprentissage pour acquérir de nouvelles capacités (environ un mois en solitaire ou une semaine avec un professeur à bas niveau, et bien plus à haut niveau). Il revient également au MJ de ménager des pauses dans la chronologie de sa campagne afin d'obtenir un rythme cohérent, de sorte que plusieurs années devraient être nécessaires pour qu'un héros passe du niveau 1 au niveau 12 !

Changer de niveau de vie

Le niveau de vie pourra évoluer selon les péripéties en jeu. Seul le MJ est en mesure de valider un tel changement. Le niveau de vie d'un personnage peut augmenter à la suite de la découverte d'un trésor ou, plus simplement, s'il est engagé par une organisation puissante et riche. Il peut baisser si, par exemple, le personnage devient un hors-la-loi obligé de fuir en abandonnant tous ses biens.

Voies de prestige

La voie de prestige offre à un héros d'élargir ses compétences dans un domaine que ne couvre pas normalement son profil d'origine. Elle permet au joueur d'avoir accès à de nouveaux choix pour mieux refléter une évolution des centres d'intérêt ou du mode de vie du personnage.

Dès le niveau 3, un joueur peut, en accord avec le MJ, choisir une nouvelle voie issue de la famille de son profil (*Action, Aventure, Réflexion*) et commencer à y choisir des capacités au coût normal. Il peut aussi choisir une voie issue d'une autre famille que celle du profil du personnage, mais dans ce cas, chaque capacité est acquise pour un coût de 2 points, quel que soit son rang (et non pas 1 point pour les capacités de rang 1 ou 2).

Cette voie doit correspondre à une activité couramment utilisée en jeu : par exemple la *Voie des armes à feu*, seulement si le personnage en fait souvent usage.

Si le MJ le souhaite, il peut accorder l'accès à une cinquième voie à un personnage **à partir du niveau 5**. Une fois de plus, elle doit réellement correspondre à un centre d'intérêt du héros ou à une formation effectuée entre deux aventures.

DIFFÉRENCES AVEC COF

Si vous jouez à *COF*, vous avez l'habitude d'une vision très encadrée des voies de prestige. Un personnage de *fantasy* est enfermé dans un stéréotype : le guerrier, le magicien, etc. Chacun sait exactement ce qu'on attend de ce type de personnage et il n'y a pas vraiment de révolution de carrière, même si la voie de prestige permet une légère adaptation. Il en va différemment dans un cadre de jeu contemporain. Si les voies permettent de définir une carrière professionnelle, il n'est pas inhabituel pour un individu d'explorer de nouveaux domaines de compétence. En particulier si le destin vous réserve d'importants changements de trajectoire : ce qui est souvent le cas lorsqu'un personnage passe du statut de quidam à celui d'aventurier flirtant avec le danger... C'est pourquoi les voies de prestiges sont ouvertes beaucoup plus tôt et facilement dans les règles de *COC*.

LES VOIES

Voie de l'archéologie

Équipement : *livre sur une civilisation perdue, tenue de randonnée, matériel de fouille.*

1. Formation d'historien : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette Voie à tous les tests en rapport avec l'histoire. Il choisit une période particulière (préhistoire, antiquité, moyen âge, renaissance, moderne) pour laquelle il reçoit un bonus supplémentaire de +5.

2. Langues anciennes : Le personnage est un spécialiste des langues anciennes, il connaît une langue morte (latin, grec, égyptien, araméen, sumérien, etc.) par rang atteint dans cette voie. Lorsqu'il essaye de déchiffrer une autre langue morte, il obtient un bonus de +5 aux tests.

3. Spéléologue : Sous terre, le personnage sait toujours retrouver la direction de la sortie la plus proche et à quelle profondeur environ il se trouve. Il obtient un bonus de +5 aux tests pour se faufiler dans des espaces étroits et il divise par 2 les malus (-2 au lieu de -5) lorsqu'il doit agir dans le noir (ou s'il est *Aveuglé*) ou dans un espace exigü.

4. Vigilance : Le personnage est passé maître dans l'art de détecter les pièges et de les éviter. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests pour détecter un piège et pour résister à leurs effets. Il en divise les DM par 2.

5. Savoirs interdits : Le personnage obtient un bonus de +5 pour résister à la peur ou à la perte de points de choc provoqués par l'apparition de créatures surnaturelles. De plus, il obtient un bonus de +5 aux tests pour résister à leurs pouvoirs et +2 en DEF contre leurs attaques.

Voie de l'argent

Équipement : *vêtements et accessoires de luxe (montre, bijoux, etc.). 1 000 \$ ou € en liquide.*

1. Niveau de vie : Vous débutez avec le niveau de vie *fortuné* (si vous aviez déjà déterminé le niveau de vie *fortuné*, votre revenu passe à 20 000 par mois). Lorsque vous atteignez le rang 4 de la voie, vous obtenez le niveau de vie *très fortuné*.

2. Influence : Glisser le bon billet dans la bonne poche ou simplement faire étalage de son influence permet souvent de réduire les difficultés rencontrées. Le personnage dispose d'un nombre de points de fortune égal au rang atteint dans la voie. Chaque point de fortune lui permet d'obtenir un bonus de +5 sur un test de négociation ou de Charisme, il peut être dépensé après avoir pris connaissance du résultat de l'action. Les points de fortune sont récupérés à la fin de l'aventure, et ils ne peuvent être dépensés que face à des interlocuteurs dont le niveau de vie est inférieur à celui du personnage.

3. Véhicule de luxe : Une fois par aventure, le personnage peut faire l'acquisition d'un véhicule de son choix : automobile luxueuse, bateau de plaisance, petit avion. Désormais, le personnage obtient aussi un bonus de +2 à tous les tests de pilotage (DEX).

4. Relations : Une fois par aventure, avec l'accord du MJ, le personnage peut faire jouer ses relations pour obtenir un avantage important : faire sortir un allié ou lui-même de prison (si les faits ne sont pas trop graves), éviter une enquête embarrassante,

rencontrer un personnage important, etc.

5. Pied-à-terre : Le personnage a accès à un logement de qualité dans toutes les grandes capitales, il s'agit généralement de la résidence secondaire d'un ami ou d'un allié. L'endroit peut être discret ou ostentatoire, au gré du joueur. Il peut comprendre du personnel et donne aussi accès à tout l'équipement disponible dans ce type de local, y compris de l'armement ou d'autres produits éventuellement illégaux (à la discrétion du MJ).

Voie des armes à feu

Équipement : un pistolet et un fusil au choix (en accord avec le MJ), des munitions.

1. Ajuster : Le personnage obtient un bonus de +2 en attaque avec les armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme.

2. Joli coup ! : Le personnage ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert ou engagée au corps-à-corps (généralement -2 à -5).

3. Tir de précision : Lorsqu'il utilise une action de tir visé avec une arme à feu à deux mains (mais pas une arme de poing), le personnage double le résultat des dés de DM de son attaque (il les triple s'il obtient une réussite critique).

4. Tir rapide (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques à distance avec une arme à feu pendant ce tour. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.

5. Tireur d'élite : Le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque à distance au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.

Voie des arts

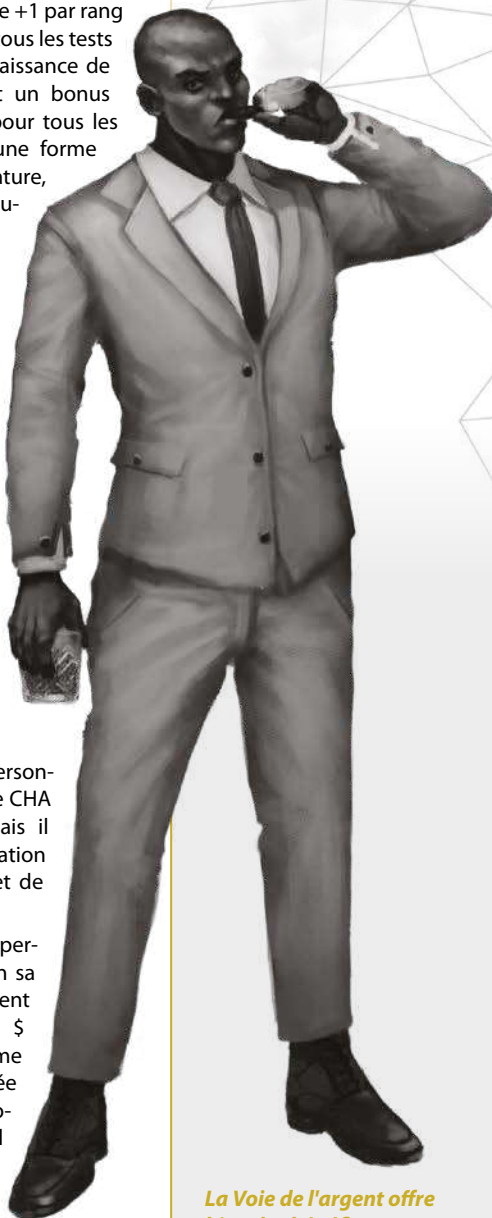
Équipement : de quoi pratiquer son art, tenue à la mode.

1. Formation artistique : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests en rapport avec la connaissance de l'art. De plus, il obtient un bonus supplémentaire de +5 pour tous les tests en rapport avec une forme d'art de son choix (littérature, sculpture, peinture, musique, chant, danse, etc.).

2. Inspiration : Le personnage possède une grande sensibilité, les émotions sont chez lui un vecteur puissant de motivation et de réussite. Il obtient chaque jour un nombre de points d'inspiration (PI) égal au rang atteint dans cette voie. Chaque point d'inspiration peut être dépensé pour relancer un dé dont le résultat ne convient pas au joueur, mais pas sur un test d'attaque ou les DM.

3. Imprévisible : Le personnage ajoute son Mod. de CHA en initiative et désormais il peut utiliser son inspiration sur ses tests d'attaque et de DM.

4. Riche : Désormais, le personnage gagne très bien sa vie grâce à son art. Il obtient immédiatement 50 000 \$ (ou €) et acquiert la même somme chaque année pendant les dix prochaines années. Lorsqu'il atteint le rang 5 dans



La Voie de l'argent offre bien des bénéfices

*La Voie du corps-à-corps,
indispensable dans un
monde dangereux...*

cette voie, ce bonus passe à 200 000 \$ par an.

5. Célèbre : le personnage est à présent un artiste reconnu. Sa célébrité lui donne accès à bien des lieux de pouvoir et les gens simples considèrent sa seule présence comme un honneur. Il obtient un bonus de +5 à tous ses tests de CHA et, une fois par aventure, le MJ peut accorder au personnage l'intervention d'un personnage puissant en sa faveur.

Voie des corporations

Équipement : *costume, un objet symbolique.*

Le joueur doit choisir une corporation : armée, médecine, université, crime organisé, show-biz, police, etc.

1. Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests

de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation.

2. Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Il doit réussir un test de CHA difficulté 10 si le service est du domaine de la routine, de 15 si le service est difficile ou s'il peut présenter un risque, et de 20 si le service fait appel à une information secrète ou s'il met ouvertement l'allié en danger.

3. 50/50 : Dans son domaine, le personnage divise par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à du matériel, de plus il peut obtenir du matériel rare ou illégal.

4. Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce *deus ex machina*. Par exemple, un militaire peut contacter une troupe de mercenaires de sa connaissance qui trainait justement dans les parages, etc.

5. Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Ses connaissances et sa prestance sont exceptionnelles. Le personnage augmente de +2 les valeurs de CHA et d'INT.

Voie du corps-à-corps

Équipement : *un poignard, éventuellement une autre arme en accord avec le MJ.*

1. Arts martiaux : Lorsqu'il combat à mains nues, le personnage inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM (létaux ou temporaires, au choix). Le dé de DM passe à 1d6 au rang 3 atteint dans cette voie et à 1d8 au rang 5. De plus, le personnage



obtient un bonus de +1 par rang en DEF contre les attaques au contact (sauf en cas de surprise) et à tous les tests de DEX destinés à esquiver.

2. Arme de prédilection : Le personnage choisit une arme de prédilection (arme de contact), il gagne un bonus de +1 en attaque lorsqu'il utilise cette arme. De plus, lorsqu'il utilise une arme légère (couteau, rapière) ou qu'il combat à mains nues, il peut choisir son Mod. de DEX au lieu de celui de FOR pour calculer son score d'attaque au contact.

3. Enchaînement : Une fois par tour, lorsque le personnage réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire à portée.

4. Double attaque (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques au contact pendant ce tour. Toutefois, le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.

5. Maître d'arme : Le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.

Voie du danger

Équipement : *une trousse de secours, une corde d'escalade.*

1. Même pas peur : Le personnage aime le danger ou sait parfaitement gérer les situations à risques. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests de caractéristique effectués sous la pression d'un danger mortel, par exemple crocheter une porte tandis que le plafond de la pièce s'effondre, ou sauter par-dessus un précipice ainsi qu'à tous les tests destinés à résister à la peur.

2. Acrobate : Le personnage reçoit un bonus de +5 pour tous les tests de

DEX destinés à grimper, sauter ou tenir en équilibre. De plus, il ne subit pas de malus en attaque lorsqu'il se trouve en équilibre précaire et réduit tous les DM des chutes du rang atteint dans cette voie.

3. Ignorer la douleur : Une fois par combat, le personnage peut ignorer les DM d'une attaque qu'il vient juste de subir. Il ne perdra les PV concernés qu'une fois le combat terminé.

4. Seul contre tous : Les forces du personnage sont décuplées lorsqu'il se bat contre plusieurs adversaires. Il obtient un bonus de +2 en attaque et en DEF lorsque plusieurs adversaires l'attaquent au cours du même tour.

5. Au pied du mur : Le personnage ignore les effets des blessures graves sur ses tests d'attaque et de FOR, il continue à utiliser un d20 au lieu d'un d12. De plus, arrivé à 0 PV, il peut encore effectuer une dernière action à son tour (attaque ou mouvement) avant de sombrer dans l'inconscience.

Voie du discours

Équipement : *un lot de carte de visite, une trousse de maquillage.*

1. Beau parleur : Le personnage sait convaincre, séduire ou mentir. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions.

2. Provocation (L) : Le personnage maîtrise l'art de se rendre désagréable, voire insupportable. Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, il peut forcer celle-ci à s'énerver ou à l'attaquer, au choix du joueur, pendant un tour. Une victime énervée réalise des actions stupides qui ne sont pas dans son intérêt : montrer son vrai visage, révéler des informations qu'elle entendait cacher ou prendre une décision inadéquate. Si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque à son premier tour, en raison

de l'énervement. Toute nouvelle tentative de provocation après la première se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5.

3. Usurpateur : Le personnage sait se faire passer pour un autre ou pour un membre d'une corporation dont il n'est pas issu. Il reçoit un bonus de +5 à tous les tests d'imitation et de déguisement, ainsi que pour singer les habitudes et les règles de toute organisation à laquelle il n'appartient pas.

4. Manipulateur (L) : En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test opposé de CHA contre elle, le personnage peut la faire changer d'état émotionnel (calme/énervé, joyeux/triste, motivé/démotivé, soupçonneux/confiant). Il ne peut pas avoir d'influence sur les sentiments comme l'amour ou la haine. En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible en sort renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.

5. Charisme héroïque : Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie des exploits physiques

Équipement : tenue de sport, des halteres ou l'équipement approprié à la pratique sportive choisie.

1. Sportif accompli : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests en rapport avec les activités sportives (natation, course, lancer, escalade, saut, etc.).

2. Spécialité : Le personnage acquiert une spécialité sportive au choix du joueur (jeux de ballon, jeux de raquette, course, etc.), il obtient un bonus de +5 à tous les tests en rapport

avec cette activité (en plus du bonus de rang 1). Le MJ doit déterminer la caractéristique principale utilisée pour ces sports parmi FOR, DEX ou CON. S'il s'agit de la CON, le personnage gagne 3 PV, s'il s'agit de la DEX, il gagne +1 en DEF, s'il s'agit de la FOR, il gagne +1 aux DM au contact. S'il s'agit d'un sport de combat, le personnage peut à la place gagner un bonus de +1 en attaque au contact ou à distance, au choix du joueur.

3. Se dépasser : En sacrifiant 1 PV, le personnage obtient un bonus de +5 sur n'importe quel test de FOR, DEX ou CON dont il ne connaît pas encore le résultat du jet de dé. En sacrifiant 1d4 PV (pas de jet sans limite), il peut obtenir le même bonus après avoir pris connaissance du résultat.

4. Le geste parfait : Une fois par jour, le joueur peut choisir de remplacer le résultat obtenu au d20 lors d'un test de caractéristique physique (FOR, DEX ou CON) par un 20 naturel. Il peut faire de même pour un test d'attaque au contact ou d'attaque à distance (critique automatique), une fois par jour.

5. Entraînement de haut niveau : Le personnage augmente de +2 la valeur du score de la caractéristique choisie au rang 2. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests basés sur cette caractéristique et conserve le meilleur résultat.

Voie de la furtivité

Équipement : chapeau ou casquette, paire de jumelle.

1. Discrétion : Quand il essaie de passer inaperçu, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang atteint dans cette voie.

2. Sens affûtés : Pour chaque rang atteint dans cette voie, le personnage gagne un bonus de +1 à tous les tests de PER destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.).

3. Attaque déloyale : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou alors que celui-ci est *Surpris*, le personnage inflige 1d6 points de DM supplémentaires (ces dés ne sont pas multipliés en cas de critique). Ce bonus passe à 2d6 au rang 5.

4. Embuscade : En quelques minutes, le personnage peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement extérieur. Tant qu'ils ne bougent pas, le personnage et ses compagnons sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers sont considérés comme *Surpris* au premier tour du combat.

5. Perception héroïque : Le personnage augmente sa valeur de PER de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie de l'investigation

Équipement : *une lampe-torche, une loupe.*

1. Esprit d'analyse : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie pour chaque test de recherche d'indices (voir les règles à ce sujet p. 37).

2. Expertise : Le personnage est spécialisé dans la collecte et la recherche d'indices, dans un domaine particulier en rapport avec son *background*. Il obtient un bonus de +5 pour les tests liés à ce domaine (cumulable avec le rang 1). Voici une liste non exhaustive de domaines possibles : anthropologie, archéologie, astronomie, autopsie, balistique, biologie, chimie, géologie, paléographie, parapsychologie, photographie, psychologie, sociologie, théologie, etc. Au rang 4, le personnage fait l'acquisition d'une seconde spécialité en rapport avec les aventures déjà jouées.

3. Recherche rapide : Le personnage divise par deux le temps nécessaire à la recherche de tout type d'indices.

4. Mémoire eidétique : Le personnage a une mémoire parfaite de tout ce qu'il a vu et entendu. Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendue. Le personnage obtient aussi un bonus de +5 sur tous les tests de culture générale.

5. Flair infallible : Le joueur lance désormais deux d20 pour tous les tests de recherche d'indices et peut garder le meilleur résultat. Si le personnage quitte une scène de crime ou d'enquête en ayant raté un renseignement utile à l'avancée du scénario, le meneur de jeu doit lui signaler que « *quelque chose cloche* ».

Voie des langues

Équipement : *des romans en langue étrangère.*

1. Langues étrangères : Le personnage apprend à parler, lire et écrire une langue vivante par rang atteint dans cette voie. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests réalisés pour déchiffrer une langue inconnue ou tenter de communiquer avec un étranger qui parle une langue qu'il ne connaît pas.

2. Histoire et culture : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de géographie, histoire et culture générale concernant un pays dont il parle la langue (langue maternelle comprise).

3. Langues mortes : Le personnage apprend à lire et écrire une langue morte (latin, grec, égyptien, celte, etc.). Il obtient le bonus culturel en rapport avec cette langue comme avec la capacité précédente. À chaque rang suivant, il peut apprendre une nouvelle langue morte ou se spécialiser dans une langue déjà connue. Dans ce cas,

le bonus culturel augmente pour celle-ci de +5.

4. Oreille fantastique : Le personnage possède un don exceptionnel pour percevoir les sons et leurs nuances. Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de perception auditive et de mémoire, ainsi que pour imiter des sons ou des voix. Il peut aussi détecter un état émotionnel en réussissant un test de PER opposé à un test de CHA de sa cible, et détecter les mensonges s'il obtient une marge de réussite de 10 points par rapport au résultat de son adversaire.

5. Perception supérieure : Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de PER. Lorsqu'il combat dans le noir, il peut retrancher son Mod. de PER aux malus subis et il ajoute son Mod. de PER à son score d'initiative.

Voie de la mécanique

Équipement : *caisse à outil, une voiture ou une moto (de base ou standard).*

1. Mécano : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie à tous les tests visant à réparer ou à comprendre des mécanismes.

2. Systèmes modernes : Le personnage s'est formé aux dernières technologies (électricité, électronique, informatique, selon l'époque). Il applique son bonus de *Mécano* aux tests concernés.

3. Dégotter du matos : Le personnage obtient un bonus de +5 pour trouver un fournisseur de n'importe quel type de matériel (outillage, véhicules, armes). Une fois par aventure, après 3d6 heures de recherche, il peut se procurer du matériel lourd (un avion, un véhicule blindé léger, une mitrailleuse, etc.). Le MJ détermine les limites du raisonnable, en fonction du lieu.

4. Système D : Le personnage est capable de réparer n'importe quoi avec presque rien. Une fois par aventure, le

MJ devrait lui permettre de réparer ou de créer un mécanisme avec des objets improbables. De plus, le personnage ne subit pas de pénalité lorsqu'il ne possède pas l'outillage approprié et, lorsqu'il dispose de tout le nécessaire, il peut diviser par 2 le temps nécessaire à une réparation.

5. Customisation : Le personnage est capable d'améliorer tout ce qu'il touche. Une fois par jour, en travaillant 1d6 x 10 minutes, il peut faire bénéficier un objet d'une amélioration de +2. Ce peut être +2 en attaque ou aux DM pour une arme, +2 à tous les tests effectués lorsque le véhicule concerné est utilisé, etc. Le bonus est valable pendant 1 semaine, ensuite l'objet se dégrade et nécessite une nouvelle intervention du mécano.

Voie de la médecine

Équipement : *une trousse de secours, un gros livre sur les médicaments, costume.*

1. Secouriste : En passant 5 minutes à soigner un personnage à 0 PV, le médecin lui permet de récupérer 1d4 PV. Il accorde aussi un bonus de +5 à tous les tests de CON tentés par son patient.

2. Médecin : Le personnage sait diagnostiquer les maladies et les traumatismes. Il reçoit un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie à tous les tests de médecine, de biologie ou d'anatomie. S'il accorde des soins à un personnage blessé avant une période de repos, il lui permet de doubler le résultat du Dé de vie utilisé (soit 2 DV + Niveau + Mod. de CON).

3. Chirurgien : Le personnage sait opérer et il est formé à la chirurgie traumatique de terrain. En passant une heure au chevet d'un blessé, il peut lui permettre d'ignorer les effets d'une blessure grave en réussissant un test de DEX de difficulté 15. Si une nouvelle

blessure grave survient, elle ne peut plus être traitée de la sorte.

4. Frappe chirurgicale : Le personnage connaît les points vitaux des créatures terrestres vivantes. Désormais, il obtient un critique en attaque au contact ou à distance sur un résultat de 18 à 20 au d20 et il ajoute +1d6 aux DM des critiques obtenus.

5. Expert : Le personnage est une pointure dans le domaine de la chirurgie, il obtient un bonus de +5 à tous les tests de DEX de précision manuelle et augmente de +2 sa valeur d'INT. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de médecine ou de chirurgie et garde le meilleur résultat.

Voie du pilotage

Équipement : *un véhicule au choix (en accord avec le MJ), tenue de pilote. Si son véhicule est détruit, le personnage pourra faire l'acquisition d'un nouveau véhicule au niveau suivant.*

1. Pilote émérite : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie à tous les tests de pilotage (DEX) ainsi qu'en initiative lorsqu'il conduit un véhicule du type choisi (auto, moto, avion, bateau à moteur, voilier...). Il n'a plus besoin de faire de test de pilotage pour éviter une sortie de route lorsqu'il tire tout en conduisant.

2. Manœuvre d'évitement : Le personnage obtient un bonus supplémentaire de +5 pour éviter les accidents. De plus, son véhicule, lui-même et tous ses passagers gagnent un bonus de +2 en DEF.

3. Polyvalent : Le personnage choisit une nouvelle catégorie de véhicule (voir *Pilote émérite*). Il bénéficie de tous les bonus et effets des capacités de cette voie pour cette nouvelle catégorie de véhicule. Il apprend à piloter une nouvelle et dernière catégorie de véhicule au rang 5.

4. En un seul morceau : En cas de crash ou de sortie de route, les passagers du véhicule conduit par le personnage subissent seulement la moitié des DM prévus. De plus, le véhicule est HS seulement sur un résultat de 1 au d6 (voir les *Règles de véhicules* p. 45). S'il s'agit d'un véhicule volant, le véhicule n'est pas automatiquement HS. Lancez un d6, sur un résultat de 6 il peut réparer et sur un résultat de 5 il est réparable (en 2d6 heures).

5. As des as : Le personnage lance deux dés et garde le meilleur résultat à chaque fois qu'il réalise un test au volant d'un véhicule (pilotage, évitement, attaque, etc.). De plus, il augmente sa valeur de DEX de +2.

Voie de la psychologie

Équipement : *des livres de sciences humaines.*

1. À l'écoute : Le personnage sait écouter et mettre les autres à l'aise pour obtenir leurs confidences. Il gagne un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie aux tests de PER effectués pour analyser l'état émotionnel de ses interlocuteurs et aux tests de CHA pour obtenir un aveu.

2. Mental d'acier : Le personnage a étudié ses propres points faibles et il est devenu particulièrement résilient. Lorsqu'il obtient un 1 (échec critique) sur le d20 lors d'un test, il récupère immédiatement un point de chance (sans pouvoir dépasser son maximum).

3. Intervention psychologique : Lorsqu'un individu est victime d'un état de folie, de colère, de découragement ou de peur, le personnage peut tenter un test de CHA difficulté 10 pour le raisonner (action limitée, une tentative par tour). S'il s'agit d'un adversaire décidé à attaquer les PJ, un test de CHA difficulté 15 est nécessaire et le personnage peut le calmer pendant seulement 1d6 tours, ensuite l'adversaire

reprend le combat (ou dès qu'il est attaqué).

4. Examen psychologique : En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test opposé de PER contre CHA, le personnage peut déterminer l'état émotionnel de sa cible même si elle tente de le camoufler. Le personnage peut notamment savoir si on tente de lui mentir ou de lui cacher des choses (sans pouvoir déterminer lequel des deux). En cas d'échec, le personnage ne peut plus tenter cette capacité sur la même cible pendant 24 heures.

5. Intuition héroïque : Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie des sciences

Équipement : *livres de science, costume.*

1. Formation scientifique : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests en rapport avec les sciences. Il choisit un domaine particulier (mathématiques, physique, chimie, etc.) dans lequel il reçoit un bonus de +2 par rang au lieu de +1.

2. Grosse tête : En utilisant son intelligence à bon escient, le personnage peut souvent remplacer un test qui nécessite des qualités physiques par un test d'INT de même difficulté. Par exemple, il évite un test de FOR en utilisant un levier pour déplacer une charge ou est déjà à l'abri plutôt que de devoir esquiver l'explosion d'un bâton de dynamite (DEX remplacée par INT).

3. Tacticien : Le personnage applique le raisonnement logique et les probabilités aux actions à venir et analyse leurs effets à travers le prisme de la science (pensez au personnage de Sherlock Holmes dans le film du même nom,

interprété par Robert Downey Jr). Il obtient son Mod. d'INT en bonus à l'initiative et peut utiliser chaque jour un nombre de points de tactique (PT) égal à son Mod. d'INT. Chaque point de tactique peut être dépensé pour relancer un dé dont le résultat ne convient pas au joueur.

4. Violon d'Ingres : La curiosité naturelle du personnage lui permet de s'intéresser à de nombreux sujets, parfois très éloignés de la science. Il peut choisir n'importe quelle capacité de rang 1 à 3 dans une autre voie de son choix (si celle-ci fait appel à un rang, utilisez le rang atteint dans la *Voie des sciences*).

5. Intelligence héroïque : Le personnage augmente de +2 sa valeur d'INT et lance désormais deux d20 lors de tous les tests d'INT, pour garder le meilleur résultat.

Voie de la survie

Équipement : *tenu de randonnée, matériel de camping.*

1. Ami de la nature : Le personnage a l'habitude de se déplacer dans la nature. Il obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie à tous les tests de survie en milieu naturel et +1 par rang atteint dans cette voie à son initiative lorsqu'un combat survient dans un tel environnement.

2. Endurant : Le personnage peut réaliser une période de marche supplémentaire par jour sans fatigue tout en portant une charge jusqu'à deux fois plus lourde, quel que soit le mode de déplacement (course, marche, ski, vélo, etc.).

3. Milieux extrêmes : Le personnage est formé aux techniques de progression dans les milieux difficiles et dangereux (haute altitude, froid ou chaleur extrême, marche sur glacier, escalade, etc.). Il obtient un bonus de +5 à tous les tests dans ces milieux, pour

l'utilisation de matériel spécifique ainsi que pour les procédures de sécurité.

4. Guide : Le personnage est capable d'aider et de guider des compagnons en milieu naturel. Jusqu'à [3 + Mod. de CHA] personnes peuvent bénéficier d'un bonus de +5 à leurs tests de survie en nature ou en milieu extrême. De plus, le personnage est capable de trouver un passage là où personne n'oserait s'aventurer : marais profond, barrière de montagnes, désert infranchissable, etc. Le MJ doit toujours lui indiquer l'itinéraire le plus sûr ainsi que le plus court chemin pour franchir un obstacle naturel : le joueur peut choisir celui des deux qui lui convient.

5. Survivant : Le personnage s'est déjà tiré de nombreux mauvais pas et a pu regarder la mort en face. Il est capable de trouver en lui des ressources surhumaines pour vaincre la fatigue ou les blessures. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat. De plus, lorsque le personnage est victime d'une blessure grave, le joueur continue à lancer un d20 pour tous les tests de caractéristiques, au lieu d'un d12.

Voie des voyages

Équipement : *des cartes diverses, des devises de plusieurs pays et des photos de souvenirs de pays lointains.*

1. Débrouillardise : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests destinés à obtenir des renseignements,

négocier, trouver un hébergement ou à manger et à tous les tests de langue étrangère à l'oral. Il obtient un bonus de +5 aux tests pour comprendre et reproduire les us et coutumes locales et éviter de commettre un impair.

2. Par monts et par vaux : Le personnage devient immunisé au mal des transports et ne subit pas de pénalité de fatigue pour les longs voyages ou les décalages horaires. Il obtient aussi un bonus de +5 pour tous les tests de pilotage de véhicules terrestres et nautiques ou les voyages à dos d'animal.

3. Sens du danger : Le personnage a l'habitude des situations tendues, il obtient un bonus de +5 pour repérer un danger ou ne pas être *Surpris*. Lorsqu'il arrive dans un lieu, le joueur peut faire un test de PER difficulté 12 (sans le bonus de +5 obtenu avec le rang 1 de cette voie) : en cas de réussite, le MJ doit lui indiquer si l'endroit est sûr ou potentiellement dangereux.

4. Résistance : Le personnage reçoit un bonus de +5 à tous les tests pour résister aux maladies et aux poisons et il ne subit que la moitié des pénalités ou des DM lorsqu'il est malade ou empoisonné. Il peut manger n'importe quelle nourriture locale comestible sans tomber malade, il est capable de manger ou de dormir deux fois moins que la normale et continue à guérir normalement, même dans les pires conditions.

5. Adaptation héroïque : Le personnage augmente de +2 ses valeurs de PER et de CON.

ÉQUIPEMENT

Les prix

Les prix constituent un vrai problème : les choses n'ont pas la même valeur selon que vous jouez dans le monde réel ou dans une uchronie, selon l'époque ou encore la localisation géographique. Dans les pays pauvres, nourriture et logement sont moins coûteux, voire même ridicules si vous vous contentez des standards locaux. En revanche, les objets manufacturés importés sont parfois plus chers que dans les pays développés, surtout si vous êtes sourcilieux sur la qualité ou l'authenticité du produit.

Nous avons donc fixé une valeur pour donner un ordre de grandeur relatif de ces biens et services en Occident, mais vous devrez adapter tous ces prix au contexte local. Ils sont exprimés en dollars virtuels, une monnaie sans existence réelle.

Période ancienne : si vous jouez avant 1945, divisez tous les prix et revenez par 10.

Période futuriste : si vous jouez dans un proche futur particulièrement sombre, multipliez les prix de la nourriture et du logement par 2.

Pays pauvre : divisez les prix du logement et de la nourriture par 10, multipliez les prix des objets de luxe par 2.

Argent liquide

Si vous avez vraiment besoin de connaître les liquidités d'un personnage, considérez qu'à chaque aventure, il peut dépenser une somme égale à son revenu (voir *Niveau de vie*, p. 15). S'il devait payer une rançon, par exemple, il pourrait trouver de façon exceptionnelle jusqu'à dix fois cette somme, mais son niveau de vie serait alors réduit d'un niveau pour les 1d6 prochaines aventures.

Armes et armures

Armes d'attaque au contact (ATC)

Armes	DM	Mod. de DM	Prix
Mains nues	1d4*	+ FOR	NA
Poignard, batte de base-ball, marteau	1d4	+ FOR	30
Machette, hachette	1d6	+ FOR	50
Épée	1d8	+ FOR	300
Rapier°	1d6	+ FOR	1 000
Hache à 2 mains	1d12	+ FOR	300

* DM temporaire.

° Critique sur 19-20



On n'est jamais assez bien équipé...

FOR MINI

Cette règle n'est pas nécessaire pour une partie d'initiation, mais si vous comptez jouer plus régulièrement, elle nous semble nécessaire pour garder un peu de cohérence sur l'usage des armes à feu. N'est pas Rambo qui veut...

Si un personnage ne possède pas une valeur de FOR au moins égale à celle indiquée dans la colonne FOR de la table des armes à feu, il utilise un d12 en attaque au lieu du d20.

Stabiliser : Les armes de poing peuvent être tenues à deux mains. Cela permet de diminuer la FOR requise de 4 points. Les armes d'épaule bénéficient du même bonus de 4 au score de FOR lorsqu'elles sont utilisées en tir couché ou avec un appui.

Autres époques :

Ajoutez 2 à la FOR mini requise pour utiliser les armes anciennes et retranchez 2 à ces mêmes scores pour des armes futuristes. La technologie permet en effet de créer des compensateurs de recul efficaces.

Armes d'attaque à distance (ATD)

Arme	DM	Portée pratique	FOR	Prix
Sagaie	1d8	10	8	NA
Shuriken/couteaux	1d4	5	4	10
Arc (2)	1d6	30	8	200
Foudroyeur	1d6°	5	6	300
Pistolet léger	1d6	10	8	200
Pistolet moyen (cal. 38)	1d8	20	10	400
Pistolet lourd (cal. 45)	1d10	20	12	800
Pistolet mitrailleur #	2d6	30	14	1 500
Pistolet mitrailleur lourd #	2d8	30	16	2 000
Carabine à répétition (2)	1d8	80	8	2 000
Fusil de chasse (2)	1d10	50	10	1 000
Fusil chasse gros gibier (2)	1d12	60	14	3 000
Fusil à pompe (2)	1d10	40	10	1 500
Canon scié (2)	1d10	20	12	1 000
Fusil d'assaut # (2)	2d8	80	12	2 000
Fusil de précision (2)	2d6*	100	14	5 000
Fusil de précision lourd (2)	2d8*	100	16	8 000
Lance grenade (2)	3d6	40	14	NA
Lance-roquette (L) (2)	4d6	100	16	NA
Mitrailleuse légère # (2)	3d6	80	18	NA
Mitrailleuse moyenne # (2)	3d8	80	22	NA
Mitrailleuse lourde # (2)	3d10	80	26	NA

° DM temporaires

(2) Arme à 2 mains

(L) Arme nécessitant une action limitée pour tirer ou pour être rechargée.

Arme automatique permettant de réaliser un « Arc de feu (L) ».

* cette arme permet d'ajouter un dé de DM en cas de tir à la fois couché et visé.

Portée pratique : La portée indiquée dans le tableau des armes n'est en aucun cas la portée maximale d'une arme, mais une portée à laquelle le tireur garde de bonnes chances de toucher en conditions de combat. Si vous avez utilisé les règles déjà publiées de *Casus Belli*, vous constaterez des différences entre les portées indiquées. Le tableau a été revu pour plus de cohérence et de réalisme.

DM des armes à feu : Les DM des armes à feu sont donnés pour le mode de tir le plus dangereux possible, cela signifie que si une arme peut tirer en rafale (symbole #), les DM correspondent à ce mode de tir. Si vous voulez connaître le type de DM au coup par coup, lancez un seul dé. Les armes qui utilisent plus de 2 dés de DM ne possèdent pas de mode de tir au coup par coup.

Armes à feu

La difficulté pour se procurer une arme à feu varie grandement d'un contexte de jeu à un autre, c'est donc au MJ de déterminer ce qui est en vente libre ou non, ce qui est facile à trouver sur le marché parallèle ou pas.

Foudroyeur : Inventé en 1972, le Taser ne fait son apparition qu'à partir des années 2000. Les DM de cette arme à impulsion électrique sont temporaires. De plus, la victime doit faire un test de CON difficulté 15 ou être *Renversée* et *Étourdie* pendant 1 tour. Le foudroyeur moderne nécessite une action limitée pour être rechargé, le foudroyeur futuriste peut tirer plusieurs fois, comme une arme à feu.

Pistolet léger : Ce sont de petites armes, très faciles à cacher, qui tirent des balles de très petit calibre.

Pistolet mitrailleur : Cette arme correspond à un Uzi (cal. 9 mm), une arme automatique qui n'existe pas encore au début du XXe siècle. Le PM lourd correspond à des munitions de plus gros calibre (10 ou 11 mm), rare à notre époque, mais utile pour le chapitre 8, Cyberpunk.

Fusil de chasse : Ce fusil de chasse à canons superposés ou juxtaposés possède les mêmes caractéristiques que le fusil à pompe, mais ne peut tirer que deux coups. Il constitue une exception aux règles de rechargement.

Canon scié : Le canon scié est considéré comme une arme de poing en combat au contact (voir les règles de combat).

Fusil de précision lourd : Une arme puissante, dont le recul très violent, oblige le tireur à tirer couché ou en appui. À chaque tir, le tireur doit réussir un test de CON difficulté 10. En cas d'échec, il utilise 1d12 (au lieu du D20) à tous les tirs suivants tant qu'il n'a pas pris 10 minutes de repos.

Lance-grenade : Tous les personnages (ou créatures) situés dans un rayon de 5 mètres subissent aussi des DM. Ils peuvent cependant effectuer un test de DEX difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM. Le lance-grenade existe en version un-coup sous un fusil d'assaut, ou en version avec chargeur comme une arme à part entière.

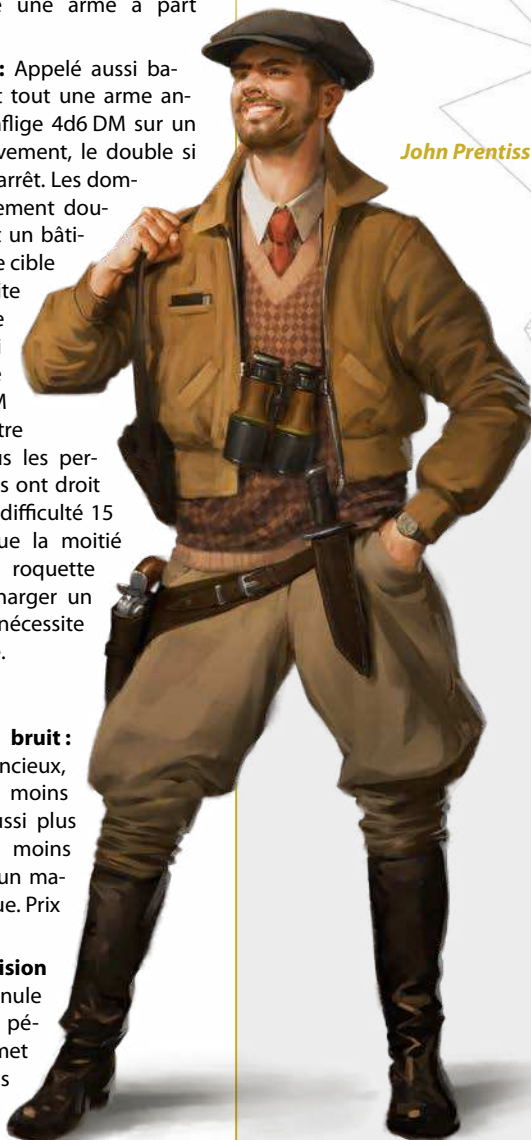
Lance-roquette : Appelé aussi bazooka, c'est avant tout une arme anti-véhicule. Elle inflige 4d6 DM sur un véhicule en mouvement, le double si le véhicule est à l'arrêt. Les dommages sont également doublés si la cible est un bâtiment. Tirer sur une cible humaine nécessite un test d'attaque similaire à celui d'une grenade et inflige 4d6 DM dans un diamètre de 5 mètres. Tous les personnages présents ont droit à un test de DEX difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM. Chaque roquette coûte 500 \$. Recharger un lance-roquette nécessite une action limitée.

Accessoires

Suppresseur de bruit : Aussi appelé silencieux, il rend l'arme moins bruyante mais aussi plus encombrante et moins précise. Il donne un malus de -1 en attaque. Prix 200 \$.

Lunette de vision nocturne : Annule la pénalité de pénombre et permet de tirer à -5 dans le noir total. Prix 500 \$.

John Prentiss



GRENADE OFFENSIVE LÉTALE

Selon la nation d'origine, certaines grenades offensives infligent des DM létaux au lieu des DM temporaires (même DM, même rayon d'action).

Harnais : Un harnais gyroscopique permet de réduire la valeur de FOR requise de 4 points pour une arme à feu tenue à deux mains, mais inflige le même malus en initiative, en DEF et à tous les tests de DEX. Il coûte 500 \$.

Grenades

Se procurer des grenades reste une opération très délicate. En général, il s'agit de « *prises de guerre* » pour les personnages. Voici les trois exemples les plus fréquents de grenades contemporaines (bien d'autres versions ont toutefois été inventées par l'homme...).

Défensive : La grenade à fragmentation explose en propulsant des éclats de métal qui infligent 4d6 DM dans un rayon de 5 mètres. Les victimes peuvent réaliser un test de DEX difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM. Surdit  offerte en sus pour 2d6 tours (1d6 si test de CON difficulté 15 réussi). 100 \$.

Lacrymog ne : Cette grenade lib re un nuage de gaz de 5 m tres de rayon pendant 10 tours. Un personnage (ou une cr ature) qui reste un tour dans la zone est *Aveugl * pour 1d6 tours. R ussir un test de CON difficult  15 permet de diviser la dur e par deux. L'effet perdure m me apr s  tre sorti de la zone. 50 \$.

Offensive : La grenade offensive produit une d flagration destin e   choquer l'ennemi. Elle inflige 2d6 DM temporaires dans un rayon de 3 m tres. Les victimes doivent faire un test de CON difficult  15 ou  tre * tourdi* pendant un tour. Surdit  offerte en sus pour 2d6 tours (1d6 si test de CON difficult  15 réussi). 50 \$.

Dynamite

D pass e depuis l'invention de la grenade, la dynamite peut cependant  tre une option pour les PJ, m me si son emploi en combat est un jeu dangereux. De plus, la dynamite  g e suinte

de la nitroglyc rine et devient instable et sensible aux chocs. Un b ton de dynamite s'utilise comme une grenade, mais n cessite obligatoirement une action limit e pour  tre allum  et lanc . Si le test d'attaque est un  chec critique, l'explosion a lieu   l'endroit o  se tient le personnage. La dynamite inflige 3d6 DM dans un rayon de 3 m tres, le double aux structures (voir DM aux structures). Les victimes peuvent effectuer un test de DEX difficult  15 pour ne subir que la moiti  des DM.

Armures

Le bonus de DEF d'une armure est re-tranch  en Initiative et   tous les tests de DEX.

Gilet pare-balle : Le gilet pare-balle apporte un bonus de +2 en DEF contre tous les types d'attaque et offre 5 points de r duction des DM (RD 5) contre les armes   feu, sauf en cas de critique. Prix 400 \$.

Gilet pare-balle lourd : Il ajoute des protections au cou et au bas-ventre, ainsi que des plaques en c ramique ou composites sur la poitrine et  ventuellement le dos. Il apporte un bonus de +4 en DEF et une RD 8 contre les armes   feu. Prix 1 500 \$

Option d'armure moderne : Les gilets pare-balle en kevlar et les plaques balistiques se d t rior ent apr s un coup au but. Si vous voulez plus de r alisme, vous pouvez r duire la RD de 1 point apr s chaque impact balistique.

Armures anciennes : Cuir DEF +2, cotte de maille DEF +4, armure de plaques DEF +6. Les armures anciennes voient leur DEF r duite de 4 points contre les armes   feu. En clair, seule l'armure de plaque est d'une quelconque utilit , et encore, elle n'octroie que +2 en DEF. Cela ne signifie pas qu'elle est capable de stopper un coup au but, mais seulement qu'elle peut d vier un tir oblique.

Équipement divers

Vêtements

Modèle	Prix
Premier prix	20 \$
À la mode	200 \$
Classieux	800 \$
Luxe	2 000 \$
Haute couture	5 000 \$
Tenue de randonnée	500 \$
Tenue de grands froids	1 000 \$

Objets courants

Objets	Prix
Appareil photo	100 \$
Boussole	30 \$
Caisse à outil	200 \$
Jumelles	100 \$
Lampe-torche	50 \$
Vivres pour 1 semaine	30 \$
Menottes	30 \$
Montre bracelet	60 \$
Poste radio	50 \$
Trousse de secours*	100 \$

**L'usage d'une trousse de secours offre un bonus de +2 aux tests pour soigner ou aux tests de CON du blessé. La trousse est réutilisable.*

Hébergement et restauration

Lieu	Prix
Hôtel minable	20 \$
Chambre d'hôtel	100 \$
Hôtel de luxe	1 000 \$
Suite de luxe	5 000 \$
Repas rapide	10 \$
Restaurant	40 \$
Grand restaurant	400 \$

Véhicules

Modèle	Prix
Moto tout terrain	8 000 \$
Moto sportive	12 000 \$
Moto routière	15 000 \$
Auto citadine	12 000 \$
Auto berline	20 000 \$
Minivan	30 000 \$
Auto 4x4	40 000 \$
Berline de luxe	50 000 \$
Auto sport	60 000 \$
Camion petit	50 000 \$
Camion gros	100 000 \$
Avion de plaisance	400 000 \$
Hélicoptère	1 000 000 \$

SYSTÈME DE JEU

EXEMPLES DE COMPÉTENCES

- **FOR** : briser, intimidation, soulever...
- **DEX** : acrobaties, crochetage, discrétion, escalade...
- **CON** : course longue, natation, résistance...
- **INT** : connaissances, informatique, médecine...
- **PER** : détection, pister, recherche d'indices...
- **CHA** : art, baratin, séduction...

Les règles de jeu permettent de déterminer si les actions entreprises par les personnages au cours de la partie réussissent ou non. Elles sont d'une importance capitale mais ne doivent absolument pas être un frein à votre plaisir.

Note pour le MJ : si certaines règles de jeu vous paraissent trop complexes ou injustes, changez-les !

Les actions

Lorsqu'un joueur décrit une action entreprise par son personnage, le MJ a deux possibilités :

- Il décide lui-même du résultat, généralement lorsqu'il sait que l'action ne peut que réussir ou échouer et, dans ce cas, il décrit immédiatement la suite des événements.
- Il a recours à un **test** si le résultat de l'action est incertain.

Quand faire un test ?

À chaque fois qu'un personnage entreprend une action un peu délicate et dont la réussite ou l'échec n'est pas automatique, le MJ fait ou demande aux joueurs de faire un test basé sur la caractéristique qui lui semble la plus appropriée à la situation.

Exemple : *Un personnage qui souhaite ouvrir une porte qui n'est pas fermée à def ne fait pas de test. En revanche, un personnage qui se retrouve devant une porte fermée dont il n'a pas la clef peut envisager de la défoncer ou de crocheter sa serrure (s'il dispose des outils nécessaires). Dans ce cas, le MJ demandera un test de FOR (pour défoncer la porte) ou un test de DEX (pour la crocheter).*

Certaines actions sont vouées à l'échec avant même que le joueur n'ait lancé un

dé. Un personnage qui voudrait traverser un mur ou soulever un éléphant à mains nues n'a aucune chance d'y arriver. Dans ce cas, le MJ peut mettre en garde le joueur ou laisser son personnage se ridiculiser devant ses compagnons.

Résolution d'un test

Pour effectuer un test, le joueur (ou le MJ, selon qui agit) jette un d20 et ajoute au résultat obtenu le Mod. de la caractéristique concernée. Pour réussir l'action, le résultat final doit être **supérieur ou égal** à la difficulté du test :

d20 + Mod. > ou = difficulté

Le MJ peut aussi appliquer toutes sortes de bonus et malus au test en fonction de la situation, et le joueur peut avoir à ajouter un bonus à son résultat en fonction de certaines capacités.

Table des difficultés

Facile	5
Moyenne	10
Difficile	15
Très difficile	20
Pratiquement impossible	25
Incroyable	30

Bonus de compétences

Vous devez considérer que chaque voie apporte un bonus égal à son rang pour tous les tests qui concernent une compétence en rapport direct ou indirect avec son nom. Cela est particulièrement vrai pour les connaissances associées à un domaine. Par exemple, un joueur peut ajouter le rang atteint dans la **Voie du corps-à-corps** pour savoir s'il reconnaît le champion d'arts martiaux que son personnage vient de croiser.

C'est au joueur d'apporter une justification crédible au MJ pour prétendre à ce bonus. Celui-ci ne peut pas être cumulé avec un autre bonus déjà prévu par cette Voie (ou offert par une autre Voie) : seul le plus haut est pris en compte.

Test en opposition

Quand plusieurs adversaires sont engagés dans une action qui les oppose directement, on dit qu'ils sont « *en opposition* ». Lors d'un test en opposition, les adversaires font chacun un test. **Celui qui obtient le plus grand résultat l'emporte.** Si l'un des participants obtient une réussite critique (voir plus loin) et pas l'autre, il remporte le test en opposition, quel que soit le résultat de l'adversaire.

Test en coopération

Dans certaines situations, un PJ peut en aider un autre pour réussir une action. Chaque participant effectue un test de difficulté 10 avec la même caractéristique que celle utilisée par l'auteur de l'action principale. En cas de réussite, il donne à son partenaire un bonus de +2 (le double s'il fait une réussite critique).

Dans le cas d'un combat, le joueur peut choisir s'il donne à son allié ce bonus en attaque ou aux DM, mais il doit l'annoncer avant que l'allié lance son dé d'attaque.

Série de tests

Il faut parfois remporter plusieurs tests consécutifs pour réussir une action ou une opposition. Par exemple, dans le cadre d'un bras de fer, si l'épreuve est importante pour l'aventure, il est plus amusant d'exiger trois tests en opposition gagnés consécutivement pour obtenir la victoire. Cela laisse de la place au suspense, aux commentaires des spectateurs, à la tricherie, et le résultat est ainsi moins aléatoire qu'avec un seul lancer de dé ! Cela permet aussi d'aménager des réussites partielles et des échecs modérés. Vous trouverez une

application possible des séries de tests au chapitre 6, dans les règles de défis.

Réussite critique

Une réussite critique s'obtient grâce à un résultat de 20 « *naturel* » sur le d20 (sans modificateur), ou lorsque le résultat total obtenu (avec modificateurs) dépasse la difficulté d'au moins 10 points.

Dans une action générique, une réussite critique permet au personnage d'obtenir un avantage supplémentaire (au choix du joueur) en plus de la réussite automatique de son action.

Par exemple, le personnage réussit à sauter par-dessus le précipice **et** atterrir debout (test de DEX), ou il repère des traces de passage sur le sol **et** détermine le nombre de personnes dans le groupe pisté (test de PER).

Bien entendu, le MJ peut mettre un veto sur une affirmation qui lui semble injustifiée ou qui porte préjudice à la bonne marche du scénario. Les tests où les personnages résistent ou sont passifs ne se prêtent pas toujours à l'amélioration du résultat par une décision du joueur (par exemple, un test de CON pour résister au poison).

En combat, les DM d'une réussite critique en attaque sont doublés (bonus inclus). S'il le souhaite, le joueur peut décider d'obtenir un avantage supplémentaire au lieu de doubler les DM, par exemple désarmer, faire reculer, aveugler, faire chuter l'adversaire, etc. Cette option est soumise à l'approbation du MJ au cas par cas, et dépend souvent de la nature de l'adversaire (figurant ou acteur important).

Échec critique

À l'inverse, pour de nombreux tests, obtenir un résultat de « *1 naturel* » sur le dé (généralement le d20, mais aussi le d12 parfois) ou obtenir un résultat inférieur de 10 points ou plus à la difficulté du test se traduit par un échec critique. Dans le cas du « *1 naturel* »,

EXEMPLES DE TESTS EN OPPOSITION

- **Bras de fer** : FOR contre FOR
- **Convaincre** : CHA contre CHA
- **Course à pied** : DEX contre DEX (sprint) puis CON contre CON (course d'endurance)
- **Immobiliser quelqu'un** : FOR contre FOR (il faut au préalable réussir un test d'attaque au contact)
- **Jouer aux cartes** : INT contre INT
- **Ligoter un prisonnier** : DEX contre DEX
- **Mentir/bluff** : CHA contre INT
- **Passer inaperçu** : DEX contre PER

PAS DE COMPÉTENCES ?

En jeu de rôle, une compétence simule une connaissance ou un savoir-faire qu'un personnage a acquis par apprentissage, par opposition aux caractéristiques qui représentent des aptitudes innées (bien que parfois améliorées par l'entraînement). Une liste de compétences dépend de l'univers du jeu. Par exemple, pour un jeu d'ambiance contemporaine, elle pourrait comprendre : acrobaties, équitation, érudition, discrétion, occultisme, etc. Pour *CO*, nous avons pris le parti de faire seulement appel à des tests de caractéristiques, les compétences étant simulées par des bonus que les capacités ou le rang atteint dans une voie apportent à ces tests. Certaines capacités de rang élevé permettent aussi de lancer deux d20 lors des tests de caractéristique, afin de simuler la progression globale dans un vaste domaine de compétence.

l'action échoue automatiquement, même si le résultat final indique une réussite.

Le MJ a alors toute latitude pour improviser un effet supplémentaire désagréable pour l'auteur de l'échec. Rien ne l'oblige à le faire, s'il estime que la situation ne s'y prête pas ou le moment mal choisi pour le bon déroulement du scénario.

Il n'est pas possible de dépenser un point de chance sur un résultat de « 1 naturel » : la chance a tourné !

Prendre 10 ou 20

Cette règle simule le fait que le personnage utilise les grands moyens et le temps nécessaire pour arriver à ses fins. Il n'est pas forcément important de détailler les moyens en question, même si une description globale des actions du personnage peut être exigée par le MJ. Elle peut s'appliquer aux tests de recherche d'indice ou à tout autre action longue et complexe : par exemple, crocheter une porte, grimper une paroi avec du matériel ou encore chercher un renseignement dans une bibliothèque.

Pour une action qui prend normalement un tour (10 secondes), si le personnage prend 2d6 minutes, le joueur obtient l'équivalent d'un résultat de 10 au d20 du test. On appelle cette action « *prendre 10* ». Bien entendu, cela n'est pas suffisant pour une action dont la difficulté est trop élevée.

Dans certains cas, le MJ peut aussi autoriser le personnage à prendre 2d6 heures et accorder au joueur l'équivalent d'un résultat de 20 au d20 du test (« *prendre 20* »).

Accélérer le mouvement : Parfois, le MJ peut considérer qu'une action peut être un peu plus rapide et permettre au personnage de prendre 10 en y consacrant seulement 2d6 tours et 20 en y consacrant 2d6 minutes. Mais n'abusez pas trop de cette possibilité sinon cela risque de devenir le choix par défaut des joueurs.

Attaque magique opposée

Si votre cadre de jeu intègre le surnaturel, certains pouvoirs peuvent faire appel à un test d'attaque magique opposée. Dans ce cas, le résultat de l'attaque n'est pas comparé à la DEF de la cible mais au résultat d'un test d'attaque magique réalisé par la cible. Si le MJ le souhaite, il peut éviter de lancer un d20 pour le test d'attaque magique du PNJ en ajoutant simplement 10 points à son score d'attaque avant de le comparer au résultat du joueur. Il obtient ainsi l'équivalent d'une DEF magique.

Si un PNJ ou une créature ne possède pas de score d'attaque magique, utilisez à la place un simple test d'INT.

Conflit de capacités

Si une capacité d'un personnage entre en contradiction avec celle d'un autre (ces capacités s'annulent, mais vous n'êtes pas certain de ce qui en résulte), le personnage ayant le plus haut niveau obtient l'avantage et applique sa capacité. En cas d'égalité, les deux capacités s'annulent et les règles normales s'appliquent.

Points de chance

Les **points de chance** (PC) permettent aux joueurs qui les utilisent avec clairvoyance d'obtenir un petit coup de pouce du destin. Chaque PC dépensé permet d'ajouter **10 au résultat d'un d20**. L'utilisation d'un point de chance se fait après avoir pris connaissance du résultat. **On ne peut pas utiliser plus d'1 PC par tour.** Notez aussi que certaines voies permettent au personnage d'utiliser des PC de manière originale.

Réussite critique : Comme l'utilisation d'un PC apporte un bonus de +10, si le test était déjà une réussite simple, elle devient une réussite critique.

Les PC se récupèrent seulement après chaque aventure. Si vous jouez une longue suite ininterrompue de scénarios,

les PJ récupèrent leur PC toutes les 4 à 8 heures de jeu, dès qu'une pause ou un événement positif leur permet de se ressourcer ou de faire le plein de confiance.

PC et roleplay : Les PC constituent également un outil pour le MJ afin d'inciter les joueurs à interpréter leur personnage. En effet, le MJ peut récompenser un beau moment d'interprétation ou toute autre fait de jeu appréciée et valorisé par la table par la récupération immédiate d'1 PC.

Enquête et recherche d'indices

Les enquêtes constituent souvent des étapes importantes dans les scénarios contemporains. Pour réussir une scène d'enquête, les joueurs doivent trouver des indices cachés qui les mènent à la scène suivante ou qui leur permettent d'avancer sur le chemin de la vérité (du moins celle que le scénario veut leur faire croire). Sans les bons indices, si les personnages reviennent bredouilles, toute la sagacité des joueurs peut s'avérer inutile ou même les emmener dans des directions complètement fausses. C'est pourquoi la recherche et la mise en corrélation d'indices est une source de difficulté en jeu de rôle.

Indices évidents : Les indices les plus importants devraient être presque inmanquables, en particulier pour des joueurs débutants. Il suffit que les PJ se trouvent au bon endroit pour les trouver. Il n'y a alors pas de test à effectuer du moment que le joueur indique que son personnage fait une recherche. Par exemple, s'il est sur une scène de crime, le personnage trouve automatiquement l'arme jetée derrière le lit si le joueur déclare que celui-ci fouille la pièce.

Indices et tests

Lorsque les indices sont cachés, il faut faire appel à un test. Les indices sont généralement de trois types, chacun

demandant un test sur l'une des trois caractéristiques mentales (INT, PER et CHA). Le MJ fixe la difficulté du test en fonction de l'évidence de l'indice (voir la table des difficultés). Chercher un indice dans une zone de 5 mètres de côté environ ou interroger une personne prend 2d6 minutes. Si plusieurs personnages effectuent la même recherche, ne lancez qu'une seule fois 2d6 pour déterminer le temps nécessaire, le personnage avec le meilleur résultat au test trouve le premier :

- **Trouver une preuve (PER) :** Il s'agit d'une preuve matérielle, par exemple un cheveu, une tâche sur un morceau de tissu, une empreinte dans la terre, etc.
- **Remarquer un détail (INT) :** À l'aide d'un raisonnement logique, le personnage remarque que quelque chose cloche, par exemple un objet déplacé ou manquant, un sens caché dans un message ou des faits contradictoires.
- **Obtenir un aveu (CHA) :** Le personnage apprend quelque chose d'un interlocuteur, qui lui livre un renseignement, consciemment ou sans même s'en rendre compte.

Pour être certain de ne pas rater un indice, un personnage peut **prendre 10 ou 20**. Si le personnage multiplie par 10 le temps normal (2d6 minutes x 10), le joueur obtient l'équivalent d'un résultat de 10 au d20 du test de recherche. Bien entendu, cela n'est pas suffisant pour un indice dont le niveau de difficulté est trop élevé. Dans certains cas, le MJ peut aussi autoriser le personnage à prendre 20 en passant 2d6 heures à chercher l'indice.

Rater un test

Parfois, rater un indice peut mettre en péril la bonne marche du scénario et le MJ devrait réfléchir à deux fois aux solutions pour éviter cet écueil. Plusieurs options s'offrent à lui et, bien entendu,

il est possible d'alterner ou de mixer différentes approches, en fonction des événements d'un scénario.

Les personnages : Si le MJ prévoit de faire jouer des scénarios où la partie enquête est primordiale, il est préférable qu'au moins un personnage du groupe possède la *Voie de l'investigation*. D'autres voies offrent des bonus dans certains domaines en particulier. N'oubliez pas la règle sur les compétences : un joueur peut toujours revendiquer un bonus égal au rang atteint dans la voie pour une action en rapport avec celle-ci.

Exemple : *un personnage qui observe une blessure par balle sur un cadavre pourra ajouter son rang dans la Voie des armes à feu pour s'apercevoir que le tir a eu lieu à bout touchant.*

La difficulté : Lorsqu'un indice est important pour la poursuite du scénario, le MJ devrait essayer de lui assigner une difficulté inférieure ou égale à 15. Dans tous les cas, au moins un personnage du groupe devrait être capable de réussir le test simplement en pensant à « *prendre le temps* ». N'hésitez pas également à rappeler aux joueurs la règle de coopération (p. 35) pour augmenter leurs chances, en particulier lorsqu'ils prennent le temps !

Informers les joueurs : Si le MJ annonce la difficulté du test, le joueur sait qu'un échec est survenu et qu'il a manqué un indice. Son personnage a l'intuition que quelque chose lui a échappé et il pourra revenir plus tard (au moins 1d20 heures) ou encore « *prendre 10 ou 20* » si cela est possible.

Impitoyable : La méthode dure consiste à laisser les joueurs trouver des solutions alternatives face à leur échec. Le MJ n'indique pas la difficulté du test et peut même parfois lancer secrètement le dé à la place du joueur, en ne lui laissant ainsi aucun renseignement sur la qualité de sa recherche... Dans ce cas, le scénario devrait prévoir une

solution alternative (voir ci-dessous), sinon les risques d'échec sont importants.

Solution alternative : Proposer au cours du scénario de nouvelles opportunités pour les personnages de récupérer l'indice ou l'information. Le plus simple consiste à replacer l'indice ailleurs ou à un autre moment. Ou alors, un PNJ amical peut confier l'information. Ou, plus gratifiant, un adversaire (qui pourrait suivre les PJ et se faire remarquer, par exemple) est mis hors d'état de nuire et lâche l'info en question sans en savoir plus.

Le combat

Le tour de combat

Le tour de combat est une unité de temps de 10 secondes. Il est très utile pour gérer et visualiser le déroulement des affrontements.

Surprise

Parfois, un groupe peut en surprendre un autre. Pour cela, il doit s'être dissimulé sur le lieu où le combat va avoir lieu afin de tendre une embuscade. Chacun des membres du groupe qui tombe dans l'embuscade doit faire un test de PER de difficulté [10 + Mod. de DEX des assaillants]. Les créatures qui bénéficient d'un bonus de discrétion l'ajoutent à cette difficulté.

La difficulté correspond à une embuscade tendue en forêt à une dizaine de mètres de distance. Le MJ peut assigner un bonus ou un malus en fonction de la distance et de l'environnement.

Chaque créature qui rate son test de PER est *Surprise* à son premier tour de combat (voir la marge « *États préjudiciables* »).

Initiative

Au début de chaque tour de combat, il faut déterminer dans quel ordre les combattants vont agir. Celui qui a le plus haut score d'initiative effectue son



Se battre pour sauver sa peau... et son âme...

ÉTATS PRÉJUDICABLES

Un « *état préjudiciable* » est un ensemble de pénalités infligées à un personnage :

- **Affaibli** : utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20.
- **Aveuglé** : -5 en Initiative, en attaque au contact et en DEF, -10 en attaque à distance.
- **Étourdi** : aucune action possible et -5 en DEF.
- **Immobilisé** : pas de déplacement et utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20.
- **Paralysé** : aucune action possible, en cas d'attaque touché automatiquement et subir un critique (s'applique à un personnage inconscient ou ligoté).
- **Ralenti** : une seule action par tour (action d'attaque ou de mouvement).
- **Renversé** : -5 en attaque et DEF, nécessite une action de mouvement pour se relever.
- **Surpris** : pas d'action et -5 en DEF au premier tour de combat.

(ou ses) action(s) en premier. Les autres agissent ensuite, un par un, dans l'ordre décroissant des valeurs d'initiative. En cas d'égalité, donnez l'avantage aux PJ sur les PNJ. En cas d'égalité entre deux PJ, départagez-les avec la valeur de PER.

Les actions

À son tour de jeu, un personnage peut effectuer :

- **1 action limitée** ;
- **OU 1 action de mouvement et 1 action d'attaque** ;
- **OU 2 actions de mouvement.**

Résolution des attaques

On distingue quatre types d'actions :

- **L'action limitée (L)** : utiliser une capacité limitée.
- **L'action de mouvement (M)** : se déplacer de 20 m environ, se relever, ramasser une arme, dégainer une arme.
- **L'action d'attaque (A)** : effectuer une attaque normale de son choix.
- **L'action gratuite** : Cette action peut être réalisée en plus des actions normales du personnage, certaines capacités permettent de réaliser une attaque ou un déplacement en action gratuite.

Quand un personnage tente d'attaquer un adversaire, il doit effectuer un test d'attaque en fonction de l'arme qu'il utilise (contact, distance, magique). La difficulté d'un test d'attaque est toujours égale à la défense (DEF) de l'adversaire. Si le résultat du test est supérieur ou égal à la DEF de celui-ci, l'attaque réussit et inflige des dommages. Si le résultat est inférieur à la DEF, l'attaque échoue.

Parfois, un test d'attaque peut subir un malus pour des conditions défavorables. Par exemple, combattre dans la pénombre (nuit de pleine lune, ruelle mal éclairée, etc.) entraîne un malus de -5 en attaque à distance, de même que

tirer sur une cible engagée au corps-à-corps (le malus n'est que de -2 seulement si la cible est du côté du tireur).

Actions de tir

Une attaque simple permet de faire un test d'attaque à distance et d'infliger des DM normaux. Les armes à feu nécessitent néanmoins quelques règles supplémentaires :

Arc de feu (L) : Les armes capables de tirer en mode automatique permettent d'arroser une zone de 5 mètres de large lors du tir en rafale. Toutes les cibles sur la trajectoire, même les alliés, subissent une attaque avec un malus de -3 au test d'attaque en infligeant 1 dé de DM en moins. Les armes qui permettent cette action sont signalées par le symbole # dans l'équipement.

L'utilisation d'un arc de feu augmente le risque d'incident de tir (voir ci-après) de +1.

Tir visé (L) : Le personnage vise plus longuement sa cible, il double la portée de l'arme et peut ajouter son Mod. de PER en attaque ou aux DM de son attaque, au choix. S'il est en appui sur un trépied et/ou en tir couché, il multiplie la portée par 4.

Portée : Les armes de tir ont une portée indiquée à la section équipement, il est possible de tirer jusqu'au double de celle-ci avec une pénalité de -5. Vous pouvez imaginer aller jusqu'à trois fois la portée si vous le souhaitez, avec un malus de -10.

Cible proche : Avec une arme à feu moderne, un personnage obtient un bonus de +3 en attaque lorsqu'il fait feu sur une cible à moins de 5 mètres. Lorsque les adversaires sont à distance de combat au contact, une arme à 2 mains (fusil) subit un malus de -3 en attaque, un tir visé devient impossible et enfin les armes à feu lourdes (mitrailleuses) ne peuvent pas être utilisées.

Mettre en joue : À son tour, un personnage peut mettre en joue sa cible

et attendre, il peut alors tirer à tout moment dans le tour en interrompant l'action de sa cible. S'il est à moins de 20 mètres, il peut mettre en joue un groupe de cibles rapprochées et les « *tenir en respect* » : il détermine sa cible seulement au moment de faire feu. Cette action peut être accompagnée d'un tir visé ou d'un arc de feu (voir ci-dessus).

Désarmer un tireur : Un combattant au corps-à-corps peut désarmer un tireur en réussissant un test d'attaque au contact en opposition avec sa cible. Le tireur bénéficie d'un bonus de +5 sur son test s'il tient son arme à deux mains. L'auteur de la manœuvre prend l'arme des mains du tireur s'il obtient une réussite critique (marge de 10). En cas d'échec de la manœuvre, le tireur a le droit de riposter par une attaque gratuite immédiate avec cette arme.

Actions défensives

Un personnage qui ne souhaiterait pas attaquer à son tour de jeu possède deux possibilités pour mieux se défendre contre une attaque au contact. Ces actions ne sont d'aucune utilité contre les armes à distance. Contre ces dernières, la seule option consiste à se mettre « *à couvert* ».

Défense simple : Un personnage peut choisir de sacrifier son action d'attaque pour obtenir un bonus de +2 en DEF jusqu'à son prochain tour.

Défense totale (L) : Un personnage peut choisir de ne faire que se défendre à ce tour. Cette action limitée lui confère un bonus de +4 en DEF.

Combat à 2 armes

Attaquer avec une arme dans chaque main est une action limitée, chacune des deux attaques utilise 1d12 au lieu du d20 habituel et inflige des DM normaux. Un combattant à deux armes de contact doit manier une arme légère dans sa main faible (1d6 de DM max).

Dans le cas de deux armes à feu, l'arme employée dans la main secondaire voit son score de FOR mini (voir le tableau p. 30) augmenter de 2.

Chargeurs et munitions

La gestion des munitions peut être un véritable casse-tête : les chargeurs sont différents d'une arme à l'autre, il existe divers modes de tir (coup par coup, rafales courtes, rafales longues...), et chaque arme affiche sa propre cadence de tir. Nous vous proposons donc de ne pas comptabiliser les munitions. Le personnage peut recharger son arme entre deux actions (après tout, un tour dure 10 secondes), et la règle de l'incident de tir peut simuler le fait de devoir recharger à un moment inapproprié.

Le MJ a cependant toute liberté pour utiliser le manque de munition comme ressort dramatique, lorsque cela peut participer à l'ambiance du scénario (une longue aventure en pleine nature, un huis clos, etc.). En effet, ne pas compter les munitions dans le détail n'empêche pas de comptabiliser le nombre de chargeurs disponibles. Ainsi, le joueur doit enlever un chargeur de son équipement à chaque incident de tir, et éventuellement un autre à la fin de chaque combat, sur avis du MJ.

Incident de tir : Lorsqu'un personnage obtient un résultat très faible au dé d'attaque avec une arme à feu (voir dans le détail plus bas), celle-ci présente un problème. Il faut alors recharger, elle s'enraye ou encore le personnage la lâche et doit la ramasser. Dans tous les cas, le résultat est similaire : le personnage rate son action et doit consacrer une action de mouvement pour rendre son arme à nouveau opérationnelle. Au cours de l'histoire des armes à feu, toutefois, la taille des chargeurs, la fiabilité et l'ergonomie des armes se sont progressivement améliorées. Ainsi le seuil d'incident de tir dépend du niveau technologique de l'arme et donc de la période de jeu choisie :

MODIFICATEURS D'ATTAQUE

À couvert : Tout tir sur une cible à couvert se fait avec un malus de -2 à -5 (selon la taille de l'abri), il en va de même pour un tir sur une cible engagée au corps-à-corps (-2 de base, -5 si un allié masque la cible).

Conditions de luminosité : *Pénombre* : -5 aux attaques à distance. *Noir total* : voir l'état préjudiciable « *aveuglé* ».

Portée longue : Les armes de tir et de lancer peuvent être utilisées jusqu'au double de la portée indiquée mais avec une pénalité au score d'attaque de -5. Les sorts et les pouvoirs magiques qui nécessitent un test d'attaque bénéficient aussi de cette option.

BLESSURE GRAVE ET PNJ

Lorsqu'un PNJ (ou une créature) reçoit une blessure grave, le MJ peut simplement considérer que le PNJ est mort. À moins que le déroulement du scénario ne dépende de sa survie.

OPTIONS DE COMBAT

Attaque rapide : lorsque son personnage attaque au contact ou a distance, un joueur peut choisir de lancer deux d20 et de garder le meilleur résultat. En cas de réussite, il divise les dommages par 2.

Chercher le point faible : lorsque son personnage attaque au contact ou a distance, un joueur peut choisir de lancer deux d20 et de garder le plus faible résultat. En cas de réussite, il ajoute +1d6 aux dommages.

- **Armes anciennes :** Les armes du début du XX^{ème} siècle produisent un incident de tir sur un résultat de 1 à 3 naturel sur le d20.
- **Armes contemporaines :** Les armes de 1945 à nos jours produisent un incident de tir sur un résultat de 1 à 2 naturel sur le d20.
- **Armes d'anticipation :** Les armes du futur proche produisent un incident de tir sur un résultat de 1 naturel sur le d20 seulement.
- **Arc de feu :** Réaliser un arc de feu augmente de +1 le risque d'incident de tir.

Changer d'arme

Ranger une arme à feu pour sortir une arme blanche nécessite une action de mouvement. L'exception concerne le combat à mains nues, pour lequel aucune action n'est requise. Il est important que le MJ veille à bien faire respecter cette règle : changer d'arme doit rester une gêne.

Cacher une arme : En fonction du lieu et de l'époque, le MJ doit déterminer la taille maximum des armes qu'un personnage peut transporter sans éveiller la suspicion ou susciter l'intervention des forces de sécurité. Le score de DM est généralement un bon indicateur de la taille d'une arme à feu. Par exemple, le MJ peut demander au personnage de faire un test de CHA lorsqu'il croise les forces de l'ordre. La difficulté du test est égale aux DM maximum que l'arme peut infliger (par exemple 2d8 = 16 pour un fusil d'assaut). Si l'agent cherche activement l'arme, la difficulté augmente de 10.

Grenades

Lancer une grenade est une **action limitée**. Lorsqu'un personnage utilise une grenade, il vise une zone et pas un individu. Jusqu'à **20 mètres** de distance, le personnage doit réussir un test d'attaque à distance contre une **DEF de 10**. Au-delà, le score de DEF

passé à 15 (maximum 40 mètres). En cas d'échec, la grenade explose loin de la zone ciblée et ne produit pas l'effet désiré. Il est possible de lancer une grenade en restant à couvert pour ne pas s'exposer au feu adverse, mais la DEF est alors augmentée de +5. Les grenades ne permettent pas de doubler les DM en cas de réussite critique.

Résolution des DM

Quand une attaque réussit, il faut déterminer les dommages (DM) qu'elle inflige en lançant le dé de dommages de l'arme ou du sort employé et en y ajoutant un éventuel modificateur de dommages (Mod. de FOR au contact). Le résultat obtenu est alors retranché au nombre de PV du personnage touché.

Dégâts sans limite : Dans *COC*, les jets de DM sont des jets sans limite. Lorsque le joueur ou le MJ obtient le résultat maximum sur un dé de DM, il relance ce dé et ajoute le nouveau résultat au premier. Si c'est à nouveau un résultat maximum, il continue à relancer le dé selon la même règle, et ainsi de suite. Cela rend les combats particulièrement rapides et mortels.

DM temporaires

Un personnage peut choisir d'infliger des DM « *non-létaux* » s'il ne veut pas réellement blesser ou tuer une créature, mais simplement l'assommer. On appelle ces dégâts des DM temporaires. Dans ce cas, les tests d'attaque subissent un malus de -2 sauf si le personnage emploie une arme adaptée (mains nues, gourdin, etc.). Dans un monde contemporain souvent plus réaliste et sérieux que d'autres grands genres d'aventures, cette règle pourrait être très utile, car les conséquences d'un meurtre par des PJ pourraient entraîner de nombreuses complications.

On retranche ensuite aux DM temporaires le Mod. de FOR de la cible. Les DM temporaires ne sont pas retranchés aux

PV, mais additionnés et comptabilisés à part. Lorsqu'ils dépassent le nombre de PV restants de la créature, elle est assommée. Une créature récupère de 1 point de DM temporaire par minute.

Exemple : John souhaite interroger un voyou à qui il reste 3 PV. Il lui porte un coup de crosse de son fusil (avec un malus de -2 en attaque) et lui inflige 8 points de DM. Le voyou avec +1 en Mod. de Force subit 7 points de DM temporaires. Cela fait 4 points de plus que le nombre de PV qu'il possède. Il restera donc assommé pendant au moins 4 minutes.

Inconscience et mort

Quand un personnage (ou une créature) tombe à 0 PV, il subit une blessure grave. Il tombe au sol, inconscient, et ne peut plus agir. S'il ne bénéficie pas de soins ou d'une aide médicale quelconque dans l'heure qui suit, il meurt. Pour le joueur, c'est la fin de la partie. Snif...

Soigner un personnage à 0 PV requiert un test d'INT difficulté 10. En cas de succès, le patient reprend conscience au bout de 1d6 minutes avec 1 PV mais reste Affaibli (voir Blessure grave ci-après).

Un personnage ne peut pas descendre en dessous de 0 PV. On ne compte donc pas les PV perdus en-dessous de 0. Cependant, pour des raisons de vraisemblance, le délai avant sa mort peut être réduit (s'il est pris dans un incendie, dévoré par un monstre, achevé par un ennemi, etc.).

Blessure grave

Lorsqu'un personnage reçoit des DM supérieurs ou égaux à son score de CON en une seule attaque, on coche la case de **blessure grave**. Le personnage obtient aussi automatiquement une blessure grave s'il tombe à 0 PV (dans ce cas, il perd également automatiquement connaissance, comme décrit précédemment). Un personnage victime

d'une blessure grave est **Affaibli** (il utilise un d12 pour tous ses tests).

Exemple de PJ Affaibli : Maryse grimpe à un arbre pour échapper à un ours. La difficulté est de 10, mais elle souffre d'une blessure grave et lance un d12 pour son test. Elle obtient 7 au d12 et ajoute son Mod. de DEX de +3. Réussi de justesse !

Inconscience et blessure grave :

Lorsque le personnage reçoit une blessure grave, il doit faire un test de CON difficulté 8 (avec un d12) ou perdre connaissance pour 1d6 minutes. À la fin de cette période d'inconscience, un nouveau test, de même difficulté, doit être tenté. En cas de réussite, le personnage se réveille. Sur un nouvel échec, il reste comateux 1d6 heures de plus. Les créatures du type non-vivant sont immunisées à cet effet, comme à tous les effets qui nécessitent un test de CON.

Guerir une blessure grave : Chaque jour, après une nuit de repos, un personnage peut faire une seule tentative pour guérir une blessure grave. Il doit effectuer un test de CON difficulté 8 (avec 1d12 puisqu'il souffre d'une blessure grave). En cas de réussite, la blessure grave est effacée.

Si le personnage bénéficie d'une hospitalisation ou de soins médicaux efficaces, le MJ peut accorder un bonus allant de +2 à +5 pour ce test. Si le joueur obtient un échec critique (résultat de 1), le MJ peut considérer qu'une complication survient (septicémie, gangrène, etc.). Des soins intensifs sont nécessaires ou la blessure s'aggrave et peut éventuellement mener au décès du personnage.

Guerison des PV

Les personnages ne récupèrent pas naturellement leurs PV entre les combats. Après une nuit de repos (environ 8 heures), chaque personnage blessé récupère un nombre de PV égal au jet de son **dé de vie**, auquel s'ajoute le

D12 ET DOUBLE DÉ : COMMENT FAIRE ?

Lorsqu'un personnage est victime d'un état préjudiciable qui l'oblige à utiliser un d12, mais qu'une capacité lui permet normalement de lancer deux d20 et de garder le meilleur résultat, que se passe-t-il ? Le joueur lance à la place deux d12. De même, dans cet état, le personnage ne peut plus utiliser les capacités qui nécessitent de remplacer l'usage du d20 par le d12. Enfin, obtenir 12 au d12 ne constitue ni une réussite automatique, ni une réussite critique. Une règle optionnelle existe, si le MJ le permet. Un 12 « naturel » sur le d12 autorise à lancer un d20 : le meilleur des deux résultats (d20 ou d12) est gardé. Le résultat du d20 est alors soumis aux règles normales de réussite critique.

niveau et le **Mod. de CON** du personnage (résumé ainsi : [dé de vie + niveau + Mod. de CON]).

Règles de poursuite

Pour des raisons de simplicité, notamment dans les phases de combat, nous avons fait le choix de fixer la vitesse de déplacement à 20 mètres par action de mouvement pour l'immense majorité des créatures.

Dans le cadre précis d'une poursuite, ce choix peut surprendre, mais nous considérons que les possibilités lors de ce genre d'événement ne se résument pas à une course de vitesse. La capacité d'une créature à en rattraper une autre dépendra d'une succession de tests de DEX. Ces tests simulent les aléas

du terrain, car la capacité à franchir un obstacle est souvent plus déterminante que la vitesse pure. Les créatures les plus rapides ont généralement un haut score de DEX ou même deux d20 pour les tests sur cette caractéristique.

Commencer par déterminer la distance initiale entre les créatures. À chaque tour, on considère que chaque participant utilise toutes ses actions en mouvement. Si ce n'est pas le cas, la créature qui utilise une autre action perd automatiquement 20 mètres sur ses opposants.

À chaque tour de poursuite, chaque créature fait un test de DEX (diminuée du bonus de DEF d'une éventuelle armure) et on compare les résultats.

- Si la différence entre les scores obtenus est inférieure à 10 points, la distance est réduite ou augmentée de 10 mètres à l'avantage du plus haut score.
- Si un protagoniste dépasse d'au moins 10 points le score obtenu par son adversaire, il obtient une action supplémentaire de son choix (mouvement ou attaque) en plus des 10 mètres de terrain perdus ou gagnés (voir ci-dessus). Il peut s'en servir pour rattraper/distancer son adversaire par une action de mouvement ou pour l'attaquer (au contact ou à distance au choix).

Distance limite : Une poursuite prend généralement fin si les protagonistes se perdent de vue. C'est au MJ de décider de la distance que cela représente en fonction de la nature du terrain, de 50 mètres en forêt à 500 mètres et plus en plaine.

Tests de CON : Au bout de 5 tours, si la poursuite n'est pas terminée, vous pouvez décider que les tests de DEX sont remplacés par des tests de CON. La poursuite n'est plus une question de vitesse, mais d'endurance.

*La vie ou la mort se
joue parfois à quelques
secondes...*



Règles de véhicules

Voici des règles pour simuler les poursuites en véhicules, un élément incontournable de la plupart des aventures contemporaines. Dans ce livre, vous trouverez ainsi trois propositions pour gérer les poursuites. Les deux premières, règles simplifiées et règles complètes, sont dans ce chapitre. Vous en trouverez une dernière dans le chapitre 6 qui décrit le genre de l'espionnage. Les trois sont valables. Elles dépendent simplement de ce que vous souhaitez en tant que MJ mettre en place à votre table de jeu.

La proposition simplifiée pourra vous servir si vous êtes débutant ou si la poursuite n'est qu'un élément annexe sur lequel vous ne souhaitez pas perdre de temps. Vient ensuite une proposition pour faire de la poursuite une véritable scène, avec ses règles spécifiques, et y passer un peu de temps à la table. Faites votre choix.

Règles simplifiées

Pilotage : À chaque tour, le conducteur peut utiliser une action de mouvement pour faire un test de DEX difficulté 10 ou 15 au choix. En cas de succès, il augmente ou réduit la distance entre les véhicules de 10 mètres (Diff. 10) ou de 20 mètres (Diff. 15). En cas d'échec, il subit une **sortie de route** ! Si son véhicule est plus rapide que celui de son adversaire, il obtient un bonus de +5 au test.

Modificateurs au test de poursuite

Capacité	Modificateur
La créature parcourt 30 mètres par action de mouvement	+10
La créature possède une action de mouvement supplémentaire par tour	+10
La créature vole	+10
Quadrupède*	+5
Créature de taille très petite ou inférieure	-5
Créature de taille énorme ou supérieure	+5

Ces bonus peuvent se cumuler : par exemple, un dragon (créature de taille énorme et volante) obtient un bonus de +15

*Ne peut pas se cumuler avec la capacité « La créature vole »

Sortie de route : Tous les passagers subissent 2d6 DM. Lancez 1d6, sur un résultat de 1-3 le véhicule est HS et il ne peut pas repartir. La distance entre les véhicules est immédiatement réduite/ augmentée de 40 mètres.

Percussion : Si la distance entre deux véhicules est réduite à 0, le pilote peut utiliser une action d'attaque pour faire un test de DEX (pilotage) opposé contre le pilote adverse. Le véhicule le plus lent inflige une pénalité de -5 au test du pilote. En cas de succès, le véhicule percuté subit une sortie de route, sauf si son conducteur réussit un test de DEX (pilotage) difficulté 15. Si le véhicule percuté est le plus lourd, il bénéficie d'un bonus de +5 au test pour éviter la sortie de route, s'il est le plus léger, il subit au contraire une pénalité de -5.

Règles complètes

Caractéristiques d'un véhicule

Les caractéristiques d'un véhicule sont utilisées dans le cadre des poursuites et des combats. Elles sont légèrement différentes de celles d'une créature.

Force (FOR) : Représente la masse du véhicule. Un véhicule peut embarquer approximativement autant de personnes (conducteur inclus) que ce score +4.



Fin de poursuite...

Exemple : une auto berline a une FOR de 1 donc peut embarquer cinq personnes.

Une moto peut embarquer un passager supplémentaire (FOR -3), mais elle perd alors 1 en AGI. Ce bonus s'ajoute aux DM infligés par le véhicule lors des percussions.

Agilité (AGI) : Représente un mélange entre la maniabilité et la vitesse de pointe du véhicule. Ce bonus s'ajoute à tous les tests de pilotage.

PV : Les PV d'un véhicule déterminent sa résistance aux chocs et aux accidents. Les armes personnelles (c'est-à-dire les armes normales décrites dans les pages précédentes, par opposition aux armes de véhicule) infligent **des DM divisés par 2 aux véhicules**.

Exemple : si un personnage tire au pistolet lourd (1d10) sur une voiture pour la stopper et obtient 7 au dé, il retranche seulement 3 PV au véhicule.

DEF : Ajoutez à ce score le Mod. de DEX du pilote. La DEF prend en compte la maniabilité du véhicule, sa vitesse, sa solidité mais aussi sa taille.

Poursuites en véhicule

Lors d'un combat entre véhicules, un des deux camps essaye en général de semer l'autre ou du moins d'obtenir un avantage de positionnement. Au début du combat, le MJ doit déterminer la distance initiale entre les véhicules. Si la poursuite commence par un démarrage en trombe, la distance initiale augmente d'une catégorie par tour de retard qu'un véhicule prend au départ.

On définit quatre catégories de distance :

Contact (de 0 à 20 mètres) : Les véhicules peuvent tenter des manœuvres de percussion, les personnages à bord peuvent utiliser leurs armes à distance avec un malus de -2 (et un éventuel malus qui dépend de la portée de l'arme).

Les armes de véhicules subissent une pénalité de -5 en attaque (les véhicules sont souvent un peu trop près).

Proche (20 à 100 mètres) : Les passagers peuvent réaliser des attaques à distance avec une pénalité de -5, les armes de véhicule sont parfaitement opérationnelles.

Éloigné (100 à 300 mètres) : Les passagers ne peuvent plus réaliser d'attaques à distance, les armes de véhicule subissent une pénalité de -5.

Limite (+ de 300 mètres) : Les protagonistes arrivent tout juste à savoir où se situe leur adversaire, si la distance augmente encore entre les véhicules, ils se perdent et la poursuite est définitivement terminée.

Terrain découvert : Ces distances correspondent à une poursuite en ville ou en terrain accidenté. Si le terrain est découvert, la distance qui permet de basculer de la catégorie « éloigné » à « limite » est doublée (soit 600 mètres). En combat nautique ou aérien, elle est encore plus importante, et généralement portée à quelques kilomètres.

Pilotage

Au début du tour, chaque conducteur impliqué dans une poursuite doit faire un test de pilotage : il s'agit d'un test de DEX modifié par l'AGI du véhicule. Bien que ce test ait lieu avant toute considération d'initiative, il correspond à une action de mouvement. Celle-ci sera déduite des actions normales du pilote à son tour.

On compare le résultat de chaque protagoniste, et s'il est compris dans un intervalle de plus ou moins 5 points, la distance ne bouge pas. Sinon, celui qui obtient le plus haut score peut décider d'augmenter ou de réduire d'une catégorie la distance entre les véhicules. Une réussite critique permet de modifier la distance de poursuite de deux catégories.

Sortie de route : À chaque fois qu'un test de pilotage donne pour résultat **un échec critique** (marge d'échec de

EXEMPLE

Kentucky saute sur sa moto tout terrain garée juste devant la porte et démarre en trombe. Ses poursuivants arrivent avec un tour de retard et perdent encore un tour à rejoindre leur véhicule garé à une cinquantaine de mètres. Ils sont donc déjà « éloignés » au moment où la poursuite s'engage (contact + 2 tours de retard). Kentucky obtient un 5 au d20 pour un total de 10 (5 au dé +2 DEX +3 AGI). Ses poursuivants roulent en berline et le conducteur possède une DEX de +1. Le MJ obtient un total de 18 (15 au dé +1 DEX +2 AGI). Comme la différence entre le résultat excède 5 points (18 - 10 = 8), les yakusas se rapprochent de Kentucky... La distance est à présent qualifiée de « proche ».

10 points ou plus ou « 1 *naturel* » sur le dé), cela signifie une sortie de route. Le véhicule vient de prendre une trajectoire involontaire qui se termine par un arrêt brutal, généralement dans un obstacle. Le véhicule subit 4d6 DM et tous les passagers subissent 2d6 DM. Tous ces DM sont bien entendu eux aussi des jets sans limite. La distance entre les véhicules est immédiatement réduite ou augmentée de deux catégories en défaveur du véhicule accidenté.

Ces DM correspondent à des véhicules roulant à pleine vitesse, pour des vitesses réduites comme un accident plus banal, ils peuvent être réduits à 2d6 pour le véhicule et 1d6 pour les passagers.

Véhicule à 0 PV : Un véhicule à 0 PV est en panne, il ne peut plus rouler. Si le véhicule tombe à 0 PV après avoir reçu des DM alors qu'il roule à pleine vitesse, le pilote doit faire un test de pilotage difficulté 15 ou subir une sortie de route.

Véhicules volants

Un véhicule volant peut poursuivre un véhicule terrestre ou nautique en utilisant les règles normales. Par contre, un véhicule volant rapide sème tout véhicule terrestre ou marin en accroissant automatiquement la distance au rythme d'une catégorie par tour (éventuellement plus si le pilote gagne ses tests de pilotage).

Il peut toutefois exister quelques exceptions de véhicules aériens lents, comme les dirigeables, ou très lents, comme les montgolfières.

Crash : Le crash est une règle particulière qui concerne les véhicules volants, en cas de « *sortie de route* », le pilote doit immédiatement réussir un test de pilotage difficulté 15. Si c'est un échec, le véhicule se crashe, il subit 8d6 DM et les passagers 4d6 DM. En cas de réussite, le crash est évité. Même s'il redémarre (il lui reste encore des PV) après un crash, un véhicule volant subit

désormais un malus de -5 à tous les tests jusqu'à réparation des DM.

Actions des passagers

Une fois la distance entre les véhicules déterminée, chaque personnage, pilote et passager, peut agir à son tour selon son initiative. En général, les actions de mouvement sont inutiles pour les passagers d'un véhicule, sauf lorsqu'elles sont utilisées pour recharger une arme.

Tirer : Un passager peut tirer avec une arme à distance, il subit une pénalité qui dépend de la distance entre les véhicules (contact -2, proche -5).

S'il vise une cible à l'intérieur d'un véhicule, il subit un malus de couverture supplémentaire de -5 en attaque, de plus la cible peut choisir d'utiliser sa propre DEF ou celle du véhicule lui-même si elle est plus élevée. Si le véhicule possède un blindage, ce score s'ajoute à la DEF de la cible et se retranche aux DM.

Réussir à atteindre un personnage à l'abri dans un tank tient du miracle : DEF 20, attaque -5 et RD 15 pour une DEF finale de 40 ! Même en cas de réussite, la cible bénéficie encore d'une RD de 15...

Un personnage qui tire avec une arme personnelle depuis un véhicule blindé perd ce score de résistance aux DM (RD) et de DEF pour tout le tour (il est obligé d'ouvrir un accès pour pouvoir tirer).

Arme de véhicule : Certains véhicules peuvent être équipés d'armes. Un passager peut actionner une arme de véhicule comme une arme à feu normale (mais avec les malus de distance spécifiques des armes de véhicule). Ces armes font des DM normaux (on ne les divise pas par 2) aux autres véhicules. Contre un PJ ou un PNJ, ces dommages sont normaux. Elles sont solidement fixées au véhicule, et cela permet d'ignorer la FOR requise pour utiliser l'arme.

Sauter d'un véhicule : Un passager peut sauter d'un véhicule terrestre en marche, il subit 3d6 DM (moins si le

véhicule n'est pas à pleine vitesse) et peut faire un test de DEX difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM.

Lorsque deux véhicules sont à distance de contact, un passager peut sauter sur le véhicule adverse en réussissant un test de DEX difficulté 15. En cas d'échec, il chute du véhicule et subit 3d6 DM. Dans un jeu de type *pulp* (voir p. 84), vous pouvez autoriser ce type de manœuvre entre deux véhicules volants anciens (pas des avions modernes), mais gare à la chute en cas d'échec !

Actions du conducteur

Tirer : Le conducteur d'un véhicule peut tirer en conduisant mais il utilise un d12 en attaque (au lieu du d20) et doit immédiatement réaliser un test de pilotage difficulté 10 pour ne pas subir une sortie de route.

Arme de véhicule : S'il utilise une arme de véhicule prévue pour tirer dans l'axe du déplacement et commandé depuis le poste de pilotage (cas d'un avion chasseur), il ne subit pas de malus mais utilise un test de pilotage contre la DEF de la cible au lieu d'un test d'attaque à distance.

Percussion : À distance de contact, le pilote peut, au prix d'une action d'attaque, tenter de percuter un véhicule adverse. Il doit réussir un test de pilotage contre la DEF du véhicule adverse (un échec critique occasionne une sortie de route). En cas de succès, il inflige $[1d6 + \text{Mod. de FOR}]$ DM à l'autre véhicule et il subit lui-même 1d6 DM (seulement 1 point de DM dans le cas où la cible est une moto). Le conducteur du véhicule victime de la percussion doit immédiatement réussir un test de pilotage difficulté $[10 + \text{Mod. de FOR} \text{ attaquant} - \text{Mod. de FOR} \text{ cible}]$. Un véhicule à deux roues (moto) ne peut pas faire sortir de route un véhicule à quatre roues.

La percussion n'est pas une option pour les véhicules volants, elle mène inévitablement au crash.

Louvoyer : Au prix d'une action de mouvement, le conducteur peut tenter un test de pilotage difficulté 15, en cas de réussite, la DEF de son véhicule et de tous les passagers à son bord augmente de +5 jusqu'au prochain tour. Un échec critique mène bien entendu à une sortie de route.

Véhicules

Les véhicules militaires sont ceux dont le nom est inscrit en gras, les personnages n'y ont pas accès, sauf prise de guerre !

Zeppelin : Les PV donnés correspondent à un dirigeable équipé d'un ballon porteur segmenté (plusieurs poches) et d'un gaz non inflammable. Dans le cas contraire, les PV sont divisés par 5, avec un danger d'explosion lorsqu'ils arrivent à 0 !

Blindé léger : Ce véhicule possède un blindage (RD 10) et est équipé d'une mitrailleuse lourde.

Tank : Ce véhicule est équipé d'un blindage lourd (RD 15), d'une mitrailleuse lourde et d'un canon. Canon : un seul tir par tour en action limitée, portée 1 000 mètres (minimum 20 mètres). DM : 10d6 en impact direct sur un véhicule ou un bâtiment. Tirer sur une cible humaine à une portée maximale de 200 m nécessite un test d'attaque contre une DEF de 15 et inflige 8d6 dans un diamètre de 5 mètres, toutes les créatures présentes ont droit à un test de DEX difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM. Malgré sa grande taille, un tank ne peut embarquer que trois personnes. Toutefois, il peut transporter jusqu'à six personnes supplémentaires (qui ne bénéficient ni de la DEF ni de la RD du véhicule).

Avion chasseur : Il est équipé d'une mitrailleuse lourde qui tire seulement dans l'axe du déplacement (test de pilotage pour tirer).

Avion bombardier : Le bombardier est équipé d'au moins une mitrailleuse qui

PORTÉE DES ARMES

Comme les règles de poursuite ne permettent pas de déterminer précisément la distance entre les véhicules, ignorez la portée habituelle des armes à feu. N'utilisez que les portées et les malus indiqués par la catégorie de distance (-2 ou -5).

Véhicule	FOR	AGI	DEF	PV	Prix
Moto tout terrain*	-3	+3	15	5	8 000
Moto sportive	-3	+5	14	5	12 000
Moto routière	-2	+4	14	8	15 000
Auto citadine	+0	+1	12	15	12 000
Auto berline	+1	+2	12	20	20 000
Minivan	+3	+1	12	30	30 000
Auto 4x4*	+2	+3	12	25	40 000
Berline de luxe	+2	+4	13	25	50 000
Auto sport	+0	+5	13	20	60 000
Camion petit	+4	+0	14	40	50 000
Camion gros	+6	-2	16	60	100 000
Avion de plaisance	NA	+5	18	25	400 000
Hélicoptère	NA	+6	15	25	1 000 000
Zeppelin (100 m)	NA	+2	10	50	2 000 000
Zeppelin grand (200 m)	NA	+1	10	80	2 000 000
Blindé léger (RD10)*	+5	+1	18	40	NA
Tank (RD 15)*	+8	+1	20	50	NA
Avion chasseur (RD5)	NA	+10	18	25	NA
Avion bombardier (RD10)	NA	+4	16	40	NA

*Double le bonus d'AGI en dehors des chemins et des routes.

tire dans l'axe du véhicule mais parfois aussi sur les gros modèles de tourelles qui permettent l'utilisation de mitrailleuses supplémentaires par les passagers.

Aventure et exploration

Cette partie vous présente les règles minimales pour gérer la survie des personnages faces aux périls du monde, en dehors des simples combats.

Voyager

Un personnage qui marche sur un chemin plat avec sur lui un sac de voyage bien rempli et tout son équipement couvre environ une distance de **[10 + Mod. de CON] km** par période de 4 heures, tant qu'il suit un chemin. Si le

personnage se déplace en dehors d'un chemin, il doit chercher sa route et divise son déplacement par deux. Un personnage victime d'une blessure grave divise encore cette distance par 2.

Un personnage qui porte une armure retranscrit sa valeur de DEF à cette distance. Si l'armure est dans le sac, sa pénalité est réduite de moitié.

Une journée de voyage normale compte deux périodes de marche.

Marche forcée : Si le personnage est à pied, à la fin de chaque période de marche supplémentaire, il subit une pénalité cumulée de -2 à toute ses actions tant qu'il n'a pas pris un repos de 10 heures consécutives (si vous utilisez la règle des points de récupération, dépensez 1 point à la place). La vitesse de déplacement en marche

forcée est réduite de 2 km par période supplémentaire.

Terrains difficiles : Divisez par 2 la distance parcourue si le terrain est difficile (forêt dense, montagnes, marécage, etc.). Si le terrain est difficile et que le personnage ne suit pas un chemin existant, vous pouvez diviser le déplacement par 4 et parfois même plus. De plus, les montures doivent alors être menées par la bride (il faut marcher). En haute montagne, par exemple, la vitesse de progression peut devenir ridicule et descendre jusqu'à environ 1 km par période...

En combat : En combat, les terrains difficiles divisent les déplacements par 2.

Se nourrir : Si le personnage ne transporte pas de nourriture (il est possible d'emporter jusqu'à 7 jours de provisions) et doit chasser, il ne peut faire qu'une seule période de marche par jour. Il doit avoir un fusil et, si ce n'est pas le cas, il doit faire un test de CON supplémentaire (difficulté selon le milieu, bonus selon le rang atteint dans la *Voie de la survie*) pour réussir à se nourrir ou perdre 1d4 PV chaque jour (sans possibilité de récupérer tant qu'il ne se nourrit pas).

EN SELLE !

Monter et descendre de monture est une action de mouvement. Combattre sur un cheval de selle demande une action de mouvement à chaque tour pour lui faire garder son calme. Seul un cheval de guerre, spécifiquement dressé, permet d'employer des actions limitées en restant en selle.

Animaux : Une mule ou un âne peut porter tout le barda du personnage (armure comprise). Dans ce cas, son déplacement augmente de 2 km et il ne subit aucun malus d'armure si l'animal la transporte. Un personnage à cheval se déplace de 15 km par période (et 12 km pour un poney). En cas de

marche forcée, le cavalier subit seulement une pénalité de -1 par période. La monture aura elle aussi besoin de 10 heures de repos (et de fourrage).

Règles de survie

Un personnage qui se déplace en terrain naturel doit faire un test de PER et un test de CON chaque jour (tests de survie). La difficulté des tests dépend du milieu naturel.

- **Forêt tempérée sauvage :** PER 10, CON 10
- **Désert brûlant ou glacé* :** PER 10, CON 15
- **Jungle, marais, haute montagne* :** PER 15, CON 15

***Équipement inadapté :** Si le personnage ne porte pas une tenue de grands froids (voir équipement), la difficulté du test de CON est augmentée de +5 et le personnage perd 1d4 PV dans la journée et 1d4 PV de plus durant la nuit. Cette règle est aussi valable si le personnage n'a pas d'eau dans un désert brûlant.

Groupe : Si plusieurs personnages se déplacent en groupe, un seul personnage (généralement le plus compétent) fait le test de PER pour guider le groupe, mais chaque personnage fait son propre test de CON.

En cas d'échec du test de PER, le personnage s'expose à un danger, lancez 1d6 :

- **1-2 Accident naturel** (avalanche, sable mouvant, chute d'arbre, chute, etc.) : test de DEX difficulté 15 ou 1d6 DM (*2d6 en milieu extrême).
- **3-4 Obstacle infranchissable** (précipice, falaise, tempête de sable, puissant cours d'eau, etc.) : le personnage doit rebrousser chemin et perd une journée complète.
- **5-6 Prédateur** (ours, lion, etc.) : le personnage est victime d'une attaque.



Expédition commando dans la jungle, grand classique.

En cas d'échec du test de CON, le personnage n'arrive pas à progresser et il s'épuise :

- Il divise par 2 son déplacement pour la journée.
- Il perd 1 PV
- Il ne récupère aucun PV durant la nuit

Sauter

La difficulté du test de DEX pour un saut en longueur avec élan est égale à $3 \times$ la distance à franchir en mètre.

La difficulté du test de DEX pour un saut en longueur sans élan est égale à $6 \times$ la distance à franchir en mètre.

Chutes

Les DM de chute sont de 1d6 par tranche de 3 mètres pour un maximum de 10d6 (30 m). Un test de DEX difficulté 10 permet d'ignorer les trois premiers mètres de chute.

Feu

Prendre feu ou traverser un incendie inflige 1d6 DM par tour. Dans le cas d'un incendie, il faut de plus réussir un test de CON d'une difficulté croissante à chaque tour pour ne pas suffoquer et perdre connaissance (difficulté $[5 + 2 \text{ par tour}]$).

Soulever une charge

Difficulté du test de FOR pour soulever une charge au-dessus de sa tête :

La moitié de son poids : 10

Son propre poids : 15

Jusqu'au double de son poids : 20

Jusqu'au triple de son poids : 25

Si le personnage souhaite porter la charge dans ses bras sur quelques mètres il bénéficie d'un bonus de +5 à son test et s'il souhaite traîner la charge sur quelques mètres, un bonus de +10.

Poisons

Voici quelques exemples de poisons.

Poisons Affaiblissant : En cas d'échec d'un test de CON difficulté 10* la victime est *Affaiblie* pendant 1d6 heures (voir états préjudiciables). Fait effet après 1d6 tours.

Lent : En cas d'échec d'un test de CON difficulté 10* (à faire chaque jour), le poison inflige 1d6 DM. Fait effet après une journée.

Rapide : 2d6 DM, en cas de réussite d'un test de CON difficulté 10* les DM sont réduits de moitié. Fait effet immédiatement.

Violent : Test de CON difficulté 10* signifiant la mort en cas d'échec ou infligeant 2d6 DM en cas de réussite. Fait effet après 2d6 minutes.

** peut varier en fonction de la virulence du poison.*

Enduire une arme de poison nécessite un test d'INT ou de DEX difficulté 10, en cas d'échec la dose est gaspillée. Un échec critique sur ce test signifie que le personnage s'empoisonne lui-même. Seule la première attaque réussie avec une arme enduite de poison permet d'appliquer les effets du poison.

DM aux structures

Pour réussir à enfoncer une porte ou tordre des barreaux, le personnage doit réussir un test de FOR de difficulté égale à la valeur de solidité de l'obstacle. Vous trouverez ces valeurs dans le tableau ci-contre.

Pour briser une porte en lui infligeant des DM avec une arme, considérez que la porte possède autant de PV que sa solidité et retranchez le score de RD (réduction des dommages) indiqué à tous les DM infligés à la structure.

Les armes perforantes (flèches, rapière, dague, etc.) n'infligent pas de DM aux structures. Les armes tranchantes n'infligent pas de DM aux structures maçonnées (murs). Les statistiques des murs sont données à titre d'information, car seuls les engins de travaux

publics ou les explosifs ont une chance de les endommager sérieusement.

Structures	Solidité	RD
Porte simple en bois	15	5
Porte épaisse	20	7
Porte renforcée	25	10
Porte blindée	30	15
Barreaux simples	25	20
Barreaux croisés	30	20
Cloison de bois et plâtre	20	5
Mur de briques	25	10
Mur de pierres, par 30 cm	30	20

Pièges

Un piège est un système mécanique (éventuellement magique selon l'univers dans lequel vous jouez mais, en contemporain, c'est tout de même très rare) destiné à capturer, ralentir ou tuer.

Un personnage qui risque de déclencher un piège doit faire un test de PER pour le détecter. En cas de réussite, il découvre la menace à temps, sinon, il tombe dans le piège ! Si le personnage cherche les pièges pendant sa progression, il peut à la place faire un test d'INT dont la difficulté est inférieure de 5 points à celle du test de PER. Toutefois, ce type de recherche limite son déplacement à 3 mètres par tour.

Si un piège est détecté, le personnage peut parfois le contourner, sinon il peut essayer de le désamorcer. La difficulté dépend de la nature du piège. En cas d'échec, on considère généralement que le piège est activé et affecte le personnage. Lorsqu'un piège est activé, certains d'entre eux autorisent un test de DEX pour ne subir que la moitié des DM en cas de réussite.

Piège à loup : Une grosse mâchoire de métal qui se referme sur la jambe. Détecter PER 15, désamorcer INT 5. Effet : 1 point de DM et la victime est *Immobilisée*. Test de FOR 15 pour se délivrer.

Chausse-trappe : Des étoiles métalliques qui pointent vers le haut pour se planter dans les pieds de la cible. Elles sont disposées au sol, camouflées ou non. Détecter PER 5 ou 15, désamorcer INT 5. Effet : 1 point de DM et la cible est *Ralentie* jusqu'aux soins. Il faut 10 minutes pour les camoufler.

Fosse à pieu : Utilisé en milieu naturel pour tuer du gros gibier, il s'agit d'un trou (3 mètres) hérissé de pieux. Détecter PER 15, désamorcer INT 5. Effet : 2d6 DM, test de DEX 15 pour réduire les DM de moitié. Test de DEX 15 pour s'échapper.

Aiguille empoisonnée : Dans une serrure, ce piège se déclenche lorsque la cible force l'ouverture ou la crochète. Détecter PER 20, désamorcer INT 10. Effet : selon le poison.

Lasso ou filet : Destiné à capturer, le lasso enserre un pied et soulève la cible tête en bas, le filet capture une ou plusieurs créatures. Détecter PER 15, désamorcer INT 10. Effet : la victime est *Immobilisée* et *Renversée* le temps de couper les cordes...

Mine antipersonnelle : Enterrée dans le sol, elle explose lorsque vous relâchez la pression par votre pied. Détecter PER 20. Toutefois, si le personnage réussit un test difficulté 15, il s'aperçoit qu'il a marché sur la mine avant de retirer son pied (et de provoquer l'explosion). Désamorcer : 10, 20 si quelqu'un a le pied posé dessus. Effet : 3d6 DM et test de CON difficulté [10 + DM subis]. En cas d'échec, le personnage subit une blessure grave et il est *Ralenti* jusqu'à ce qu'elle soit guérie (dans un jeu réaliste, cette séquelle devrait être permanente).

Claymore (1960) : Un fil au ras du sol déclenche l'explosion d'une charge qui projette des shrapnels dans une zone. Détecter : PER 15, désamorcer INT 10. Effet : 3d6 DM dans la zone (60°, 20 mètres), test de DEX difficulté 20 pour réduire les DM de moitié.

RÈGLES AVANCÉES

Jusqu'à présent, nous avons vu les règles de base de *CO Contemporain*. Elles sont à la fois nécessaires et suffisantes pour jouer (dans un cadre de jeu contemporain classique). Mais le MJ peut souhaiter aller plus loin en utilisant des règles avancées pour simuler de façon plus précise un aspect du jeu de son choix. Ces règles supplémentaires ne sont pas fondamentales et sont mêmes plutôt déconseillées avec des débutants. Toutefois, pour des utilisateurs expérimentés, elles permettent d'étendre les possibilités de jeu.

Création des caractéristiques

La méthode de créations des caractéristiques proposée par défaut est un subtil mélange d'aléatoire encadré par des valeurs équilibrées pour tous les personnages. Voici plusieurs autres méthodes : la première privilégie le hasard au détriment de l'équité entre les personnages, tandis que les dernières donnent au joueur le contrôle complet des résultats obtenus au détriment de la moindre surprise.

Méthode aléatoire

Pour créer un personnage, lancez quatre dés à six faces et faites la somme des trois meilleurs résultats (si le total est inférieur à 8, inscrivez 8), à 6 reprises. Répartissez les scores obtenus dans les différentes caractéristiques et déduisez-en les Mod. Si à la fin un joueur obtient des valeurs qui aboutissent à avoir un total des Mod. inférieur à +2, il est autorisé à effectuer un nouveau tirage.

Méthode aléatoire pondérée

La méthode aléatoire est la plus simple et celle que les pionniers du JdR ont utilisé pendant des décennies, mais elle a un gros inconvénient : elle peut produire un groupe de personnages totalement déséquilibré. Dans ce cas, le ou les joueurs qui ont obtenus des personnages beaucoup moins efficaces que les autres peuvent éventuellement se sentir lésés. Il n'en faut parfois pas plus pour semer les germes d'une très mauvaise ambiance de jeu... Afin d'y remédier, nous vous proposons de rééquilibrer les chances en faisant, justement, appel aux points de chance (PC). Ainsi dans votre groupe, le héros le plus faible sera aussi le plus chanceux.

Commencez par calculer la somme des Mod. de caractéristiques de chaque personnage à votre table de jeu. Le personnage qui a la somme la plus élevée devient le point de référence. Il ne reçoit aucun point de chance supplémentaire. Tous les autres personnages reçoivent un nombre supplémentaire de points de chance égal à la différence entre leur total de Mod. et celui du personnage le plus élevé.

Exemple : *Tom a obtenu les valeurs suivantes : 17, 14, 14, 13, 12 et 8, soit un magnifique total de +8 de Mod. alors que Jean n'a obtenu que 15, 13, 12, 11, 10 et 9, soit +3. Le personnage de Jean gagne donc 5 PC supplémentaires qui sont renouvelés à chaque aventure.*

Méthode par répartition

Cette méthode plus équitable évite les personnages trop puissants ou trop

LA PEUR

Parfois, la peur l'emporte sur la raison, et fait faire à un personnage des choses inattendues, voire dangereuses. Tous les MJ ne voudront pas gérer cet aspect par une simple mécanique, mais pour ceux qui le souhaitent, voici quelques conseils et règles de base pour gérer ce type de situation.

Résister à la peur nécessite un test de CHA, appelé **test de courage**, dont la difficulté est variable. Échouer à un tel test rend le personnage *Effrayé*. Si un personnage *Effrayé* manque un autre test de courage, il devient *Paniqué*.

- **Effrayé** : -5 en attaque et à tous les tests (sauf tests de courage). Pour revenir à la normale, le personnage doit se trouver dans une situation hors de tout stress et réussir un test de courage (difficulté 10). Un personnage disposant de la *Voie de la Psychologie* peut aussi calmer un personnage *Effrayé* en réussissant un test de CHA (difficulté 15) avec un bonus égal au rang atteint dans la Voie.

- **Paniqué** : -2 en DEF. Utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20 (y compris pour les tests de courage), impossible d'utiliser d'action d'attaque ou limitée. À chaque tour, le personnage effectue un test de courage difficulté 10. S'il réussit, il redevient *Effrayé*. S'il obtient 1, il agit de manière erratique et dangereuse, pour ses compagnons et/ou pour lui. C'est le MJ qui détermine ce que fait le personnage.

faibles et assure que certains joueurs ne se sentent pas lésés dès le départ. Répartissez 6 points pour obtenir les Mod. de caractéristiques compris entre 0 (moyen) et +4 (très élevé). Puis, en utilisant le tableau des Mod., notez les valeurs correspondantes (choisissez trois valeurs paires et trois valeur impaires, sans dépasser 18).

Exemple : si vous avez choisi les Mod. +2, +1, +0, +0, +0, +3 vous obtenez 14, 12, 10, 10, 10, 16 dans le tableau p. 8. Ensuite, vous devez choisir trois valeurs impaires. À la fin, vos valeurs de caractéristiques peuvent devenir 15, 12, 10, 11, 10, 17 (mais 14, 12, 10, 11, 11 et 17 ou toute autre combinaison de trois valeurs paires et trois valeur impaires est valide).

Méthode par achat

La méthode de répartition des bonus a tendance à privilégier les personnages spécialisés ou n'ayant besoin que d'une ou deux caractéristiques puissantes plutôt que de nombreuses plus moyennes. Voici donc une méthode alternative qui conviendra un peu mieux aux personnages polyvalents.

Au départ, toutes les caractéristiques ont une valeur de 8, et le joueur peut acheter des valeurs plus élevées selon le barème qui suit pour un total de 14 points.

Valeur	Coût
10	1
12	2
14	3
16	5
18	10

Comme pour la méthode par répartition, choisissez à la fin trois valeurs paires et trois valeurs impaires.

Niveau d'héroïsme : Bien entendu, le MJ peut faire varier ce nombre de points selon le type de jeu qu'il veut organiser, de 12 à 16 points.

Créer de nouveaux profils

Il est très facile de créer de nouveaux profils pour *CO Contemporain* car, contrairement à *CO Fantasy*, le choix des voies constitue le profil. Il suffit donc de choisir parmi les dix-neuf voies de bases les trois qui correspondent le mieux au héros imaginé pour créer un nouveau profil de personnage.

Commencez par trouver le concept du personnage en répondant à ces trois questions. Quelle est sa formation ? Quel est son gagne-pain ? Quel est son mode de vie ? Ensuite choisissez les trois voies qui correspondent le mieux à votre concept et notez de quelle famille chacune d'elle est issue : action, aventure ou réflexion. Enfin, trouvez un nom pour désigner ce profil.

Action (d10, attaque +2)

- Voie des armes à feu
- Voie du corps à corps
- Voie du danger
- Voie des exploits physiques
- Voie du pilotage (auto, avion, hélicoptère, bateau)

Aventure (d8, attaque +1, +2 points de Chance)

- Voie de l'archéologie
- Voie de l'argent
- Voie de l'investigation
- Voie de la furtivité
- Voie de la mécanique
- Voie de la survie
- Voie des voyages

Réflexion (d6, attaque +0, +2 points de capacité)

- Voie des arts
- Voie des corporations (déclinaisons possibles : armée, loi, médecine, recherche, pouvoir, crime organisé, show-biz, syndicats, etc.)

- Voie du discours
- Voie des langues
- Voie de la médecine
- Voie des sciences
- Voie de la psychologie

Déterminer la famille du profil : si deux ou trois voies appartiennent à la même famille, le profil appartient à cette famille. Si le personnage possède une voie dans chaque famille, le profil appartient à la famille *Aventure*.

Dé de vie : il est déterminé par la famille du profil. *Action* d10, *Aventure* d8, *Réflexion* d6.

Scores d'attaque : la famille du profil détermine le nombre de points à répartir entre attaque au contact et attaque à distance : *Action* +2, *Aventure* +1, *Réflexion* +0. Répartissez ces points pour être le plus cohérent possible avec les voies choisies et le *background* du profil. Un profil de la famille *Action* habitué aux armes à feu aura probablement +2 en attaque à distance et rien en combat au contact.

Exemple : Vous souhaitez créer un personnage à la Indiana Jones, un archéologue-explorateur cultivé et casse-cou. Nous choisissons la Voie du danger, la Voie des voyages et la Voie de l'archéologie. Cela fait deux voies d'aventure (et une en action) donc le profil est issu de la famille *Aventure* : le dé de vie est le d8 et le personnage obtient +1 en attaque. Il choisit +1 en attaque au contact.

Débuter avec des professionnels

Vous pouvez créer des personnages avec un passé professionnel déjà établi et des compétences plus élevées que celles d'un personnage débutant sans pour autant vouloir créer un héros plus puissant en termes de PV.

Bonus fixe : Les règles de *Chroniques Oubliées* simulent les compétences par

les points de capacités, aussi ajoutez simplement 2 ou 4 points de capacité à répartir dans les voies à la création du personnage. Dans ce cas, les personnages ne sont plus limités par leur niveau pour déterminer le rang maximum qui peut être atteint dans une voie.

Bonus selon l'âge : Avec cette variante, plus le personnage débute à un âge avancé, plus ses compétences sont développées. Afin d'équilibrer les personnages, il est conseillé d'appliquer selon la catégorie d'âge choisie les bonus suivants. Notez que les bonus aux caractéristiques s'appliquent aux valeurs et non aux Mod.

- **Très jeune (15-25) :** +0 points de capacité, +2 en DEX
- **Jeune (25-35) :** +2 points de capacité
- **Mûr (35-50) :** +4 points de capacité, -2 en PER ou en DEX
- **Vétéran (50+) :** +6 points de capacité, -2 en PER ou DEX, -2 en CON ou FOR

Cette option n'est pas conseillée avec des débutants, le grand nombre de capacités disponibles dès le premier niveau risque de les gêner. Si vous n'avez qu'un seul débutant à votre table, conseillez-lui de commencer avec un personnage très jeune !

Remarque : Ne donnez jamais de bonus impair au nombre de points de capacité, cela risque de générer des points de capacité orphelins lorsque plus aucune capacité de rang 1 ou 2 ne sera disponible.

Bonus maximisé : certaines capacités offrent un bonus de compétence exprimé sous la forme de +1 par rang atteint dans la voie. Si vous jouez avec des personnages expérimentés en one-shot ou sur une courte campagne (par exemple pour la campagne *Maudit, le martyr de Copper Creek*), vous pouvez remplacer cette progression par un bonus immédiat de +5.



CHAPITRE 2

DEVENIR MJ

Pour jouer à *Chroniques Oubliées*, il faut un meneur de jeu (MJ). C'est celui ou celle qui va mener la partie, permettre à l'aventure d'exister. C'est un rôle excitant et gratifiant pour celui qui l'assume. Alors pourquoi pas vous ? Ce guide du MJ constitue une check-list assez exhaustive pour vous aider à assurer dès votre première prestation à COC.

AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

IL FAUT DES DÉS !

Procurez-vous au moins deux « sets » de dés spéciaux (voir *règles*) à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces, ou empruntez-en à un « *rôliste* » (négociez le prêt de 5 ou 6 « sets ») : il en faut au moins 1 pour le MJ et 1 pour les joueurs, mais il vaut mieux que chaque joueur ait le sien. On en trouve dans les boutiques de jeu spécialisées et sur black-book-editions.fr à partir de 4,90 € le set.

JOUER ET REJOUER

Pour les joueurs, un scénario se découvre comme une « *enquête/mission à vivre* ». Un groupe de joueurs ne peut jouer qu'une fois un scénario.

Ainsi, si ce groupe fait une nouvelle partie de jeu de rôle, ce sera avec un nouveau scénario, comme s'enchaînent les épisodes d'un feuilleton.

Par contre, si vous, MJ, avez apprécié un scénario, vous pouvez le faire jouer à autant de groupes que vous le souhaitez. Seule condition, ces futurs joueurs ne doivent pas avoir eu connaissance de l'histoire par d'autres.

Bien lire les règles

La création de personnage : Cette partie détaille les traits qui vont caractériser les personnages des joueurs (PJ), les valeurs chiffrées qu'on va leur attribuer et comment ces éléments vont servir en jeu.

Grâce à une bonne connaissance de ce chapitre, vous pourrez aider les joueurs dans la création de leur personnage. Et puis, le MJ est un peu joueur. En effet, vous allez interpréter, brièvement, chaque personnage-non-joueur (PNJ) que rencontrent les PJ. Ces PNJ auront une feuille de personnage simplifiée mais construite sur le même modèle.

Le système de jeu : En tant que MJ, voilà ce que vous devez maîtriser le mieux. En cours de jeu, vous allez annoncer quels jets de dés sont à faire, quelle caractéristique doit être utilisée par un joueur à tel moment du jeu, etc. Et vous utiliserez ces mêmes points de règles pour faire agir vos PNJ.

L'univers : Dans les règles de base de *CO Contemporain*, l'univers est très peu développé. Des pistes sont fournies au cours des chapitres suivants, mais le propos de ce livre est surtout de fournir une boîte à outils pour les règles. La cohérence de l'univers repose sur les épaules du MJ. Plus vous choisirez de vous éloigner du monde réaliste tel qu'on le connaît, ou qu'on l'a connu pour le XXe siècle, plus vous devrez faire attention à la cohérence de l'ensemble, pour le plaisir de la table de jeu. Dans les scénarios de la gamme, les infos nécessaires sont fournies pour jouer sans problème.

Bien lire le scénario

Chaque partie de JdR consiste à faire jouer un scénario. Le scénario donne un point de départ, un but aux PJ, et détaille les étapes qui permettent d'y arriver. Il décrit les lieux à parcourir, les épreuves qu'il faudra surmonter, le comportement des divers PNJ qu'on pourra affronter ou gagner à sa cause. Mais il ne dit pas ce que les PJ doivent faire pour y parvenir, car ce sont les joueurs qui vont en décider. Cependant, pour vous guider, il prévoit leurs actions les plus probables, et ce qui en découle.

Si vous débutez, lisez donc la mini-aventure *Un simple accident*, p. 314 : cette petite aventure est conçue pour tester COC avec vos amis au cours d'une partie très courte, mais vous permet aussi de suivre les conseils de ce chapitre avec un exemple concret.

En le lisant, demandez-vous, si vous étiez un héros confronté à telle situation, ce que vous tenteriez de faire...

Si votre première partie vous donne envie de rejouer, vous pourrez enchaîner sur le jeu d'initiation *CO Cthulhu* ou des scénarios ou des campagnes de la gamme COC

Organiser la partie

Un groupe de joueurs : Pour jouer, il faut un groupe d'amis. Pour débiter, l'idéal est 3 ou 4 joueurs plus le MJ. Il vaut mieux aussi qu'ils apprécient les films, séries, BD ou romans du genre d'aventure que vous avez choisi, car ils vont être les héros d'une histoire de ce type.

Agenda : Pour un tout premier essai avec le mini-scénario *Un simple accident*, prévoir une heure de jeu, plus une demi-heure ou une heure supplémentaire

« d'à-côtés » (création de personnage, fin de partie, pause chips & sodas).

Un scénario standard dure 6-8 h environ. Les rôlistes y consacrent un long après-midi, une grosse soirée, ou coupent l'histoire en deux séances de 3-4 h. Voyez avec votre groupe le jour et l'heure qui convient à tous.

Où jouer : Une pièce isolée est l'idéal ! S'il y a du bruit ou des gens autour, les joueurs auront du mal à s'évader dans le récit, et eux-mêmes risquent de perturber l'entourage durant le jeu ! Mieux vaut jouer sur une table afin que chacun ait devant lui sa fiche de perso, ses dés, des notes. Le MJ occupe le bout de table et cache son scénario et ses jets de dés derrière un paravent.

Créer les personnages

La première tâche est de faire créer les personnages par les joueurs. Si les joueurs ignorent comment choisir un perso, demandez-leur quel personnage ils aiment dans les films, les romans ou les jeux du genre choisi, et indiquez-leur les traits, les profils et les voies de COC qui s'en rapprochent le plus. Lors d'une première partie, vous pouvez tout à fait conseiller à chaque joueur/joueuse un PJ qui lui ressemble : le fonceur du groupe devrait choisir un profil d'action, le petit malin un profil réflexion, etc. C'est ce qui fonctionne le mieux avec des enfants notamment, mais des adultes aiment parfois au contraire adopter spontanément un rôle qui est très différent de ce qu'ils sont dans la vraie vie. Adaptez-vous aux envies de chacun.

Soyez déjà le meneur de jeu. Prévoyez de guider les joueurs dans cette étape, qu'ils n'aient pas à lire les règles. Si vous connaissez bien le chapitre 1, vous pourrez lire et commenter le texte en même temps, sauter les passages optionnels et déjà plonger votre auditoire dans l'ambiance du jeu. En décrivant par exemple le physique aguerri d'un personnage militaire de carrière, ses cicatrices, et en

rappelant pourquoi pas des références communes partagées avec vos joueurs, comme un film ou une BD.

Indiquez à chacun ce qu'il faut faire, dans l'ordre indiqué dans le chapitre 1, *Création de personnage*.

Démarrer la partie

Les trois coups. Chacun est devant sa feuille de personnage... et ça discute. Pour faire entrer les gens dans le jeu, il faut un petit effet... Prenez un ton un peu théâtral et décrivez la scène d'intro : voir le premier texte à lire de la mini-aventure, p. 315.

Beaucoup d'aventures commencent par l'exposition d'une scène. « *Vous roulez sur une petite route de montage...* » S'il s'agit de la première rencontre des PJ, demandez aux joueurs de décrire brièvement leur perso. Que chaque joueur utilise les éléments de sa fiche de personnage (le trait, le profil, l'équipement) pour se donner un peu d'inspiration.

« Je suis une femme dynamique, habillée en vêtements avant tout pratiques. Je suis sportive, j'ai toujours un appareil photo en bandoulière, et un petit sac à dos près du corps. »

Cette intervention n'a pas besoin d'être longue, n'hésitez pas à poser une ou deux questions pour aider un joueur timide ou sur la réserve. « *Quel âge a ton personnage ?* » « *Quelle attitude dégage son visage ?* » « *Qu'est-ce qu'elle a dans les mains au moment où on parle ?* »

Enchaînez tout de suite sur la 2e scène d'intro (2e texte à « *conter* » plutôt qu'à lire), puis posez la question rituelle du JdR, « *Que faites-vous ?* »

Bien décrire pour imaginer les actions possibles

Pour inventer leurs actions face à une situation, les joueurs doivent « *voir* » la

PERCEPTION :

Raté, rien ? Pour un test de perception, le MJ demande souvent son score au joueur et lance le dé à sa place, caché par son écran. Ainsi, s'il annonce « *tu ne remarques rien* », le joueur ignore s'il n'y a rien à remarquer ou s'il y a quelque chose, mais qu'il a raté son test (dans le second cas, cela vaut le coup d'insister ; dans le premier, du temps va passer et un danger peut survenir...)

TYPER LES PNJ

Pour donner vie à vos PNJ et pour aider les joueurs à les voir, les mémoriser et sentir leur attitude, jouez un peu leur personnalité en plus de les décrire. Par une petite modification de votre voix (rude, douce, d'enfant, chevrotante de vieille dame, accent italien ou asiatique, lente, hésitante, sifflante, affectée, etc.). Par le vocabulaire (« *Bienvenue mesdames, messieurs, donnez-vous la peine* », ou « *Qu'est-ce qu'y veut le grand brutal, là ?* ») Sans faire du théâtre, par une mimique : grimace, regard au ciel, air niais ou soupçonneux, etc.

LE JOUEUR QUI RÉINVENTE

LE SCÉNARIO

Pour une première partie, évitez de jouer avec un scénariste de BD ou de films, ou un écrivain, qui risque de s'emparer de l'histoire : si vous avez décrit une porte fermée, un joueur vous annonce normalement « *je l'ouvre, qu'y a-t-il derrière ?* ». Un scénariste peut s'emballer et en décider lui-même : « *J'ouvre la porte... Derrière, je sens un souffle chaud et humide, une odeur de soufre, etc...* ». Stop ! Le joueur n'invente que ce que dit et tente de faire son personnage. Les conséquences, c'est le MJ qui s'en occupe !

C'est du moins le parti-pris de CO, d'autres JdR fonctionnent différemment, mais ceci est une autre histoire...

LE « JE »

Le joueur vivant l'action via le personnage, il va le plus souvent dire au MJ « *Je fais ceci, je tente cela, je dis ceci...* ». Mais il peut aussi rester en retrait, en utilisant la troisième personne : « *Rold, mon perso, allume un feu puis fait le guet...* ». Le MJ, qui peut jouer divers PNJ en même temps, précise toujours qui il joue : « *la boulangère vous interpelle : Ah étranger, goûtez-donc mon pain !* » « *Le type de gauche semble indécis, mais celui de droite casse une bouteille sur le bar et fonce vers vous...* »

scène, y compris ce que le MJ n'a pas décrit en détail, afin de profiter de tout ce qui peut leur être utile. Puiser dans votre vécu des détails cohérents avec le lieu et l'aventure.

Si les personnages « *sont dans une forêt* » où des ennemis se cachent, c'est que la forêt est dense, vous pouvez en rajouter : « *une forêt touffue, encombrée de troncs abattus par d'anciennes tempêtes et de racines torturées, de grandes fougères qui gênent la vue, de branches basses qui giflent les distraits...* ». Un PJ sans arme peut ainsi réagir : « *je cherche et je ramasse ou je casse une branche lourde pour me faire un gourdin* », « *OK, tu vois une belle branche, mais trop grande. Fais un test de Force pour la casser...* »

Chaque fois que possible, comparez le décor à une image très connue d'un film. « *Des montagnes à l'infini, comme dans le Seigneur des Anneaux...* » « *Un vaisseau spatial très fatigué, comme le Millenium Falcon de Han Solo...* ».

Autorisez les initiatives imprévues. Si les PJ « *arrivent au port* », il y a sans doute des grues, et un PJ peut vouloir y grimper. Mais un responsable (un PNJ improvisé) peut aussi lui interdire...

Et ne vous laissez pas embobiner par une déclaration péremptoire : « *je grimpe en haut d'un arbre, de là-haut je verrai forcément ce qu'on cherche !* ». Le PJ peut (tenter de) grimper, mais pas tout en haut si le tronc est trop fin, et si le feuillage est dense, il ne verra pas grand-chose...

Si les joueurs se séparent

Pour vos premières parties, vous pouvez leur demander d'être gentils avec vous et de rester groupés...

Par la suite, s'ils se séparent, par exemple en explorant un lieu ou pour enquêter en ville, jouez 5 minutes maxi avec un sous-groupe et demandez aux autres

de s'éloigner pour ne pas entendre le récit d'une scène que leurs personnages ne voient pas. Alternez entre les sous-groupes. Une fois réunis, à eux de se raconter ce qu'ils ont pu voir et trouver...

Ordre de marche

Si le chemin est étroit (sentier dans un bois dense, passage entre des rochers, tunnel) demandez l'ordre de marche : qui est devant, qui le suit, jusqu'à celui/celle qui ferme la marche. En cas de piège ou d'embuscade, ceux qui sont en tête seront les premiers concernés. Mais s'ils sont attentifs, ce sont eux qui feront les tests (pour remarquer le piège, pressentir l'embuscade). En cas d'attaque à revers, c'est le dernier qui est concerné... Et un PJ au centre du groupe ne peut utiliser une arme de tir direct que si ceux de devant se sont décalés.

Séquence de jeu

Le jeu se construit par un dialogue entre le MJ (qui décrit la scène, les actes et paroles des éventuels PNJ puis pose la question rituelle « *que faites-vous* ») et les joueurs. Les conséquences des actions des joueurs suscitent une nouvelle description par le MJ, et ainsi de suite. Seuls le rythme et l'ordre de parole changent selon les circonstances.

Au calme

Si les PJ agissent de concert au calme, laissez-les discuter un petit instant et annoncer leur décision : « *On pourrait s'équiper un peu mieux, non ?* » « *Oui mais je préfère retourner vite au camion, il peut y avoir des curieux qui vont jeter un coup d'œil* », « *OK (au MJ :) , on retourne au camion* ».

Si toutefois les palabres entre joueurs s'éternisent, coupez court par un péremptoire « *Bon ! Que faites-vous ?* » ou un pernicieux « *Un quart d'heure est passé...* ».

S'il rien n'est censé se passer de spécial, un long délai peut être résumé en

une phrase : « *Le voyage se déroule sans problème* ».

En milieu incertain

Au cours d'une scène, les PJ vont souvent agir individuellement selon leur talent : « *je fais le feu* », « *je cherche des indices sur le sol ou sur les arbres* », « *je monte la garde, mais dans un arbre où je peux me dissimuler* », « *je cherche quelque chose à manger* ».

Interrogez chacun dans l'ordre autour de la table. Selon leurs actions, répondez :

- En premier aux plus brefs à renseigner : « *Toi tu allumes le feu, ça va te prendre quelques minutes* ».
- Puis à ceux qui doivent faire un test aux conséquences simples : « *Toi tu cherches des baies, des champignons ou des graines comestibles, mais la nuit tombe, fais un test de SAG (perception) Difficile, tu dois faire 15... Réussi ? Ok, tu en trouves mais ça va te prendre un quart d'heure.* »
- Et en dernier à ceux pour qui votre réponse va entraîner d'autres questions et réponses : « *Tu cherches des indices ? Fais aussi un test de perception.* », « *Réussi* », « *Bien, tu remarques de petites empreintes de pieds griffus qui s'enfoncent dans le bois* » « *Est-ce que je peux estimer combien ils sont ?* » « *Refais-moi un test de SAG, difficulté 20 cette fois !* » « *Ah, raté !* », « *Hmmm, ils sont... plusieurs* ».

En combat

En combat, c'est la règle de l'initiative et éventuellement la position des PJ sur le plan des lieux qui détermine l'ordre de parole et d'action.

S'il y a embuscade ou effet de surprise réussi, ce sont les agresseurs qui agissent en premier.

Chacun, à sa phase d'initiative, décide de ce qu'il fait (y compris vous, MJ, pour les PNJ qui sont présents, avec ou contre les PJ) : s'abriter, fuir, attaquer

tel adversaire à sa portée, soigner un blessé, parlementer ou vociférer, etc. Appliquez les conséquences en suivant les règles de combat (et la fiche du PNJ, qui peut être un couard et fuir à la première blessure). Puis on passe au personnage suivant.

Il faut presser un peu les joueurs : un tour de combat représente 10 secondes, pas le temps de réfléchir, et puis chacun doit décrire précisément ses gestes au MJ, et il ne faut pas que les joueurs patientent trop entre 2 tours de jeu !

Plan et figurines

Prévoyez des feuilles (A3 si possible) ou un tableau Velleda pour dessiner les lieux à explorer (salle d'un château, caverne, baraques à l'entrée d'une mine, etc.).

On ne dessine pas tout, mais en cas de (risque de) danger ou de combat, il est important de voir qui est où, qui peut combattre qui, qui peut accéder à une porte, monter sur un meuble, qui déclenche un piège. Il existe des figurines 25 mm destinées au JdR pour identifier chaque personnage. Vous pouvez aussi récupérer des pions dans divers jeux pour figurer les positions et les déplacements des perso sur votre plan.

À un autre niveau, il est bien aussi de préparer une carte générale des environs de l'action (type carte routière) pour que les joueurs se repèrent.

Fin de partie

Débriefing

Repassez-vous le film, dévoilez les ressorts de l'intrigue. Les joueurs sont curieux de savoir s'ils ont raté une piste, s'il n'y avait vraiment rien à découvrir à tel endroit où ils ont raté un test, ce qui se serait passé si... Et demandez au groupe de ne pas dévoiler l'histoire à des amis susceptibles de jouer votre scénario prochainement !

LES VARIANTES DU

« QUE FAITES-VOUS ? »

Posez cycliquement ces questions aux PJ. Les joueurs ne doivent pas savoir à l'avance si vous faites juste avancer le scénario, s'il y a un danger qui menace ou un indice à repérer...

- Que faites-vous ?
- Qui fait quoi ?
- Donnez-moi l'ordre de marche.
- Vous êtes en file indienne ou côte à côte ?
- Faites un test de Perception !
- Vous faites ça ? (laissez un silence en observant les joueurs, puis :) Bon, il ne se passe rien.
- Vos personnages disent cela à voix haute ? (si les joueurs échangent des propos confidentiels, plans d'action, moqueries... également dits par les perso alors qu'ils sont dans un lieu où ils peuvent être entendus, un hall d'hôtel, tunnel qui résonne, etc.)
- Vous avancez vite et sans précaution, ou avec attention mais lentement ?
- Qu'avez-vous en main ? (Armes, torches, accessoires peuvent être utiles mais aussi gêner en cas de chute, faire gagner ou perdre du temps en cas de mauvaise rencontre)

CONCEVOIR SON PREMIER SCÉNARIO

Maryse Boucher



Lorsqu'on passe pour la première fois derrière l'écran de meneur de jeu, le plus sage est de faire jouer un scénario rédigé. Puis, tôt ou tard, vient le moment où chaque MJ souhaite proposer ses propres aventures à ses chers joueurs. Le défi, très valorisant, cache de nombreux écueils mais, une fois les obstacles évités, quelle satisfaction de passer, chacun selon son style, au statut d'auteur-interprète. Et si vous vous lanciez ?

Il n'est pas toujours facile de bien organiser ses idées et, si vous êtes mal préparé, vous risquez de vous retrouver débordé par la situation. Aussi, voici quelques conseils qui vous permettront de vous préparer au mieux à l'écriture de vos premiers scénarios.

Note : À chaque étape, un exemple est développé pas à pas pour vous guider.

Questions préliminaires

Avant de se lancer dans la rédaction d'une aventure, il faut se poser quelques bonnes questions. Il est inutile de faire long ou compliqué : plus vos réponses seront courtes et claires, plus efficace sera votre scénario.

L'intrigue

En une phrase, vous devez définir l'intrigue de base de votre aventure. Pour cela, répondez simplement à la question : quel est le problème à résoudre ?

Faites court et, pour l'instant, n'entrez pas dans les détails. Décidez simplement d'une situation qui soit un appel à l'action : elle sera développée un peu plus loin.

Exemple : Les PJ vont se retrouver coincés lors d'une nuit d'horreur dans une belle maison de vacances, en montagne reculée, où une malédiction se rejoue tous les 666 lunes.

Les antagonistes

Ce point est peut-être déjà en partie dans la précédente réponse, mais définissez l'opposition que les PJ rencontreront de manière plus précise en répondant à deux questions :

Quel est l'adversaire ?

Il s'agit de décider de « l'entité adverse ». Ce sont les plus souvent des êtres (créatures ou humanoïdes), sur-naturels ou pas, un être isolé ou un (des) groupe(s), organisés ou non, équipés ou non.

Quelles sont les forces en présence ?

Restez à la portée des personnages. Une poignée de créatures moyennement puissantes est un vrai défi pour des PJ fraîchement créés, alors qu'il s'agit d'une promenade de santé pour des aventuriers expérimentés. Si le jeu ne donne pas de règles pour l'équilibrage, transposez des groupes repiqués dans des scénarios existants.

Exemple : L'ennemi est ici le fantôme d'une femme assassinée lâchement il y a très longtemps par son mari jaloux.

L'enjeu

Il convient maintenant de définir le risque encouru dans cette intrigue, ce qui peut advenir. Cela permet de définir ce que les PJ peuvent espérer en retour de la résolution du problème. Demandons-nous donc : si personne n'intervient, que se passera-t-il ?

Dosez bien ce point : un enjeu trop grand (la destruction du monde) pourrait ne pas être à la portée des personnages-joueurs.

Exemple : *Les personnages venus se reposer en vacances à la montagne vont mourir un par un si personne n'intervient et n'aide le fantôme à trouver le repos qu'il mérite.*

Motivation

Si ce point est mal exploité, vos PJ risquent de se désintéresser du scénario un peu rapidement. Dans le cas de notre exemple, pas de risque. Mais si les PJ sont engagés pour un travail, un scénario classique, soyez donc prudent en répondant aux deux questions : que gagneront les PJ en résolvant ce problème ? Pourquoi les PJ et pas quelqu'un d'autre ?

N'ayez pas peur d'utiliser des ficelles un peu voyantes pour cette motivation de départ (« Vous êtes les seuls à pouvoir nous aider... L'hiver barre toutes les routes et vous êtes à côté... »), vos joueurs ne vous en voudront pas. S'il le faut, proposez beaucoup d'argent ou des récompenses qui les intéressent (« Si tu fais ça pour moi, je vais réfléchir sérieusement à ta promotion »). De plus, souvent, à vouloir faire trop réaliste, vous courez le risque de voir vos joueurs faire de même (« Pourquoi vous n'allez pas voir la police ? »)

Moyen

Maintenant, il faut définir un peu plus précisément la situation présente, afin de déterminer comment vos joueurs peuvent s'en sortir.

Pour cela, deux questions doivent trouver réponses : quelle est la situation réelle, au-delà des apparences ? Comment résoudre le problème ?

C'est le moment de broder un peu. Que la situation soit plus intéressante qu'il y paraît est toujours une bonne chose, sans tomber dans l'excès.

Exemple : *Il y a un peu plus de cent ans (deux fois 666 lunes), le propriétaire de cette maison, un mari particulièrement jaloux, a tué sa femme et a jeté le corps au fond du lac juste à côté. On ne l'a jamais retrouvée et le mystère de sa disparition n'a jamais été élucidé. Le fait que le shérif soit le frère du meurtrier a probablement joué grandement dans l'enquête bâclée. Tous les 666 mois, une nuit de pleine lune, le fantôme de la victime se réveille et cherche à se venger. Lvre de douleur et de rage, son discernement est minime mais le fantôme laisse pourtant quelques indices qui permettent de comprendre que pour mettre un terme à la malédiction, il faut retrouver le corps au fond du lac et quelques preuves (un journal intime, l'arme du crime, etc.) qui amènent à comprendre l'histoire terrible de cette femme victime d'un mari violent et rétablir la vérité. Ce processus apaisera l'âme torturée du fantôme qui pourra alors gagner l'au-delà.*

Structure et déroulement

Nous avons maintenant tout le nécessaire pour imaginer une aventure. Là encore, restons organisés.

Un début...

Commençons par la scène d'introduction. Elle doit comporter une présentation de l'intrigue pour les personnages, la motivation doit être exposée de manière évidente et l'enjeu doit être le plus clair possible. Ne cherchez pas à compliquer les choses : décidez simplement de quelles informations les joueurs disposent tout de suite (ils ne sont pas obligés de tout savoir), puis fournissez-leur ces premiers éléments qui leur donneront envie de rentrer dans l'aventure.

LE NIVEAU

Commencez avec une aventure de « petit niveau », de préférence avec des personnages débutants. Si vous ne pouvez faire autrement que prendre le relai d'un ancien MJ, avec des PJ qui ont de la bouteille, trouvez une astuce pour jouer à un niveau, éventuellement inférieur, dont vous maîtrisez les règles, les effets des talents et des armes ou des équipements. De même, si vos joueurs débutent, cela paraît évident, mais leur proposer des personnages débutants pour simplifier les choses est impératif !

FORCE AVEUGLE

L'entité adverse (voir *Quel est l'adversaire*, p. 64), cela peut aussi être la menace d'un phénomène imminent (météorite, naufrage, rupture de barrage) qui implique une mission claire (destruction, sauvetage, récupération-évacuation), mais cela implique une gestion du temps et du suspense qui implique entre autres choses de savoir doser la pression sur les joueurs. Bref, une bonne alternative pour sortir des clichés, mais à éviter pour débiter. Vous pouvez toutefois utiliser cette force comme motivation secondaire dans un scénario.

Exemple : *Les PJ ne se connaissent pas. Ils sont tous en vacances dans cette grande propriété nichée dans la montagne enneigée. D'autres vacanciers sont là, plus le personnel. Soit une quinzaine de personnes en tout. Ils sont arrivés la veille, le séjour se passe merveilleusement et ils ont eu le temps de faire connaissance. Le dîner est sur le point d'être servi alors qu'ils prennent l'apéritif dans le grand salon. Soudain, un cri retentit dans la maison. Le fantôme vient de faire une première victime...*

... et une fin

Écrivez maintenant la scène finale de votre scénario, celle qui résoudra l'intrigue. Un combat permet de clore une aventure en beauté, aussi n'hésitez pas. Imaginez un enchaînement qui vous plaît, un décor, des éléments dont on se souviendra. Cette scène ultime est la dernière que joueront vos joueurs et elle déterminera fortement l'impression qu'ils garderont de l'aventure au terme du scénario.

Exemple : *Les PJ, après une nuit d'horreur, entrent au petit matin le corps repêché dans les eaux noires du lac, guidés par le fantôme devenu une ombre toujours menaçante mais plus agressive. Le soleil se lève au moment où les PJ posent les restes de la victime en terre, ce qui marque la fin d'un cauchemar absolu.*

De A à Z

Maintenant que sont posés le début de l'aventure et son dénouement, il reste à définir les étapes intermédiaires qui conduiront les PJ de l'un à l'autre. Le nombre de ces étapes conditionne la durée du scénario, ne soyez donc pas trop gourmand. Ces scènes-clés sont les socles de votre scénario. Quatre à six grandes scènes sont *a priori* un bon point de départ.

Elles n'ont pas à s'enchaîner, et d'autres choses peuvent se passer entre chacune d'entre elles. Elles correspondent

simplement aux grandes avancées de votre intrigue. Il ne s'agit pas forcément de combats, mais simplement de passages obligés pour la bonne compréhension de l'intrigue et le bon déroulement de l'histoire.

Exemple : *D'abord, les PJ découvrent comme tout le monde le premier cadavre, celui d'un jeune homme travaillant dans la maison, le cou brisé au bas de l'escalier qui mène à la cave. Et un premier indice : des traces de vase près du corps. Puis les accidents s'enchaînent. L'ambiance bascule dans l'irrationnel et l'horreur. Les PJ ne sont d'abord pas confrontés directement. Ils sont dans la position des enquêteurs qui trouvent les corps et les indices, qui mènent aux preuves : le lac, le journal intime caché sous les lattes du parquet dans une chambre, l'arme du crime du mari, un vieux journal qui parle du drame qu'il s'est passé ici il y a 55 ans, etc.*

Éléments dynamiques

Enrichissez le scénario de quelques événements. Ils ne sont en rien obligatoires, mais permettent de donner du punch à l'aventure. Ils peuvent survenir de deux manières.

La plus réaliste, mais la moins pratique est de les placer de façon chronologique : à 22 h 00, un PNJ arrive affolé en expliquant que la neige s'est mise à tomber très fort et qu'une coulée d'avalanche coupe la route qui relie la maison à la vallée. L'inconvénient est que, avec des PJ qui prennent leur temps ou vont un peu vite, certains événements peuvent tomber à plat ou paraître incohérents. Ne pas hésiter à les déplacer pour qu'ils soient dans le bon timing : par exemple, si les PJ songent à fuir ou si un PNJ va chercher de l'aide.

La deuxième méthode consiste à placer des événements réactifs : une fois que X est arrivé, Y se produit. Cela apparaît plus linéaire, mais cela confère plus facilement au scénario une bonne dynamique.



Le retour du revenant...

DES NOMS !

En dehors des PNJ principaux, nommez aussi les PNJ secondaires sans caractéristiques (serveurs, boulanger, médecin, notable), et notez encore quelques noms pour des personnages à improviser sur le tas (et quelques prénoms pour les enfants s'il y en a). Pouvoir toujours répondre immédiatement à un PJ qui demande le nom d'un PNJ est d'un poids important dans l'immersion des joueurs !

CITATIONS

Là aussi pour donner vie à vos PNJ principaux, c'est un plus de leur trouver un tic de langage. L'un commence toutes ses phrases par « Bon, alors... », l'autre, impressionné, donne systématiquement du « monsieur, madame » aux PJ, un troisième perd le fil de son discours « et je... heu... qu'est-ce que disais ? Ah oui... », un autre encore se lamente « Misère, quoi encore, pitié, oh la la... » ou jure ou invoque dieu « Vindiu de Vindiu », est ironique et moqueur et commence toujours par s'adresser aux PJ en disant « Votre excellence »...

Exemple : *Dès que les PJ ont aperçu pour la première fois le fantôme, ils ont ensuite des flashes des morts des précédents occupants de la maison il y a 666 mois. Ce qui rajoute à l'horreur. Ou encore, au moment où une vacancière est retrouvée morte, son mari pète un plomb et attaque le premier PJ qui arrive avec un couteau...*

La rédaction

La suite des scènes

Vous pouvez maintenant reprendre vos scènes, et toutes les écrire de façon chronologique. Le début, chaque grande étape, puis la fin. Si vous avez prévu des éléments réactifs, incorporez-les à votre texte. S'il vous paraît logique qu'il y ait des scènes en plus (une discussion avec le propriétaire actuel de la maison, la visite du cimetière privée, etc.), même si ces scènes ne sont pas indispensables, ajoutez les dans le texte. Celui-ci doit, au final, former une suite logique d'événements, ne sautez pas de A à C sans passer par B. Votre histoire doit avant tout être cohérente.

Cette étape, quoique chronophage, doit normalement être des plus simples. Détaillez les scènes, les décors, essayez de prévoir les questions de vos joueurs, préparez des descriptions, car il s'agit d'instaurer une ambiance particulière à chaque scène (quelques mots-clés peuvent suffire, mais parfois un texte rédigé sera plus efficace).

Exemple : *La découverte du carnet intime de la victime. La pièce : Un grenier poussiéreux, où le parquet craque, où on entend les grandes bourrasques de vent de la tempête à l'extérieur. Pas de lumière. L'indice : Le cadavre d'une employée de maison est au sol. Ses ongles sont en sang, certains arrachés. Au sol, des traces de griffures, comme si on l'avait traînée par les pieds et qu'elle avait tenté de résister en griffant le sol. Les traces, si un PJ cherche à les observer, mènent à une latte descellée dans le plancher qui abrite un petit coffret fermé à clef. La clef se trouve enfouie dans l'œil de la victime.*

La chronologie

Préparez une chronologie des événements. Souvent nécessaire pour avoir une vue d'ensemble de votre scénario, elle doit être schématique et très résumée (quelques mots pour chaque élément). N'y placez que les événements que vous pouvez dater avec précision.

Cette page de rappel vous sera utile si le temps joue contre les PJ ou si vous avez de nombreux événements survenant en même temps.

Exemple : *22 h30 : le fantôme tue l'employée dans le grenier. 23 h00 : le chien se met à japper comme un loup dans sa niche dehors. Minuit : le fantôme apparaît pour la première fois aux PJ. 01 h00 du matin : le fantôme attaque pour la première fois directement un PJ mâle, etc.*

Peaufiner

Enfin, il est temps d'ajouter les dernières touches à votre scénario.

Déterminez les caractéristiques et l'équipement de vos PNJ, nommez-les et donnez-en une description en quelques mots ; dessinez les plans des lieux utiles (surtout ceux à visiter) et, surtout, vérifiez que rien ne manque.

Vous ne pouvez pas tout prévoir, les joueurs ont l'esprit tordu. Mais si vous avez jusqu'ici suivi toutes les étapes, vous avez accompli le plus gros du travail.

Vous devez maintenant vous préparer à votre partie. Juste avant de jouer, n'hésitez pas à vous relire, afin d'avoir le maximum de choses en tête. Comme il s'agit de vos notes, vous verrez que tout revient très vite (le fait d'écrire est un excellent moyen de se mettre les choses en mémoire).

Bon jeu !

DES RÈGLES DE GENRE : HORREUR, PULP, ZOMBIE, CYBER, SURHUMAINS ?

Avec ce que vous avez lu jusque-là, vous pouvez déjà jouer à COC. Mais le livre propose bien d'autres possibilités que les règles de base et les premiers conseils au MJ pour débiter le jeu de rôle. Ce livre est pensé comme une grande boîte à outils. En tant que MJ, il vous reste encore beaucoup de choses à découvrir au niveau des règles. Nous avons décidé toutefois de soustraire ces pans de règles au regard des joueurs pour laisser flotter un peu de mystère sur ce qui mérite de rester dans l'ombre. Ce sera à vous d'amener ces règles dans vos parties, selon l'ambiance et le type de parties que vous souhaitez mener.

De nombreuses variantes de règles vont apparaître dans les chapitres à suivre et nous avons fait le choix de les inclure dans chaque chapitre, chacun étant dédié à un genre différent. Car jouer dans un cadre contemporain n'implique pas d'être scrupuleusement fidèle à la réalité. Les chapitres suivants présentent donc des cadres contemporains alternatifs : les histoires d'épouvante, où la santé mentale des investigateurs est mise à rude épreuve, les aventures pulp, où les héros vivent les scènes d'action les plus folles, les histoires d'espionnage façon James Bond, traversées de course-poursuites, ou enfin le genre Z où la survie au quotidien est déjà une gageure. À ces genres viendront s'ajouter un chapitre pour jouer des héros surhumains, démons, anges, super-héros ou même vampires. Enfin, un dernier chapitre couvrira

les règles et les outils pour mettre en scène des aventures cyberpunk.

Les anglo-saxons disent « *System does matter* » ce qui signifie que les règles de jeu ne sont pas neutres en termes de narration. Autrement dit, vous n'obtenez pas la même ambiance de jeu en fonction des règles que vous utilisez et, réciproquement, vous ne devez pas choisir les règles au hasard, mais en fonction du genre que vous souhaitez émuler. Afin de faciliter la tâche du MJ débutant, nous avons défini un panel d'options spécifiques à chaque thème. Elles permettent la création d'une ambiance et d'une expérience de jeu correspondant au genre choisi. Bien entendu, un meneur de jeu expérimenté peut choisir de n'utiliser qu'une partie des options offertes ou même de panacher les deux genres pour obtenir un résultat original.

Réinterpréter les règles

Au-delà des règles spécifiques définies pour chaque genre, le MJ pourra aussi réinterpréter les règles de base en fonction du thème. Par exemple, un échec critique en combat doit amener à une interprétation différente.

Pour un jeu plus réaliste ou d'épouvante, l'échec critique ne doit pas faire sourire, il doit faire mal... Par exemple, sur un résultat de 1 en attaque à distance, au lieu d'un simple incident de tir, le personnage peut blesser un allié plutôt que sa cible. Sur un échec critique d'un test de DEX, une



Selon le type de genre dans lequel vous jouez, prenez garde aux conséquences.

cheville tordue fait que le personnage est *Ralenti* pour le reste du combat, etc. Si vous n'avez pas d'idée, piochez dans les états préjudiciables.

Dans un jeu pulp ou d'action hollywoodienne, l'échec critique est prétexte à des retournements de situation, à rendre le combat plus vivant ou drôle et parfois même à ridiculiser un PJ ou un PNJ important. Privilégiez les chutes involontaires (et pourquoi pas dans les bras de l'adversaire), les armes qui changent de main, les vêtements qui se déchirent de manière peu présentable, etc. Si vous n'avez pas d'idée, ignorez-le plutôt que de perdre du temps ou de faire quelque chose de moche !

Nous pourrions vous fournir une table toute faite, mais cela briderait votre imagination : gardez à l'esprit le genre

du cadre de jeu et improvisez en fonction des éléments du moment.

La magie

De prime abord, la magie peut sembler un élément incongru dans un cadre contemporain. Pourtant, son apparition plus ou moins discrète s'intègre parfaitement dans les aventures *pulp* ou d'épouvante. Rappelez-vous de l'Arche d'alliance du premier opus d'Indiana Jones. Le monde n'est alors pas totalement réaliste et permet d'entrevoir des aventures plus variées qui n'ont d'autre limite que votre imagination.

Si la magie existe dans votre monde, vous devez commencer par déterminer sa provenance, son niveau de puissance, sa fréquence d'apparition et enfin sa réputation. D'où vient-elle ?

D'antiques sources de pouvoir, des forces élémentaires de la nature, de sombres entités inhumaines ? Les adeptes qui la pratiquent sont-ils puissants ? Sont-ils nombreux ou très rares ? Leurs pouvoirs sont-ils de notoriété publique ?

En fonction des réponses, vous pourrez déterminer le type de magie le mieux adapté à votre cadre de jeu. Les chapitres à venir vous proposeront deux types de magie : la magie fantastique et la magie occulte. Chacune propose une approche différente, plus démonstrative et efficace pour la première, plus discrète et ténébreuse pour la seconde. Afin de vous faciliter la tâche, elles sont présentées dans la partie qui leur correspond le mieux (*pulp* et épouvante), mais cela ne vous empêche pas de tenter d'autres mélanges si votre cadre de jeu vous semble adapté.

Plutôt que de longues explications

Afin de mieux permettre au meneur de jeu débutant de saisir les différences de style entre le contemporain ordinaire, l'épouvante et le *pulp*, vous trouverez dans les deux chapitres concernés, décliné dans les marges, le récit d'une même scène de jeu de rôle dans ces deux ambiances. En revanche, la scène n'est pas adaptée à une déclinaison sur le thème de l'espionnage ou des zombies, vous ne la retrouverez donc pas dans les autres chapitres, mais vous aurez compris l'esprit de ces chapitres de genre.

Cette courte narration n'a pas de vocation littéraire. Afin de rester concise, elle se concentre sur l'action. Elle n'emploie donc pas tous les codes propres à chaque genre. À l'inverse, le meneur de

jeu ne devra pas hésiter à faire usage de ces codes dans sa narration et dans ses descriptions, tant au niveau du rythme qu'au niveau lexical, s'il en a la capacité.

La scène

« Les PJ sont descendus au fond d'une ancienne mine désaffectée à la recherche d'une lourde stèle dérobée dans un musée et d'une jeune femme enlevée. Ils discernent les échos lointains d'une litanie aux sonorités étranges et se laissent guider vers sa source. Le long boyau obscur qu'ils suivent s'ouvre sur une vaste caverne. Le sol noir et étrangement poli, situé une dizaine de mètres en contrebas, peut être atteint par un escalier étroit. Un câble d'acier épais, qui a servi à descendre la stèle, est fixé au promontoire et tendu vers le centre de la salle circulaire. Un gouffre béant de ténèbres insondables s'ouvre en son milieu, et la stèle antique, gravée de signes cabalistiques, est posée au bord en équilibre précaire. Une jeune femme à demi dénudée y est attachée, cernée par un groupe de cultistes. Leurs visages sont dissimulés par d'inquiétantes capuches noires. L'un d'eux brandit soudain une dague dont la lame torturée semble absorber la lumière émise par les deux brase-ros qui éclairent la scène. »

Trois personnages composent le groupe : Lord John, un chasseur de fauve, miss Pumli, une artiste de cirque, et le professeur Stromberg, historien de son état. L'initiative est déterminée et chacun d'eux agit à tour de rôle... Nous allons observer leurs actions et les conséquences qu'elles ont dans les marges des deux prochains chapitres, *pulp* et épouvante.

L'ÂGE DU CAPITAINE

L'âge des moussaillons et du capitaine (le MJ) a son importance. En tant que MJ, il vous revient d'adapter le genre de jeu à l'âge de vos joueurs. Autant le genre *pulp* est parfaitement adapté aux jeunes joueurs, autant l'épouvante et l'indicible sont à déconseiller à un public trop jeune... à moins de l'aborder sous un angle *pulp*.





CHAPITRE 3 L'ÉPOUVANTE

Vous aimez les récits d'horreur ? Les histoires lovecraftiennes qui vous empêcheront de vous endormir ? Les mystères, les goules et les fantômes ? Ce chapitre est fait pour vous.

LA SCÈNE FAÇON ÉPOUVANTE, 1/3

Init 16

Lord John, qui avait son colt 45 en main, vise soigneusement la dague du cultiste et tire (tir visé) mais, n'obtenant pas un critique, il ne peut pas choisir de désarmer son adversaire et inflige des DM normaux. Le chef des cultistes vacille sous l'impact mais ne perd pas conscience...

Init 15

Le meneur de jeu prévient la joueuse de Miss Pumli que le câble d'acier n'est pas vraiment lisse et risque d'accrocher son châle et de le déchirer. Sans compter le temps perdu à installer le dispositif... Miss Pumli dévale donc l'escalier (action de mouvement) puis lâche un direct foudroyant au premier cultiste sur son chemin (action d'attaque et réussite critique). Elle l'étend pour le compte.

Les aventures d'épouvante instaurent une tension dramatique palpable en jeu. Elles sont souvent centrées sur des phénomènes inexpliqués et parfois atroces. L'enquête peut mener les personnages sur la piste d'un tueur solitaire comme d'une secte de déments. Elle peut aussi conduire à l'irruption du paranormal dans un monde qui avait pourtant toutes les apparences de la normalité. Variante de l'épouvante, l'indicible postule un univers légèrement alternatif où des créatures puissantes et inconcevables pour l'esprit humain hantent les confins de l'univers ou d'autres plans d'existence. Le genre puise alors principalement son inspiration dans les écrits de H.P. Lovecraft et ses disciples (August Derleth, par exemple). L'épouvante privilégie les options qui rendent les joueurs prudents en préférant la réflexion à l'action. Les règles mènent à une mort rapide et brutale des personnages en cas d'erreur, tandis que la folie guette même les héros sans reproche.

Certaines des options présentées n'ont rien d'exclusif à un jeu d'épouvante, elles sont seulement plus létales et minimisent l'aspect héroïque du jeu. Vous pouvez tout à fait les utiliser dans un cadre d'enquête ou d'action plus ordinaire, tel que celui présenté comme l'univers par défaut de *CO Contemporain*.

Personnages

Héros ordinaires

Les caractéristiques des personnages peuvent être moins élevées que pour un héros d'un autre genre. Si vous utilisez la méthode par répartition, au lieu de 6 points de Mod. à répartir, le joueur en obtient seulement 4.

Si vous utilisez la méthode aléatoire, dès qu'un joueur atteint au total au moins +3 au Mod. des Carac. sur les

lancers déjà effectués, il ne lance plus que 3d6 pour les tirages suivants (au lieu de 4d6).

Moins de PV

Si vous souhaitez des combats particulièrement réalistes et mortels, chaque personnage obtient un nombre de PV égal à la valeur moyenne du dé de vie au premier niveau. Soit 4 PV pour le d6, 5 PV pour le d8 et 6 PV pour le d10. Stoppez la progression des PV dès le niveau 5 au lieu du niveau 10.

Points de choc (PC)

Afin de gérer l'impact psychologique que les événements traumatisants produisent sur les PJ, nous vous suggérons de convertir les points de chance en point de choc (plutôt que de mettre en place un nouveau score). Les points de chance sont de toute façon une règle trop fun pour le genre !

Points de choc : Chaque personnage reçoit un nombre de points de choc équivalent aux points de chance normalement attribués (2 + Mod. de CHA pour la majorité des profils). Le personnage dépense un point de choc à chaque traumatisme subit. Si le nombre de points de choc atteint 0, la folie le guette (voir plus loin).

Perdre des PC

Voici une liste (non-exhaustive) du type d'événements qui peuvent conduire à perdre un point de choc.

- **Subir des violences :** Le personnage subit des violences mentales ou physiques contre lesquelles il ne peut pas se défendre (torture, chantage, détention, etc.).
- **Voir des abominations :** Le personnage est le témoin de scènes de carnage, de torture ou de violence extrême.
- **Renier sa personnalité :** Le personnage agit contre sa nature profonde,

par exemple obéir sans discuter pour un rebelle, accepter l'irrationnel pour un scientifique, détruire un musée pour un artiste, etc.

- **Rencontrer des créatures inconcevables :** Le personnage est mis en présence d'entités horribles et surpuissantes ou de créatures non-euclidiennes (c'est-à-dire dont la nature même n'est pas concevable pour l'esprit humain puisqu'elles ne respectent pas les lois de la physique et de la géométrie de ce monde).
- **Apprendre des vérités insoutenables :** Le personnage prend conscience de la fragilité de l'humanité et du monde, voués à disparaître bientôt.

Test de choc

Lorsqu'un événement justifie la perte d'un point de choc, le personnage fait un test de CHA difficulté 15 (ou variable) pour résister : en cas d'échec, il perd 1 point de choc. De façon tout à fait exceptionnelle, un traumatisme aigu peut provoquer la perte potentielle de plusieurs points de choc.

Choc immédiat : Si le personnage obtient un résultat final inférieur ou égal à la moitié de la difficulté sur un test de choc, il est choqué pour 1d6 tours. Le joueur choisit si son personnage est *Étourdi* (paralysé par la peur) ou s'il fuit le plus vite possible pendant cette durée. Si la fuite est impossible, il est automatiquement *Étourdi*.

Effets

Lorsque les PC sont égaux à 0, le personnage accumule des points de folie qui sont comptabilisés à part (un point de folie pour chaque PC qui devrait être perdu).

À chaque fois qu'un personnage obtient un point de folie, il doit faire un test de CHA difficulté [10 + nombre total de points de folie]. En cas d'échec, il

souffre d'une crise de folie à déterminer au hasard.

Table des folies : lancer 1d10

D10	Résultat
1	Amnésie
2	Autodestruction
3	Catatonie
4	Dédoublement de personnalité
5	Folie furieuse
6	Hallucinations
7	Hystérie
8	Panique
9	Paranoïa aiguë
10	Trouble obsessionnel

Durée : Tant que le nombre de points de folie est inférieur ou égal au niveau du personnage, la folie est passagère. La durée correspond approximativement à la scène en cours ou au minimum à 1d6 minutes.

Si le nombre de points de folie du personnage est supérieur à son niveau, elle devient permanente. Le personnage souffre d'une crise de 1d6 jours (jet sans limite), puis son état s'améliore. Cependant, à moins de réussir un test de CHA difficulté 20, cette même folie resurgit ensuite automatiquement pour 1d6 minutes à chaque fois que le personnage perd 1 point de choc et pour 1d6 jours à chaque fois qu'il gagne un nouveau point de folie.

Récupérer les points de choc et de folie

À chaque passage de niveau ou fin d'aventure, le personnage récupère tous ses PC.

De façon exceptionnelle, le MJ peut permettre aux personnages de récupérer 1 point de folie en fin d'aventure



La folie guette...

LA SCÈNE FAÇON ÉPOUVANTE, 2/3

Init 13

Le grand prêtre tient son épaule ensanglantée mais, animé d'une volonté impie, il enfonce sa lame dans le cœur de la jeune femme en psalmodiant dans une langue aux sonorités inadaptées à une gorge humaine...

Init 11

Le professeur Stromberg pense reconnaître l'incantation inscrite sur la stèle (test d'INT réussi). Saisissant l'urgence de la situation, il fait feu sur le prêtre en transe. Le cultiste s'écroule à genoux. Toutefois, même dans la mort, ses doigts crispés restent figés sur le manche de l'arme.

Init 10

La tête de la jeune suppliée se redresse brusquement et, dans une gerbe de postillons sanglants, sa mâchoire s'anime et poursuit l'incantation d'une voie stridente. Les cultistes semblent totalement fascinés, ils se prosternent au sol et commencent à se crever les yeux de leurs propres mains !

s'ils ont réussi à vaincre un grand mal ou à éviter une catastrophe d'ampleur pour l'humanité. Un personnage qui possède la *Voie de la psychologie* (voir p. 25) peut également venir en aide à un autre personnage et l'aider à récupérer de 1 point de folie.

Options

Ne pas savoir : Cette option consiste pour le MJ à faire lui-même les tests de CHA concernant les points de folie et à ne pas révéler aux joueurs le nombre de points perdus ni où se situe leur score. Cette méthode augmente l'incertitude et la tension dramatique liée à l'ignorance de l'imminence de la folie.

Score mixte : Il est possible d'utiliser une solution hybride en cumulant la fonction de points de chance et de choc. Ils fonctionnent exactement sur le modèle des points de choc, sauf que – tant qu'ils sont positifs – le personnage peut volontairement les dépenser avec les mêmes effets qu'un point de chance. Cela simule l'appel à la volonté pour se surpasser dans les moments cruciaux. Cette force de l'âme s'épuise rapidement, laissant l'individu affaibli face à l'indicible. La gestion du score de choc devient alors un enjeu tactique à part entière.

Méthode dure mais simple : Si le nombre de points de folie du personnage devient supérieur à son niveau, la folie devient permanente et continue, le personnage ne peut plus être joué !

Et pourquoi pas : Même en option *pulp*, exceptionnellement, vous pouvez utiliser cette variante pour surprendre vos joueurs. La rencontre d'une créature totalement épouvantable et inconcevable pourrait mener à la perte de quelques points de chance et, pourquoi pas, pour ceux qui s'en trouveraient fort démunis, à un tirage sur la table des folies passagères ! Même pour un héros *pulp*, affronter le grand Cthulhu n'est pas anodin...

Voies

Certaines voies nécessitent quelques ajustements si vous utilisez les points de choc et de folie. Le détail de ces changements est indiqué dans les paragraphes suivants.

Voie du danger

Même pas peur : Le personnage aime le danger ou sait parfaitement gérer les situations à risques. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests de caractéristique effectués sous la pression d'un danger mortel, par exemple crocheter une porte tandis que le plafond de la pièce s'effondre, ou sauter par-dessus un précipice, **ainsi qu'à tous les tests de choc.**

Voie de la psychologie

2. Analyse personnelle : La formation du personnage lui permet de renforcer sa santé mentale. Le personnage obtient un bonus de +5 pour résister aux crises de folie. Il réduit le nombre de point de folie acquis de 1 point (s'il n'en a pas encore, il pourra ignorer le premier point de folie acquis). Il enlève un second point de folie lorsqu'il atteint le rang 4 dans cette voie.

3. Aide psychologique : Lorsqu'un allié est victime d'une crise de folie passagère, le personnage peut tenter un test de CHA difficulté [10+PF de la victime] pour le ramener à la raison (action limitée, une tentative par tour). Le personnage peut réduire le score de folie d'un allié de 1 point en passant 1d6 jours avec lui. Un seul point peut être récupéré de cette façon par un même allié. Un nouveau point peut être récupéré par cet allié lorsque le personnage atteint le rang 5 dans cette voie.

Voie de la survie

5. Survivant : Le personnage s'est déjà tiré de nombreux mauvais pas et a pu regarder la mort en face. Il est capable de trouver en lui des ressources

surhumaines pour vaincre la fatigue ou les blessures. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat. De plus, lorsque le personnage est victime d'une blessure grave, le joueur continue à lancer un d20 pour tous les tests de caractéristique, au lieu d'un d12. **Enfin il peut ajouter son Mod. de CON à tous les tests de choc.**

Blessures sévères

Cette option est destinée à tous ceux qui pensent que le système de combat par défaut est trop conciliant ou peu réaliste. Elle n'est pas seulement en rapport avec le jeu d'épouvante mais correspond à une vision sans concession des effets de la violence. Une blessure, ça fait mal et c'est très long à guérir...

Attention, ces règles diminuent drastiquement les chances de survie des personnages en cas de combat. Rien ne vous oblige à les utiliser même dans un univers sombre. Si vous le faites, il faudra privilégier les enquêtes non-violentes où les scénarios « *one-shot* » (par opposition aux campagnes aux longs cours). Vous êtes prévenus...

Récupération des PV : La récupération des PV n'est pas automatique, elle nécessite un test de CON difficulté 10. Si les conditions d'hygiène, de repos ou de soins sont inappropriées, la difficulté peut passer à 15 ou même 20. Inversement, en milieu hospitalier moderne, cette difficulté passe à 5. En cas d'échec, aucun PV n'est récupéré. En cas d'échec critique (marge d'échec de 10 points ou plus ou 1 naturel), au lieu de guérir, le personnage perd 1d6 PV.

Guérir d'une blessure grave : Il faut une semaine pour guérir d'une blessure grave, après ce laps de temps, un test de CON difficulté 8 est nécessaire (d12). En cas d'échec, un nouveau test peut être tenté chaque semaine suivante avec un modificateur cumulé de +1 à chaque nouvel essai. Le MJ

est libre de modifier cette difficulté en fonction des conditions d'hygiène et de repos.

État Blessé : Un personnage victime d'une blessure grave lance un d12 au lieu d'un d20 pour tous les tests physiques : FOR, DEX, CON (tests de caractéristique mais aussi tests d'attaque au contact ou à distance). Les tests sous PER, INT et CHA ne sont pas affectés. Le personnage n'est donc pas considéré comme *Affaibli*.

Séquelles permanentes : Lorsqu'un résultat de 1 est obtenu sur le test de CON pour guérir d'une blessure grave, le personnage souffre d'une séquelle permanente. Il perd un point sur la valeur d'une caractéristique de son choix.

Mort immédiate : Si un personnage subit une attaque des DM supérieurs à son score maximum de PV et à sa valeur de CON (blessure grave), le joueur doit faire un test de CON difficulté 8 (avec un d12). En cas d'échec le personnage est mort sur le coup. Oui, cela fait de grandes chances d'y passer...

Magie occulte

Ici, la magie est quelque chose d'exceptionnel et de particulièrement dangereux. Les utilisateurs sont rares et le prix à payer est élevé : folie, mort, dégénérescence physique ou mentale, servitude, etc. Le commun des mortels n'est pas conscient de son existence et ces pouvoirs étranges sont des secrets bien gardés. Des sectes et des groupes bien informés sont prêts à tuer pour que ce savoir reste dans l'ombre. Il n'y a pas de liste de pouvoirs prédéterminée, le MJ pourra parfois les choisir parmi d'autres options de magie, mais devra généralement en inventer sur mesure. Ces pouvoirs concernent le plus souvent des rituels maléfiques et étranges. Même si elle correspond parfaitement au genre de l'épouvante, cette magie s'adapte aussi très bien au genre *pulp*.

LA SCÈNE FAÇON ÉPOUVANTE, 3/3

Le professeur Stromberg réussit un nouveau test de connaissance (INT), il comprend que la mort prématurée du prêtre a perverti le rituel. Le sang noir qui s'écoule en quantité anormale de la bouche de la suppliciée et des yeux des cultistes ne présage rien de bon. L'entité qui devait franchir les portes de notre monde ne va pas pouvoir y rester, mais la mine va bientôt être submergée de ténèbres dévorantes. Déjà, les braseros semblent faiblir, il faut fuir au plus vite, la mort et la folie remontent du puits insondable. Les lumières s'éteignent... Où est la sortie ?

La magie n'est accessible qu'à travers la *Voie de l'occulte*. Elle permet l'acquisition de deux pouvoirs magiques en fin de progression dans la voie et seulement au prix de la santé mentale de l'utilisateur...

La *Voie de l'occulte* n'est pas proposée dans les profils de base. Le MJ peut l'accorder en voie de prestige à un personnage en contact fréquent avec des phénomènes paranormaux. Il peut aussi l'autoriser dès le premier niveau à un joueur qui choisit le profil d'occultiste.

Occultiste (famille réflexion) : investigation, occulte, voyages.

Voie de l'occulte

Si, à cette période, certains le crurent fou, c'est en raison des bruits que l'on entendait à toute heure dans le laboratoire installé au grenier. Il y passait le plus clair de son temps : des psalmodies, répétitions et déclamations tonitruantes sur des rythmes insolites, et bien que tout cela fût prononcé de sa voix, cette dernière, ainsi que les accents des formules qu'il récitait, avait un caractère particulier qui glaçait le sang de tous les auditeurs.

– L'affaire Charles Dexter Ward.

La *Voie de l'occulte* appartient à la famille *Réflexion*.

1. Sciences occultes : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang à tous les tests de sciences occultes et un bonus de +2 par rang sur un sujet en particulier (l'alchimie, les créatures des autres plans, les grands anciens, etc.). Mais cette connaissance n'est pas sans conséquence, il gagne immédiatement 1 point de folie et il en gagne un autre au rang 3.

2. Résistance occulte : Le personnage commence un entraînement dans le but d'obtenir des pouvoirs magiques. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests destinés à résister à la perte de points

de choc et augmente son score maximum de points de choc de 1. De plus, il peut dépenser 1 point de choc (PC) pour annuler la pénalité d'une blessure grave pendant 1 heure.

3. Étoiles propices : L'art de la divination permet au personnage de prendre les bonnes décisions ou de profiter des faiblesses de ses adversaires. Chaque matin, après un rituel de 10 minutes effectué par son personnage, le joueur lance 1d20 et note le résultat. À tout moment dans la journée, il peut remplacer le résultat d'un d20 qu'il a lancé ou que le MJ a lancé pour une attaque ou un test opposé contre lui, par ce résultat.

4. Force d'âme : Une fois par jour, s'il est à 0 point de choc, le personnage peut effectuer un petit rituel de prière ou de méditation d'une durée de 1 heure qui lui permet de récupérer 1 point de choc.

5. Pouvoir d'outre-monde : Le personnage est désormais capable de pratiquer une forme de magie. Le MJ et le joueur doivent se mettre d'accord sur ce que le personnage apprend. Ce sera probablement un sort ou un rituel particulier avec lequel le personnage a été en contact durant les aventures qu'il a vécu. Attention, un pouvoir puissant a toujours une contrepartie déplaisante. Si vous n'avez pas d'idée, voici trois propositions.

- Une fois par tour, le personnage peut sacrifier 1d4 PV (ou 1d6 au choix) pour obtenir un bonus égal au double de ce montant sur le résultat d'un test (d20, d12). Il peut annoncer cet effet après avoir pris connaissance du résultat. Ce dé est un jet sans limite (comme la règle des DM).
- Le personnage sacrifie 2 points sur la valeur d'une caractéristique de son choix. En échange, il augmente une autre caractéristique de 6 points.
- Le personnage n'a plus besoin de dormir, il n'a besoin que de la

moitié de la nourriture et de l'eau que consomme un être humain normal, il est immunisé aux maladies et aux poisons naturels. Enfin, il guérit deux fois plus vite (il double le nombre de PV récupérés) et il vieillit deux fois moins vite. Mais cela a un prix, sa peau devient pâle et froide, et il développe une sensibilité à la lumière vive (elle est considérée comme de la pénombre).

Rituel incertain

Lancer un sort (utiliser une capacité) nécessite un rituel complexe, parfois long et sans garantie de succès. Lorsqu'un personnage utilise un sort, il doit faire un test d'attaque magique contre une difficulté de $[5 + \text{rang} \times 5]$.

Rang 1 = 10, Rang 2 = 15, Rang 3 = 20, Rang 4 = 25 et Rang 5 = 30

Le personnage peut faire un nouvel essai à chaque tour si le test est un échec. Utiliser un sort de rang 5 n'est pas donné au premier venu. Vous pouvez imaginer que certains objets, fétiches et composants occultes apportent un bonus au test du rituel. Déterminer la nature de ces objets et les trouver devient alors une part importante de l'usage de la magie. Un sacrifice (pas obligatoirement humain !) est aussi un puissant focalisateur. Enfin, les tests en coopération apportent un bonus qui donne aux rituels de groupe tout leur sens.

En cas d'échec critique (marge d'échec de 10 points ou plus), le MJ peut aussi décider que le sort est lancé avec un effet catastrophique tout à fait imprévu. Dans le cas de l'invocation d'une puissante entité, cela peut même tourner au carnage...

Un peu de contexte

Nous n'avons pas ici pour objectif de vous fournir un contexte détaillé, mais seulement quelques pistes qui pourront vous être utiles si vous êtes novice

dans le genre contemporain. Si ce n'est pas le cas, vous avez sans doute déjà une idée précise du cadre de jeu que vous souhaitez mettre en place.



Si vous jouez dans un univers moins sombre, vous pouvez utiliser cette voie en remplaçant la dépense de points de chocs par une simple dépense de points de chance. Les pouvoirs acquis peuvent être très variés et provenir des voies de magie (voir la *Magie fantastique*, p. 89) tout autant que des pouvoirs inventés sur mesure. Le MJ devra toutefois veiller à ce que ceux-ci restent en accord avec sa vision du cadre de jeu.

*Le professeur
Johan Kerenski*

L'AVIATION DANS LES ANNÉES 1920

Au début des années 20, c'est principalement le courrier qui est acheminé par avion. La poste inaugure un service entre New-York et San-Francisco.

La route, longue de 4 320 km, nécessite treize escales. L'avion est alors un véritable spectacle, et voler une attraction.

Toutefois, cette période est celle de la formation des grandes compagnies aériennes. On compte 420 compagnies aériennes dès 1926, la plupart n'ayant qu'une existence éphémère. Les vols nécessitent de très fréquentes escales.

Le premier vol commercial transatlantique fut celui du Zeppelin LZ 127, entre Friedrichshafen et Lakehurst.

Le Mythe de Cthulhu

Cthulhu est une horreur cosmique, immense et tentaculaire, qui apparaît dans les romans de H. P. Lovecraft (1890-1937), un « *Grand Ancien* », en sommeil immémorial quelque part au fond des océans. Les textes de Lovecraft sont des fictions d'épouvante construits sur la peur de l'inconnu, de l'infini et de l'incompréhensible. Dans cette version parallèle de notre monde des années 1920, les personnages doivent contrecarrer les plans des cultistes des différentes divinités de ce terrible panthéon, dans l'espoir de sauver l'humanité d'une extinction cataclysmique. Ce faisant, ils sont amenés à braver de nombreuses abominations en essayant de ne pas perdre leur santé mentale ou plus simplement la vie.

- Les Grands Anciens sont des entités monstrueuses antérieures à l'humanité. Ils attendent, bannis ou emprisonnés, dans des lieux inaccessibles. Ils veulent reconquérir la Terre.
- Dans son immense majorité, l'humanité n'a aucune conscience de leur existence. Quelques malheureux découvrent parfois des bribes de vérité, mais ils finissent par perdre la raison.
- Les Grands Anciens ont des complices humains, des cultistes, qui tentent de les ramener sur Terre.

Jouer dans les années 20

La période emblématique du genre de l'indécible se situe dans les années 20. Voici quelques points de repère qui nous semblent utiles pour jouer dans cette période. Au moins dans un premier temps, nous vous conseillons de ne pas vous focaliser sur les détails historiques, cela ne doit en aucun cas paralyser le jeu. Si vous êtes vous-même érudit sur le sujet, évitez de mettre les autres joueurs en difficulté en les assommant de détails. Inversement, si vous n'avez pas de culture particulière sur cette époque, n'ayez pas peur de

commettre quelque impair ou anachronisme. Après tout, le Mythe de Cthulhu n'existe pas vraiment non plus (d'après nos connaissances euclidiennes) ! Cette version des années 20 sera donc la vôtre. Surtout, amusez-vous.

Les femmes dans les années 20 :

Nos conseils sur l'exactitude historique s'appliquent aussi quant au rôle de la femme dans la société. Malgré quelques progrès, les années 20 sont encore une période très machiste, aussi ne vous embarrassez pas trop de véracité historique : ne pénalisez pas vos personnages féminins à cause des préjugés de l'époque. Joueuses et joueurs devraient pouvoir s'amuser de façon égale.

Avant 1920

- **1894** Première liaison T.S.F. (transmission sans fil)
- **1895** Le cinématographe des frères Lumière
- **1903** Les frères Wright font décoller le premier avion à moteur aux USA.
- **1904** Première ligne de métro souterraine de New-York
- **1909** Traversée de la manche par un avion à moteur par Louis Blériot
- **1911** Le norvégien Roald Amundsen atteint le pôle Sud
- **1912** Le Titanic percute un iceberg. Premier vol Paris-Londres avec passagers
- **1914** Ouverture du canal de Panama
- **1915** Renaissance du Ku Klux Klan à Stone Mountain
- **1916** Théorie de la relativité générale
- **1917** Révolution russe
- **1918** Fin de la Grande Guerre (environ 20 millions de mort). La grippe espagnole fait 40 millions de morts dans le monde.
- **1919** Premiers vols transatlantiques. Parachutes.



Le grand Cthulhu

1920-1930

- **1920** Entrée en vigueur de la prohibition (Président Wilson). Droit de vote des femmes aux USA. Première station de radio. Attentat terroriste à Wall Street (38 morts et plus de 200 blessés).
- **1921** Warren G. Harding président des États-Unis. Fondation du parti communiste chinois. Début de l'inflation en Allemagne.
- **1922** 2,3 millions d'automobiles sont vendues aux États-Unis. Indépendance de l'Égypte (auparavant sous protectorat anglais). Découverte de la tombe de Toutankhamon par le britannique Howard Carter.
- **1923** Mort du président Harding le 2 août, Calvin Coolidge prend la relève. *Time Magazine* est en kiosque pour la première fois. Échec d'un putsch nazi à Munich.
- **1924** Premier tour du monde aérien parti de Washington. Indian Citizenship Act. Les Amérindiens obtiennent la citoyenneté.
- **1925** Le Ku Klux Klan compte 5 millions d'adhérents. La Ford T devient moins chère qu'un cheval. Adolf Hitler publie le premier volume de *Mein Kampf*.
- **1926** Tchang Kaï-chek organise un coup d'état à Canton. Coups d'état au Portugal et en Pologne.
- **1927** La compagnie Bell Telephone transmet des images et des sons de Washington à New York. Premier service de téléphonie par câble transatlantique entre Londres et New York ouvert au public. Charles Lindbergh traverse l'océan Atlantique à bord du *Spirit of Saint Louis*.
- **1928** Interdiction du Ku Klux Klan après de trop nombreuses affaires de lynchage.
- **1929** Herbert Hoover est élu président des États-Unis. Krach de Wall Street et début de la grande dépression des années 30.



CHAPITRE 4

LE PULP

Vous aimez les aventures uniques du professeur Jones ? Les pyramides mystérieuses, les civilisations oubliées, les héros au grand cœur qui bravent tous les dangers ? Et les méchants bien méchants ? Ce chapitre devrait vous régaler.

LA SCÈNE FAÇON PULP, 1/4

Init 16

Lord John, qui avait son colt 45 en main, déclare : « *Bête immonde, tu ne lèveras point la main sur la beauté et l'innocence !* »

Il vise soigneusement la dague du cultiste et tire (tir visé et malus de -5 décidé par le MJ). Le poignard est touché et tombe en ricochant sans fin contre les parois du puits ténébreux.

Init 15

Miss Pumli passe son châte autour du câble d'acier et se laisse glisser à grande vitesse vers les cultistes. À l'arrivée, elle balance un coup de pied.

La joueuse obtient une réussite critique et décide de dépenser un point de chance pour la transformer en réussite héroïque.

Miss Pumli frappe un cultiste de chaque pied et les envoie valdinguer, ils renversent leurs comparses (PNJ mineurs) comme dans un jeu de quille, trois d'entre eux tombent en hurlant dans le gouffre.

Le *pulp* est à l'origine un genre littéraire faisant la part belle à l'action, aux héros et au fantastique. Tarzan ou Indiana Jones sont des exemples emblématiques de héros *pulp*. De nombreux personnages de films d'action hollywoodiens bénéficient manifestement de la chance insolente propre à ce genre. En jeu de rôle, le MJ privilégiera les actions héroïques, les méchants irrécupérables, les plans diaboliques pour détruire le monde ou le sauver, bref tout ce qui est « *plus grand que nature* ». En termes de règles, le *pulp* privilégie les options qui améliorent les chances de survie des personnages et leur liberté d'action et élimine celles qui brident la prise de risque en rendant la survie aléatoire. Les héros *pulp* sont presque invulnérables et, s'ils peuvent être mis hors combat, il en faut beaucoup pour les empêcher de se relever et de reprendre le combat un peu plus tard.

Les règles proposées pour cette variante ne sont pas très nombreuses et ne complexifient pas beaucoup le jeu, elles peuvent donc sans problème être utilisées avec un groupe de joueurs débutants.

Les personnages réellement extraordinaires (pouvoirs et mutations) sont appelés des surhumains dans le cadre des règles de *CO Contemporain* et sont décrits dans un prochain chapitre.

Personnages

Caractéristiques supérieures

Cette option a pour but de donner un avantage clair à chaque personnage, même débutant, dans les actions qui correspondent à son domaine de compétence. Comme à *COF*, il n'y a pas de liste de compétences et seuls les tests de caractéristique sont utilisés, c'est fort logiquement ceux-ci que nous allons différencier.

Chaque famille de profil donne accès à trois ou quatre caractéristiques supérieures et le joueur doit en choisir deux.

- **Action** : FOR, DEX, CON.
- **Aventure** : DEX, CON, PER, CHA
- **Réflexion** : INT, PER, CHA

Le joueur souligne (ou surligne ou encercle) sur sa fiche de personnage les deux caractéristiques supérieures qu'il a choisies. À chaque fois qu'il effectue un test sur une de ces caractéristiques, le joueur lance deux d20 et garde le résultat de son choix. Les caractéristiques supérieures n'affectent pas les tests d'attaque.

Caractéristique héroïque : Il ne vous aura pas échappé qu'une caractéristique supérieure donne le même avantage qu'une caractéristique héroïque (une capacité de rang 5 commune à certaines voies). Si un joueur obtient l'accès à cette capacité pour une caractéristique supérieure, il ne lance aucun dé supplémentaire. En revanche, il peut toujours choisir de prendre un résultat de 10 au lieu de celui indiqué par les dés. Désormais, il n'obtient donc jamais moins de 10 sur les tests de cette caractéristique, sans compter son Mod. et d'éventuels bonus de capacité. La seule exception correspond à un résultat de double 1 aux d20, ce qui est alors un échec catastrophique.

Niveau de vie

Le jeu *pulp* privilégie les personnages plus grands que nature. Dans ce contexte, avoir un PJ miséreux aux côtés d'un autre richissime n'a rien d'extraordinaire. Au contraire, ce sont les personnage moyens et ordinaires qui deviennent rares !

Utiliser la table ci-dessous pour déterminer le niveau de vie de chaque PJ plutôt que celle de base.

Plus de PV

En jeu *pulp*, pour des aventures débridées dès le premier niveau, les PJ

Niveau de vie	Miséreux	Pauvre	Modeste	Aisé	Fortuné	Très fortuné
Pulp	2-3	4-5	6	7-8	9-10	11-12

débutent avec [maximum du DV + la moitié du score de CON] PV au niveau 1. Par exemple, pour un profil *Action* de niveau 1 avec 16 de CON, un total de $10 + 8 = 18$ PV.

Blessure grave

Les blessures graves disparaissent automatiquement après une nuit de repos. Éventuellement, si vous souhaitez un jeu très héroïque vous pouvez ignorer complètement la règle de blessure grave lorsque les DM dépassent la valeur de CON du personnage. La règle n'est utilisée qu'en tant que séquelle lorsque le personnage tombe à 0 PV.

Points de récupération

Chaque personnage possède un nombre de points de récupération qui dépend de la famille dont est issu son profil : **Action 4, Aventure 5, Réflexion 3**. Barrez définitivement au stylo les cases surnuméraires sur la page 2 de la fiche de PJ.

Il faut se reposer 5 minutes et dépenser 1 PR pour récupérer tous les PV perdus (oui, tous). À chaque fois qu'un PR est dépensé de cette façon, une case est cochée dans le cadre prévu à cet effet sur la fiche de personnage.

Cette règle remplace celle de guérison naturelle des PV indiquée (qui demande une nuit de repos), elles ne se cumulent pas.

Ignorer une blessure grave : Les héros pulp sont capables de prouesses extraordinaires, alors même que la gravité de leurs blessures devrait les handicaper. Le joueur peut choisir de dépenser 1 PR pour ignorer les effets d'une blessure grave pour la durée d'un combat ou 1 minute (il ne récupère aucun PV). La blessure ne disparaît pas et elle reprend effet aussitôt après.

Nuit de repos : Chaque nuit, après 8 heures de repos, le personnage regagne 1 PR. Un personnage complètement épuisé doit donc attendre entre trois et cinq nuits pour voir ses capacités de récupération revenir à leur maximum. Un personnage ne peut jamais obtenir plus de points de Récupération que le maximum spécifié par la famille de son profil.

Moduler : Vous pouvez augmenter le nombre de points gagnés par nuit selon la qualité de celle-ci. Une nuit particulièrement confortable, sans stress ni tour de garde après un bon repas pourrait valoir 2 PR. Une journée de repos complet assurerait 1 PR supplémentaire.

Fatigue et PR : Les PR peuvent aussi servir à simuler la fatigue des personnages (effort épuisant, nuit blanche, etc.), chaque épreuve consomme 1 PR. Cette solution est plus facile à gérer que celle consistant à imposer des malus aux futurs tests des personnages (et qui implique pour le MJ de nombreuses prises de notes ou un difficile exercice de mémorisation).

Si les PR du personnage sont déjà à 0 et qu'il subit une nouvelle épreuve, vous pouvez considérer qu'il est *Affaibli* (utilisation du d12), ou *Ralenti* (une seule action) s'il est déjà *Affaibli* ou souffre d'une blessure grave.

Option simplifiée : Si vous voulez rendre tous les profils très résistants, vous pouvez accorder 5 points de récupération à chaque PJ quel que soit son profil.

Voie du héros pulp

La *Voie du héros pulp* est une voie optionnelle supplémentaire réservée aux personnages du genre. Si vous

LA SCÈNE FAÇON PULP, 2/4

Init 13

Le grand prêtre hurle : « Vous avez tout gâché ! Il allait me rendre immortel ! » Il sort un pistolet et tire sur Miss Pumli qui esquive d'une acrobatie élégante : désarmée, elle obtient un bonus en DEF...

Init 11

Le professeur Stromberg descend les escaliers en criant : « Pauvre fou, votre interprétation des hiéroglyphes est totalement erronée ! » Et il se précipite pour délivrer la jeune femme aux yeux révoltés.

Init 10

Les deux cultistes restent se relèvent avec peine.

choisissez cette règle, tous les joueurs l'ajoutent à leur fiche de personnage dès leur création. Cette voie a pour particularité de ne nécessiter l'investissement d'aucun point de capacité pour progresser. Chaque personnage reçoit un rang supplémentaire dans la voie par passage de niveau (donc le rang 1



Une archéologue de terrain
de légende...

dès la création). En d'autres termes, le rang atteint dans la voie est simplement et automatiquement égal au niveau du personnage (avec un maximum de 5).

Si votre univers pulp accepte les surhumain (voir chapitre 7), il sera possible de remplacer cette voie par une *Voie de surhumain* (voir chapitre 7 p. 154).

Voie du héros pulp

1. Chance insolente : Le personnage reçoit un point de chance (PC) supplémentaire par rang atteint dans la voie.

2. Esquive héroïque : Étrangement, dans les duels *pulp*, moins un héros est armé, plus ses chances de vaincre augmentent... En corps à corps, si le personnage utilise une arme moins dangereuse que son adversaire (DM inférieurs), il gagne un bonus de +2 en DEF. S'il est complètement désarmé face à un adversaire armé, il gagne un bonus de +5 en DEF. Ce bonus n'est pas accordé si le personnage a accès à une arme efficace et refuse de s'en servir...

3. Sens du sacrifice : Une fois par tour, à tout moment, le personnage peut subir une attaque (distance, contact, magique) à la place d'une cible à son contact. Cette action doit être annoncée avant le test d'attaque et la DEF utilisée est celle du personnage, il subit les DM normalement en cas de réussite. Le personnage peut choisir de se déplacer d'un maximum de 10 mètres juste avant d'utiliser cette capacité mais, dans ce cas, lui et la cible initiale sont *Renversés* à la fin de l'action.

4. D'un cheveu : Une fois par combat, le personnage peut ignorer les DM d'une attaque qui le visait (même une réussite critique). En dépensant 1 point de chance, le personnage peut diviser par deux les DM qu'il vient de subir.

5. Baroud d'honneur : Alors même qu'il est inconscient ou à 0PV, en dépensant 1 point de chance, le

personnage peut revenir à lui pour agir pendant [1d6 + Mod. de CHA] tours avant de s'écrouler définitivement. Pendant cette période, il est *Ralenti* (une seule action par tour) mais ne souffre d'aucun autre état préjudiciable ou malus. À chaque nouvelle blessure, il doit faire un test de CHA ou de CON difficulté [10 + DM subis] ou sombrer immédiatement dans l'inconscience. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par aventure.

Système de jeu

La chance

Avec des joueurs débutants, ces nouvelles utilisations des points de chance (PC) peuvent être introduites progressivement.

Poussée d'adrénaline : 1 PC permet d'obtenir une action supplémentaire (attaque simple ou action de mouvement) à son [initiative + 10] en plus de son tour normal. Au tour suivant, le personnage agit à son initiative habituelle.

Réussite héroïque : Lorsqu'un personnage obtient une réussite critique, il peut la transformer en réussite héroïque au prix de 1 PC. Avec une réussite héroïque, l'effet va au-delà de toutes les espérances. En combat, l'attaquant élimine 1d6 PNJ mineurs (voir plus bas) au contact ou à portée, ou un seul adversaire majeur (il tombe à 0 PV). Toutefois, s'il s'agit d'un personnage important pour le scénario, le MJ peut opposer son veto ou simplement mettre en scène sa fuite après une grave blessure. Hors combat, le personnage obtient bien plus que ce qui était initialement prévu. Le MJ décide des effets exacts après avoir consulté le joueur sur ses souhaits.

Juste une égratignure : Une fois par combat, un joueur peut dépenser 1 PC pour annuler une blessure grave. Le personnage subit tout de même les DM, mais la blessure n'était pas si

grave, ou le coup a par miracle évité les organes vitaux. Si le personnage était tombé à 0 PV, il reste *Inconscient*, mais il n'a pas besoin de soins et ne sera pas *Affaibli* à son réveil.

Tromper la mort : 1 point de chance permet de garder un personnage en vie alors même qu'il aurait dû mourir. Au lieu de cela, il est inconscient et récupérera 1 PV au bout de 1d6 jours de repos. Au MJ de trouver une explication plausible pour ce miracle !

Plus de munitions : Une fois par combat, le personnage peut annuler un incident de tir en dépensant 1 point de chance.

PNJ mineurs

Le jeu *pulp* différencie les boss ou PNJ importants des PNJ mineurs appelés aussi *figurants*, *seconds rôles* ou *chair à canon*. Ces derniers sont des obstacles aisément surmontables, sauf en très grand nombre, et leur gestion doit être simplifiée au maximum. Certaines options de chance permettent d'éliminer plusieurs PNJ mineurs sur un seul test d'attaque. Ne perdez pas de temps sur un PNJ mineur, si vous avez un doute, il doit profiter aux héros.

PV des PNJ mineurs : Les humains rencontrés dans la vie de tous les jours utilisent la règle « *moins de PV* » au niveau 1. La plupart d'entre eux ont 1d6 DV et pas de bonus de CON, ce qui leur fait 4 PV. Les gros bras possèdent 6 PV (d10).

Réussite critique : Pour accélérer les combats, considérez que lorsqu'un personnage obtient une réussite critique en attaque contre un PNJ mineur, celui-ci est hors-combat (mort, inconscient, assommé, en fuite, etc.). Il n'est pas nécessaire de lancer les DM. Cela revient effectivement à considérer qu'un PJ peut se débarrasser de tout PNJ mineur en dépensant 1 point de chance.

LA SCÈNE FAÇON PULP, 3/4

Tour suivant, Init 16

Lord John tire à nouveau. « *Eh bien va rejoindre ton maître !* ». Le chef des cultistes est touché, en pleine poitrine. Il titube et perd l'équilibre au bord du gouffre dans lequel il bascule mais, au dernier moment, il s'agrippe aux chaînes qui enserrant la stèle, suspendu dans le vide. Dans un crissement, la lourde pierre commence à basculer.

Init 15

Miss Pumli se jette sur la stèle et tente de faire contrepoids mais elle réussit seulement à freiner une chute qui semble inéluctable.

Init 13

Le grand prêtre s'arc-boute à présent sur les chaînes pour tirer la stèle et les deux jeunes femmes vers le gouffre en vociférant « *Des âmes pour Ariokis, des âmes pour l'Immortel !* »

LA SCÈNE FAÇON PULP, 4/4

Init 10

Le professeur Stromberg délivre la jeune femme de ses chaînes *in-extremis* en dépensant un point de chance. Miss Pumli lâche prise et la stèle bascule en emportant le prêtre fou.

Son cri résonne si longtemps avant de s'estomper que la chute semble sans fin...

Les deux cultistes restants se rendent. La jeune fille s'accroche en pleurant au cou de son héros, le beau Lord John, qui la remonte vers la lumière en la portant entre ses bras puissants. Le professeur Stromberg, qui a pourtant délivré la belle d'une mort certaine, ne s'en émeut même plus.

Boss

Avec tous les avantages dont ils bénéficient, les héros *pulp* constituent des adversaires redoutables, et même vos PNJ les plus puissants auront parfois beaucoup de mal à survivre face à un groupe déterminé. Si vous souhaitez que votre méchant principal résiste à une confrontation directe pour revenir régulièrement hanter les aventures de vos héros, vous devrez lui offrir la *Voie du méchant récurrent*. Il s'agit d'une variante de la voie issue des règles sur les créatures (chapitre 9). Assignez de 1 à 3 rangs selon la puissance et l'importance du personnage.

Voie du méchant récurrent

1. Poudre d'escampette : Une fois par combat, **à tout moment** et même s'il a déjà agi à ce tour, le méchant peut effectuer une action gratuite de mouvement de 40 mètres. Une fois par combat, le méchant peut ignorer les effets d'une attaque qui le visait.

2. Chair à canon : Une fois par tour, le méchant peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un PNJ mineur situé à moins de 3 mètres et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert). Le méchant gagne un bonus de +5 en DEF tant que des PNJ mineurs sont positionnés à moins de 3 mètres de lui.

3. Porteur de poisse : Toutes les attaques et tous les tests effectués contre le méchant sont réalisés avec deux dés, seul le plus mauvais résultat est pris en compte. À chaque fois qu'un joueur utilise 1 point de chance contre lui, le méchant gagne 1 point de poisse. Un point de poisse peut être utilisé pour infliger une pénalité de -10 au test de d20 d'un adversaire au moment où le MJ en a envie.

Bagarre

Le genre *pulp* adore les bagarres et, souvent, un combat commencé avec

des armes finit à mains nues. Cette règle concerne seulement les PNJ mineurs, pour tous les PNJ importants, utilisez les règles normales : les mêmes que pour les PJ.

Lorsqu'un héros réussit une attaque à mains nues contre un PNJ mineur avec un résultat de 15 ou plus au d20, au lieu d'infliger des DM, il peut choisir de le *Renverser*, de le désarmer, de le faire reculer de 1d4 mètres, de le *Ralentir* pour le reste du combat ou tout autre effet autorisé par le MJ.

Étrangement, en cas d'utilisation de la règle « *Inutile de résister* » (voir ci-après) les PNJ mineurs sont immunisés aux effets de la règle de bagarre et sont traités comme des PNJ majeurs.

Inutile de résister !

Cette règle est une astuce technique qui permet d'introduire sans peine un événement souvent délicat dans le déroulement d'un scénario de JdR, mais pourtant emblématique de la trame d'une histoire *pulp* : la capture des héros au moment opportun. Parce que le grand méchant veut leur parler (quelle erreur de sa part !), parce que le scénario consiste à réussir à s'enfuir des geôles ou pour tout autre raison...

Lorsque le MJ décide de capturer les PJ (qu'ils résistent ou non), il doit clairement le faire comprendre aux joueurs. En général, le chef des PNJ chargé de la capture leur fera part de son intention par une réplique du type « *Inutile de résister !* », ou encore « *Rendez-vous !* ».

Dès, lors tous les PNJ opposés aux héros obtiennent un bonus de +3 en attaque et en DEF et, sur une réussite critique en attaque de leur part, le héros touché doit faire un test de CON difficulté 15 ou être assommé 1d6 minutes (que ce soit des armes à feu ou des armes de contact). En échange, tous les DM qu'ils infligent sont temporaires, ce qui signifie qu'ils

seront guéris au rythme de 1 point par minute de repos. Dernier effet particulier : les joueurs ne peuvent pas dépenser de points de chance lors d'une telle rencontre.

Le MJ ne devra pas abuser de cet outil et veiller à ne l'utiliser que lorsque cela permet de faire avancer le scénario dans la bonne direction ou de le remettre sur les rails. Dans tous les cas, cela ne doit pas mener les personnages dans une situation désespérée (même si elle peut le paraître de prime abord), les héros doivent ensuite avoir les opportunités suffisantes pour retourner la situation ou poursuivre le fil du scénario.

Magie fantastique

Cette forme de magie permet d'utiliser directement les voies de *CO Fantasy*. Elle convient aux cadres de jeu qui mélangent allègrement le contemporain et la fantasy. Par exemple, le steampunk est un genre qui associe l'époque victorienne, les machines à vapeurs, les inventions les plus folles et les personnages issus des romans de Jules Verne. Lorsqu'on y ajoute de la magie et éventuellement les races féeriques, on appelle parfois le genre *Gaslamp Fantasy*. Cette forme de magie est aussi plus adaptée à une association avec les règles *pulp*, car elle est puissante et permet d'infliger des DM que les personnages du genre *pulp* sont plus à même de supporter.

Points de mana

Les points de mana (PM) représentent la quantité d'énergie magique qu'un personnage détient. À chaque fois qu'il utilise un sort ou un pouvoir, il dépense une quantité d'énergie qui dépend de la puissance de la magie employée.

- Chaque utilisateur de magie obtient un nombre de PM égal à son niveau plus son Mod. de CHA.

- Utiliser un sort coûte un nombre de PM égal au rang de la capacité.
- Un personnage qui n'a pas assez de PM ne peut pas utiliser la magie.

Les points de mana sont récupérés au rythme de 1 point par minute de repos ou de méditation. Le type de méditation peut dépendre de la tradition magique (prière, exercices physiques, yoga, mantra, etc.). Les personnages récupèrent leurs pouvoirs rapidement mais ils doivent gérer la dépense lors des combats de longue durée.

Magie et DM

Les voies de magie ont initialement été développées pour les règles de *CO Fantasy* et, dans ces règles, les personnages ont environ deux fois plus de PV. C'est pourquoi les DM provoqués par la magie peuvent sembler importants. Cela est compensé par deux règles. Primo : la magie nécessite la dépense de PM ; secundo : **les DM provoqués par la magie ne sont pas des jets sans limite**. Si vous obtenez le résultat maximum sur un dé de DM, vous ne relancez pas.

Profils de magie

Pour vous simplifier la tâche avec des débutants, voici une liste de douze profils de magie que vous pouvez utiliser comme famille supplémentaire (*Magie*) en plus des trois familles de base (*Action*, *Aventure* et *Réflexion*). Le dé de vie est le d6 et ces profils accordent un bonus de +1 au score d'attaque magique.

- 1. Alchimiste** : investigation, science, métal
- 2. Élémentaliste** : investigation, sciences, magie élémentaire
- 3. Exorciste** : investigation, langues, exorcisme
- 4. Guérisseur** : médecine, psychologie, soins

AVERTISSEMENT

En aucun cas la magie n'est un élément de base du cadre de jeu *pulp*. Le *pulp* est un genre à part entière sans magie et l'utilisation de la magie est une option. Toutefois, si votre cadre de jeu s'y prête, les règles de magie fantastique sont adaptées au genre *pulp*.



Un genre où la magie affleure...

5. Herboriste : médecine, survie, élixirs

6. Illusionniste : discours, furtivité, illusions

7. Invokeur : argent, corporation, démon

8. Manipulateur : arts, discours, envoûteur

9. Musicien : arts, discours, musicien

10. Savant : sciences, mécanique, golem

11. Sorcier : archéologie, langues, sombre magie

12. Voyante : discours, voyages, divination

Progression

Limitez la progression dans la voie de magie afin d'éviter que le joueur ne se focalise uniquement sur cette voie. Le rang maximum de la voie de magie ne peut dépasser le rang atteint dans au moins une autre Voie. Par exemple, il est impossible d'obtenir le rang 3 dans la voie de magie si le rang 3 n'est pas encore atteint dans une autre voie du profil.

Exemple : Au niveau 4, Lorraine possède le rang 3 dans la Voie des voyages et la Voie des illusions. Lorsque le personnage passe au niveau 5, la joueuse voudrait faire l'acquisition du rang 4 de la Voie des illusions, mais elle ne peut pas car aucune autre voie n'a atteint ce rang. Il lui faut donc d'abord passer au rang 4 de la Voie des voyages.

Profil sur mesure

Vous pouvez créer des profils d'utilisateur de magie à partir des profils de la famille *Réflexion*. Choisissez une voie du profil et remplacez-la par une voie de magie. Supprimez les 2 points de capacité supplémentaires gagnés au niveau 1 par les profils de cette famille.

Exemple : Lorraine est un personnage d'univers steampunk. Elle a choisi le profil écrivain (arts, discours, voyages) et elle souhaite pratiquer la magie. Après avoir consulté les voies de magie, elle choisit d'ajouter à son profil la Voie des illusions. Elle sacrifie la Voie du discours et obtient donc les voies suivantes : arts, illusions, voyages. Son personnage débutera avec 2 points de capacité au lieu des 4 normalement attribués pour un profil *Réflexion*.

Plus de voies de magie

Les profils définis précédemment n'ont accès qu'à une seule voie de magie. Si vous souhaitez offrir à un joueur la possibilité de jouer un magicien aux pouvoirs plus étendus, offrez-lui l'accès à la *Voie de la magie universelle* en remplacement de la *Voie du héros pulp* (que vous aurez, bien entendu, pris soin de donner aux autres personnages). Le personnage progresse automatiquement d'un rang dans la voie à chaque niveau (comme pour la *Voie du héros pulp* qu'elle remplace).

Bien entendu, un personnage peu aussi accéder aux voies de magie en tant que voies de prestige (avec un coût de 2 points de capacité pour les rang 1 et 2 si le personnage n'est pas issu d'un profil de *Magie*).

Voies de magie

Vous trouverez dans les pages qui suivent les douze voies de magie correspondant aux douze profils de la famille de *Magie*, plus la *Voie de la magie universelle*. Ces voies sont issues des règles de *CO Fantasy*. L'ouvrage en comporte de nombreuses autres et pourrait s'avérer utile si vous souhaitez mettre en place un cadre de jeu où la magie tient une place prépondérante. Notez toutefois que certaines capacités ont été légèrement modifiées pour être plus en phase avec les autres voies issues de *CO Contemporain*.

Tous les sorts dont le nom est suivi par le symbole * requièrent la dépense de PM. Les capacités des voies de magie qui ne comportent pas ce symbole sont des capacités passives qui ne nécessitent pas la dépense de PM.

Voie de la divination

La magie de la divination pourrait éventuellement utiliser la PER au lieu de l'INT comme caractéristique de magie (remplacez alors tous les Mod. d'INT par Mod. de PER).

1. 6ème sens : Le personnage sait toujours légèrement en avance ce qui va arriver. Il gagne un bonus de +2 en DEF, en Initiative et à tous les tests pour éviter d'être surpris.

2. Détection de l'invisible (L)* : Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le personnage détecte les créatures invisibles ou cachées à moins de 30 mètres et détermine si un sort de *Clairvoyance* affecte l'endroit.

3. Clairvoyance (L)* : Le personnage peut voir et entendre à distance ce qui se passe dans un lieu qu'il connaît, tant qu'il reste concentré (action limitée à chaque tour). Les créatures présentes ont droit à un test de PER difficulté [12 + Mod. d'INT] : en cas de réussite, elles se sentent observées.

4. Prescience* : Une fois par combat, le joueur peut décider qu'il réalise que tout ce qui s'est passé durant ce tour n'était que la vision d'un futur possible. On rejoue alors le tour depuis le début : les autres personnages ne peuvent pas changer leurs actions, contrairement au lanceur de sort qui bénéficie d'un bonus de +10 en Initiative et en DEF.

5. Vision vraie (L)* : Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le personnage voit à travers les illusions et les déguisements, même magiques, comme s'ils n'existaient pas. Il voit aussi les créatures invisibles.

Voie du démon

1. Malédiction (L)* : Effectuez un test d'attaque magique contre une cible à moins de 20 mètres. En cas de succès, la victime réalise tous ses tests avec deux d20 et garde le résultat le plus faible. Le sort prend fin dès qu'elle aura raté trois tests (il n'y a sinon aucune limite de temps). Si la cible possède une capacité lui permettant de lancer deux dés et de garder le meilleur, elle ne lance plus qu'un seul dé.

2. Aspect de la succube (L)* : Le personnage acquiert une beauté fascinante pour [5 + Mod. d'INT] tours. Il gagne un bonus de +5 aux tests de CHA ainsi qu'une attaque au contact nécessitant un test d'attaque magique et qui inflige [1d4 + Mod. de CHA] DM. Ces DM sont transformés en PV, au bénéfice du personnage (sans dépasser son score max de PV).

3. Pacte sanglant : Par une action gratuite, le personnage sacrifie 1d4 PV et gagne immédiatement +3 sur un jet de d20 de son choix ou en DEF contre une attaque. À partir du rang 5 dans la voie, il peut sacrifier 2d4 PV pour faire passer ce bonus à +5.

4. Aspect du démon (L)* : Le personnage prend l'apparence d'un démon pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Il gagne +2 en attaque au contact, en DEF et à tous les tests physiques (FOR, DEX, CON). Il peut faire deux attaques de griffes à 1d6+4 DM à chaque tour, en action limitée (une seule en action d'attaque). Ne se cumule pas avec l'aspect de la succube.

5. Invocation d'un démon (L)* : Une fois par combat, en sacrifiant 1d6 PV, le personnage invoque un démon à son service pour [5 + Mod. d'INT] tours. Le personnage devra définir l'apparence du démon, mais celui-ci est toujours horrible et il ne peut pas passer pour un humain. Il mesure environ 2,30 m et se déplace normalement.

DÉMON

FOR +5* **DEX** +2 **CON** +4*
INT +2 **PER** +2 **CHA** +0
DEF 17 **PV** 30 **Init** 16

Attaque au contact +8 DM 1d8+5

Le démon divise par deux tous les DM non magiques subis, les sorts et les armes magiques lui infligent des DM normaux. Il est capable de voler à une vitesse équivalente à un déplacement normal. Lorsque le personnage atteint le niveau 10, le démon devient capable d'attaquer deux fois par tour, au prix d'une action limitée.

Voie des élixirs

Chaque jour, le personnage peut créer jusqu'à deux élixirs par rang acquis dans la voie. N'importe quel individu peut consommer un élixir et en bénéficier, même s'il n'est pas lui-même magicien.

Produire un lot d'élixirs prend une heure, quel qu'en soit le nombre. Ce sont des mélanges instables qui deviennent inopérants après 24 heures. Le joueur doit donc en noter l'heure de fabrication. Passé 24 heures, le personnage peut régénérer les élixirs en seulement 10 minutes, mais ils comptent alors parmi les potions créées pour la journée (et les PM ne sont pas récupérés).

L'alchimiste doit dépenser 1 PM par élixir produit. Ces PM sont déduits du nombre de PM max du personnage et ne sont pas récupérés avant 24 heures.

Exemple : Docéphal l'alchimiste possède le rang 4 de la Voie des élixirs. Aujourd'hui, après une heure de travail, il produit 6 élixirs (il aurait pu en produire jusqu'à 8). Il doit réduire son nombre de PM max de 6 points pour les prochaines 24 heures.

1. Fortifiant : Un breuvage étrange qui guérit [1d4 + rang] PV et permet de bénéficier d'un bonus de +2 aux [rang +1] prochains tests de réussite (effectués dans une limite de temps de 12 heures).

2. Feu grégeois : Le personnage lance la fiole à une distance maximum de 10 m, grâce à une action d'attaque (réussite automatique). Le contenu explose dans un rayon de 3 mètres en infligeant 1d6 DM par rang dans la voie. Un test de DEX difficulté [10 + Mod. d'INT] réussi permet aux victimes de diviser les DM par 2.

3. Élixir de guérison : Le personnage peut préparer un élixir qui soigne [3d6 + Mod. d'INT] PV ou un empoisonnement.

4. Potion de forme gazeuse : Le personnage prend la consistance d'un gaz. Il se déplace au ras du sol (s'il chute, il le fait au ralenti) à une vitesse de 10 m par tour. Il peut s'introduire par les plus petits interstices (comme sous une porte), mais ne peut utiliser aucune capacité sous cette forme. Il ne subit pas non plus de DM, à l'exception d'effets de zone occasionnant des DM (comme une explosion). L'effet a une durée de [1d4 + Mod. d'INT] tours.

5. Élixir de hâte : Pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours, le personnage voit son métabolisme s'accélérer. À partir du tour suivant, il obtient une action supplémentaire par tour : soit une attaque normale, soit une action de mouvement. En revanche, il ne peut toujours accomplir qu'une seule action limitée par tour.

Voie de l'envoûteur

La magie de la domination pourrait éventuellement utiliser le CHA au lieu de l'INT comme caractéristique de magie (remplacez alors tous les Mod. d'INT par Mod. de CHA sauf exception signalée par °).

Note : Si une cible résiste à un sort de cette voie, elle y est immunisée pendant 24 h.

1. Injonction (L)* : Le personnage donne un ordre simple mais pas dangereux pour la cible que celle-ci doit pouvoir comprendre. Il doit réussir un test

d'attaque magique opposé avec la cible (contre un test d'INT si la créature n'en a pas) à une portée de 20 mètres. En cas d'échec, la cible doit exécuter l'ordre pendant son prochain tour.

2. Sommeil (L)* : [1d6 + Mod. d'INT] cibles vivantes dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) et dont le score max de PV ne dépasse pas le score d'attaque magique du personnage s'effondrent dans l'inconscience



Le terrifiant Golem.

pendant [5 + Mod. d'INT] minutes. Il est possible de les réveiller en les giflant (action d'attaque). Les créatures dont les PV sont compris entre le score d'attaque magique du personnage et le double de celui-ci peuvent faire un test de CHA difficulté [10 + Mod. d'INT du lanceur] pour résister au sort. Les créatures avec des PV supérieurs ne sont pas affectées.

3. Confusion (L)* : En réussissant un test d'attaque magique opposé (portée 20 m), le personnage désoriente sa cible pendant [3 + Mod. de CHA] tours. Chaque tour, lancer 1d6 : **1-3** la victime n'agit pas, **4-6** elle attaque la créature la plus proche (au hasard). Chaque fin de tour, elle fait un test d'INT° difficulté [10 + Mod. d'INT] pour mettre fin au sort.

4. Amitié (L)* : Si le personnage réussit un test d'attaque magique opposé (portée 10 m) contre le score max de PV d'une cible humanoïde, celle-ci se comporte comme un ami de longue date tant qu'elle n'est pas attaquée. Elle peut résister au sort avec un test d'INT difficulté [12 + Mod. d'INT], renouvelable une fois par jour.

5. Domination (L)* : En réussissant un test d'attaque magique opposé (portée 20 m), le personnage prend contrôle de son esprit pendant [1d4 + Mod. d'INT] minutes. Son propre corps devient inactif. La victime peut résister au sort avec un test de CHA difficulté [10 + Mod. d'INT] à chaque fois qu'elle subit des DM. Si la créature meurt pendant la domination, le personnage réintègre son corps et subit 1d6 DM.

Voie de l'exorcisme

1. Symbole sacré : Le personnage possède un talisman qui le protège, il obtient un bonus de +2 en DEF lorsqu'il ne porte aucune armure.

2. Protection contre le mal (L)* : Le personnage peut lancer ce sort sur lui ou sur tout allié (portée : contact) pour la durée d'un combat. La cible obtient

alors un bonus de +2 en DEF et pour tous les tests de résistance contre les attaques des morts-vivants, des démons, des élémentaires et des créatures conjurées (appelées d'un autre plan par magie).

3. Délivrance (L)* : En touchant sa cible, le personnage annule les pénalités infligées par les sorts, les malédictions et les capacités spéciales d'autres personnages ou de créatures (douleur, mutilation, poisons, pétrification, etc.). Il peut aussi chasser un esprit qui possède le corps de la cible en réussissant un test opposé d'attaque magique.

4. Interdiction (L)* : Le personnage trace une ligne imaginaire de son bâton et cela dresse une frontière inviolable que nul ne saurait franchir sans son autorisation. Toute créature qui tente de forcer le passage doit réussir un test d'attaque opposé à un test d'attaque magique du personnage. En cas d'échec, elle subit [2d6 + Mod. d'INT] DM et ne peut faire de nouvelle tentative avant une heure. La frontière mesure un maximum de 20 mètres de large et sa durée est de 24 heures. Le personnage ne peut apposer plus d'une barrière magique à la fois.

5. Liberté d'action (L)* : Le personnage est immunisé à la peur et à tous les sorts ou effets magiques qui asservissent l'esprit ou le corps (possession, charme, paralysie, ralentissement, etc.) pendant [5 + Mod. d'INT] minutes.

Voie du golem

1. Grosse tête : Le personnage remplace la force brutale par un peu de réflexion. Il peut effectuer un test d'INT au lieu d'un test de FOR (exemple : il utilise un levier pour déplacer une lourde charge). Il obtient un bonus de +1 par rang dans la voie à tous les tests de bricolage ou de science.

2. Golem : Le golem est une créature humanoïde fabriquée par le

personnage pour lui servir de serviteur et de garde du corps. Créature non-vivante, Init. [comme le personnage], DEF 14, PV [5 x rang], Attaque [rang + Mod. de FOR du golem], DM 1d8+1. FOR +1, DEX -1, CON +10, INT -4, PER -3, CHA -4. Le personnage peut réparer le golem au rythme de [1d6 par rang + Mod. d'INT] PV par heure.

3. Protecteur : Une fois par tour, s'il est au contact d'un personnage, le golem peut s'interposer et subir les DM d'une attaque à sa place.

4. Golem supérieur : Le personnage peut améliorer son golem en choisissant une option parmi : Armure : +5 en DEF ; Félin : +3 Mod. de DEX ; Baliste : portée 20 m, 2d6 DM ; Taille : +10 PV et +1 Mod. de FOR ; Vol : des « sauts » de 40 m en action limitée ; Cerveau amélioré : +2 Mod. d'INT, PER, CHA, doué de parole ; Puissant : +2 Mod. de FOR ; Arme à deux mains : +1d8 aux DM au contact. Le joueur peut choisir une option de plus lorsque son personnage atteint les niveaux 9, 13 et 17. Les options peuvent être choisies plusieurs fois et cumulées.

5. Intelligence héroïque : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et garder le meilleur résultat.

Voie des illusions

La magie des illusions pourrait éventuellement utiliser le CHA au lieu de l'INT comme caractéristique de magie (remplacez alors tous les Mod. d'INT par Mod. de CHA).

1. Image décalée (L)* : Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, lorsqu'une attaque le touche, le personnage lance 1d6 : sur 5-6, il ne subit pas les DM.

2. Mirage (L)* : Le personnage crée une illusion visuelle et sonore immobile d'une durée de [5 + Mod. d'INT] minutes (ou tours si l'illusion est animée). Le volume maximum de

l'illusion est de 10 m de côté par rang dans la voie (portée 500 m). Divisez ces paramètres par 10 si l'illusion est animée. Interagir avec l'illusion la fait disparaître.

3. Imitation (L)* : Le personnage peut prendre l'apparence d'une créature de taille proche (+ ou - 50 cm) qu'il voit au moment de l'incantation. Durée [5 + Mod. d'INT] minutes. Toucher le personnage (une attaque ou non) met fin au sort.

4. Dédoublément (L)* : Sur une attaque magique réussie (portée 20 m), le personnage crée un double transluce de la cible pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Le double est sous le contrôle du personnage. Il possède les mêmes caractéristiques que l'original mais seulement la moitié de ses PV, et tous les DM qu'il inflige sont divisés par deux. Il disparaît si ses PV tombent à 0. Une créature ne peut être dédoublée qu'une fois par combat.

5. Tueur fantasmagorique (L)* : Ce sort invoque les pires terreurs d'une créature vivante et lui fait croire à sa propre mort. Le personnage doit réussir un test d'attaque magique opposé (portée 20 m). La victime fait un test d'INT difficulté [10 + Mod. d'INT] pour résister. En cas d'échec, elle tombe à 0 PV. En cas de succès, elle perd l'équilibre et elle est *Renversée*. Une créature ne peut être la cible de ce sort qu'une fois par jour, et le personnage ne peut pas affecter un personnage ou une créature de niveau supérieur au sien.

Voie de la magie élémentaire

1. Asphyxie (L)* : si le personnage réussit son test d'attaque magique (avec une portée de 20 m), la créature ciblée est privée d'air. La victime étouffe progressivement et subit 1d6 DM par tour pendant [1 + Mod. d'INT] tours. Si le lanceur de sort perd conscience, le sort cesse immédiatement. En

revanche s'éloigner hors de portée ne met pas fin au sort.

2. Protection contre les éléments (L)* : Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le personnage retranche à tous les DM de feu, de froid, d'électricité ou d'acide subis un montant égal à 2 fois son rang dans cette voie.

3. Arme enflammée (L)* : Le personnage peut enflammer une arme (mais pas une arme à feu) pour [5 + Mod. d'INT] tours. Celle-ci inflige +1D6 DM de feu.

4. Respiration aquatique (L)* : Le personnage peut respirer sous l'eau pendant 10 minutes. Cette capacité peut être étendue à un compagnon par point de Mod. d'INT.

5. Peau de pierre (L)* : Le personnage obtient une réduction des DM égale à [5 + Mod. d'INT] pendant [5 + Mod. d'INT] tours ou jusqu'à ce que le sort ait absorbé 40 points de dégâts.

Voie de la magie universelle

1. Lumière (L)* : Le personnage désigne un objet, lequel produit dès lors de la lumière dans un rayon de 20 mètres. Cette source de lumière n'émet pas de chaleur et s'éteint après 10 minutes ou lorsque le personnage le décide. Ce sort permet d'annuler un sort de *Ténèbres* lancé par un personnage de niveau inférieur (voir la *Voie de la sombre magie*). De plus, pour chaque rang dans cette voie, le personnage obtient un bonus de +2 aux tests d'INT basés sur la connaissance de la magie.

2. Détection de la magie (L)* : Le personnage se concentre et détecte la présence de toute inscription et de tout objet magique situé dans la pièce où il se trouve (ou dans les 15 mètres autour de lui). Ce sort permet aussi d'analyser les propriétés d'un objet

magique au prix de 2 heures d'étude et de 100 \$ de poudre d'argent.

3. Invisibilité (L)* : Le personnage se rend invisible pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le personnage attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.

4. Vol (L)* : Le personnage peut voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.



Le professeur a basculé dans les sombres arts...

5. Intelligence héroïque : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie du métal

1. Forgeron : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang dans la voie aux tests d'orfèvrerie ou de forge. Au prix d'une action de mouvement et en dépensant 1 PM, il peut enflammer son arme de contact pour une durée de [5 + Mod. d'INT] tours et gagne alors un bonus aux DM de +1 par rang dans la voie avec cette arme (DM de feu). S'il lâche son arme, la flamme s'éteint.

2. Métal brûlant (L)* : Le personnage doit réussir un test d'attaque magique (portée 20 m) pour faire chauffer un objet métallique que sa cible transporte pendant [5 + Mod. d'INT] tours. S'il s'agit d'une arme, elle inflige 1 point de DM par tour à son porteur et un malus de -2 aux tests d'attaque. S'il s'agit d'une armure, elle inflige 1d4 DM par tour à son porteur. La victime peut se débarrasser précipitamment de son armure au prix d'une action limitée.

3. Magnétisme (L)* : Le personnage contrôle le magnétisme autour de lui pendant [3 + Mod. d'INT] tours. Il gagne un bonus de +3 en DEF et divise par 2 les DM de toutes les armes ou projectiles métalliques.

4. Métal hurlant (L)* : Sur un test d'attaque magique réussi, le personnage déforme une pièce d'équipement métallique portée par sa cible. Une arme devient inutilisable et bonne pour le rebut, une armure inflige une pénalité de -5 à tous les tests de son porteur. La victime peut se débarrasser de son armure au prix d'une action limitée. Si l'objet est magique, le sort ne fait effet que 1d4 tours et ne peut viser à nouveau l'objet pour 24 heures. Appliqué à une structure (par exemple une porte

blindée), ce sort inflige 4d6 DM en divisant par 2 sa RD (réduction des DM).

5. Endurer : Le personnage est habitué aux travaux et à la chaleur de la forge. Il réduit tous les DM de feu subis de 5 points et augmente sa valeur de CON de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé, en gardant le meilleur résultat.

Voie du musicien

Cette voie se décline sur le **CHA** plutôt que sur l'INT.

1. Chant des héros (L)* : Le personnage chante et inspire ses compagnons : tous les alliés à portée de voix obtiennent un bonus de +2 à tous leurs tests pendant [5 + Mod. de CHA] tours.

2. Attaque sonore (L)* : Le personnage pousse un cri dont les effets sont dévastateurs (ou produit un son avec un instrument à cette même fin). Sur un test d'attaque magique réussi, il inflige [1d6 + Mod. de CHA] DM à toutes les cibles lui faisant face sur une portée de 10 m.

3. Zone de silence (L)* : Le personnage crée une zone de silence fixe de 5 mètres de diamètre, jusqu'à une portée de 30 mètres, pendant [1d6 + Mod. de CHA] tours. Tous les sons émis dans cette sphère sont annulés. La zone n'empêche pas le lancement des sorts mais inflige un malus de -2 à tous les tests d'attaque magique.

4. Danse irrésistible (L)* : Le personnage joue une gigue endiablée aux effets magiques. S'il réussit un test d'attaque magique opposé contre la créature qu'il cible, celle-ci se met à danser pendant [1d4 + Mod. de CHA] tours et subit un malus de -4 aux tests d'attaque et en DEF.

5. Musique fascinante (L)* : Le personnage joue de la musique pour fasciner et « contrôler » toutes les créatures

de son choix (rats, humains, etc.) dans un rayon de 30 m. Seules les créatures dont les PV sont inférieurs ou égaux à [niveau + Mod. de CHA] du personnage répondent. Les créatures sortent de leur cachette et se dirigent vers le barde, elles le suivent tant qu'il continue à jouer. Quand il utilise cette capacité, le personnage peut également se déplacer de 10 m par tour.

Voie de la sombre magie

1. Ténèbres (L)* : Le personnage invoque une zone fixe de ténèbres magiques, de 10 m de diamètre, pour une durée de [5 + Mod. d'INT] tours. Même les créatures capables de voir dans le noir sont *Aveuglées* dans cette zone.

2. Pattes d'araignée (L)* : Le personnage peut se déplacer de 10 m par action de mouvement sur les murs et les plafonds pendant [5 + Mod. d'INT] tours. S'il reste immobile, il peut lancer des sorts.

3. Strangulation (L)* : En réussissant un test d'attaque magique (portée 20 m), le personnage étouffe une créature vivante et lui inflige [1d6 + Mod. d'INT] DM par tour pendant [rang] tours pourvu qu'il maintienne sa concentration par une action limitée. La victime subit un malus égal au nombre de tours d'effet de la *Strangulation* (-1 au premier tour, -2 au second, etc.) à tous ses tests. Si la victime sort du champ de vision du personnage, le sort prend fin.

4. Ombre mortelle (L)* : L'ombre de la cible attaque son propriétaire pendant [3 + Mod. d'INT] tours (portée 20 m). L'ombre poursuit sa cible partout où elle se réfugie. *Ombre* : 1 attaque par tour, att = att de la cible, DM = DM de la cible divisés par 2.

5. Intelligence héroïque : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie des soins

Soins légers et *Soins modérés* peuvent être utilisés un nombre de fois par jour égal au rang que le personnage a atteint dans cette voie. Au rang 2 par exemple, il peut utiliser chaque capacité 2 fois par jour.

1. Soins légers (L)* : Le personnage peut toucher une cible, qui récupère alors [1d8 + niveau du lanceur de sort] PV perdus. Le personnage peut utiliser ce sort sur lui-même.

2. Soins modérés (L)* : Le personnage peut toucher une cible, qui récupère alors [2d8 + niveau du lanceur de sort] PV perdus. Le personnage peut utiliser ce sort sur lui-même.

3. Soins de groupe (L)* : Une fois par combat, le personnage peut libérer une décharge d'énergie bienfaitrice : tous ses compagnons en vue et lui récupèrent [1d8 + niveau du lanceur de sort] PV perdus.

4. Guérison (L)* : Une fois par jour, le personnage peut toucher une cible, qui récupère alors tous ses PV perdus et se trouve guérie des poisons, maladies et affaiblissements de caractéristiques.

5. Rappel à la vie (L)* : Une fois par aventure, le personnage peut rappeler à la vie un personnage décédé depuis moins de [5 + Mod. de CON de la victime] minutes. Le rituel ne fait pas repousser les membres perdus et le corps doit disposer de tous ses organes vitaux pour pouvoir être ramené à la vie. La cible revient à la conscience avec 1d6 PV.



CHAPITRE 5

Z COMME... ZOMBIES !

Les morts ne meurent plus. Ils se relèvent et viennent se nourrir de la chair des vivants. L'apocalypse s'est abattue sur notre monde. Ce genre est devenu particulièrement populaire ces dix dernières années. Vous avez sous la main tout ce qu'il faut pour écrire votre propre saga épique et dramatique.

Comme le titre vous l'indique, vous trouverez dans ce chapitre des règles pour un thème en vogue ces dernières années, les zombies. Ces pages accueillent une boîte à outils qui vous permettra de construire votre propre cadre de jeu, car le thème des zombies peut donner lieu à de nombreuses variantes et interprétations. Notez qu'avec un petit travail d'adaptation, les règles présentées peuvent aussi former une bonne base pour tout thème post-apocalyptique. En particulier, les Voies de survivant et les règles de ressources ; remplacez simplement les zombies par des gangs de charognards motorisés et vous voilà dans l'enfer d'un désert ocre dans l'hémisphère sud, au volant de votre Interceptor, avec un PJ dont le prénom serait Maximilien, dit le Fou. Vous voyez ?

De la nature du mal

Que ce soit au cinéma, dans les séries de télévision ou en jeu de rôle, l'invasion des zombies peut prendre de nombreuses formes. C'est heureux pour la diversité, mais cela nécessite de la part du MJ un choix. Il doit se poser des questions sur les conditions de l'épidémie. Quelle est sa cause ? Une maladie propagée par la morsure des zombies, l'invasion d'un parasite extra-terrestre ou un autre phénomène (irradiation, phénomène paranormal, etc.). Suffit-il d'une égratignure ou une morsure plus conséquente est-elle nécessaire pour transmettre l'infection ? À moins que le phénomène affecte tous les morts, même les gens décédés de mort naturelle. La transformation en zombie est-elle quasi-immédiate ou peut-elle prendre plusieurs jours ? Nous vous présentons ici trois options principales.

Zombies contagieux

C'est la variante par défaut, celle pour laquelle les voies de survivant ont été

écrites. Dans cette variante, une simple morsure suffit ; le personnage infecté meurt et se transforme en zombie. Le MJ doit encore choisir la rapidité et la virulence de l'infection parmi les propositions ci-dessous.

Rapidité de l'infection :

- **Maximum** : 2d6 tours
- **Élevée** : 2d6 minutes
- **Moyenne** : 2d6 heures
- **Faible** : 1d6 jours
- **Proportionnelle** : En fonction des DM reçus (1-3 pts de DM faible ; 4-6 moyenne, 7-9 élevée, 10 + maximum).

Dans tous les cas, après une attaque mortelle, la victime se relève en zombie au bout de 1d6 tours seulement.

Virulence de l'infection :

- **Maximum** : contagion automatique
- **Élevée** : test de CON difficulté 20
- **Moyenne** : test de CON difficulté 15
- **Faible** : test de CON difficulté 10
- **Proportionnelle** : test de CON difficulté [10 + DM reçus]

Exemple : Si le MJ choisit une épidémie de rapidité élevée et de virulence moyenne, lorsqu'un PJ est mordu par un zombie, il doit faire un test de CON difficulté 15 (appelé test de contagion) et, en cas d'échec, le personnage se transforme en zombie après 2d6 minutes.

Réfléchissez aux conséquences de ce choix, il va en effet conditionner votre style de jeu. Si la moindre morsure est fatale (ce qui est souvent le style des films de zombie – virulence maximum), les personnages vont plus souvent fuir que combattre. Du moins à bas niveau, car des capacités spéciales sont prévues dans les pages suivantes pour permettre aux PJ d'échapper au pire, de façon limitée.

Derrière l'écran : Afin de maintenir le suspens, le MJ pourra choisir de déterminer secrètement la durée avant la transformation en zombie d'un personnage infecté. En revanche, dans le cas où un test de CON est requis, nous vous déconseillons de faire ce test à la place du joueur. D'une part, un test aussi crucial à la survie du personnage devrait toujours être fait par le joueur de façon à ce qu'il ne se sente pas le jouet du MJ et, d'autre part, il est probable que vous ayez des scrupules à appliquer un mauvais résultat tiré en secret. Cependant, vous pouvez demander au joueur de faire ce test derrière votre écran, à la seule vue de lui et vous, et lui demander de jouer le jeu face à ses partenaires, comme s'il ne connaissait pas ce résultat.

Par défaut : Notre choix par défaut correspond aux options indiquées en italique gras dans les niveaux de rapidité et de virulence d'infection. Une virulence *élevée* nous semble le niveau le plus intéressant à faire jouer. Le niveau *maximum* ne laisse aucun hasard. Attendez-vous à voir le moindre PJ mordu éliminé rapidement par ses compagnons. Le fait de laisser une chance, même assez faible, à un PJ/PNJ de s'en tirer est bien plus générateur de jeu et de stress, à notre avis. Et avec une difficulté de 20, même l'utilisation d'un point de chance n'est pas garant de réussite... Pour les mêmes raisons, la rapidité d'infection *proportionnelle* est sans doute la plus intéressante en jeu, parce qu'elle permet une grande variété de situations et de choix.

Morts contaminés

Cette variante reprend le concept du virus, à la différence que la victime n'est contaminée que si elle est tuée par un zombie (et souvent partiellement dévorée). Cela rend le jeu moins dangereux que l'option précédente, mais malgré tout un peu plus violent qu'avec les règles habituelles de CO

Contemporain. En effet, tout personnage amené à 0 PV par un zombie est déclaré mort, pas de seconde chance. Comme précédemment, le MJ devra se poser la question du temps que prend la transformation mais, dans ce cas, une transformation rapide est souhaitable (généralement 1d6 tours seulement).

Morts-vivants

Avec cette variante, point besoin d'être mordu par un zombie : simplement, tous les morts se relèvent. Ils peuvent se relever dès qu'ils sont morts ou plus tard, par exemple un jour précis (le vendredi dans le jeu *Friday's Night Zombi* de JdR Editions). La cause de la catastrophe est alors à chercher ailleurs que dans une épidémie : rayonnement cosmique (provoqué par quoi ou qui ?), rituel satanique ayant mis en relation la terre avec un autre plan, atmosphère saturée de nanoparticules, etc. La nature moins invasive et destructive de la catastrophe est alors à prendre en compte. Par rapport aux deux thèmes précédents, le jeu sera moins post-apocalyptique : les nations-états et la société humaine telle que nous les connaissons ne se sont sans doute pas effondrées.

Éviter la contagion

Voici deux règles destinées à permettre à vos PJ de ne pas se transformer en zombies à la moindre attaque réussie par leur mortel adversaire...

Esquive vitale

N'oubliez pas que les PV ne représentent pas la résistance brute aux blessures, mais une certaine capacité d'esquive et l'aptitude du héros à éviter les coups les plus dangereux. Quelques PV en moins pour un personnage qui en possède 20 ne représentent qu'une égratignure, tandis que pour un personnage qui n'en possède que 4, cela peut constituer une blessure mortelle.

RÈGLE OPTIONNELLE

Combinaisons de

survie : Si vous jouez vraiment sur la longueur de plusieurs campagnes successives, vous pouvez autoriser à chaque joueur de choisir jusqu'à deux voies de survivant, cela permettra plus de variété et de combinaisons. Par exemple, dans le genre post-apocalyptique, le personnage de Max dans *Mad Max* est sans doute à la fois fossoyeur et protecteur.

Lorsqu'un personnage affronte un zombie, il sait que la moindre morsure est fatale, aussi met-il toute son énergie pour éviter l'attaque, au détriment de la fatigue. Voici une règle qui permet de refléter cet aspect et par là même d'améliorer les chances de survie des personnages face à des zombies vecteurs de contagion mortelle.

Règle : Lorsqu'un zombie (et seulement un zombie) réussit une attaque contre un personnage, le joueur peut décider de ne pas subir l'attaque et de l'esquiver in-extremis. Pour simuler cela, il perd un nombre de PV égaux aux DM de l'attaque +5, mais il n'est pas mordu et ne risque pas la contagion (lancez les DM normalement et ajoutez 5).

Toutefois, le joueur ne peut pas faire ce choix si cela amène le PJ à 0 PV (avec ou sans la pénalité supplémentaire de +5 aux DM). Dans ce cas, il subit les DM normaux et donc la contagion.

Seuil de blessure grave : La règle d'esquive vitale ne se marie pas très bien avec le seuil de blessure grave (subir une blessure grave si les DM sont supérieurs à la valeur de CON du personnage), car elle considère les PV comme une jauge d'esquive et de fatigue. Si vous souhaitez tout de même utiliser conjointement ces deux options, si un personnage subit des DM qui correspondent à une blessure grave (avant application du +5 aux DM), une esquive vitale est impossible. Le personnage subit les DM normaux et la contagion, le seul recours est de dépenser un point de chance (voir ci-dessous).

Point de chance

Un personnage peut dépenser un point de chance pour esquiver complètement l'attaque d'un zombie, même un critique ou une blessure grave. L'utilisation du PC peut être annoncée après avoir pris connaissance du résultat des DM.

Voies de survivant

Lorsque vous jouez dans le genre Z, en plus des voies habituelles, chaque personnage accède à une voie supplémentaire appelée voie de survivant. Cette voie, choisie parmi six, caractérise la façon particulière dont le PJ a appris à s'adapter à la crise, mais aussi son moteur pour survivre : chercher un remède (chercheur), repérer et se cacher pour échapper à la menace (éclaircur), éradiquer le plus de zombies possibles (fossoyeur), organiser les survivants et créer une nouvelle société (leader), se focaliser sur ses proches (protecteur) ou tirer profit de la situation (profiteur).

Progression dans la voie de survivant

Nous vous proposons deux façons de gérer la progression dans la voie de survivant. Ces voies, particulièrement adaptées au thème, risquent en effet de phagocyter toute la progression du PJ si elles sont mises en concurrence avec les voies de profil du personnage.

Jeu court : Si vous comptez réaliser une campagne courte, au maximum jusqu'au niveau 6, le personnage gagne automatiquement un rang dans sa voie de survivant à chaque passage de niveau, sans dépenser de point de capacité.

Jeu long : Cette variante est adaptée pour une progression sur une dizaine de niveaux et plus. Le personnage doit payer normalement les points de capacité pour progresser dans la voie de survivant. Toutefois, le rang atteint dans la voie de survivant ne peut dépasser le niveau du personnage divisé par 2 (arrondi sup.). Le joueur doit donc attendre le niveau 3 pour pouvoir choisir le rang 2 de la voie de survivant, ce qui l'oblige aussi à développer d'autres aspects de son personnage.

Voie du chercheur

Un chercheur est un personnage qui n'a pas abandonné l'espoir de résoudre le problème grâce à la science : trouver un remède ou un vaccin ou au contraire trouver un virus qui extermine l'ennemi. Il est généralement de formation scientifique (*Voie des sciences* ou *Voie de la médecine*), mais il peut être un enquêteur (*Voie de l'investigation*).

1. Spécialiste des zombies : Vous obtenez un bonus de +2 par rang à tous les tests de connaissance ou de recherche en rapport avec les zombies ou l'infection qui cause la transformation en zombies. De plus le personnage obtient un bonus de +5 pour s'orienter, utiliser du matériel ou trouver des ressources dans un bâtiment dédié à la médecine ou à la recherche (hôpital, laboratoire, etc.).

2. Les gestes qui sauvent : Lorsqu'un personnage est mordu, à son prochain tour, le chercheur peut utiliser une action limitée pour parcourir jusqu'à 20 mètres et aider la victime (ou lui-même). La cible bénéficie d'un bonus de +5 à son test de contagion. Si vous jouez en mode contagion automatique, autoriser alors un test difficulté 20.

3. Comprend tes ennemis : Le fait de comprendre mieux que quiconque comment se propage l'épidémie et ce qu'elle provoque chez les zombies permet au personnage de connaître leur façon de réagir, leurs points faibles et de mieux les combattre. Le personnage gagne un bonus égal à +2 à tous les tests effectués contre les zombies (discrétion, détection, test opposé de course et même aux tests d'attaque).

4. Traitement expérimental : Le chercheur a mis au point un traitement qui fait passer le sujet traité pour un zombie auprès des autres zombies (voir l'encadré *Traitement caméléon*). Le chercheur dispose de [1d6 + Mod. d'INT] doses par aventure (durée 1d6 x 10 minutes par dose). Les doses ne se

cumulent pas entre chaque aventure : le joueur doit relancer pour l'aventure suivante, mais il peut décider de garder ce qui lui reste si le nouveau résultat est plus faible. En cours d'aventure, s'il réussit un test de ressource dans un hôpital, il peut fabriquer 1d4 doses supplémentaires (au lieu d'obtenir des ressources ordinaires).

5. Les idées claires : Le personnage gagne un bonus de +2 en INT et, désormais, il ajoute son Mod. d'INT à ses points de chance.

TRAITEMENT CAMÉLÉON

S'il est prudent, le sujet traité peut marcher parmi les zombies sans provoquer leur agressivité. Le sujet gagne +10 en discrétion contre les zombies. S'il est dans le champs de vision proche (10 mètres) d'un ou plusieurs zombies, il doit réussir un test de CHA difficulté 5 pour passer pour un zombie. La difficulté du test augmente si le personnage fait du bruit (+5), s'il a une activité autre que marcher en ayant l'air hagard (+5) ou s'il est obligé de frôler un zombie pour passer (+10). Toute action agressive lui fait perdre le bénéfice.

Voie de l'éclaireur

L'éclaireur est sans doute l'archétype du parfait survivant. Il n'est pas altruiste comme le protecteur, pas capable de tuer du zombie à tour de bras comme le fossoyeur. Non, son talent à lui c'est de repérer les zombies et de leur échapper. Cette voie peut parfaitement convenir à un personnage jeune adolescent ou à un enfant si vous souhaitez jouer avec les nerfs de vos joueurs.

1. Radar à zombies : L'éclaireur obtient un bonus de +1 aux tests de discrétion et de perception par rang atteint dans la voie lorsqu'il s'agit de zombies.

La Voie du fossoyeur fait les meilleurs tueurs de zombies.



2. Insaisissable : L'éclaireur obtient un bonus de +1 en DEF par rang contre toutes les attaques des zombies. Il obtient la moitié de ce bonus contre toutes les autres attaques (arrondi au supérieur).

3. Fureteur : L'éclaireur obtient un bonus de +5 aux tests de recherche de ressource, ou il peut sacrifier ce bonus pour chercher deux fois plus vite et obliger le MJ à relancer le test de rencontre si celui-ci lui est défavorable.

4. Esquive supérieure : Une fois par tour, l'éclaireur peut essayer d'esquiver l'attaque d'un zombie. Lancez un d20 et ajoutez le bonus d'attaque au contact du personnage (en utilisant le Mod. de DEX au lieu de FOR). Si vous obtenez un score supérieur ou égal à la DEF obtenue par le test d'attaque du zombie, l'attaque est esquivée. Sinon, l'éclaireur encaisse l'attaque (il peut encore utiliser une esquive vitale).

5. Sprint : L'éclaireur obtient une action de mouvement supplémentaire par tour si un ou plusieurs zombies sont à ses trousses.

Voie du fossoyeur

Le fossoyeur est un tueur de zombie, il n'a de cesse que de les poursuivre pour les anihiler, broyer, brûler, etc. Il a sans doute perdu des êtres très chers et n'a plus d'autre motivation dans la vie que la vengeance.

1. Prend ça ! : Le fossoyeur gagne un bonus de +1 en attaque au contact ou à distance contre les zombies, par rang atteint dans la voie.

2. Plus de munitions : Le fossoyeur semble toujours avoir plus de munitions que les autres, lorsqu'il tire **sur un zombie**, il n'est à court de munitions que sur un résultat de 1-4 au d20. Lorsqu'il atteint le rang 5 dans la voie, cela passe à 1-3. De plus, il peut utiliser un point de chance pour ignorer un incident de tir.

3. Dans ta face : Le fossoyeur subit seulement un malus de -3 en attaque lorsqu'il vise un zombie à la tête, que ce soit avec une arme à feu ou une arme de contact.

4. Et encore ça ! : Contre les zombies, le fossoyeur obtient des critiques sur un résultat de 18-20 au d20 et il ajoute +1d6 DM aux dégâts des critiques qu'il inflige à des zombies. Contre les autres adversaires, il obtient des critiques sur 19-20.

5. Show time : Désormais, le fossoyeur obtient une action d'attaque supplémentaire à chaque tour. Cette action peut seulement être utilisée pour réaliser une attaque contre un zombie.

Voie du leader

Le leader est un chef né. Pourtant, peut-être était-il quelqu'un d'ordinaire avant la catastrophe. Ce sont les événements qui ont révélé son potentiel et ont fait de lui un leader, presque contre son gré. À moins qu'il n'ait profité de la situation pour prendre sa revanche sur le système et enfin devenir quelqu'un d'important. Un leader cherche à diriger une vaste communauté et généralement à construire un havre fortifié pour la protéger de l'extérieur. Le leader peut être un humaniste qui essaye de créer une société utopiste parfaite, tout comme il peut être un tyran qui profite de son pouvoir pour asservir.

1. L'homme providentiel : Le leader obtient un bonus de +5 pour convaincre les gens qu'il rencontre qu'il est leur allié et qu'il peut leur apporter aide et protection. De plus, il peut dépenser un point de chance pour l'appliquer au test d'un allié en vue.

2. Chef de guerre : Le leader obtient un bonus de +2 en DEF tant qu'un allié est situé à son contact. De plus, s'il utilise une action de mouvement pour

donner des ordres (et il peut en même temps se déplacer de 10 mètres), tous ses alliés dans un rayon de 5 mètres bénéficient d'un bonus de +1 en attaque et en DEF (mais pas le leader lui-même).

3. Quadriller le secteur : Lorsque les personnages sont à la recherche de ressources dans un bâtiment où se trouve le leader, ils reçoivent un bonus de +5 au test de recherche. De plus, lorsqu'un allié qui bénéficie de ce bonus trouve une ressource, le leader peut lancer un d6. Sur un résultat de 1 ou 2, il trouve lui aussi 1 point de ressource de même nature.

4. À mon commandement : Une fois par tour, le leader peut donner une action supplémentaire (attaque ou mouvement) à un allié en vue.

5. Gestionnaire avisé : Grâce à la direction du leader, les ressources sont réparties efficacement et elles durent plus longtemps. Lorsqu'un allié à moins de 20 mètres du leader dépense un point de ressource, il peut lancer un d6. Sur un résultat de 1 ou 2, l'allié bénéficie des effets du point de ressource, mais celui-ci n'est pas dépensé. De plus, le leader augmente sa valeur de CHA de +2.

Voie du protecteur

Le protecteur est un personnage qui s'attache fortement à ses compagnons d'infortune et qui est prêt à l'impossible pour les sauver. Dans sa vision des choses, sa propre survie n'est pas la plus importante, peut-être se sent-il coupable de ne pas avoir été là pour défendre les siens et cherche-t-il une forme de rédemption.

Notion de compagnon : Un compagnon est un allié du protecteur avec lequel il a déjà affronté des zombies et passé plusieurs jours à tenter de survivre. Le personnage peut avoir un nombre de compagnon de son choix égal à son rang atteint dans la voie. Il

ne peut pas changer plus d'un compagnon chaque jour.

1. Soutien : Une fois par tour, lorsqu'un allié au contact du protecteur est touché par l'attaque d'un zombie, le protecteur peut dépenser 1d6 PV pour essayer de faire échouer l'attaque du zombie. Lancez un d20 et ajoutez le bonus d'attaque au contact du protecteur. Si son résultat est supérieur ou égal à la DEF obtenue par l'attaque du zombie, l'attaque est déviée. Sinon, la victime encaisse l'attaque normalement (elle peut encore utiliser une esquive vitale).

2. Sens du partage : Lorsqu'il dépense une ressource de provisions, le protecteur peut en faire bénéficier un compagnon de son choix à son contact. À partir du rang 5, il peut en faire profiter deux compagnons.

3. Défenseur : Tous les compagnons au contact du protecteur gagnent un bonus de +1 en DEF, ce bonus passe à +2 contre les attaques des zombies.

4. Loyauté indéfectible : Lorsqu'un zombie a attaqué un compagnon, le protecteur gagne un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM (au contact ou à distance) contre ce zombie. De plus, il ne tombe à court de munition que sur un résultat de 1 au d20 lorsqu'il tire sur un adversaire au contact d'un compagnon.

5. Pilier de la communauté : Au début de chaque combat, le protecteur et ses compagnons en vue bénéficient chacun de 1 PV temporaire par niveau du personnage. Ces PV sont perdus en premier, ce n'est qu'une fois qu'ils sont réduits à 0 que le personnage commence à perdre ses propres PV. Les PV temporaires ne peuvent être utilisés que pour encaisser des DM provoqués par des zombies.

Voie du profiteur

Le profiteur a décidé de ne pas se laisser abattre par la catastrophe. Il fait

contre mauvaise fortune bon cœur, ou il a décidé de profiter de la situation pour s'enrichir. Sans doute faisait-il parti des laissés pour compte dans la société d'avant et cette nouvelle donne semble à son avantage. Après tout, sa débrouillardise devient enfin une qualité plus importante que la culture des cols blancs...

1. Réserve personnelle : Le profiteur peut dépenser un point de chance pour obtenir immédiatement au choix un point de munitions ou de provisions. De plus, il peut transporter jusqu'à 1 point de ressource supplémentaire par rang atteint dans la voie sans être encombré (voir encombrement des points de ressource).

2. Débrouillard : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang lorsqu'il fait un test de recherche de ressource. Lorsqu'il trouve une ressource, il peut choisir le type de ressources qu'il a découvert (parmi celles présentes dans ce type de bâtiment).

3. La part du lion : À chaque fois qu'il trouve des ressources, le profiteur peut lancer deux dés pour déterminer leur nombre et garder le meilleur résultat.

4. Ça c'est du matos ! : Une fois par combat, le profiteur peut dépenser 1 point de munitions pour obtenir une réussite critique automatique sur un tir. Une fois par combat, il peut dépenser 1 point de provisions pour récupérer immédiatement 2d6 PV. Enfin, il peut dépenser 1 point de transport pour obtenir une réussite critique sur un test de conduite une fois par poursuite.

5. Négocio et prospérité : Entre chaque aventure, le profiteur peut échanger un nombre de point de ressource inférieur ou égal à sa valeur de CHA en autant de points de ressources d'un autre type de son choix. Les ressources utilisées dans l'échange peuvent appartenir à plusieurs types. Si le MJ fait jouer une longue campagne sans interruption, il devra offrir cette



Ravitaillement sous pression.

opportunité au PJ une fois par aventure (négoce, trouver un véhicule, etc.).

Les ressources

Passés les premiers jours de l'épidémie et les bouleversements initiaux que cela engendre dans le monde, le genre Z peut être considéré comme un sous-genre du post-apocalyptique en ce qui concerne la rareté des ressources. En effet, dans une société à l'arrêt, où plus rien n'est produit, la gestion des ressources devient primordiale. Avoir une voiture c'est intéressant, mais trouver du carburant pour la faire rouler est aussi important. Avoir une arme à feu c'est merveilleux, mais avoir des munitions c'est mieux, etc. Nous vous proposons donc ici des règles pour les trois types de ressources qui nous semblent vitales, sous la forme de points de provisions, de point de munitions et enfin de points de transport.

Points de provisions

Les ressources sont primordiales à la survie des personnages, à commencer par les provisions. Cette ressource représente bien entendu la nourriture et l'eau potable, mais aussi les médicaments et autres consommables de premier secours (bandages, désinfectant, etc.).

Pour être en bonne santé, un personnage doit dépenser 1 point de provision chaque jour. S'il n'a pas dépensé de point de provision, il ne récupérera aucun PV durant une nuit de repos.

Pause provisions : Une fois par jour, le personnage peut s'il le souhaite dépenser un second point de provision. Il récupère 1d6 PV après 10 minutes de repos. Cela correspond à l'utilisation de soins et/ou d'un repas.

Famine : Chaque jour supplémentaire après le premier durant lequel un personnage ne consomme aucun point de provision, il perd

temporairement 1 point de CON. Ces points sont récupérés au rythme de 1 par jour dès que le personnage se remet à dépenser 1 point de provision par jour. Lorsque le Mod. de CON d'un personnage baisse, sa valeur de PV max baisse aussi. Lorsque sa valeur de CON passe sous la moitié de la valeur de base, le personnage est *Affaibli*. Si un personnage arrive à 0 de CON, il meurt de faim.

Provisions et PR : Si vous souhaitez utiliser la règle optionnelle des points de récupération présentée dans les règles *pulp*, il faut pour pouvoir bénéficier d'un point de récupération dépenser obligatoirement aussi un point de provision.

Points de munitions

Par défaut, *CO Contemporain* ne propose pas de gérer les munitions de façon précise, mais plutôt par un système d'incident de tir (voir p. 41). Normalement, une arme à feu moderne impose un incident de tir sur un résultat de 1 ou 2 au d20 lors du test d'attaque. Toutefois, dans la version Z du jeu, les munitions sont une denrée rare et **l'incident de tir a lieu sur un résultat de 1 à 5 au d20**. Le personnage a alors le choix entre trois options :

- Dépenser 2 points de munitions et continuer à tirer sans interruption (ignorer l'incident de tir, si le test d'attaque est réussi, il inflige normalement des DM).
- Dépenser 1 seul point de munitions, mais perdre 1 tour complet (action limitée) à recharger. Selon les conditions et le type d'arme utilisé, le MJ pourra éventuellement autoriser le PJ à parcourir 10 mètres en même temps.
- Ne pas dépenser de point de munitions : il n'est plus possible de tirer avec cette arme tant qu'elle n'est pas

rechargée en dépensant 1 point de munitions.

Changer d'arme demande une action de mouvement. Lorsqu'un personnage trouve une arme, le MJ devra décider si elle est chargée ou non, dans ce dernier cas, il faut dépenser 1 point de munitions pour la charger.

Points de transport

Les points de transport permettent bien évidemment de gérer le carburant, mais aussi les réparations des véhicules.

1 point de transport permet de faire rouler un véhicule sur 100 km sur une route. Cela correspond grosso-modo à un jerrican de 5 litres.

Toutefois, comme pour un déplacement à pied, cette distance peut être réduite sur une piste cabossée ou en montagne (diviser par 2 la distance parcourue). De plus, si le véhicule possède un Mod. de FOR positif, il faut un nombre de point de transport égal à ce Mod. pour rouler 100 km. Par exemple un 4x4 (Mod. de FOR +2) nécessite 2 points de transport pour rouler sur 100 km.

Vous pouvez aussi dépenser 1 point de transport pour réparer un véhicule de 1d6 PV. Réparer un véhicule demande un test de mécanique (INT) dont la difficulté dépend du matériel utilisé (20 en rase campagne, 15 dans un atelier amateur, 10 dans un garage auto). Chaque test demande 1 heure, mais le point de ressource n'est dépensé que si le test est réussi.

Encombrement

Un personnage peut transporter autant de points de ressource que sa valeur de FOR sans pénalité. Les points de transport comptent double. Un personnage qui transporte plus de point de ressources que sa valeur de FOR est *Ralenti* (une seule action par tour). Il

est impossible de transporter plus du double de sa valeur de FOR.

Autres objets : Si vous voulez être plus complet, considérez qu'une arme à feu ou une batte de base-ball compte pour un point d'encombrement.

Trouver des ressources

Assez rapidement, au-delà de l'aventure en cours, les PJ vont s'apercevoir que la recherche de ressources est un des aspects majeurs du jeu.

Le test de ressource est un test de PER dont la difficulté est liée à la rareté des ressources et au nombre de PJ qui coopèrent. Un test correspond à une recherche d'une durée de 1d6 x 10 minutes.

Groupés ou séparés : Si plusieurs personnages cherchent ensemble, faites un seul jet par groupe avec un bonus de +1 au test par personnage. Un groupe composé de quatre personnages peut donc faire le choix de se séparer pour obtenir quatre tests de ressources ou former, par exemple, deux binôme et bénéficier alors de deux tests à +2.

Rareté : Elle dépend globalement de la durée écoulée depuis que la société est à l'arrêt. Localement, il peut y avoir des exceptions, des lieux isolés ou au trop dangereux pour avoir été déjà pillés et dans lesquels les ressources sont encore aussi abondante qu'au premier jour de la catastrophe. Cela est alors laissé à la discrétion du MJ. Vous trouverez ci-dessous la **difficulté des tests de recherche de ressource en fonction de temps écoulé depuis le début de la crise.**

- Très récent 10 (quelques semaines)
- Récent 15 (quelques mois)
- Déjà long 20 (quelques années)
- Ancien 25 (quelques décennies), ressources divisées par 2

BORN IN THE USA

Par défaut, les règles présentées partent du principe que le jeu se déroule aux USA. Dans un pays européen, les ressources en munitions doivent être divisée par 4 (arrondi à l'inférieur).

- Une éternité 25 (plus d'un siècle), ressources divisées par 4

Exemple : Les PJ fouillent une station essence. Ils se répartissent en deux binômes, à l'extérieur et à l'intérieur. Comme cela fait seulement 6 mois que l'épidémie a commencée, la difficulté de base du test des est de 15, avec un bonus de +2 pour le binôme. Seul le personnage avec la plus haute PER du binôme fait le test. Karl (PER +3) lance le d20 et obtient 12, pour un résultat final de 17 (+3 PER, +2 binôme). Réussi.

Type de ressource et quantité : La table des bâtiments indique le type de ressource qu'un test de ressources réussi permet de trouver. Lancer 1d6 pour déterminer le type de ressource que le PJ trouve. Ensuite, le nombre de points de ressource que le personnage découvre doit être déterminé par un dé dont le type est indiqué entre parenthèses dans cette même table.

Exemple : Sur la table des bâtiments (station essence), Karl lance le d6 et obtient 4, soit une ressource de points de transport. Il doit à présent lancer un d20 et il obtient 8 points de transport.

Recherches multiples : Un PJ ou groupe de PJ peut chercher plusieurs fois au même endroit, mais à chaque nouvel essai, la difficulté du test de ressources augmente de +5.

Exemple : Karl a désespérément besoin de nourriture, aussi il fouille encore la même station essence. Cette fois, la difficulté du test passe à 20. Par chance, il obtient 17 au dé et c'est donc à nouveau une réussite. Il lance le dé sur la table et cette fois il obtient 1, des provisions ! Il lance le d4 et gagne 3 points de provision.

Rencontres : Pour chaque test de ressources effectué, le MJ fera secrètement un test de rencontre avec 1d6. Les chances de rencontres dépendent du type de bâtiment fouillé (voir table des bâtiments). La rencontre est

généralement constituée de zombies dont le nombre est déterminé par le dé inscrit entre parenthèses. C'est à ce moment-là que les PJ vont peut-être regretter de s'être séparés ! Faites faire à chaque PJ concerné par la rencontre un test de PER (détection). Le score atteint indique la distance à laquelle débute la rencontre. Si la rencontre débute à plus de 10 mètres, chaque PJ peut encore faire un test de discrétion difficulté 15 pour échapper à la rencontre. Toutefois, dans ce cas, plus aucune ressource n'est accessible sur le lieu à moins de réussir un test de discrétion difficulté 20. Tout échec à ce test entraîne un combat.

Provisions en milieu naturel

S'il se déplace à pied en milieu naturel, un personnage peut faire un test de PER (survie) chaque jour. Il obtient un nombre de points de provisions qui dépend de la difficulté atteinte : 1 point à partir de 15, 2 points pour 20, etc. Sur un résultat inférieur ou égal à 5, il fait une mauvaise rencontre. S'il ne se déplace pas mais explore la zone à la recherche de provisions, il obtient un point de provision à partir d'une difficulté de 10 (2 points à 15, 3 points à 20, etc.).

Trouver du matériel

Les personnages peuvent obtenir du matériel (armes, véhicules) de deux façons. Lors d'une rencontre ou dans un bâtiment, le scénario peut indiquer que les PJ vont trouver un objet de la façon habituelle. Toutefois, les PJ peuvent aussi investir des points de ressources pour trouver du nouveau matériel. Ces points doivent être dépensés au moment d'un test de ressource au sein d'un bâtiment. Si le test de ressource est réussi, au lieu d'obtenir des points de ressources, le PJ peut dépenser des ressources du même type que celui qu'il aurait dû trouver.

Bâtiment	Provisions	Munitions	Transport	Rencontres (d6)
Maison de ville	1-4 (d6)	5 (d4)	6 (d4)	1 / 1d4
Maison en campagne	1-3 (d8)	4 (d4)	5-6 (d6)	1 / 1d4
Entrepôt/industrie	1 (d4)	2 (d4)	3-6 (d12)	1-2 / 1d6
Garage/station essence	1 (d4)	2 (d4)	3-6 (d20)	1-2 / 1d6
Centre commercial	1-3 (d12)	4-5 (d8)	6 (d12)	1-2 / 1d8
Hôpital	1-4 (d10)	-	5-6 (d10)	1-2 / 1d10

- Pour obtenir un véhicule en état de marche, il faut dépenser autant de points de transport que le nombre de PV max du véhicule souhaité. Plusieurs PJ peuvent se cotiser pour le véhicule. Toutefois, il manquera entre 10 et 40 % (1d4 x 10 %) de ses PV au véhicule.
- Pour obtenir une arme à feu, il faut dépenser autant de point de munitions que les DM maximum de l'arme.
- Une batte de base-ball ou équivalent peut être obtenue en dépensant un point de provision. Une tronçonneuse vaut 3 points de transport (petite) ou 5 (lourde).

Manuel de combat en terre Z

Voici quelques règles additionnelles pour rendre plus vivants vos combats contre les morts...

Armes contondantes

La batte de base-ball est un instrument emblématique de lutte contre les zombies (DM 1d4 / 1d6 tenue à 2 mains). Un bon tube d'acier ou un pied de biche font également parfaitement l'affaire. En effet, les zombies sont assez peu sensibles aux blessures qui affectent les organes vitaux chez les humains vivants (cœur, poumons, etc.), ce qui rend les armes à feu et les poignards beaucoup moins efficaces que les méthodes plus primitives de tabassage en règle.

Attaques à mains nues : Ce n'est pas une très bonne idée d'attaquer un zombie à coups de poings. La créature va essayer de mordre la main qui lui est tendue, l'ingrate... Pour refléter les précautions nécessaires et la difficulté à infliger des DM à un zombie ailleurs qu'à la tête, les attaques à mains nues subissent un malus de -5 en attaque. Il est possible de privilégier les coups de pieds plutôt destinés à renverser les zombies. Dans ce cas, pas de malus en attaque, mais au lieu d'infliger des DM, l'attaque impose au zombie un test de DEX difficulté [10 + DM infligés]. En cas d'échec il est *Renversé*. Une tactique efficace contre les zombies les plus lents.

Bruit et zombies

Les zombies ont très mauvaise vue : ils voient comme dans la pénombre, que ce soit en plein jour ou dans le noir. En revanche, ils ont une très bonne ouïe et, pour eux, bruit égal proie. Le bruit, les explosions, les vibrations et même les mouvements attirent les zombies. Comprendre cela permet de mettre en place d'excellentes tactiques de diversion.

Lors d'un combat, à chaque fois qu'une arme à feu ou une arme bruyante est employée, lancez un dé et, sur un résultat de 1, un zombie supplémentaire arrive au prochain tour. La nature du dé dépend de la densité des zombies localement :

- Forte 1d4 (centre-ville)
- Intermédiaire 1d6 (banlieue)

- Faible 1d8 (périphérie)
- Très faible 1d10 (rase campagne)
- Nulle 1d12 (milieu naturel)

À l'intérieur d'un bâtiment, augmentez le dé d'une catégorie (par exemple dans une ferme en rase campagne, lancez un d12).

Cocktail molotov

Un personnage peut dépenser 1 point de transport pour fabriquer cinq cocktails molotov s'il réussit un test d'INT difficulté 15. S'il échoue, il n'en fabrique que deux. Allumer et lancer un cocktail est une action limitée. La portée du cocktail est de 10 mètres. Une attaque directe réussie (test d'attaque à distance) inflige 2d6 DM de feu, et le cocktail inflige 1d6 DM dans un diamètre de 3 mètres à toutes les créatures et aux véhicules. Toutefois, sur un résultat de 1 au d20 du test d'attaque à distance, le cocktail explose aux pieds du lanceur, qui prend donc les DM.

Rien ne dure

Le matériel d'aujourd'hui, ce n'est plus ce que c'était, ma bonne dame. Surtout lorsqu'il s'agit de matériel de récupération. Lorsqu'un personnage obtient un résultat de 1 sur un test avec un objet qui a été détourné de son usage original (une batte de base-ball ou une tronçonneuse pour attaquer un zombie par exemple), l'objet se brise et devient inutilisable.

Tronçonneuse

Ah, le carnage de zombie à la tronçonneuse ! Une autre arme emblématique du genre... Une tronçonneuse nécessite la dépense d'un point de transport par combat (carburant). C'est une arme encombrante qui compte pour 2 points de ressource en termes d'encombrement. Il faut un tour (action limitée) pour la démarrer et elle fait un potin de tous les diables, ce qui attire tous les zombies à la ronde (attire un

nouveau zombie sur un résultat de 1-2 au dé de bruit).

- Petite tronçonneuse DM [1d8 + Mod. de FOR], FOR requise 8, Encombrement 1
- Tronçonneuse lourde DM [1d12 + Mod. de FOR], FOR requise 13, Encombrement 2

La tronçonneuse doit être tenue à deux mains et elle nécessite une valeur de FOR minimum selon le modèle. Contre un humain ou un animal, son encombrement impose un malus de -2 en attaque. Présentée comme cela, la tronçonneuse ne fait pas très envie, mais le bruit produit par la tronçonneuse semble rendre les zombies hystériques, ils se jettent sur le porteur sans se rendre compte de la létalité de l'arme et se font proprement découper, façon de parler. Contre les zombies la tronçonneuse ne souffre d'aucun malus en attaque, au contraire elle octroie un bonus de +2 en attaque et en DEF.

Viser la tête

Pour compenser la relative inefficacité des armes à feu, un personnage peut tenter de viser la cervelle du zombie. Il s'impose alors un malus de -5 en attaque, mais les DM ne sont pas divisés par 2.

La technique marche aussi à la batte de base-ball (ou assimilé). Dans ce cas, le dé de DM est doublé (mais pas le Mod. de FOR). Cette technique n'est pas efficace à la tronçonneuse.

Profils des zombies

Nous vous proposons plusieurs types de zombie. Vous pouvez utiliser une seule version, mais un peu de variété sera la bienvenue si vous jouez en campagne. Il vous faut toutefois déterminer la cause de ces variantes. Plusieurs explications sont possibles.

- Les zombies peuvent être plus actifs à certaines périodes de la journée. Trainard en plein jour, le zombie se transforme en marcheur entre chien et loup puis en coureur une fois les ténèbres venues. Et inversement lorsque le jour revient.
- La vigueur du zombie dépend de son stade de décomposition : un zombie de quelques jours est un coureur, un zombie de quelques semaines un marcheur et il devient un trainard après quelques mois. Dans ce cas, une fois la première vague d'épidémie passée, les PJ affronteront principalement des trainards.
- À l'inverse, le type de zombie peut être lié à la progression de l'infection dans ses tissus, le rendant de plus en plus rapide. Trainard la première heure d'animation, marcheur au bout d'une journée, puis coureur après une semaine.
- Pour les deux dernières options, vous pouvez tout de même choisir de rendre les zombies plus dangereux et actifs la nuit. Ils obtiennent -2 en attaque le jour et +2 en DEF la nuit.

Tous les zombies ont les capacités suivantes :

Résistance aux DM : Divisez par 2 tous les DM infligés aux zombies par des armes perforantes. Cela inclus les armes à feu et les poignards.

Sens : Les zombies bénéficient d'un malus de -5 aux tests de détection basés sur la vue, mais ils ne subissent aucun malus s'il s'agit de sons. Ils voient comme dans la pénombre, que ce soit de jour ou dans le noir.

Inépuisables : Pour la plupart, les zombies sont plus lents que les humains vivants, toutefois ils sont inépuisables. S'il est donc aisé de les distancer dans un premier temps, après 5 tours de poursuite, le zombie obtient un bonus de +5 aux tests de course.

TRAINARD

Les trainards sont les plus lents et les plus stupides des zombies, un trainard est capable de rester plusieurs minutes à se cogner contre un poteau qu'il n'arrive pas éviter (mais pas s'il a repéré de la chair fraîche !). Cela pourrait en être risible si ce n'est que leur morsure est tout aussi mortelle que celle de tout autre zombie.

NC 1/2, créature non-vivante

FOR +1	DEX -2	CON +1
INT -4	PER -2	CHA -4
DEF 8	PV 12	Init 6

Morsure +3 DM 1d4+1

Lenteur : Le trainard ne se déplace que de 10 mètres par action de mouvement. S'il est *Renversé*, le trainard a besoin d'une action limitée pour se relever.

MARCHEUR

Ce sont les zombies de base, légèrement plus lents que les héros et encore très stupides, bien que pas au point des trainards.

NC 1, créature non-vivante

FOR +1	DEX +0	CON +1
INT -3	PER -1	CHA -4
DEF 10	PV 12	Init 10

Morsure +4 DM 1d4+1

Lenteur : Le zombie ne se déplace que de 15 mètres par action de mouvement. S'il est *Renversé*, le marcheur a besoin d'une action de mouvement pour se relever.

COUREUR

Les coureurs sont les plus agiles, mais aussi les moins stupides, ils sont capables de contourner un obstacle, de chercher la porte d'entrée arrière d'une maison, ou de grimper les uns sur les autres pour franchir un mur si on leur en laisse le temps.

NC 2, créature non-vivante



Zombie toxique

FOR +1 DEX +2* CON +1
INT -2 PER +0 CHA -4
DEF 12 PV 12 Init 15

Morsure +5 (2 attaques) DM 1d4+1

Rapide : Le zombie se déplace de 20 mètres par action de mouvement. S'il est *Renversé*, le coureur peut se relever par une action gratuite.

COSTAUD

Cette montagne de chair correspond à un humain de taille ou de poids exceptionnel.

NC 3, créature non-vivante

FOR +1 DEX +4 CON +1
INT -3 PER -1 CHA -4
DEF 12 PV 24 Init 10

Morsure +7 DM 1d6+4

Étreinte : Si le costaud obtient un résultat de 15 à 20 au test d'attaque, il se saisit de sa victime. À chaque tour suivant, il lui inflige alors des DM automatiquement et elle est *Immobilisée*. À son tour, la victime peut utiliser son action d'attaque pour tenter de se libérer en réussissant un test de FOR ou de DEX au choix, difficulté 15.

Lenteur : Le zombie ne se déplace que de 15 mètres par action de mouvement. S'il est *Renversé*, le costaud a besoin d'une action limitée pour se relever.

Réduction des DM : Retrancher 5 points à tous les DM infligés au zombie par des armes contondantes. Oubliez la batte de base-ball !

Toxique

Ces zombies étranges sont des mutants. Ils peuvent être le fruit de recherches, avoir été irradiés ou avoir ingurgité des produits toxiques, à moins que l'armée ai testé sur eux des gaz de combat, sans succès. Ils se distinguent

par leur couleur verdâtre (peut-être phosphorescente la nuit) et une plus grande résistance.

Leur NC augmente de +1, leur PV de +5 et leur score d'attaque de +1, ils infligent 1d6 DM au lieu de 1d4.

Increvable : Si des dégâts réduisent à 0 les points de vie du zombie toxique, celui-ci doit effectuer un test de CON difficulté [5 + les dégâts subis], à moins que ces dégâts ne soient infligés par un coup critique ou une attaque spécifique à la tête (-5 en attaque). En cas de réussite, le zombie tombe à 1 PV à la place.

Nuage toxique : Lorsqu'il meurt, le zombie répand un nuage toxique dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Toutes les créatures présentent dans la zone subissent 2d6 DM de poison, ces DM sont ignorés en cas de test de CON (résister) ou de DEX (s'éloigner rapidement) réussi.

Zhomme

Pour une raison inexpiquée, un zhomme est un zombie qui a gardé les caractéristiques de son vivant. À vous de décider s'il a perdu tous ses souvenirs où s'il est encore capable d'interaction sociale limitée ou de stratégie plus complexe que les zombies habituels. Cela peut en faire un adversaire éminemment coriace, car comme tout zombie, il est affamé de chair fraîche. Le zhomme conserve les caractéristiques de son vivant avec les modifications suivantes : -2 au Mod. de PER, -2 au Mod. d'INT et -4 au Mod. de CHA. Il gagne +10 PV et obtient les capacités spéciales de zombie *résistance aux DM*, *sens* et *inépuisable*. Son NC est égal à son NC d'origine +1.



CHAPITRE 6

L'ESPIONNAGE

Dans le chapitre qui suit, nous allons vous fournir des éléments de règles qui vous permettront de mettre en place ce genre dans vos parties de *CO Contemporain*. L'emphasis sera surtout mise sur le genre d'espionnage héroïque et l'action, mais certaines des propositions qui suivent ont aussi leur place pour des scénarios plus psychologiques. Et nous vous encourageons à utiliser certaines options développées dans ce chapitre dans d'autres genres.

VOIES D'ESPIONNAGE

ESPIONNAGE ET PULP

Ces deux genres se marient extrêmement bien et vont souvent main dans la main. Il est donc fortement conseillé de marier les options de ces deux chapitres à votre guise. En particulier, l'utilisation de la Chance, la *Voie du héros pulp* ou la *Voie du méchant récurrent*, présentées dans le chapitre sur le *pulp*, iront à merveille dans un contexte d'espionnage à la *James Bond*.

L'espionnage est l'un des genres majeurs du divertissement contemporain, qu'il s'agisse de romans, de films ou de bande dessinées. Les personnages dépeints se distinguent souvent par des capacités physiques et/ou intellectuelles hors du commun, et surtout une capacité à se relever quels que soient les coups encaissés. De *James Bond* à *Ethan Hunt* en passant par *Jason Bourne*, *Hannibal Smith* ou *Nikita*, les héros (et héroïnes) emblématiques ne manquent pas. Cela étant, le genre couvre un large spectre allant du film d'action survitaminé jusqu'au thriller psychologique. Peu de choses en commun, en effet, entre un *Jason Bourne* ou un *James Bond* d'un côté, et un *Bridge of Spies* ou un *Tinker Tailor Soldier Spy* de l'autre.

Capacité opposable (O) : Certaines capacités permettent, au coût de 1 point de chance, d'influer sur le cours du scénario et la narration. Le MJ a le choix de s'opposer à l'utilisation de ces capacités. Dans ce cas, le personnage gagne 1 PC (au lieu d'en dépenser un) et ne peut utiliser cette capacité pour le reste de la session.

Si vous utilisez les options *pulp* et la *Voie du méchant récurrent*, un méchant (même s'il n'est pas directement présent dans la scène en cours) peut utiliser 1 point de poisse pour empêcher l'utilisation d'une capacité opposable. Dans ce cas, le personnage ne gagne ni ne perd de point de chance.

Prérequis

À partir du niveau 5, un personnage peut se spécialiser en choisissant une des voies d'espionnage suivantes, à

OPTION : JOUER EN MODE JB

Si vous le souhaitez, il est possible de faire incarner à vos joueurs des super-espions dès le départ. Dans ce cas, nous vous proposons la procédure suivante :

- Le personnage commence au niveau 5 avec un rang dans une des voies d'espionnage. Il s'agit de sa spécialisation.
- Le personnage dispose aussi de 3 rangs dans deux voies de base de son choix parmi les prérequis de sa spécialisation.
- Le personnage choisit une des voies suivantes représentant un « hobby » et qu'il peut développer à son gré en montant de niveau : Voie de l'archéologie, Voie des arts, Voie des exploits physiques, Voie des langues, Voie de la mécanique, Voie du pilotage, Voie de la psychologie, Voie des sciences, Voie des voyages.
- Le personnage dispose d'une voie d'espionnage supplémentaire représentant une spécialité secondaire. Le rang du personnage dans cette spécialité secondaire doit toujours être strictement inférieur à son rang actuel dans sa spécialisation (il ne peut donc pas atteindre le rang 5 dans cette voie).

Attention, les personnages ainsi créés seront redoutables dès le départ. Prévoyez l'adversité en conséquence. JB pour *James Bond* ou *Jason Bourne* !

partir du moment où il satisfait aux prérequis indiqués (généralement avoir atteint un rang suffisant dans certaines voies de base).

Chaque rang de ces voies d'espionnage coûte 2 points de capacité, y compris les rangs 1 et 2.

Voie du caméléon

Le caméléon est l'agent de renseignement par excellence. Son rôle est de se fondre dans la population locale, même en terrain ennemi, et de porter assistance aux autres agents ou à leurs alliés. Il est capable de jongler avec plusieurs identités d'emprunt et de passer pour à peu près n'importe qui. Son entraînement vise aussi la détection et la création de nouvelles sources.

Défis de prédilection : Filature, Débriefing, Persuasion, Charme

Prérequis : Rang 3 dans deux des voies suivantes, ou rang 2 dans trois d'entre elles : *Voie des arts*, *Voie du discours*, *Voie des langues*, *Voie des corporations*, *Voie de la psychologie*, *Voie des voyages*.

1. Culot : Le caméléon a appris à se sortir de la plupart des situations grâce à son seul bagout. Il peut désormais utiliser son Mod. de CHA dans n'importe quel test qui utilise habituellement l'INT. Toutefois, si son bluff est découvert (s'il rate un test alors qu'il utilise cette capacité), il subit un malus de -5 à tous ses tests de CHA pour le reste de la scène. De plus, le caméléon est devenu un as du déguisement, de l'imitation et de la falsification. Il bénéficie d'un bonus de +5 lorsqu'il s'agit de se faire passer pour quelqu'un d'autre ou de fabriquer des faux.

2. Passe-partout (O) : Grâce à ses aptitudes relationnelles et son aisance naturelle, le caméléon est capable de pénétrer par la porte principale même dans les endroits les mieux gardés. En dépensant 1 PC, il met au point une couverture et un bluff crédibles qui lui permettent de s'infiltrer le plus naturellement du monde dans un endroit ciblé, y compris les endroits les plus inattendus, comme le QG ou la base secrète d'un adversaire.

3. Mascarade : Le caméléon apprend à dissimuler son apparence jusqu'au

moindre détail, et utilise un système de maquillage ultra perfectionné qui lui permet d'assumer l'identité de n'importe quel individu une fois par scénario. Il doit cependant disposer d'informations relativement détaillées sur l'individu en question (vidéos, bandes sonores, dossier psychologique, etc.). C'est le MJ qui a le dernier mot sur la quantité et la qualité des informations nécessaires. Mais, si celles-ci sont suffisantes, le caméléon peut créer un « masque » en 1d6 heures. Une fois qu'il porte le masque en question et a adopté la gestuelle et le comportement de sa cible, il ne peut être démasqué (hormis de sa propre initiative) pendant les prochaines 24 heures.

4. As dans la manche (O) : Le caméléon a l'habitude de toujours prévoir un plan de sortie. En dépensant 1 PC, il peut se sortir d'à peu près n'importe quelle situation dangereuse ou compromettante grâce à ses seuls talents de baratinier.

5. Maître des masques : Lors d'un défi de séduction, le caméléon ne peut plus subir d'incident. De plus, il peut utiliser sa capacité *Mascarade* deux fois par scénario (sur deux cibles différentes).

Voie du fixeur

Le fixeur est un spécialiste du matériel. Quels que soient le lieu et la situation, il est capable de fournir, entretenir et améliorer le matériel nécessaire à la mission. Il est aussi susceptible de dénicher une planque dans à peu près n'importe quel endroit du monde. Cela passe par un réseau étendu de contacts, du bagout et la capacité de bricoler une solution à n'importe quel problème ou presque.

Défis de prédilection : Intrusion, Piratage, Négociation, Persuasion

Prérequis : Rang 3 dans deux des voies suivantes, ou rang 2 dans trois

OPPOSABLES ET ARBITRAIRE

En tant que MJ, ne vous opposez à l'utilisation de ses capacités par un personnage que de manière exceptionnelle, afin de prévenir une éventuelle exploitation abusive, ou si la situation ne se prête pas du tout à cette utilisation. C'est à dessein que ces capacités visent à permettre aux personnages d'avoir un réel impact sur leur situation.



On a toujours besoin d'un bon fixeur.

d'entre elles : *Voie de l'argent, Voie des armes à feu, Voie de l'investigation, Voie de la mécanique, Voie des voyages*

1. Contacts : Une fois par scénario, le fixeur peut faire appel à un de ses contacts pour obtenir une information ou un service. Le joueur décrit le contact impliqué et les informations dont il pourrait disposer, ou les services qu'il pourrait rendre. Le MJ évalue la pertinence d'un tel contact selon la situation. Dans tous les cas, le contact en question refuse de risquer sa vie pour le personnage, et l'information ou le service ne doivent pas permettre de résoudre le scénario par un tour de passe-passe.

2. Ravitaillement (O) : Le fixeur peut dépenser 1 PC pour obtenir en 1d6 heures du matériel (armes légères, vêtements ou matériel technique) ou un véhicule (auto, moto, bateau ou petit appareil volant) nécessaires à la mission. Ce matériel n'est utilisable que le temps du scénario en cours.

3. Système D : Le fixeur dispose de la capacité *Système D* de la *Voie de la mécanique*. S'il disposait déjà de cette capacité, son nombre d'utilisations possibles est doublé. Il peut également utiliser sa capacité *Contacts* deux fois par scénario.

4. Mouchards : Le fixeur dispose d'une série de mouchards qu'il peut employer une fois par scénario. Ces mouchards permettent de filer à coup sûr un individu ou un véhicule, ou bien d'écouter une conversation téléphonique, ou bien de capter une vidéo d'un endroit inaccessible.

5. Expert Pourvoyeur : Le fixeur augmente sa valeur de DEX ou de CHA de +2. Il peut désormais utiliser sa capacité *Contacts* trois fois par scénario, et sa capacité *Mouchards* deux fois par scénario.

Voie de l'infiltrateur

Les compétences de l'infiltrateur incluent la collecte de documents, l'exfiltration de sources, la surveillance et l'intrusion en zone ennemie. Il allie agilité, discrétion et d'excellentes capacités relationnelles qui en font un spécialiste des actions clandestines.

Défis de prédilection : Intrusion, Filature, Piratage, Persuasion

Prérequis : Rang 3 dans la *Voie de la furtivité* ; Rang 3 dans l'une des voies suivantes : *Voie du corps à corps*, *Voie du danger*, *Voie des exploits physiques*, *Voie de la psychologie*

1. Casse-codes : L'infiltrateur est formé afin de neutraliser les systèmes de sécurité les plus sophistiqués. Il bénéficie d'un bonus de +5 à tous ses tests visant à mettre hors-service de tels systèmes, à décrypter des contenus sécurisés, ou à analyser un système d'alarme ou de surveillance.

2. Bluff : Quand sa discrétion seule ne suffit pas, l'infiltrateur a appris à mystifier ses ennemis. Il bénéficie d'un bonus de +5 à tous ses tests de bluff ou visant à dissimuler une information (cela inclut par exemple le fait de résister à un interrogatoire).

3. Sur ses gardes : Les sens de l'infiltrateur sont en permanence aux aguets. Il ne peut plus être *Surpris*.

4. Profil bas (O) : En dépensant 1 PC, l'infiltrateur disparaît totalement des écrans radars de ses ennemis. Il peut utiliser cette capacité pour effacer d'éventuelles traces qui permettraient de remonter jusqu'à lui (ou son groupe) au cours du scénario. Il peut aussi, pendant un combat, empêcher les ennemis de l'attaquer jusqu'à ce qu'il tente lui-même une attaque. En combat cette capacité utilise une action de mouvement (et coûte 1 PC).

5. Discrétion surhumaine : L'infiltrateur augmente de +2 sa valeur de DEX. De plus, à chaque fois qu'il essaie de passer

inaperçu (hors défis), il lance deux d20 et conserve le meilleur résultat. Lors d'un défi d'infiltration, il ne peut plus subir d'incident.

Voie du limier

Le limier est un agent enquêteur hors-pair, spécialisé dans la traque de personnes, la collecte d'informations et le contre-espionnage. Il est souvent envoyé sur le théâtre d'une opération en avance afin de collecter un maximum d'informations ou retrouver la trace d'une ou plusieurs sources. C'est aussi lui qui déniche et interroge les taupes et agents doubles potentiels.

Défis de prédilection : Poursuite à pied, Filature, Interrogatoire, Débriefing

Prérequis : Rang 3 dans la *Voie de l'investigation* ; Rang 3 dans l'une des voies suivantes : *Voie du danger*, *Voie des langues*, *Voie de la psychologie*, *Voie des voyages*

1. Sens affûtés : Le personnage bénéficie de la capacité *Sens affûtés* de la *Voie de la discrétion*. S'il disposait déjà de cette capacité, les bonus accordés sont doublés (ou triplés s'il dispose aussi du trait *Discret*).

2. Flairer une piste : Une fois par scénario, le limier peut dénicher ou isoler une piste crédible. Il peut de cette manière trouver automatiquement un indice qui était caché, obtenir un aveu, ou faire un choix parmi plusieurs pistes envisagées. Voir *Enquête et recherche d'indices* p. 37 pour plus de détails. Cette capacité peut être utilisée autant en recherche d'indices qu'en traque de personnes. Si elle est utilisée lors d'un défi de renseignement, le limier obtient un bonus de +5 pour toute la durée du défi.

3. Examen psychologique : Le limier bénéficie de la capacité *Examen psychologique* de la *Voie de la psychologie*. Dans le cas où il disposerait déjà de

DÉFIS DE PRÉDILECTION

Pour chaque voie d'espionnage, nous vous indiquons les défis de prédilection. Si vous employez les règles de défis (voir plus loin dans ce chapitre, p. 134), cela signifie qu'un personnage qui a au moins un rang dans cette voie dispose d'un bonus de risque. Si vous ne les utilisez pas, ignorez simplement tout ce qui s'y rapporte dans les descriptions de voies.

cette capacité, il bénéficie d'un bonus de +5 à son test de PER.

4. Lever un lièvre (O) : En dépensant 1 PC, le limier peut obtenir les informations nécessaires afin de débusquer un individu qu'il traque. En 1d6 heures, il connaît sa position actuelle et la présence éventuelle d'alliés ou autres défenses.

5. Perspicacité surhumaine : Le limier augmente sa valeur de PER de +2. Lorsqu'il utilise sa capacité d'*Examen psychologique*, il lance deux dés et conserve le meilleur résultat. De plus, il ne peut plus subir d'incident pendant un défi d'infiltration.

Voie du nettoyeur

Le nettoyeur est un agent expérimenté et sans scrupule, paré à répondre à n'importe quelle situation. Il est généralement envoyé quand une opération tourne mal afin de la reprendre en main et/ou de faire disparaître les traces qui pourraient mettre en cause son employeur, afin d'assurer la clandestinité de l'opération.

Défis de prédilection : Poursuite en véhicule, Intrusion, Interrogatoire, Torture

Prérequis : Rang 3 dans deux des voies suivantes, ou rang 2 dans trois d'entre elles : *Voie des armes à feu*, *Voie du corps à corps*, *Voie du danger*, *Voie de la furtivité*

1. Sobre : Le nettoyeur bénéficie d'un bonus de +5 lorsqu'il s'agit de passer inaperçu dans un endroit public. Son comportement lui confère aussi un bonus de +5 en intimidation.

2. Increvable (L) : Lors d'un combat, le nettoyeur peut prendre un tour pour reprendre son souffle avant de repartir de plus belle. Il bénéficie d'un bonus de +2 à sa DEF pendant le round où il utilise cette capacité, et récupère un nombre de PV égal à [rang + Mod. de CON].

3. Travail d'équipe : Lorsqu'il participe à un test en coopération, le nettoyeur peut dépenser 1 PC pour donner un bonus de +10 à l'ensemble des personnages impliqués dans le test.

4. Faits alternatifs (O) : Le nettoyeur est capable de pervertir la réalité pour convaincre des témoins que la scène qui vient de se dérouler devant leurs yeux n'étaient pas ce qu'elle semblait être. En dépensant 1 PC, le nettoyeur convainc d'éventuels témoins oculaires de « *regarder ailleurs* » ou d'accepter sa version des faits.

5. Calme olympien : Le nettoyeur a le sang plus froid que la glace. Il ne peut plus être *Étourdi*, *Distrain* ou *Effrayé*. Lors d'un défi de renseignement, il ne peut plus subir d'incident.

Voie du super-soldat

Souvent issu d'un passé militaire, le super-soldat est un tueur froid et méthodique disposant d'une maîtrise supérieure des arts martiaux, des armes et des explosifs, couplée à un bon sens tactique. Il est le muscle des actions clandestines.

Défis de prédilection : Poursuite à pied, Interrogatoire, Torture

Prérequis : Rang 3 dans deux des voies suivantes, ou rang 2 dans trois d'entre elles : *Voie des armes à feu*, *Voie du corps à corps*, *Voie du danger*, *Voie des exploits physiques*, *Voie de la survie*

1. Solide comme le roc : Le super-soldat dispose d'une résistance aux DM de 1 contre tous les dégâts causés par une arme. Au rang 3, cette résistance passe à 2, puis à 3 au rang 5.

2. Arme improvisée : Le super-soldat peut dépenser 1 PC pour improviser une arme létale avec n'importe quoi ou presque. Cette arme d'attaque au contact inflige [1d6 + Mod. de FOR] DM et est automatiquement considérée comme une *Arme de prédilection* si le

personnage dispose de cette capacité (voir *Voie du corps à corps*, p. 20).

3. Dynamiteur : Une fois par scénario, le super-soldat peut faire le nécessaire pour détruire un véhicule ou une habitation à l'aide d'explosifs improvisés et d'un peu de bricolage. Pour ce faire, il lui suffit de réussir un test d'INT (Explosifs) difficulté 15.

4. Cohésion de groupe : Lorsque ses alliés sont impliqués dans un combat en même temps que lui, le super-soldat peut à chaque tour faire bénéficier l'un de ses alliés de l'un des bonus suivants : +2 en DEF, +1 en attaque et aux DM, +5 en Initiative. Le joueur choisit le bonus et la cible au début du tour, avant que qui que ce soit agisse. Si le super-soldat est *Surpris*, il ne peut utiliser cette capacité.

5. Deux pour le prix d'un : Le super-soldat peut cibler deux adversaires au contact l'un de l'autre avec une seule et même attaque au corps-à-corps ou à distance. La difficulté de cette attaque est [DEF la plus élevée + 2]. Si elle est ratée, aucun des deux adversaires ne subit de DM. Si l'attaque réussit, chaque adversaire subit le plein total des DM (faites un jet par adversaire).

Voie du stratège

Le stratège est le relai entre les analystes de bureau et l'équipe de terrain. Il coordonne les efforts de l'ensemble des agents afin de maximiser les chances de réussite de la mission. C'est un leader naturel, expérimenté et rompu à tous les types d'opérations.

Défis de prédilection : Filature, Débriefing, Négociation (voir capacités)

Prérequis : Rang 3 dans deux des voies suivantes, ou rang 2 dans trois d'entre elles : *Voie des corporations*, *Voie du danger*, *Voie du discours*, *Voie de l'investigation*, *Voie de la psychologie*, *Voie des sciences*

1. Esprit d'équipe : Lorsqu'il participe à un test en coopération (y compris un défi), le stratège peut choisir l'une des options suivantes : conférer un bonus de +5 à l'ensemble des participants, ou doubler le bonus accordé par chacun en cas de réussite.

2. Leader naturel : Le stratège dispose d'un nombre de points de tactique (PT) égal à son Mod. de CHA. Chaque point de tactique peut être dépensé pour relancer un dé. Le stratège peut utiliser un PT pour lui-même ou pour n'importe quel autre personnage faisant partie de son équipe. Ces points se cumulent avec d'éventuels PT d'une autre source (comme par exemple la capacité *Tacticien* de la *Voie des Sciences*)

3. Plusieurs cordes à son arc : Le stratège est un touche-à-tout capable de prendre la relève de n'importe quel membre de son équipe. Une fois par scénario, il peut décider qu'il dispose d'une capacité de rang 1 ou 2 de n'importe quelle autre voie d'espionnage et l'utilise comme s'il avait un rang égal à son rang dans la *Voie du stratège*. De plus, une fois par scénario, il peut bénéficier d'un bonus de risque sur un défi ne faisant pas partie de ses défis de prédilection.

4. Un plan sans accroc (O) : Le stratège peut dépenser 1 PC pour impliquer dans la scène en cours un plan conçu au préalable. Par un *flash-back*, il décrit comment le plan prévoyait la situation actuelle et une issue positive. Si le plan est accepté, le stratège peut transformer un accident en incident, ou annuler un incident pendant un défi. Il peut aussi annuler les effets d'un échec critique, ou transformer un échec en réussite.

5. La tête et les jambes : Lorsqu'il utilise sa capacité *Plusieurs cordes à son arc*, le stratège peut désormais utiliser une capacité de rang 3. De plus, en dépensant 1 PT, il peut échanger

les scores d'initiative de deux des membres de son groupe. Il ne peut pas dépenser plus d'1 PT par tour de cette manière.

Voie du transporteur

Le transporteur est celui dont les autres agents dépendent dès qu'ils ont recours à un véhicule. Il les mène à bon port et prévoit quelques plans de repli au cas où les choses tournent mal. En plus de ses aptitudes mécaniques, il est un agent de soutien solide.

Défis de prédilection : Poursuite en véhicule, Poursuite à pied, Filature

Prérequis : Rang 3 dans la *Voie du pilotage* ; Rang 3 dans l'une des voies suivantes : *Voie de l'argent*, *Voie du danger*, *Voie de la mécanique*, *Voie des voyages*

1. Expertise : Le transporteur bénéficie désormais des bonus de la *Voie du pilotage* pour toutes les catégories de véhicule, y compris les plus exotiques (par exemple un boeing 747). De plus, il choisit l'une des catégories et dispose d'un véhicule personnel customisé appartenant à celle-ci. Ce véhicule particulier bénéficie d'un bonus de +1 en AGI et en DEF.

2. Sang froid : Lorsqu'il se trouve au volant, le transporteur ne peut plus être *Distrain*, *Étourdi* ou *Affaibli*. Dans un défi de poursuite, même après une *Embardée* (l'un des résultats sur la table des accidents), il peut tenter un test de pilotage difficulté 20. En cas de réussite, la poursuite continue (son véhicule subit tout de même les dégâts habituels).

3. Robustesse : Lorsqu'il pilote un véhicule, le transporteur est capable de conserver la maniabilité et la tenue de route même lorsque la carrosserie part en lambeaux. Les PV du véhicule sont doublés.

4. Customisation : Le transporteur bénéficie de la capacité *Customisation* de la *Voie de la mécanique*. S'il disposait déjà de cette capacité, le bonus obtenu est doublé (+4 au lieu de +2).

5. Coordination surhumaine : La coordination œil-main du transporteur a atteint des hauteurs inégalées. Sa valeur de PER augmente de +2. De plus, il bénéficie d'un bonus permanent de +2 en initiative et à l'attaque (aussi bien à distance qu'au corps-à-corps).

GADGETS ET ÉQUIPEMENT

Équipement personnel

Aucun des gadgets présentés ici n'est trouvable dans le commerce. Il n'est donc pas possible de se les procurer directement. Les prix indiqués sont ceux qu'un personnage avec la capacité *Dégotter du matos* de la *Voie de la mécanique* peut obtenir au marché noir s'il réussit un test de CHA difficulté 20 afin de trouver un fournisseur.

Chaussure avec kit d'évasion

Le talon et la semelle de ces chaussures comprend le nécessaire pour écourter tout séjour en prison : pinces coupantes, lime à métaux, flacon d'acide ultra-puissant, stylet, etc. Le stylet peut être utilisé comme une arme de corps-à-corps infligeant 1d4 DM. Le reste confère un bonus de +5 pour crocheter ou saboter la porte ou les barreaux d'une cellule.

Chewing-gum explosif

Sous l'apparence anodine de chewing-gums se trouve en fait un explosif chimique. Il est nécessaire de mélanger deux éléments de couleurs différentes en une seule pâte. 3d6 tours plus tard, le mélange détonne en infligeant 6d6 DM dans un rayon de 1 mètre. Il est possible de séparer la pâte explosive en deux ou trois fragments. Les DM sont alors divisés entre chaque fragment (*par exemple, 3d6 par fragment si la pâte a été appliquée en deux endroits*).

Fibre optique d'intrusion

Ce gadget prend l'apparence d'un câble pour téléphone cellulaire classique.

Toutefois, en retirant l'embout, il est possible de glisser une extrémité du câble dans une pièce et de voir à travers depuis un téléphone adapté tout en restant à couvert derrière une porte ou une fenêtre. Seul un test de PER difficulté 25 permet de repérer le câble optique.

Mallette avec kit d'enregistrement

Cette mallette (ou un sac à dos) d'apparence anodine contient tout le nécessaire pour espionner et enregistrer : appareil photo et caméra à haute résolution, micros et enregistreur numérique incluant système d'amplification (jusqu'à 50 mètres) et analyseur vocal. Tous les appareils peuvent être déclenchés de manière discrète par de simples pressions sur la poignée de la mallette (ou les sangles dans le cas d'un sac à dos).

Mallette blindée

Cette mallette (ou un sac à dos) a été renforcée de manière à protéger son contenu contre toute agression extérieure. Le contenant fournit une RD de 15 à tout ce qui s'y trouve.

Montre-détonateur

Cette montre contient un système de détonation compatible avec la plupart des explosifs de type plastic. Chaque détonateur à ondes courtes dispose d'une portée d'environ 150 mètres, et prend la forme d'une aiguille de métal avec récepteur radio. Une fois le détonateur planté dans le pain de plastic, il est possible de déclencher manuellement l'explosion ou via un chronomètre. La montre contient cinq détonateurs qui peuvent être déclenchés simultanément.



Que serait un bon agent sans ses gadgets ?

Montre-garrot

Un câble d'acier hyper résistant se dissimule dans cette montre-bracelet. Un anneau permet de tenir le câble et de s'en servir pour étrangler une cible. Afin de l'utiliser, l'agent doit avoir l'initiative et réussir une attaque de corps-à-corps avec une pénalité de -5. Si celle-ci est réussie, le garrot inflige 2d4 DM (sans limite). La cible est considérée *Immobilisée*. À chaque tour, elle peut utiliser son action d'attaque afin de se délivrer. Elle doit pour se faire l'emporter sur un test en opposition de FOR (en utilisant 1d12 au lieu de 1d20). Si elle rate et que son assaillant continue à l'étrangler, elle subit automatiquement 2d4 DM.

Ordinateur-fusil

Cet ordinateur portable en apparence anodin contient les pièces nécessaires à la fabrication d'un fusil de précision miniature, qui inflige 1d8 DM avec une portée de 50. Il faut 2d6 tours à un personnage maîtrisant la *Voie des armes à feu* pour monter l'arme. Quatre balles sont dissimulées dans l'objet, qui passe sans problème les contrôles de sécurité du type de ceux qu'on trouve dans la plupart des aéroports.

Paquet de cigarettes radio

Sous l'apparence d'un paquet de cigarettes se cache un poste émetteur-récepteur dont la portée est d'environ 1 kilomètre. Un système de balise d'alerte est intégré au dispositif et permet à un agent de signaler sa présence et un besoin de renforts. Le paquet contient en outre quelques véritables cigarettes, au cas où.

Parapluie pare-balles

Ce parapluie sombre et élégant sert à protéger l'agent de la pluie, mais aussi et surtout des déluges de balles. En appuyant sur un bouton sur le manche, le tissu se transforme en un blindage

extrêmement efficace. Le personnage bénéficie d'un bonus d'armure de +4 à sa DEF et d'une RD de 5 contre les armes à feu, sauf en cas de critique.

Pistolet de poche

Ce pistolet se dissimule aisément dans une poche de costume, un sac à main ou un étui à lunettes. Il dispose d'un chargeur de quatre balles et a les mêmes caractéristiques qu'un pistolet léger. Détecter sa présence nécessite un test de PER ND 20. La plupart des contrôles de sécurité seront abusés, même si l'objet ne résistera pas à une fouille en règles.

Stylo lance-missile

Ce stylo contient un unique projectile explosif de forte puissance. Il s'utilise comme une arme à feu standard ayant une portée de 20. Le missile inflige 2d6 DM dans un rayon de 3 mètres. Le stylo est bien entendu inutilisable après usage. Un modèle équivalent existe sous l'apparence d'un cigare.

Téléphone EMP

Ce téléphone intelligent contient une batterie spéciale qui, lorsqu'elle est surchargée, produit une onde EMP capable de désactiver la plupart des appareils électroniques dans un rayon de 10 mètres. L'agent peut déclencher cette explosion en appelant le téléphone ou par un compte à rebours. Le téléphone s'autodétruit lorsqu'il est utilisé. Quiconque le porte à la main au moment de la décharge subit 1d6 DM et est *Étourdi* pour 1d6 tours.

Téléphone espion

Cet autre modèle de téléphone intelligent contient des logiciels particuliers d'écoute et de cryptographie, qui permettent à son utilisateur d'écouter les fréquences de police de la plupart des pays. De plus, s'il connaît le numéro de téléphone de sa cible et se trouve à moins de 100 mètres de celle-ci, il

est capable de se connecter à son téléphone et lire son contenu ou écouter une conversation en cours.

Gadget	Prix
Chaussure avec kit d'évasion	1 000
Chewing-gum explosif	2 000
Fibre optique d'intrusion	500
Mallette avec kit d'enregistrement	6 000
Mallette blindée	4 000
Montre-détonateur	1 000
Montre-garrot	750
Ordinateur-fusil	10 000
Paquet de cigarettes radio	500
Parapluie pare-balles	2 500
Pistolet de poche	800
Stylo lance-missile	5 000
Téléphone EMP	3 000
Téléphone espion	10 000

Modifications de véhicules

Les modifications présentées ici peuvent être installées sur à peu près n'importe quel véhicule, sauf mention contraire. L'installation peut se faire en payant quelqu'un pour effectuer la modification, ou en disposant de la capacité *Système D* de la *Voie de la mécanique*. Dans ce dernier cas, la modification prend 3d6 x 10 heures de travail, coûte 20 % du prix, et nécessite un test d'INT (Mécanique) dont la difficulté est indiquée pour chaque modification.

Les effets de chaque modification sont décrits ci-dessous.

Blindage

La carrosserie du véhicule est renforcé afin de résister aux balles et aux percussions. La DEF du véhicule est augmentée de 2, mais son AGI subit une pénalité de -1. Les motos ne peuvent être équipées d'un blindage.

Chausse-trappe

Le conducteur du véhicule (terrestre) peut couvrir une partie de la chaussée de petits clous pénétrants. Tout poursuivant doit réussir un test de pilotage ND 15. En cas de réussite, le véhicule subit simplement 1d6 DM sans limite (l'équivalent de l'incident *Ça frotte* d'un défi de poursuite). En cas d'échec, 1d3 pneus sont crevés, et la poursuite est terminée.

Disperseur d'huile

Un petit réservoir d'huile à l'arrière du véhicule (terrestre) peut être ouvert par le conducteur. L'huile se répand alors sur la chaussée. Tout poursuivant doit réussir un test de pilotage ND 15 pour éviter une sortie de route (un *Tête à queue* lors d'un défi de poursuite).

Écran de fumée

Le véhicule libère un écran de fumée opaque de plusieurs mètres de rayon qui désoriente tout poursuivant. Le poursuivant doit réussir un test de PER ND 15. Dans le cas contraire, il subit une pénalité de -5 à son test de pilotage au prochain tour de poursuite.

Nitro

Le moteur est modifiée afin de permettre l'utilisation ponctuelle d'un gaz ou d'un carburant spécial qui décuple temporairement la puissance du moteur. Le pilote qui utilise cette modification bénéficie d'un bonus de +10 pendant 1d4 tours de poursuite. Pendant cette durée, il subit toutefois une sortie de route aussi en cas d'échec simple et non plus seulement en cas d'échec critique. Dans le cas d'un défi de poursuite, tout incident est automatiquement considéré comme un accident.

Pneus anti-crevaison

Ces pneus spéciaux sont conçus pour permettre de continuer à rouler même après une crevaison. Le véhicule ne peut plus être neutralisé par des

Modification	Prix	Difficulté
Blindage	[prix du véhicule / 2]	25
Chausse-trappe	500	10
Disperseur d'huile	1 000	15
Écran de fumée	2 000	15
Nitro	5 000	20
Pneus anti-crevaison	[prix du véhicule / 10]	10
Plaque d'immatriculation pivotante	1 000	15
Vitres blindées	[prix du véhicule / 10]	15
Vitres teintées	3 000	15

chausse-trappe. Ne peut être installé que sur des véhicules disposant de pneus.

Plaque d'immatriculation pivotante

Ce petit accessoire totalement illégal permet de tromper la vigilance de certains services de police ou de sécurité. La difficulté pour retrouver la trace d'un véhicule qui utilise cette modification est augmentée de 5. Bien entendu, le véhicule doit disposer de plaques minéralogiques (moto, auto ou camion).

Vitres blindées

Les vitres du véhicule et l'habitacle sont renforcés afin de protéger les passagers. Le véhicule est considéré comme ayant une RD de 5 (voir *Règles de véhicule* p. 45). Seuls les véhicules disposant d'un habitacle entourant

les passagers peuvent être équipés de cette modification. Cette RD ne se cumule pas avec une RD existante.

Vitres teintées

Par un procédé chimique spécial, les vitres du véhicule peuvent être rendues totalement opaques depuis l'extérieur, masquant complètement les passagers, ou au contraire transparentes. Un dernier mode permet de masquer les passagers tout en donnant l'impression que personne ne se trouve à l'intérieur du véhicule. Même quelqu'un passant à quelques centimètres de la voiture ne voit alors que son intérieur complètement vide. Ce mode de camouflage est privilégié par les agents en planque. Le basculement entre deux modes prend 1d6 tours.

OPTION : POINTS FAIBLES

EXEMPLES DE PHOBIES

Ablutophobie : Peur de la baignade et de la noyade.

Acrophobie : Peur des hauteurs

Agoraphobie : Peur des espaces ouverts et/ou de la foule

Arachnophobie : Peur des araignées

Bélénophobie : Peur des aiguilles

Claustrophobie : Peur des espaces confinés

Coulrophobie : Peur des clowns

Cynophobie : Peur des chiens

Hématophobie : Peur du sang (vue ou contact)

Nécrophobie : Peur des cadavres

Nyctophobie : Peur de l'obscurité

Ophiophobie : Peur des serpents

Pédophobie : Peur des enfants
Etc.

Les héros d'action modernes, qu'il s'agisse d'un héros *pulp* comme *Indiana Jones* ou d'un super espion tel *James Bond*, présentent souvent des failles ou des faiblesses qui les rendent plus « humains ». La présente option permet de retranscrire ces points faibles en cours de partie. Si vous utilisez cette option, **chaque PJ peut s'il le souhaite choisir un point faible à la création**. En contrepartie, il sélectionne un trait supplémentaire. Il est interdit de sélectionner plusieurs fois le même trait.

Phobies

Une phobie est une angoisse irraisonnée ou une peur instinctive de certaines situations ou d'un objet en particulier (souvent d'un type d'animaux). **Lorsque le personnage se retrouve confronté à la source de son angoisse, il doit réaliser un test de courage difficulté 20** ou être *Effrayé* (voir marge *La peur* p. 56).

Si le test de courage est réussi mais que le personnage s'expose durablement ou volontairement à sa phobie, le MJ peut imposer de nouveaux tests.

Dépendances

Le personnage souffre d'une addiction grave et/ou d'une dépendance physique à un produit (généralement un stupéfiant). Dans le cas où il est privé de ce produit, il souffre de manque. De plus, la consommation prolongée entraîne souvent une accoutumance, c'est-à-dire la nécessité d'absorber des doses de plus en plus grandes ou fréquentes.

Par défaut, **le syndrome de manque apparaît après 24 heures** sans avoir

consommé le produit dont le personnage est dépendant. **Un personnage en manque est Distrait. Après 24 heures supplémentaires, il devient Affaibli.**

NOUVEL ÉTAT PRÉJUDICIABLE : DISTRAIT

Un personnage *Distract* voit les bonus aux tests de caractéristiques conférés par ses voies divisés par deux (en arrondissant à l'entier supérieur). De plus, en combat, le personnage subit un malus de -2 en Initiative et en DEF.

Faiblesses morales

Le personnage présente une ou plusieurs faiblesses morales (ou dépendances comportementales) qui sont une source de distraction dans sa vie de tous les jours. Ces faiblesses fonctionnent de manière très similaire à une dépendance, mais n'impliquent pas la prise d'un produit.

Dans *CO Contemporain*, les faiblesses disponibles sont au nombre de trois :

- **Démon du jeu** : Un goût prononcé pour le jeu, et notamment le jeu d'argent. Cela peut aussi s'exprimer par une recherche constante du risque ;
- **Goût de la violence** : Une attirance prononcée pour toutes les formes de violence. Cela se traduit notamment par la recherche du conflit même dans des situations où celui-ci était évitable ;
- **Hypersexualité** : Un déséquilibre dans les relations sociales avec le sexe désiré, poussant généralement à envisager les contacts simplement

par le spectre de la séduction et de la relation charnelle ;

Lorsque le personnage est exposé à sa faiblesse ou mis dans une situation où cette faiblesse peut s'exprimer, il doit **réussir un test de CHA difficulté 20 ou être Distrait**.

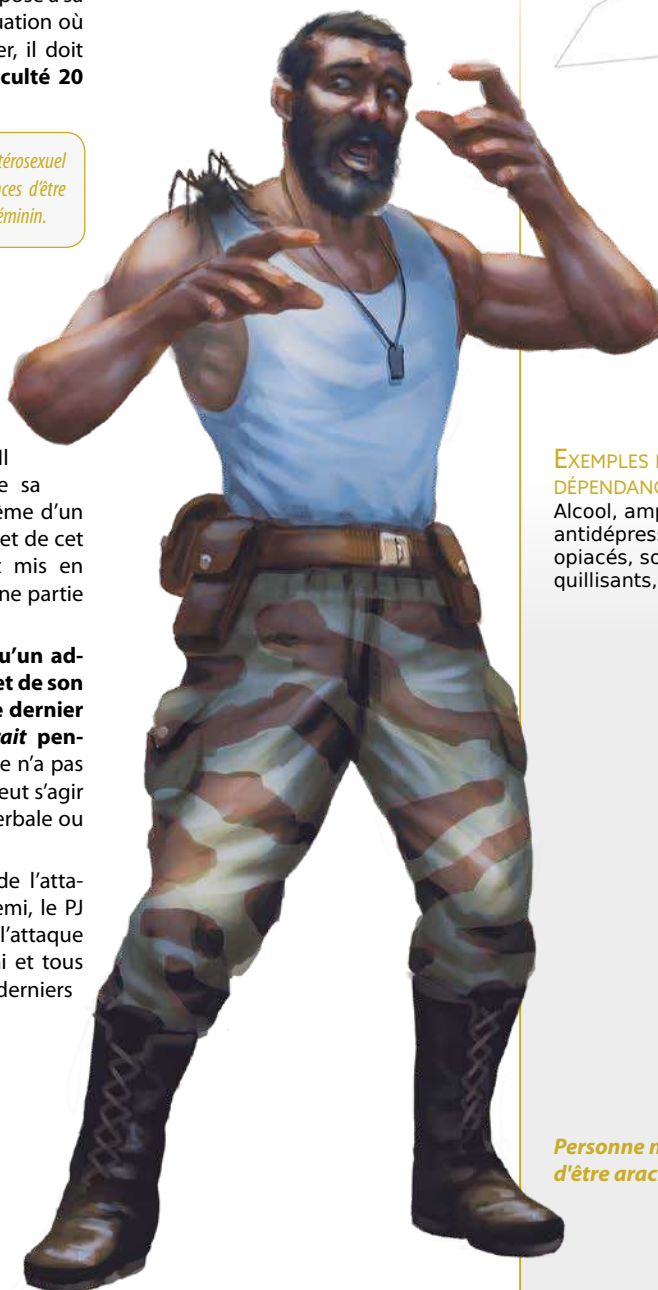
Exemple : un personnage mâle hétérosexuel souffrant d'hypersexualité a des chances d'être Distrait lorsqu'il interagit avec un PNJ féminin.

Attachement émotionnel

Le personnage n'est pas un solitaire ou un électron libre, et il entretient des liens étroits avec une personne. Il peut s'agir d'un membre de sa famille, d'un être aimé ou même d'un animal familier. Lorsque le sujet de cet attachement émotionnel est mis en danger, le personnage perd une partie de ses moyens.

En termes techniques, **lorsqu'un adversaire du PJ menace le sujet de son attachement émotionnel, ce dernier est automatiquement Distrait pendant 1d6 tours**. Cette menace n'a pas à être réelle et immédiate, il peut s'agir par exemple d'une menace verbale ou même d'une allusion.

En contrepartie, si le sujet de l'attachement est tué par un ennemi, le PJ dispose d'un bonus de +1 à l'attaque et aux DM contre cet ennemi et tous ses sbires, jusqu'à ce que ces derniers soient tous éliminés.



EXEMPLES DE DÉPENDANCES

Alcool, amphétamines, antidépresseurs, cocaïne, opiacés, somnifères, tranquillisants, etc.

Personne n'est à l'abri d'être arachnophobe...

LES DÉFIS ET LE RISQUE

La plupart des situations de conflits dans *CO Contemporain* sont résolues via un ou plusieurs tests. Si le combat dispose de règles détaillées, le reste est généralement laissé à l'appréciation du MJ, via un test ou une série de tests de caractéristiques. Les règles optionnelles qui suivent proposent une alternative pour certaines situations où gérer la tension et le déroulement de l'action est au moins aussi important que le résultat lui-même. Cette alternative se nomme un **défi**. Il s'agit alors, pour chaque camp, d'évaluer la prise de risque en fonction du résultat souhaité, et pour le MJ de décrire les événements et incidents qui mènent à la victoire ou à la défaite.

Quand utiliser ces règles ?

Les défis peuvent être utilisés lorsque les conditions suivantes se présentent :

- **Deux camps** s'affrontent ;
- **Chaque camp est actif** et est conscient de l'affrontement et de ses intérêts dans l'affrontement en cours ;
- Les deux camps disposent de **moyens relativement équivalents**, et c'est la compétence et/ou la chance des individus impliqués qui peut faire la différence ;
- Le fait de détailler le déroulement de l'affrontement a **un intérêt pour l'histoire** et le scénario.

Si l'une de ces conditions n'est pas respectée, alors sauf rares exceptions, vous ne devriez pas utiliser les règles qui suivent, mais des tests plus simples ou même la narration.

Exemple : en terrain ouvert, une poursuite entre un hélicoptère et une voiture a assez peu d'intérêt, car la voiture n'a théoriquement aucune chance d'échapper à son poursuivant. Toutefois, si cette poursuite se déroule au centre d'une mégalopole remplie de gratte-ciels, de tunnels ou de ponts, alors elle a effectivement un intérêt et peut faire l'objet d'un défi.

De nombreuses scènes correspondent à ces critères, et un brin d'adaptation de votre part sera sans doute parfois nécessaire pour réutiliser les concepts présentés ici. Quatre situations courantes du genre d'espionnage sont toutefois détaillées ici :

- **L'infiltration**, depuis le piratage informatique (une forme virtuelle d'infiltration) jusqu'à l'intrusion dans un complexe bien gardé, en passant par la filature ;
- **Les poursuites**, qu'il s'agisse de courses nerveuses à bord d'un véhicule ou d'une poursuite chaotique à pied dans un quartier populeux ;
- **Le renseignement**, afin d'extraire des informations à un personnage par la manipulation, l'intimidation ou même la torture psychologique ou physique ;
- **La séduction**, afin de s'attirer les faveurs d'un ou plusieurs PNJ pour éventuellement remettre en cause leurs loyautés passées.

Le dé de risque

Les règles de défi font appel au concept du **dé de risque**. Chaque camp impliqué dans un défi dispose d'un dé de risque. Selon la situation, il peut s'agir d'un d4, un d6, un d8, un d10 ou un d12.

Par défaut, chaque adversaire dispose d'un d6 de risque. Un bonus de risque permet de transformer ce dé en dé de valeur supérieure (par exemple du d6 au d8, ou du d8 au d10). Chaque malus de risque diminue au contraire le nombre de faces (par exemple, du d6 au d4). Bonus et malus se cumulent. Toutefois, un camp ne peut jamais aller en dessous du d4 ou au-delà du d12.

L'originalité de ce dé de risque repose dans le fait qu'il n'est pas lancé : c'est le joueur (ou le MJ) qui choisit sa **mise de risque** à chaque tour en sélectionnant en secret l'une des faces du dé. Plus le score choisi est élevé, plus le résultat d'une action réussie sera favorable. Mais en cas d'incident, une mise de risque trop élevée peut engendrer de sérieux problèmes. À chaque tour d'un défi, **la mise de risque de chaque personnage est ajoutée au résultat de son test.**

Bonus et malus de risque

En règle générale, un personnage (ou un camp) dispose d'un **bonus de risque** :

- S'il dispose d'un rang dans au moins une voie de base appropriée (par exemple, la *Voie du pilotage* pour une poursuite en voiture, ou la *Voie du discours* pour une négociation) ;
- S'il dispose d'un rang dans au moins une voie d'espionnage appropriée (par exemple, la *Voie de l'infiltrateur* pour une intrusion) ;
- S'il s'agit d'un PNJ majeur ou d'un boss ;
- S'il dépense un PC au début du tour (le bonus ne dure alors qu'un seul tour de défi).

En règle générale, un personnage (ou un camp) dispose d'un **malus de risque** :

- S'il est *Affaibli* ;
- S'il est *Aveuglé*, *Distrait*, *Effrayé*, *Étourdi* ou *Ralenti* (un personnage

Affaibli et *Distrait* subit donc deux malus) ;

- S'il a subi un incident au tour précédent (même si celui-ci était sans autre effet, le malus ne dure alors qu'un seul tour de défi).

Comment gérer un défi ?

Attaquant et défenseur

Quel que soit le défi, il vous faut déterminer l'**attaquant** et le **défenseur**. Dans la plupart des cas, l'attaquant est celui (ou celle) qui cherche activement à obtenir quelque-chose de la part du défenseur. *Par exemple, dans une course-poursuite, l'attaquant est le poursuivant, lors d'un interrogatoire, l'attaquant est le personnage qui interroge ou torture, etc.*

Dans la suite de ces règles, ces deux termes seront parfois employés pour signaler qu'un effet ne peut s'appliquer qu'à l'un ou l'autre camp. Dans le cas contraire, on parlera de manière générique d'un camp ou d'un personnage. Il peut dans ce cas s'agir du défenseur ou de l'attaquant.

Nature du défi

Les caractéristiques employées et les modificateurs applicables dépendent du défi et des circonstances. Des conseils pour certains types particuliers de défi sont donnés ci-après, mais **le dernier mot revient toujours au MJ afin de choisir quelles caractéristiques sont impliquées**. Il est même possible d'envisager des cas où la caractéristique employée change en cours de défi.

Voici quelques exemples de caractéristiques pour les défis les plus courants :

- **Course-poursuite en véhicule** : [Mod. de DEX de l'attaquant + AGI du véhicule] contre [Mod. de DEX du défenseur + AGI du véhicule]

OPTION : JAUGE CACHÉE

Il est possible de dissimuler la valeur exacte de la jauge aux joueurs. Cela permet de se concentrer sur la description de la situation plutôt que sur un chiffre. Toutefois, en tant que MJ, veillez à apporter assez de détails dans vos descriptions afin de permettre aux joueurs de faire un choix éclairé.

- **Filature** : [Mod. de DEX de l'attaquant] contre [Mod. de PER du défenseur]
- **Séduction** : [Mod. de CHA de l'attaquant] contre [Mod. de PER du défenseur]
- **Interrogatoire** : [Mod. d'INT de l'attaquant] contre [Mod. d'INT du défenseur]
- Etc.

Bien entendu, les bonus de compétence dépendant des voies du personnage restent applicables, autant pour les PJ que les PNJ.

Jauge de défi et position de départ

Un concept important des défis est la **jauge de défi**. Cette jauge représente le rapport de force ou la position actuelle de chaque camp dans sa tentative de l'emporter. Elle est symbolisée par un dé à 20 faces visible de tous, et donc par un score allant de 1 à 20.

Si la jauge passe en-dessous de 1, l'attaquant remporte le défi. Si elle dépasse 20, c'est le défenseur qui l'emporte. Les explications détaillées pour les quatre principaux types de défis traitent de la signification exacte de cette jauge dans chaque cas et des valeurs de départ conseillées.

Gestion du temps

Un défi se déroule en plusieurs tours de défi. **Le temps exact que représente chaque tour de défi est laissé à votre libre appréciation et ne correspond pas forcément à un tour de combat.** Pour chaque type de défi, les explications détaillées qui suivent donnent quelques conseils spécifiques de gestion du temps.

D'autre part, le MJ peut décider que le défi se déroule en un temps limité et il est possible qu'aucun des deux camps n'obtienne la victoire lorsque ce temps est écoulé. Si cela arrive, le résultat

est considéré comme favorable au défenseur.

Exemple : l'un(e) des PJ tente de séduire un(e) diplomate (PNJ) au cours d'une soirée mondaine afin d'obtenir des informations. Le MJ décide que chaque tour correspond à une demi-heure et que la soirée dure 5 heures. Si après 10 tours de séduction, aucun des deux camps ne l'emporte, la tentative échoue.

Défis et narration

Même si les règles de défi font appel à de nombreux jets de dés, en tant que MJ, ne perdez pas de vue les événements et l'importance de la narration. La jauge de défi et les mises de risque sont des outils descriptifs. Votre objectif doit être de transcrire ces chiffres en histoire, et non l'inverse. Si vous sentez que les joueurs se concentrent sur l'aspect chiffré, nous vous conseillons d'utiliser l'option de jauge cachée (cf. marge).

Règles de défi

Chaque tour de défi est découpé comme suit :

1. Attaquant et défenseur décident secrètement de leur mise de risque.
2. Les deux effectuent ensuite un test (en ajoutant leur mise de risque au résultat). Le meilleur résultat est considéré comme le vainqueur du tour. En cas d'égalité, c'est le défenseur qui l'emporte pour ce tour.
3. L'attaquant puis le défenseur résolvent les éventuels incidents ou accidents.
4. Le vainqueur du tour déplace la jauge à son avantage d'un nombre de points égal à la différence entre les résultats des deux jets (voir plus loin pour d'autres options).
5. Le MJ détermine si l'un des deux camps est vainqueur. Si ce n'est pas le cas, on recommence un nouveau tour à l'étape 1.

Incidents et accidents

Lors d'un test de défi, si le personnage obtient sur le d20 un résultat sans modificateur égal à sa mise de risque, alors il subit un **incident**. Si la mise de risque choisie se situe dans la moitié supérieure des résultats possibles sur le dé de risque (*par exemple, 4, 5 ou 6 sur 1d6*), alors un incident survient également sur un résultat sans modificateur égal à [mise de risque - 1].

L'effet exact d'un incident dépend de la mise de risque et du type de défi, et n'implique pas forcément que l'adversaire l'emporte. Dans tous les cas (même lorsque la table d'incidents indique « *Sans effet* »), un incident entraîne un malus de risque au tour suivant, qui représente le stress du personnage.

Si le personnage obtient un 1 ET que sa mise de risque était supérieure à 1, il s'agit d'un **accident**. Dans la plupart des cas, l'adversaire emporte immédiatement le défi, et le personnage subit en plus des conséquences néfastes qui dépendent là encore en partie de sa mise de risque.

Exemple : *Frank est un conducteur émérite. Il dispose à la fois de la Voie du pilotage et de la Voie du transporteur. Lors d'une course poursuite, son dé de risque est donc un d10. Ses chances d'obtenir un incident varient selon sa mise de risque. S'il choisit une mise de risque de 1 (une conduite sans risque), il n'a aucune chance de causer un accident et un incident ne survient que sur un résultat de 1 sur le d20.*

- *S'il choisit une mise de risque de 4 (une conduite modérément risquée mais sans tester ses limites), il cause un accident sur un 1, et un incident sur un 4.*
- *S'il choisit une mise de risque de 8 (une conduite risquée, même pour lui), il cause un accident sur un 1, et un incident sur un 8 ou un 7.*
- *Enfin, s'il conduit sur le fil du rasoir et choisit une mise de risque de 10, il cause un accident sur 1 ou 2, et un incident sur 10 ou 9.*

Si le personnage obtient un 2 ET que sa mise de risque était le maximum autorisé par son dé de risque (*par exemple 8 sur 1d8*), il s'agit également d'un accident.

Pour déterminer la nature d'un incident ou d'un accident, le personnage lance [1d6 + sa mise de risque] et lit le résultat correspondant sur la table appropriée.

Utilisation de la chance

Il est possible d'utiliser les PC de trois manières pendant un défi :

- Bénéficier comme à l'habitude d'un bonus de +10 lors du test (étape 2). Toutefois, dans ce cas, ce bonus n'est pas comptabilisé lors de la mise à jour de la jauge (étape 4).
- Bénéficier d'un bonus de risque, et donc d'un dé de risque supérieur, pour le tour en cours.
- Transformer un accident en incident (la décision doit être prise avant de lancer le dé sur la table d'accidents).

Coopération et défis

Certains défis permettent tout à fait la coopération entre PJ (*par exemple, plusieurs personnages peuvent coopérer lors d'une intrusion ou d'un interrogatoire*). Les règles de coopération restent les mêmes lors d'un défi, et c'est le MJ qui a le dernier mot sur qui peut coopérer et comment. Le test de caractéristique de tous les personnages qui coopèrent peut dépendre de la situation, et tout test réussi confère un bonus de +2 au camp concerné pour le prochain tour de défi.

Option : règles avancées de défi

Les règles précédentes offrent une méthode unique quel que soit le défi. Si vous le souhaitez, il est possible de détailler un peu plus chaque défi en offrant l'opportunité au vainqueur de sélectionner un effet particulier lors de

RÈGLE DE BASE OU AVANCÉE ?

La règle de base des défis correspond à un défi où les protagonistes ne disposeraient que de l'action *Prendre l'avantage*. Les règles avancées proposent un certain nombre d'actions alternatives. Une manière d'utiliser ces options est de laisser les joueurs décrire ce qu'ils souhaitent faire, et de choisir l'action qui colle le plus à leur description.

ACTIONS PERSONNALISÉES

N'hésitez pas à adapter la série d'actions proposées ici à la situation, et à vous en inspirer pour en inventer d'autres.

l'étape 4. Cette option rend les confrontations plus tactiques et offre plus de variété, notamment lorsque les adversaires obtiennent des scores proches.

Prendre l'avantage

Vous essayez de pousser votre avantage en misant sur vos propres qualités.

C'est l'action par défaut de tout défi, qui correspond à la règle de base. Lorsqu'un camp choisit cette option, la jauge se déplace à son avantage d'un nombre de points égal à la différence entre les résultats des deux jets (en ignorant les bonus accordés par la dépense de PC).

Prendre un raccourci

Vous tentez votre chance afin d'accélérer les choses, au risque d'offrir une échappatoire à votre adversaire.

La position sur la jauge reste inchangée. Au tour de défi suivant :

- Le camp qui a choisi cette option bénéficie d'un bonus de risque pour la durée du tour ;
- L'action sélectionnée doit être *Prendre l'avantage* (même si le camp adverse l'emporte) ;
- Les effets de *Prendre l'avantage* sur la jauge sont doublés (on déplace donc la jauge du double de la différence entre les deux résultats au prochain tour) ;
- Si le camp qui a choisi *Prendre un raccourci* subit un incident, il résout normalement cet incident. De plus, l'autre camp l'emporte automatiquement comme s'il s'agissait d'un accident.

Préparer le terrain

Vous explorez vos options et essayez d'avoir un coup d'avance.

Lorsqu'un camp choisit cette option, il bénéficie d'un bonus de +5 sur son test en opposition au tour suivant. Pour le tour en cours, la jauge se déplace toutefois d'un point vers le camp adverse.

Pousser l'adversaire à la faute

Vous mettez la pression sur votre adversaire afin de lui faire faire un faux-pas.

Lorsqu'un camp choisit cette option, la jauge se déplace à son avantage d'un nombre de points égal à sa mise de risque, quel que soit le résultat des deux dés. Si cela pousse la jauge en-dessous de 1 ou au-delà de 20, alors le camp adverse subit un accident (et résout cet accident en utilisant sa mise de risque du tour). Sinon, au prochain tour, le camp qui a choisi cette option subit un accident sur un 1 ou un 2, quelle que soit sa mise de risque.

Tenter un coup de bluff

Vous mettez votre propre position en péril pour faire bouger les choses.

Lorsqu'un camp choisit cette option, la jauge se déplace de 5 points à son avantage, quel que soit le résultat des deux dés. Au prochain tour, si le camp adverse remporte la confrontation, le bluff est découvert, et la jauge se déplace automatiquement de 10 points dans la direction opposée avant la sélection d'une nouvelle action.

Lors d'un coup de bluff ou lorsque le bluff est découvert, la jauge ne peut pas dépasser 20 ou passer en-dessous de 1. Il n'est pas possible d'utiliser cette action deux fois de suite.

L'INFILTRATION

Généralités

Dans ce type de défi, l'attaquant cherche à se montrer discret et passer inaperçu, alors que le défenseur cherche à révéler cette présence. C'est une scène de tension extrême où chaque faux pas peut vous mettre dans une situation périlleuse.

Tests de caractéristiques

L'intrusion et la filature jouent toujours sur la discrétion de l'attaquant. Dans le cas d'un piratage, cette discrétion passe par l'expertise technique. La caractéristique utilisée par le défenseur dépend de la situation. De plus, ces défis présentent souvent une particularité : l'attaquant est confronté à un système de défense (réel ou virtuel) et non à un seul individu. Pour déterminer les Mod. d'un tel système, utilisez simplement les Mod. de son concepteur, ou bien suivez les conventions (voir tableau dans la marge).

Les conséquences d'un repérage de l'attaquant par le système restent à

vos appréciations. Alarme, gardes, contre-mesures, etc.

Intrusion : [Mod. de DEX de l'attaquant] contre [Mod. d'INT du système]

Filature : [Mod. de DEX de l'attaquant] contre [Mod. de PER du défenseur]

Piratage : [Mod. d'INT de l'attaquant] contre [Mod. d'INT du système]

Gestion du temps

Lors d'un défi de ce type, la gestion du temps doit être relativement élastique. Les tours initiaux peuvent durer plusieurs minutes chacun (voir même plusieurs dizaines de minutes pour un piratage). Toutefois, à mesure que le défi progresse, le temps devrait « s'accélérer », surtout lorsque le défenseur est en passe de l'emporter.

La jauge de discrétion

Lors d'une infiltration, la jauge représente les chances de l'attaquant d'être repéré, ou au contraire d'atteindre son objectif.

Mod.	Type de système
+0 à +4	Système élémentaire sans protection
+5 à +9	Système archaïque ou faillible
+10 à +14	Système de protection de qualité avec quelques failles
+15 à +19	Système de haute sécurité réputé impénétrable

Jauge	Signification
0 ou moins	<i>Objectif atteint.</i> L'attaquant atteint son objectif sans être repéré, qu'il s'agisse de s'infiltrer dans un système ou de filer son adversaire.
1-5	<i>Négligence.</i> Le système ou les sens du défenseur ont été en partie neutralisés et sa vigilance est entravée. L'attaquant bénéficie d'un bonus de +2 à ses tests de défi tant que la jauge est dans cette position.
6-10	<i>Vigilance.</i> Les gardes ou le système sont plus alertes que la normale et pensent avoir détecté une menace. Le défenseur bénéficie d'un bonus de +2 à ses tests de défi tant que la jauge est dans cette position.
11-15	<i>Routine.</i> Le système ou le défenseur suit un processus routinier sans se douter de la présence d'un intrus. L'attaquant bénéficie d'un bonus de +2 à ses tests de défi tant que la jauge est dans cette position.
16-20	<i>En alerte.</i> Le système ou les sens du défenseur sont en alerte et se doutent de quelque chose. Le défenseur bénéficie d'un bonus de +2 à ses tests de défi tant que la jauge est dans cette position.
21+	<i>Intrus repéré.</i> L'attaquant est repéré et tout est mis en œuvre pour contrecarrer ses plans. C'est le MJ qui a le dernier mot sur les circonstances de cette découverte et sur les options dont dispose l'attaquant pour s'en sortir.



La nuit est toujours favorable à l'infiltration.

Valeur de départ

La valeur de départ par défaut pour un tel défi est de **[15 - Mod. d'INT de l'attaquant]**. Cela traduit une certaine préparation de ce dernier avant la tentative d'infiltration. Avec une préparation

supplémentaire, le MJ peut décider de déplacer la jauge en conséquence jusqu'à un minimum de **[10 - Mod. d'INT de l'attaquant]**. Par contre, dans le cas d'une absence totale de préparation, la valeur de départ est de 15.

Incidents et accidents

Table d'incidents

Utilisez la table suivante si un incident survient lors d'une infiltration.

d6 + marge de risque	Résultat
1-5	<i>Sans effet.</i>
6-8	<i>Fausse alerte.</i> Une fausse alerte perturbe le protagoniste. La jauge est déplacée de 2 points à l'avantage du camp adverse, sans dépasser 20 ou passer en-dessous de 1.
9-11	<i>Élément perturbateur.</i> Un élément extérieur au système perturbe l'infiltration ou la routine des mesures de sécurité. Si le camp adverse réussit un test de PER difficulté 15, il anticipe cette perturbation et la jauge est automatiquement déplacée de 5 points à son avantage.
12-14	<i>Changement de programme.</i> L'objectif initial est déplacé, ou bien certains éléments du système de défense sont détournés de leur rôle par une nouvelle mission. L'intrusion ou la surveillance en est rendue d'autant plus complexe. Le personnage est affecté par un malus cumulable de -2 pour le reste du défi.
15 et plus	<i>Un plan sans accroc.</i> Le plan de l'attaquant ou le système de défense se heurte à un obstacle inattendu. Au tour suivant, c'est l'adversaire qui choisit la mise de risque du personnage. Toutefois, la mise choisie constitue un maximum pour sa propre mise de risque (<i>par exemple, si l'adversaire décide d'une mise de risque de 2, il ne peut pas choisir une mise de risque pour lui-même supérieure à 2</i>)

Table d'accidents

Utilisez la table suivante si un accident survient lors d'une infiltration.

d6 + marge de risque	Résultat
1-5	<i>Renforcement (ou panne) du système de sécurité.</i> Une faille dans le plan d'infiltration ou dans le système de sécurité permet au camp adverse de l'emporter, à moins de dépenser immédiatement 1 PC (dans ce cas, remplacez ce résultat par l'incident <i>Fausse alerte</i>).
6-8	<i>Événement inattendu.</i> Un événement imprévu vient perturber la scène et permet à l'adversaire de l'emporter. Toutefois, si l'attaquant obtient ce résultat, il n'est pas repéré. Son objectif est simplement hors de sa portée à cause de l'imprévu.
9-11	<i>Indices.</i> Le camp adverse l'emporte et dispose d'assez d'indices à propos du protagoniste pour pouvoir le mettre en cause ou exploiter des informations additionnelles à son propos. La confrontation n'est pas immédiate mais promet d'être explosive.
12-14	<i>Piège.</i> Le protagoniste tombe dans un piège planifié par l'adversaire, qui remporte le défi. Si l'attaquant obtient ce résultat, il est en position d'être capturé.
15 et plus	<i>Piège mortel.</i> Idem que <i>Piège</i> . Toutefois, si l'attaquant obtient ce résultat, sa vie est immédiatement mise en danger. Si le défenseur obtient ce résultat, cela signifie qu'une grande partie de ses défenses ont été neutralisées d'une manière ou d'une autre lors de l'infiltration.

LES POURSUITES

Généralités

L'attaquant cherche à rattraper le défenseur. C'est une scène nerveuse d'action, dont le rythme est comparable à une scène de combat. Toutefois, une différence fondamentale est l'impact du décor sur la scène, et la possibilité pour une poursuite de traverser plusieurs décors tout à fait différents.

Tests de caractéristiques

Une course-poursuite implique soit le talent de pilote, soit la rapidité du personnage. Il s'agit donc généralement d'un test de DEX.

Course poursuite en véhicule :
[Mod. de DEX de l'attaquant + AGI du

véhicule] contre [Mod. de DEX du défenseur + AGI du véhicule]

Course à pied : [Mod. de DEX de l'attaquant] contre [Mod. de DEX du défenseur]

Exemple : *Un PJ repère le criminel qu'il est en train de traquer devant chez lui. Celui-ci s'en aperçoit et essaie de s'échapper. La scène commence dans la rue d'une grande ville mais, bien vite, le fuyard se réfugie dans un centre commercial afin de se fondre dans la foule, puis se rend dans un parking, avant de terminer sur les toits d'un immeuble. À chaque étape de la poursuite, le décor est différent, ce qui implique un défi supplémentaire pour le MJ dans sa description de la scène en plus de la description de l'action.*

Jauge	Signification
0 ou moins	<i>Rattrapé.</i> L'attaquant a rattrapé le défenseur et a réussi à le coincer ou à provoquer un incident ou un accident pour terminer la poursuite. Selon le type de véhicule et les impératifs de la narration, le MJ peut aussi décider que la jauge ne passe jamais en-dessous de 1 et qu'il est nécessaire de réussir une attaque (percussion ou attaque au contact) afin de terminer la poursuite. Toutefois, si la jauge est à 1, il est possible de sauter d'un véhicule à un autre en réussissant un test de DEX de difficulté 15.
1-5	<i>Contact.</i> Les deux protagonistes sont au contact (0 à 20 mètres pour des véhicules terrestres, 0 à 4 mètres pour une poursuite à pied). Avec un véhicule, il est possible de tenter des manœuvres de percusion, et les passagers peuvent utiliser des armes à distance avec un malus de -2 (en plus d'un éventuel malus de portée). Les armes de véhicules subissent un malus de -5 à cause d'une trop grande proximité avec la cible. Lors d'une course à pied, l'attaquant peut tenter une attaque au contact ou une attaque à distance. Dans ce dernier cas, il subit un malus de -2 (en plus d'un éventuel malus de portée).
6-10	<i>Courte portée.</i> Les deux protagonistes sont proches (20 à 100 mètres pour des véhicules terrestres, 5 à 20 mètres pour une poursuite à pied). Avec un véhicule, les attaques à distance se font avec un malus de -5. Lors d'une course à pied, attaquant et défenseur peuvent effectuer une attaque à distance. L'attaquant subit un malus de -2, le défenseur de -5 (en plus des éventuels malus de portée).
11-15	<i>Longue portée.</i> Les deux protagonistes sont éloignés (100 à 300 mètres pour des véhicules, 20 à 50 mètres pour une poursuite à pied). Avec un véhicule, les passagers ne peuvent plus effectuer d'attaque à distance, et les armes de bord subissent une pénalité de -5. Lors d'une course à pied, seul l'attaquant peut encore tenter une attaque à distance, avec un malus de -5 (en plus d'un éventuel malus de portée).
16-20	<i>Portée extrême.</i> L'attaquant perd parfois de vue le défenseur. Plus aucune attaque n'est possible.
21+	<i>Perdu.</i> L'attaquant perd définitivement le défenseur de vue. La poursuite est terminée.

Incidents et accidents

Table d'incidents

Utilisez la table suivante si un incident survient lors d'une poursuite.

d6 + marge de risque	Résultat
1-5	<i>Sans effet.</i>
6-8	<i>Obstacle évité de justesse.</i> La jauge est déplacée de 2 points à l'avantage du camp adverse, sans dépasser 20 ou passer en-dessous de 1.
9-11	<i>Ça frotte.</i> Le protagoniste ou son véhicule se retrouvent propulsés contre un élément de décor qui cause 1d6 DM (sans limite).
12-14	<i>Problème mécanique.</i> Le protagoniste ou son véhicule subissent un contrecoup physique (problème de freins ou d'embrayage, entorse ou crampe, etc.). Tous les tests se font à -2 pour le reste du défi. Si vous obtenez plusieurs fois ce résultat, les malus se cumulent.
15 et plus	<i>Sortie de route contrôlée.</i> Le protagoniste (ainsi que tous les passagers dans un véhicule) subit 1d6 DM. S'il se trouve à bord d'un véhicule, ce dernier subit 2d6 DM. Tous ces DM sont des jets sans limite. La poursuite est terminée et le camp adverse l'emporte.

Table d'accidents

Utilisez la table suivante si un accident survient lors d'une poursuite.

d6 + marge de risque	Résultat
1-5	<i>Tête à queue.</i> Le protagoniste ou son véhicule fait une embardée pour éviter un obstacle et se retrouve immobilisé ou coincé. La jauge est immédiatement déplacée de 10 points en sa défaveur. Si cela ne provoque pas la victoire de l'autre camp, alors le protagoniste a le droit d'effectuer un test de pilotage (ou un simple test de DEX pour une course à pied) difficulté 15 afin de reprendre la poursuite. C'est le seul accident qui ne provoque pas une victoire instantanée du camp adverse.
6-8	<i>Embardée.</i> Le protagoniste ou son véhicule se retrouvent propulsés contre un élément de décor qui cause 2d6 DM (sans limite). Heureusement, l'angle ou la vitesse d'attaque, ou bien les réflexes du pilote, ont permis d'éviter le pire (dans le cas d'un véhicule et ses passagers, ces derniers ne subissent pas de dégâts). Mais la poursuite est terminée.
9-11	<i>Sortie de route / Chute.</i> Le protagoniste (ainsi que tous les passagers dans un véhicule) subit 2d6 DM. Un éventuel véhicule subit 4d6 DM. Tous ces DM sont des jets sans limite. La poursuite est terminée.
12-14	<i>Tonneaux / Chute lourde.</i> Le protagoniste chute et se blesse lourdement, ou bien le véhicule à bord duquel il se trouvait effectue plusieurs tonneaux avant de s'immobiliser. Tout véhicule devient inutilisable et est en panne. Le protagoniste (et les éventuels passagers) subissent 3d6 DM (sans limite) et sont <i>Étourdis</i> pour 2d6 tours.
15 et plus	<i>Crash test dummy.</i> Un obstacle inattendu ou un véhicule arrivant en sens contraire fauche le protagoniste et/ou son véhicule à pleine vitesse. Tout véhicule devient inutilisable et est en panne. Le protagoniste (et les éventuels passagers) tombe immédiatement à 0 PV (voir <i>Inconscience et mort</i> , p. 43).

VOIE DU PILOTAGE

Si vous utilisez un défi de poursuite, il vous faut altérer légèrement l'effet de certaines capacités de la *Voie du pilotage* (voir p. 25).

2. Manœuvre d'évitement : Le bonus de +5 est valable sur tout test de pilotage causé par la table d'accidents. De plus, le conducteur lance [1d4 + marge de risque] pour déterminer un éventuel accident, au lieu de [1d6 + marge de risque].

4. En un seul morceau : La réduction de moitié des DM vaut pour tous les résultats des tables d'incidents ou d'accidents qui causent des DM aux passagers. Dans le cas du résultat *Crash Test Dummy*, le pilote et ses passagers sont réduits à 1 PV (au lieu de 0), mais le véhicule est automatiquement HS.

Gestion du temps

En ce qui concerne les courses-poursuites, chaque tour de défi se confond généralement avec un tour de combat, et une poursuite dans son ensemble est l'affaire de quelques minutes intenses. Toutefois, il reste possible de gérer des « *poursuites au long cours* » sur terrain découvert avec des tours plus longs (songez par exemple à *Mad Max : Fury Road*).

La jauge de distance

Lors d'une poursuite, la jauge représente la distance entre les deux protagonistes. Cette distance détermine les interactions possibles, notamment les attaques ou les actions d'éventuels passagers.

Valeur de départ

La position de départ de la jauge de distance dépend entièrement de la distance réelle entre les deux protagonistes. Dans le cas où l'un des protagonistes est retardé, la jauge est automatiquement déplacée de 5 points à son désavantage pour chaque tour de retard.

Exemple : imaginons un PJ en train d'affronter un adversaire. Ce dernier veut s'échapper. Il parvient à renverser le PJ puis prend la fuite (en utilisant son action pour l'attaque, puis son action de mouvement). Au tour suivant, le PJ doit se relever avant d'entamer la poursuite. Le MJ considère que le PJ a l'équivalent d'un tour et demi de retard sur son adversaire. La poursuite commence donc avec une jauge à 8 ($5 + 2,5$ arrondi au supérieur), ce qui correspond à une douzaine de mètres d'avance.

LE RENSEIGNEMENT

Généralités

L'attaquant cherche à obtenir une information du défenseur. Ce dernier est parfaitement conscient de la tentative, mais soit ne veut pas donner cette information (un criminel cherchant à couvrir ses complices), soit ne le peut pas (une victime traumatisée dont les souvenirs sont flous).

Le concept de défi de renseignement n'implique pas forcément des antagonistes. Un inspecteur cherchant à récupérer des indices en interrogeant une victime traumatisée, ou le membre d'une équipe d'intervention débriefant un ex-otage de terroristes sont aussi des occasions pour un défi de ce genre.

Tests de caractéristiques

Le renseignement est une partie d'échec entre l'attaquant et le défenseur. L'attaquant cherche à trouver les leviers qui lui permettront d'obtenir l'information qu'il souhaite en

contournant les défenses de son interlocuteur (qui peuvent être volontaires ou non). Il utilise donc son Mod. d'INT. La caractéristique utilisée par le défenseur varie selon la méthode employée.

Interrogatoire : [Mod. d'INT de l'attaquant] contre [Mod. d'INT du défenseur]

Débriefing : [Mod. d'INT de l'attaquant] contre [Mod. de PER du défenseur]

Torture : [Mod. d'INT de l'attaquant] contre [Mod. de CON du défenseur]

Gestion du temps

Lors d'un défi de ce type, chaque tour reflète plusieurs minutes, voire dizaines de minutes, de discussions et d'échanges entre les deux protagonistes. Selon les cas, le défi peut s'étaler sur plusieurs heures ou jours. Toutefois, dans la plupart des cas, l'attaquant devrait être contraint d'une manière ou d'une autre par le temps.

LA TORTURE ET LE JdR

Cette section ne vise aucunement à banaliser la torture, qu'elle soit physique ou psychologique. Nous vous invitons donc à vérifier que toutes les personnes autour de la table sont à l'aise avec ce genre de scènes avant de les inclure dans une de vos parties, et à considérer le contenu et l'impact de telles scènes. Il est possible de proposer des scènes de torture efficaces (comme dans un *Syriana* ou un *Casino Royale*) sans avoir recours à une violence graphique à la *Saw*.

Nous insistons en outre sur le fait que la torture est l'une des méthodes d'obtention d'informations les moins fiables. Vous noterez d'ailleurs que les présentes règles en tiennent compte. À dessein.

Jauge	Signification
0 ou moins	<i>Capitulation.</i> Le défenseur révèle l'information recherchée par l'attaquant. Cette information est fiable et ne présente pas de zone d'ombre. Dans la foulée de ces révélations, l'attaquant peut obtenir 1d4 informations supplémentaires sans avoir à repasser par un défi de renseignement.
1-5	<i>Percer la muraille.</i> Le défenseur commence à relâcher ses défenses et des failles apparaissent dans sa défense. Toutefois, cela reste provisoire. À la fin du tour suivant, si l'attaquant ne l'a pas emporté et que la jauge se trouve toujours entre 1 et 5, elle est automatiquement déplacée à 5. De plus, si l'attaquant utilise la torture, le défi est automatiquement terminé : le défenseur craque mais révèle des informations parcellaires et inexacts.
6-10	<i>Déstabilisation.</i> Le défenseur commence à être déstabilisé et à se poser des questions (ou à se calmer, dans le cas d'un débriefing).
11-15	<i>Ressaisissement.</i> Le défenseur réunit ses forces afin de résister aux questions de l'attaquant.
16-20	<i>Résistance.</i> La volonté du défenseur paraît inébranlable, avec le risque d'un certain excès de confiance. À la fin du tour suivant, si le défenseur ne l'a pas emporté et que la jauge se trouve toujours entre 16 et 20, elle est automatiquement déplacée à 16.
21+	<i>Forteresse mentale.</i> Le défenseur résiste définitivement à la tentative, et l'attaquant est conscient qu'il n'en tirera rien de plus.



L'interrogatoire est un véritable match mental.

La jauge de résistance

Lors d'un tel défi, la jauge représente l'état psychologique du défenseur.

Valeur de départ

La valeur de départ par défaut pour un tel défi dépend de l'état mental du défenseur et de son moral au début du

défi. Par défaut, nous vous conseillons une **valeur de départ de 16** dans le cas d'un antagoniste solide mentalement, ou d'une victime traumatisée. La valeur peut diminuer jusqu'à 10 si les actions des PJ ont porté un coup au moral (dans le cas d'un antagoniste) ou si au contraire ils se sont montrés plus prévenants et attentifs (dans le cas d'un débriefing).

Incidents et accidents

Table d'incidents

Utilisez la table suivante si un incident survient lors d'un défi de renseignement.

d6 + marge de risque	Résultat
1-5	<i>Sans effet.</i>
6-8	<i>Renforcement positif.</i> Sans le vouloir, le protagoniste met son adversaire sur la bonne piste. La jauge est déplacée de 2 points à l'avantage du camp adverse, sans dépasser 20 ou passer en-dessous de 1.
9-11	<i>Retournement de situation.</i> L'adversaire semble tourner la situation à son avantage. Si le résultat du dé du personnage est supérieur à celui de son adversaire, inversez les deux résultats et déterminez le vainqueur du tour en fonction des nouveaux résultats. Sinon, l'adversaire gagne un PC.
12-14	<i>Bluff risqué.</i> Le personnage prend un risque inconsidéré au cours de la discussion. Lors du prochain tour, il doit sélectionner le maximum possible sur son dé de risque. De plus, tout incident obtenu est automatiquement considéré comme un accident.
15 et plus	<i>Esprit vengeur.</i> Le personnage aborde sans le savoir un point qui renforce la volonté de son adversaire. Ce dernier bénéficie d'un bonus de +2 pour le reste du défi.

Table d'accidents

Utilisez la table suivante si un accident survient lors d'un défi de renseignement. Quel que soit le résultat, le défi est terminé et le camp adverse l'emporte.

d6 + marge de risque	Résultat
1-5	<i>Volonté d'acier.</i> L'adversaire démontre une volonté suffisante pour décourager le personnage.
6-8	<i>Événement inattendu.</i> Un contretemps imprévu vient interrompre le défi et permet à l'adversaire de l'emporter. Toutefois, le personnage peut recommencer un nouveau défi après 24 heures (avec une jauge à 16).
9-11	<i>Séquelles légères.</i> Le personnage subit des séquelles psychologiques ou physiques suite à l'échange. Le MJ a le dernier mot sur la nature exacte de celles-ci, mais elles peuvent impliquer un handicap physique ou psychologique pour la durée restante du scénario.
12-14	<i>Alliés.</i> Des alliés de l'adversaire font irruption d'une manière ou d'une autre sur la scène et concluent le défi en faisant pencher la balance en sa faveur.
15 et plus	<i>Séquelles graves.</i> Le personnage subit de graves séquelles psychologiques ou physiques. Le MJ a le dernier mot sur la nature exacte de celles-ci, mais elles peuvent impliquer un handicap physique ou psychologique sérieux et permanent (par exemple, une phobie ou un membre amputé). Dans le cas de l'attaquant, les séquelles peuvent impliquer d'être hanté par ses actions ou certaines insinuations du défenseur.

LA SÉDUCTION

Généralités

L'attaquant fait appel à son charme et son aisance sociale naturelle pour obtenir quelque chose du défenseur. Il peut s'agir d'une information, d'une faveur (qui n'est pas forcément sexuelle), ou de convaincre le défenseur de devenir un agent. Bien souvent, il va s'agir pour l'attaquant de trouver des leviers pour amener le défenseur à agir comme il le souhaite. Dans le cas de l'obtention d'informations, la différence fondamentale entre une tentative de séduction et de renseignement est l'aspect social, voire mondain, de la première.

Tests de caractéristiques

Le charme, la persuasion et le bagout font toujours appel à l'aisance relationnelle de l'attaquant, et donc à son CHA. La caractéristique utilisée par le défenseur dépend de la méthode utilisée. Notez qu'un défi de séduction peut parfaitement changer en cours de route.

Exemple : un(e) PJ cherche à séduire un(e) diplomate afin d'obtenir des informations sur une de ses anciennes relations qui serait un agent ennemi. Au cours de sa tentative, il se rend compte que la cible reste hermétique à ses avances (dans sa position, ce n'est pas la première fois qu'un agent un peu vert tente sa chance, i.e. son Mod. de PER est élevé). Le PJ peut choisir de changer son fusil d'épaule, de révéler les raisons de sa tentative et d'essayer de persuader la cible du bien-fondé de sa démarche. Il n'affronte dès lors plus la PER de la cible mais son INT (et selon les circonstances, le MJ peut décider que ce changement occasionne un déplacement de la jauge dans un sens ou dans l'autre).

M.I.C.E.

Cet acronyme résume les quatre leviers principaux souvent utilisés dans le monde de l'espionnage afin de créer des sources ou des agents. En anglais : *Money, Ideology, Compromise* (ou *Coercion*), *Ego*. Qu'on pourrait traduire par :

- **Monnaie :** Convoiter un statut social ou économique, des biens ou de l'argent.
- **Idéologie :** Être convaincu de faire le Bien ou de faire avancer une cause.
- **Compromission :** Se retrouver dans une situation qui rend vulnérable au chantage *via* des actes passés criminels ou socialement inacceptables, ou bien une dette en cours.
- **Ego :** Un besoin de reconnaissance et la recherche de l'approbation d'une ou plusieurs tierces personnes.

Lors d'un défi de séduction, n'hésitez pas à faire appel à ces quatre leviers (ainsi qu'aux faiblesses et dépendances décrites plus avant) et à préparer à l'avance vos PNJ en fonction de ceux-ci. Des recherches ou des informations préalables et un usage approprié de chaque levier peut alors conférer un bonus à l'attaquant (+2 ou +5, en fonction de l'importance de l'information). En contrepartie, une approche basée sur un levier inefficace peut se traduire par un malus.

Exemple : un défenseur peut se sentir insulté par une offre financière mais être plus sensible à des arguments idéologiques ou à la flatterie.

Négociation : [Mod. de CHA de l'attaquant] contre [Mod. de CHA du défenseur]

Persuasion* : [Mod. de CHA de l'attaquant] contre [Mod. d'INT du défenseur]

Charme : [Mod. de CHA de l'attaquant] contre [Mod. de PER du défenseur]

** Ceci inclut aussi les tentatives de bluff ou de tromperie.*

Gestion du temps

Lors d'un défi de ce type, chaque tour reflète plusieurs minutes, voire dizaines de minutes, de discussions et d'échanges entre les deux protagonistes, mais aussi avec d'éventuelles autres personnes présentes. L'ensemble d'un défi de séduction peut occuper un intervalle allant de quelques heures pendant une soirée jusqu'à quelques jours.

La jauge de relation

Lors d'une tentative de séduction, la jauge reflète l'attitude de la cible et sa réaction par rapport à l'individu qui lui fait du « *charme* » de manière plus ou moins déguisée. Cette tentative ne vise pas forcément à obtenir des faveurs sexuelles. Il s'agit avant tout de se montrer avenant afin de persuader l'autre d'accorder sa confiance.

Valeur de départ

La valeur de départ peut varier selon les relations qu'entretiennent les deux protagonistes et une éventuelle recommandation d'un tiers. En général, pour un total inconnu, nous vous conseillons une valeur de départ de [20 - Mod. de CHA de l'attaquant]. Dans une situation mondaine ou avec l'appui d'une personne de confiance, vous pouvez diminuer cette jauge de 5 points, soit [15 - Mod. de CHA de l'attaquant]. N'oubliez pas non plus de récompenser d'éventuelles recherches préalables et l'usage de leviers appropriés pour convaincre la cible (voir encart).



La séduction est souvent un jeu dangereux.

Jauge	Signification
0 ou moins	<i>Le charme opère.</i> L'attaquant peut obtenir ce qu'il souhaite de la part du défenseur. Dans le cas où l'attaquant n'exploite pas cette relation naissante et ne porte pas préjudice au défenseur, il bénéficie d'un bonus de +5 à toutes ses futures interactions sociales avec cette personne.
1-5	<i>Complicité.</i> L'attaquant et le défenseur se montrent complices, à tel point que d'éventuels personnages additionnels se sentent exclus de la conversation ou de l'échange. Si l'attaquant cherche à obtenir une information en particulier, il peut tenter un test de CHA de difficulté 15 pour obtenir l'information sans avoir à remporter le défi. Qu'il échoue ou réussisse, la jauge est ensuite immédiatement déplacée à 21, et le défenseur se sent « <i>trahi</i> ».
6-10	<i>Curiosité.</i> L'attaquant est parvenu à piquer la curiosité du défenseur et à l'amener dans un échange soutenu. Si l'attaquant cherche à obtenir une information en particulier, il peut tenter un test de CHA de difficulté 20 pour obtenir l'information sans avoir à remporter le défi. Si le test est raté, la jauge est immédiatement déplacée à 21.
11-15	<i>Indifférence amusée.</i> L'attaquant a réussi à endormir la méfiance du défenseur pour un temps, ou à passer sa première ligne de défense. Le défenseur n'est pas forcément conscient d'être la cible d'une tentative de séduction.
16-20	<i>Défiance.</i> Le défenseur est conscient de la tentative mais ne lui accorde pas une grande importance, ou reste sur ses gardes.
21+	<i>Rejet.</i> Le défenseur voit clair dans le jeu de l'attaquant et repousse définitivement sa tentative, ou se sent insulté par celle-ci. L'attaquant subit un malus de -5 à toutes ses futures interactions sociales avec le défenseur.

Incidents et accidents

Table d'incidents

Utilisez la table suivante si un incident survient lors d'une tentative de séduction.

d6 + marge de risque	Résultat
1-5	<i>Sans effet.</i>
6-8	<i>Indécision.</i> Le personnage se montre indécis pendant la conversation, et la jauge est déplacée de 2 points à l'avantage du camp adverse, sans dépasser 20 ou passer en-dessous de 1.
9-11	<i>Malentendu.</i> Un malentendu naît dans la conversation. Le personnage subit un malus cumulatif de -2 pour le reste du défi. À chaque tour de défi où il l'emporte, le personnage peut choisir de <i>dissiper les malentendus</i> : la jauge n'est pas déplacée mais les éventuels malus dus à cet incident sont annulés.
12-14	<i>Faux pas.</i> Le personnage commet un faux pas qui le place dans une situation compromettante. Au prochain tour de défi, il effectue un test additionnel sur la table d'incident. S'il obtient un nouveau <i>Faux pas</i> ou un <i>Impair</i> (soit sur le test supplémentaire, soit sur un test d'incident normal), le défi est automatiquement remporté par le camp adverse. Le test d'incident supplémentaire n'a aucune autre conséquence.
15 et plus	<i>Impair.</i> Le protagoniste commet un impair social remarqué par sa cible mais aussi par les autres personnes qui assistent à la scène. Le défi est terminé et le camp adverse l'emporte. De plus, le protagoniste souffre d'un malus de -2 à tous ses tests de CHA vis-à-vis des témoins pour le reste du scénario.

Table d'accidents

Utilisez la table suivante si un accident survient lors d'une tentative de séduction.

d6 + marge de risque	Résultat
1-5	<i>Secret.</i> Le protagoniste est face à un choix : soit la jauge est immédiatement déplacée de 10 points en sa défaveur, soit il doit révéler par mégarde une information sensible le concernant lui ou son organisation (le groupe pour un PJ). MJ et joueurs doivent s'entendre sur la nature de l'information et son contenu, mais il doit s'agir d'une information importante qui peut nuire au PJ ou au PNJ. C'est le seul accident qui ne provoque pas une victoire instantanée du camp adverse.
6-8	<i>Intervention extérieure.</i> Un individu ou un groupe de personne alliés au camp adverse interviennent et font pencher la balance en sa faveur en perturbant le personnage. La tentative de séduction est terminée.
9-11	<i>Mensonge.</i> Le personnage est pris à mentir et à tenter de couvrir son mensonge. Le camp adverse utilise ce nouveau levier et l'emporte automatiquement. Dans le cas où l'attaquant obtient ce résultat, le défenseur ne se doute pas forcément de ses intentions.
12-14	<i>Insulte.</i> Lors de la conversation, le personnage insulte sans le savoir sa cible. Le camp adverse l'emporte automatiquement. De plus, le personnage subit un malus permanent de -5 dans tout futur test de CHA vis-à-vis du camp adverse.
15 et plus	<i>Pot-aux-roses.</i> Le personnage a été joué par sa cible. Dans le cas où l'attaquant obtient ce résultat, sa cible découvre ses objectifs et ses intentions par rapport à la tentative de séduction. Dans le cas où le défenseur obtient ce résultat, l'attaquant apprend des informations supplémentaires en plus de son objectif initial (c'est au MJ de décider de la nature et du contenu de ces révélations).



CHAPITRE 7

LES SURHUMAINS

Les Surhumains constituent un chapitre totalement optionnel de *CO Contemporain*. Seul le meneur de jeu peut décider s'il souhaite les intégrer à son univers. Il doit aussi déterminer si les factions formées par ces Surhumains seront discrètes ou omniprésentes dans les aventures à venir et si les personnages en font partie à leur création ou s'ils pourront s'y affilier par la suite. Le questionnement sur l'origine des Surhumains est assez similaire à celui proposé pour la magie (voir le chapitre 2, p.70).

Créer un groupe de personnages Surhumains donne accès à un style de jeu différent où les héros sont caractérisés par des capacités plus puissantes et prennent part à des luttes de pouvoir à grande échelle. Les humains ordinaires deviennent des adversaires de seconde zone et les enjeux sont alors la survie de communautés ou de peuples entiers.

Au sein d'un groupe de personnage, il est possible, si le *background* le justifie, d'autoriser plusieurs types de Surhumains différents et parfois opposés. Attention toutefois, l'effet obtenu pourrait dans le meilleur des cas tenir de *Buffy contre les vampires* et dans le pire tendre vers *Secret Story*... À ce sujet, le scénario *Desunited Kingdom* issu du *Recueil de scénarios* propose une ébauche de contexte qui offre une certaine cohérence pour au moins trois variantes de Surhumains (vampire, loups-garous et êtres féerique).

Ce chapitre est découpé en sept sections. Pour commencer, les règles communes à tous les Surhumains. Ensuite, les anges, les démons, les êtres féeriques, les loups-garous et les vampires sont présentés par ordre alphabétique. Ces créatures ont résisté aux assauts du temps, car elles sont aussi immortelles que la part d'ombre qui réside en chacun de nous. Elles nous rappellent un temps où l'humanité était ignorante. Mais ne serait-il pas nettement plus excitant de partir du postulat inverse ? Et si le temps de l'ignorance était le nôtre ? Et si nous avions oublié ou perdu la connaissance de ceux qui se dissimulent parmi nous ? À vous de construire la face cachée de nos sociétés civilisées, le monde des secrets et des ombres. Enfin, présentés dans la toute dernière section du chapitre, les mutants forment un groupe dont l'origine et le concept sont inspirés des comics américains.

RÈGLES DES SURHUMAINS

GESTION DES PV

Si vous utilisez des surhumains dans votre jeu, nous vous conseillons d'utiliser la version *pulp* des règles pour les PV, les points de récupération et les blessures graves. En effet, ces créatures disposent de pouvoirs extraordinaires qui causent d'importants DM.

Si vous souhaitez accorder une part importante aux affrontements, vous pouvez aussi simplement utiliser la règle de progression des PV de *CO Fantasy*. Dans ce cas, le personnage gagne (DV + Mod. de CON) PV à chaque niveau.

Nous vous proposons deux options différentes pour créer et jouer des personnages Surhumains : les Surhumains simples et les Surhumains complexes. Les premiers sont adaptés aux joueurs débutants et à tous ceux qui préfèrent jouer avec seulement trois voies. Cela se fera au détriment du côté humain du personnage, car il ne sera défini que par les voies de Surhumain. Les seconds possèdent un total de six voies : ils cumulent aux trois voies des profils standards de *CO Contemporain*, les trois voies de Surhumains. Ils sont plus complexes à jouer, mais c'est aussi ce qui fait la richesse de cette option.

Surhumains simples

Ces personnages ne dépendent pas d'un profil standard de *CO Contemporain*. À la place, avec l'accord du MJ, le joueur choisit un type de Surhumain, son personnage obtient la voie première (voir ci-dessous) et deux autres voies au choix parmi celles disponibles pour ce Surhumain.

Le dé de vie et les bonus d'attaque de base sont indiqués dans le tableau ci-dessous.

Surhumain	DV	ATC	ATD	ATM
Ange	d10	+1	+0	+1
Démon	d10	+1	+0	+1
Être féérique	Var.	Var.	Var.	Var.
Loup-garou	d10	+2	+0	+0
Vampire	d8	+1	+0	+1
Mutant endo-actif	d10	+2	+0	+0
Mutant exo-actif	d8	+0	+2	+0
Mutant psycho-actif	d6	+0	+0	+2

Surhumain complexe

Cette option propose de créer un personnage plus complexe tant du point de vue des règles que de l'interprétation. Il comporte une moitié surhumaine (trois voies) et une moitié humaine (trois voies). Le personnage est d'abord créé comme un humain à part entière. Le joueur choisit un profil normal qui détermine son dé de vie et ses bonus d'attaque de base (il ignore la table des Surhumains). Ensuite, il choisit un type de Surhumain, le personnage obtient automatiquement la voie première, puis il choisit deux autres voies parmi celles disponibles pour ce Surhumain.

Afin de permettre au joueur de développer son côté humain malgré l'attrance bien compréhensible qu'exercent les puissantes capacités de Surhumain, une règle importante doit être respectée :

Un joueur ne peut dépenser plus de points de capacité dans les voies de Surhumain que le niveau atteint par le personnage (voie première incluse).

Cette règle permet aux personnages de développer d'autres compétences que leurs seules capacités de Surhumain. Ainsi, un personnage de niveau 8 aura dépensé 8 points dans ses capacités de voies ordinaires d'un côté et obtenu de l'autre, par exemple, le rang 3 dans sa voie première (4 points) et le rang 2 dans ses deux voies de Surhumain (4 points).

Règles communes

Trait

Un personnage Surhumain ne possède pas de trait, le joueur doit à la place noter de nombreux avantages dans la case correspondante de la fiche de personnage.

La voie première

Chaque type de Surhumain donne accès à une demi-douzaine de voies et à une voie plus particulière appelée *voie première*. La voie première regroupe les capacités communes à tous les Surhumains de ce type, elle est obligatoire et son rang limite la progression dans les autres voies de Surhumain. **Le rang atteint dans la voie première indique en effet le rang maximum qui peut être atteint dans les autres voies de Surhumain.**

Exemple : *la voie première des voies angéliques est la Voie sainte. Un personnage qui a atteint le rang 3, Volonté divine dans la Voie sainte, ne peut dépasser le rang 3 dans les autres voies angéliques.*

Nouveau profil : Factotum

Il existe un type de personnages né et éduqué pour servir une faction : le *factotum* est l'homme à tout faire, l'homme de confiance, voire l'homme de main d'une faction. Sa vie est totalement dédiée au service d'un groupe particulier de Surhumains. Il est souvent lui-même un Surhumain, mais ce n'est pas obligatoirement le cas. Il s'agit d'un profil de la famille *Aventure*.

Factotum. (DV = d8, ATC +1, ATD +1, ATM +1) *Voie des corporations (faction), Voie de l'investigation, Voie de la furtivité.*

Le bonus de +1 d'attaque magique (ATM +1) est un bonus spécial supplémentaire particulier à ce profil, il remplace le bonus de point de chance habituellement obtenu par cette famille.

Groupe mixte

Si vous souhaitez faire jouer ensemble des personnages Surhumains et des humains ordinaires, il est important d'équilibrer la puissance respective des personnages en permettant aux joueurs d'incarner des humains tout à fait exceptionnels.

Les humains ordinaires bénéficient des avantages suivants :

- Le coût des capacités des personnages humains est réduit à 1 point de capacité par rang, quel que soit leur rang (de 1 à 5). Les personnages Surhumains paient le coût normal.
- L'accès à une voie supplémentaire : cela peut être la *Voie du héros Pulp* ou, si vous jouez avec les règles cyber, soit la *Voie des implants*, soit la *Voie du monde astral*. Vous pouvez enfin lui donner la *Voie du justicier* présentée ci-après. Cette voie permet de créer une sorte de super héros « *street level* », c'est-à-dire un justicier (parfois en costume) mais sans réel super-pouvoir.

Une autre option consiste à conserver le rythme de progression ordinaire, mais le personnage progresse gratuitement dans la voie supplémentaire (*Voie du héros Pulp, Voie du justicier*, etc.) d'un rang à chaque niveau pair (il atteint le rang 5 au niveau 10).

Voie du justicier

1. Hors-norme : Le justicier semble être une personne ordinaire, mais il n'en est rien. Il possède non seulement une force d'âme bien supérieure à la moyenne, mais aussi une qualité hors norme : intelligent et calculateur, très agile et souple, solide comme un mur de brique, fort comme une machine à piston, vigilant à l'extrême, etc. Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de volonté, de dépassement de soi ou en cas de lutte pour la survie (test pour ne pas perdre conscience,

AVERTISSEMENT

Les voies des créatures ténébreuses (vampire, loup-garou, démon) présentent des concepts et des règles qui peuvent choquer un jeune public : il y est question de mort, de folie, de peur, de sang et de ténèbres. Ces règles ne sont pas prévues pour faire jouer des enfants, mais plutôt pour un public d'adultes.

par exemple). De plus, le joueur choisit une caractéristique et il augmente sa valeur de +2.

2. Gadget emblématique : Le justicier possède un objet lié à son mythe qui lui permet de combattre le crime à sa façon : un lance-grappin qui permet d'évoluer entre les immeubles, un pistolet à gaz soporifique, des armes ultraprécises, un pistolet de gros calibre sans recul, etc. Il a pu fabriquer cet objet lui-même, voler un prototype à une entreprise de haute technologie, en hériter de son mentor ou même avoir trouvé un objet ancien ou extra-terrestre en un lieu étrange. Cet objet lui permet d'obtenir au choix : un bonus de +3 en attaque, en DEF ou aux DM, ou encore un bonus de +10 dans un domaine de compétence donné ou une action de mouvement supplémentaire par tour, éventuellement avec un mode de déplacement non conventionnel.

3. Comme une ombre : Le justicier connaît l'art de s'écarter une fois sa mission accomplie en échappant à toute tentative de poursuite ou de recherche des forces de l'ordre. Il sait aussi dissimuler ses traits dans l'ombre ou moduler sa voix pour ne pas être reconnu par des proches ou des personnes qui le connaissent dans sa vie civile. Il obtient un bonus de +5 aux tests de poursuite lorsqu'il cherche à échapper aux forces de l'ordre, et un bonus équivalent à tous les tests de discrétion (se cacher, se déplacer en silence, etc.) et de déguisement, ou encore pour camoufler sa vraie identité.

4. Expert en son domaine : Dans la vraie vie, le justicier est un expert dans un domaine de son choix, détective sans rival, inventeur de génie, expert en corps à corps, conducteur sans pareil, etc. Cela peut être lié à son métier actuel, mais aussi à sa *vie d'avant*. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests en rapport avec cette spécialité (+2 s'il

s'agit d'un test d'attaque) et un bonus similaire pour tous les tests d'interaction sociale dans le milieu concerné. Il possède aussi les contacts correspondants à ce milieu professionnel (la police, les scientifiques, les champions d'arts martiaux, etc.)

5. Ressources insoupçonnées : Lorsqu'il est au pied du mur, le justicier est capable de se surpasser et de surprendre ses adversaires par un sursaut d'énergie ou une attaque désespérée. Lorsqu'il passe sous la moitié de ses PV maximum, il obtient un bonus de +2 en DEF (tant qu'il reste sous ce seuil) et il peut effectuer une attaque avec un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM à sa prochaine action. Il obtient à nouveau les mêmes avantages lorsque ses PV deviennent égaux ou inférieur à son niveau (et le bonus de DEF passe à +4). Enfin, il peut encore agir un tour complet lorsque ses PV deviennent égaux à 0.

Personnage transformé

Ce personnage a été créé comme un humain ordinaire au niveau 1 et les péripéties de jeu dictent sa métamorphose : mordu par un vampire, il devient un des leurs, converti ou même décédé, il devient un soldat de dieu, etc. Comme n'importe quel Surhumain, il obtient sa voie première puis doit choisir deux voies de Surhumain. Il gagne immédiatement la capacité de rang 1 de la voie première, il remboursera le point de capacité manquant lors du prochain passage de niveau. Il peut ensuite dépenser normalement d'autres points de capacités pour progresser dans les voies de Surhumain en respectant les règles de progression des personnages Surhumains. Si vous lui aviez accordé la *Voie du héros Pulp*, il en perdra progressivement l'usage, au rythme d'un rang par rang acquis dans une voie de surhumain.

LES ANGES

Les voies angéliques permettent de jouer un envoyé des cieux, un ange incarné sur Terre pour veiller à l'application de la loi divine, lutter contre les forces des ténèbres qui tentent de corrompre le monde et de le faire basculer dans les ténèbres. Il revient au MJ de déterminer comment un ange s'incarne sur terre. Un corps est-il créé pour lui ou s'éveille-t-il dans le corps d'un croyant après son décès ? Quelles sont ses missions ? S'il possède des supérieurs directs, à qui doit-il rendre des comptes ? Aux archanges ? Possède-t-il des souvenirs de son séjour au paradis ou du corps qu'il occupe actuellement ?

Alternativement, le MJ peut simplement décider d'octroyer les voies angéliques à de puissants soldats de dieu, touchés par la grâce divine. Les voies angéliques font référence à une culture occidentale moderne, mais un MJ imaginatif pourrait convertir les voies ou en créer de nouvelles en rapport avec un autre thème religieux : les celtes, les vikings, les égyptiens, etc.

Règles sur les anges

Les anges utilisent leur Mod. de CHA pour calculer leur score d'attaque magique. Les anges utilisent la règle *pulp* optionnelle des points de récupération (PR).

Avantages

Blessure grave : Un personnage angélique récupère automatiquement d'une blessure grave en dépensant un point de récupération (PR). Cela nécessite le temps de repos de 5 minutes.

Prière : 5 fois par jour, le personnage a la possibilité de prier pendant une heure complète. Matines (la nuit),

Laudes (matin), Office (midi), Vêpres (soir) et Complies (fin de soirée). Chaque prière apporte 1 point de récupération **et** un point de chance au personnage. S'il est dépensé immédiatement, le point de récupération prend effet sans délai supplémentaire de repos.

Sang ardent : Le sang des anges est un feu brûlant pour un vampire. Un vampire qui commence à boire le sang d'un ange subit immédiatement 3d6 DM de feu et doit réussir un test de CON difficulté 15 pour s'arracher au feu purificateur chaque tour ou subir à nouveau le même montant de DM. L'ange reçoit 1d6 DM par tour mais aucun autre des effets habituels d'une morsure de vampire.

Sacré : Tous les DM infligés par des pouvoirs angéliques sont des DM de type sacré, ils ignorent la réduction des DM des créatures maléfiques, comme les démons et les vampires.

Voie sainte

Voie première

1. Dur au mal : Le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques comme les démons, les vampires, les loups-garous ou les êtres féeriques.

2. Communion des saints : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la *Voie sainte* à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.

MICHEL

Michel est un exemple de supérieur angélique. Il est le prince des milices célestes, le chef des armées de Dieu, c'est lui qui a défait Satan (un archange rebelle) en combat. Il est donc tout désigné pour être le supérieur d'un soldat de dieu ou d'un personnage à vocation guerrière. Mais l'archange est aussi représenté avec une balance, symbole de la justice du jugement dernier qui détermine le lieu du repos éternel des âmes. Selon le ton de la campagne, Michel peut donc se montrer un chef pondéré ou au contraire un extrémiste dont l'obsession est d'éradiquer les démons. Michel accorde à ses suivants la *Voie de la colère divine* et la *Voie du bouclier de la foi*.



**Angélique oui.
Inoffensive non.**

3. Eau bénite : Le personnage est capable de bénir de l'eau au terme d'une cérémonie de 10 minutes. Il peut bénir de quoi remplir une fiole d'eau par rang atteint dans la *Voie sainte* et le liquide reste béni pendant 24 heures. Une fiole d'eau bénite forme une arme de choix contre les morts-vivants et les démons. Elle peut être lancée à une distance de 10 mètres et, sur un test d'attaque réussi, elle inflige [2d6 + Mod. de CHA] DM. Les DM ainsi infligés ne peuvent pas être réduits (RD) ni régénérés par les créatures et ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour.

4. Au nom du Très haut : Le personnage peut convertir de façon officielle

un être humain à sa religion et le mettre au service des forces du bien, la définition du « *bien* » variant selon la religion et le supérieur hiérarchique direct du personnage. Les actions et les tests nécessaires pour obtenir cette conversion sont dictés par le cours du jeu et déterminés par le meneur de jeu. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la *Prière* et peut éventuellement faire l'acquisition de la *Voie sainte* au rang 1.

5. Volonté divine : Le personnage obtient un bonus de +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence et il est immunisé à la peur. Il augmente de +2 sa valeur de CHA et, désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.

Voie de la colère divine

1. Force divine : Le personnage augmente sa valeur de FOR de +1 par rang atteint dans la voie. À partir du rang 3, lorsqu'un test de FOR lui est demandé, il lance deux d20 et garde le meilleur résultat.

2. Armure de foi : Le personnage obtient un bonus de +2 en DEF contre tous les types d'attaque. Ce bonus passe à +3 au rang 4 de la voie.

3. Glaive de la foi : Le personnage possède une arme magique unique (souvent une épée) qui lui confère +1 en attaque et inflige +1d6 aux DM contre les créatures des ténèbres (morts-vivants, démons, vampires, loups-garous). De plus, ce sont des DM sacrés et on considère que la lame est faite d'argent contre les loups-garous. Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut faire apparaître cette arme de façon étrange, il la tire d'un placard alors qu'il met les pieds à cet endroit pour la première fois, il la sort de son imperméable, etc. Il peut la faire disparaître de la même façon.

4. Foudre de dieu (L) : Le tonnerre retentit et la foudre s'abat du ciel pour terrasser la cible. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par jour, uniquement en plein air. La portée est de 50 mètres, le pouvoir nécessite un test d'attaque magique et il inflige [5d6 + Mod. de CHA] DM, seulement la moitié en cas de test d'attaque raté.

5. Jugement dernier (L) : Ce pouvoir vise un mort-vivant ou un démon à une distance maximum de 30 mètres. Le personnage doit réussir un test d'attaque magique contre la DEF de la cible. La créature s'enflamme et subit à chaque tour [1d6 + Mod. de CHA] DM de feu sacré (la résistance au feu ne protège pas) et une pénalité de -2 à tous ses tests tant que le personnage maintient sa concentration, ce qui correspond à une action de mouvement à chaque tour suivant. Si la créature passe hors de portée du sort, le pouvoir prend fin.

Voie de l'inquisition mentale

1. Communion de l'esprit : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute créature avec

laquelle il partage un langage, à une distance de 10 mètres par rang atteint dans la voie. S'il ne la voit pas, il doit auparavant prendre un tour (action limitée) pour établir le contact et réussir un test de PER difficulté 12. En cas d'échec, il devra attendre d'entrer en contact visuel avec elle pour avoir le droit de faire une nouvelle tentative.

2. Injonction (L) : Le personnage donne un ordre simple (mais pas dangereux pour elle) que la victime doit pouvoir comprendre. Il doit faire un test d'attaque magique opposé contre sa cible (portée 20 mètres). S'il réussit, la victime passe son prochain tour à l'exécuter. Si la victime résiste au sort, elle y est immunisée pour 24 heures.

3. Exorcisme (L) : Ce sort chasse hors du corps de la cible toute présence d'un esprit étranger (charme, domination ou possession). Le personnage doit réussir un test opposé d'attaque magique en touchant la cible. En cas de réussite, l'esprit malin est chassé du corps de la cible et il subit [2d6 + Mod. de CHA] DM. Certains esprits ou démons puissants peuvent nécessiter plusieurs exorcismes réussis successifs pour être bannis.

4. Pensées impures (L) : Le personnage se concentre sur une créature vivante à moins de 10 mètres. En réussissant un test de PER opposé au CHA de la créature ciblée, il peut déterminer si elle est sous l'emprise de pulsions maléfiques (meurtre, luxure, etc.). Les critères de jugement d'une pulsion maléfique sont laissés à la discrétion du MJ en fonction des préceptes de la religion du personnage et de son niveau d'intransigeance personnel.

5. Tuez-les Tous... (L) : La phrase complète est « Tuez-les tous, Dieu reconnaîtra les siens ». Toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres autour du personnage subissent [2d6 + Mod. de CHA] DM. De plus, une affreuse douleur oblige les créatures affectées à utiliser le d12 à tous les tests au lieu du

d20, pendant 1 tour. Les alliés du personnage peuvent faire un test de CHA de difficulté 20 pour échapper au pouvoir ! Les anges sont immunisés.

Voie de la lumière céleste

1. Ma lumière est savoir : Le personnage obtient un bonus de +5 pour tous les tests d'INT en rapport avec la connaissance de la Création (les sciences, la terre et l'univers).

2. Dissiper les ténèbres : Désormais, le personnage voit dans les ténèbres comme dans la pénombre. Ce pouvoir permet aussi de faire briller toutes les ampoules dans un diamètre de 10 mètres autour du personnage au prix d'une action de mouvement pour une durée de 10 tours ou encore d'enflammer les torches, les bougies et autres lampes à pétrole.

3. Clairvoyance (L) : Le personnage peut voir et entendre à distance ce qui se passe dans un lieu qu'il connaît, à condition qu'il reste concentré (action limitée à chaque tour). Les créatures présentes ont droit à un test de PER difficulté [12 + Mod. de CHA] : en cas de réussite, elles se sentent observées.

4. Trait de lumière (L) : Le personnage produit ou transforme un rayon lumineux (par exemple celui d'une lampe qu'il tient) en un rayon ardent. En cas de réussite d'un test d'attaque magique, ce rayon inflige [2d6 + Mod. de DEX] DM à toute créature des ténèbres (mort-vivant, vampire, loup-garou, démon, etc.) prise dans la lumière. Si le rayon est produit par le personnage, celui-ci est alors de 10 mètres et sa largeur de 1 mètre. Mais si une lampe ou toute autre source de lumière est utilisée, c'est la portée et la surface affectée par celle-ci qui est utilisée.

5. Lumière intérieure : Le personnage augmente sa valeur de PER de +2 et, désormais, lorsqu'un test de PER lui est demandé, il lance deux d20 et garde le meilleur résultat.

Voie de la charité

1. Prendre sur soi : Une fois par tour en action gratuite, le personnage peut subir à la place d'un allié situé à moins de 30 mètres les DM qu'aurait dû recevoir ce dernier. Il perd les PV à la place de la victime.

2. Pain béni (L) : Le personnage bénit la nourriture et multiplie les mets. Il multiplie la quantité de nourriture présente par cinq. De plus, les mets deviennent enchantés et guérissent ceux qui les mangent pour [1d6 + Mod. CHA + Niveau] PV. On ne peut profiter des mets ainsi enchantés qu'une fois par repas (matin, midi et soir).

3. Sacrifice (L) : Le personnage sacrifie de 1d6 à 5d6 PV au choix, et tous ses alliés dans un rayon de 10 mètres sont guéris d'autant (lancez une seule fois les dés).

4. Guérison miraculeuse (L) : Une fois par jour, le personnage peut prier pour que son corps redevienne pur et sain. Il récupère 1 PV par minute et peut ainsi totalement se régénérer, guérissant des maladies et de tout poison présent dans son organisme.

5. Résurrection : Le personnage est capable de revenir d'entre les morts. Son corps disparaît 3d6 heures après sa mort et, au bout de trois jours, il revient à la vie. Il apparaît, nu, dans un endroit proche du lieu où son corps reposait. Il perd un point à sa valeur de CON, deux si son corps était détruit.

Voie du bouclier de la foi

1. Constitution divine : Le personnage gagne un bonus à sa valeur de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.

2. Souffle de vie : Le personnage peut vivre sans air aussi longtemps qu'il le souhaite. Il peut agir sous l'eau ou simplement éviter de respirer pour échapper à des gaz toxiques.

3. Ordealie des éléments : Le personnage est immunisé aux DM de feu et de froid naturels. Il ne subit que la moitié des DM de feu ou de froid magiques.

4. Juste rétribution (L) : Une attaque au contact à double tranchant destinée à être infligée à une créature maléfique (une créature des ténèbres, un meurtrier, un voleur, etc.). Le joueur lance deux d20 en attaque, garde le meilleur résultat et l'attaque inflige +1d6 DM supplémentaire. Si cette capacité est utilisée contre une créature innocente (non coupable de ce type de fait, laissé à l'appréciation du MJ), elle inflige un malus de -2 en attaque et en DEF à l'auteur de l'attaque pour une durée de 24 heures. Ce malus peut être cumulatif. S'il le souhaite, le meneur de jeu peut garder ce malus secret, l'ange ne sait pas qu'il a fait une erreur...

5. Ne fais pas à autrui... : Une fois par tour, le personnage peut appliquer les effets d'une attaque magique qui l'affecte à la créature qui en est à l'origine, en réussissant un test d'attaque magique opposé au résultat obtenu par l'adversaire. Par exemple, si le personnage est pris dans l'aire d'effet d'une boule de feu : il fait un test d'attaque magique et, s'il bat le résultat obtenu par le magicien sur son attaque, ce dernier subit les DM de la boule tout comme le personnage. La perte de PV peut au final être différente selon les résistances du personnage et de son adversaire.

Voie de l'humilité

1. Esprit limpide : L'esprit du personnage est transparent. S'il le souhaite, il peut totalement masquer ses pensées et, si quelqu'un pénètre son esprit d'une façon ou d'une autre, il peut faire croire ce que bon lui semble à l'intrus. Il gagne +1 en DEF par rang atteint dans la voie contre toutes les attaques magiques.

2. Pénitence : À chaque fois qu'il obtient un résultat de 1 ou 2 sur un test de réussite, le personnage gagne un

point de pénitence. Après avoir prié une heure en repentance, le personnage peut transformer 1 point de pénitence en 1 point de chance. Dépensez ce point selon les règles de chance, même si vous n'utilisez pas cette règle optionnelle.

3. Oubli (L) : En réussissant un test d'attaque magique contre la valeur de PER de sa cible, le personnage disparaît de la mémoire de celle-ci. À la suite de l'utilisation de ce pouvoir, la cible ignore le personnage pendant 1 tour complet puis reprend ses activités normales. Elle ne se rappelle pas du personnage ni des événements dont il est directement responsable depuis une dizaine de tours. Par exemple, dans un combat contre trois adversaires, la cible se rappellera avoir affronté seulement deux adversaires. La portée du pouvoir est de 10 mètres et il ne fonctionne pas sur les cibles d'un niveau supérieur à la moitié de celui du personnage. Le pouvoir peut affecter jusqu'à une cible par rang atteint dans la voie à la fois.

4. En pleine lumière (L) : Le personnage se fond dans un rayon de lumière éblouissant et devient totalement invisible. Il redevient visible s'il attaque une créature ou entreprend une action qui produit un résultat anormal pour un témoin oculaire (par exemple un petit objet qui disparaît, un objet qui se déplace seul). Si l'action a lieu lorsque aucun témoin ne regarde dans la bonne direction, le personnage conserve son statut d'invisible.

5. Au-delà des apparences (L) : En se concentrant, le personnage voit à travers les illusions comme si elles n'existaient pas, le tout sur une portée de 20 mètres. Il perce à jour tout déguisement, métamorphose magique ou possession d'une créature si la cible observée est de niveau inférieur au sien. Cela permet également de détecter un démon incarné en humain, de voir les créatures invisibles ou cachées.

LES DÉMONS

Les démons sont le reflet négatif des anges. D'ailleurs, ces derniers seraient beaucoup moins drôles à jouer si leurs ennemis jurés n'existaient pas. Les questions fondamentales qui s'appliquent à l'incarnation des anges - corps occupés, souvenirs, supérieurs hiérarchiques - se posent de façon similaire pour les forces du mal. Le débat autour de l'origine du mal est également un sujet de discussion intéressant. Dans la version la plus classique, le grand Satan lui-même est un ange déchu.

Le thème du mal reste un sujet délicat à aborder, qui demande une certaine maturité pour éviter les dérapages glauques. Vous pouvez vous contenter d'utiliser ces règles pour créer des ennemis à la hauteur des personnages. Vous pouvez également permettre à un seul membre d'un groupe de PJ de jouer un démon, afin de diversifier les options. Généralement, celui-ci sera un esprit libre, un renégat de son propre camp, ce qui lui permettra d'adopter un comportement socialement acceptable. Enfin, vous pouvez créer une équipe de démons (comme c'est le cas dans l'excellent *In Nomine Satanis*, le jeu de Croc). Dans ce cas, le plus sage est de prendre le parti de l'humour noir. Tout cela ne doit pas être trop sérieux : les démons sont prisonniers d'une hiérarchie pesante et d'une paranoïa qui les fait se méfier de tout. En effet, les humains autour d'eux peuvent être des anges prêts à les massacrer au premier écart, révélant leur véritable nature. Leurs propres compagnons saisiront la moindre occasion pour les dénoncer à des supérieurs hiérarchiques pervers et imprévisibles. Bref, débrouillez-vous pour que les démons

soient plus souvent des victimes que des bourreaux. Leurs mésaventures doivent prêter à sourire...

Malgré ces précautions, les voies de démon présentent des concepts et des règles qui peuvent choquer un jeune public. Ces règles ne sont pas prévues pour faire jouer des enfants.

Règles sur les démons

Les démons utilisent le Mod. de CHA pour calculer leur score d'attaque magique.

Avantages

Acheter une âme : Le démon peut accorder à un mortel le bénéfice d'un de ses propres pouvoirs, en échange de la signature d'un contrat sur son âme. Le démon perd 1 PV sur son score maximum de PV tant que la cible est vivante et il n'a pas le droit de tenter de lui nuire directement. Lorsque la cible décède, il récupère le PV perdu et il gagne 1 point d'âme.

Blessure grave : Si vous utilisez la règle de blessure grave, un personnage démoniaque récupère automatiquement d'une blessure grave en dépensant une action de mouvement, mais seulement la nuit.

Destin tragique : Un démon ne peut pas dépenser de point de chance pour obtenir un bonus de +10 sur un test ou transformer une réussite en réussite critique. En revanche, il peut dépenser un point de chance pour infliger un malus de -10 à une cible à portée de vue ou transformer un échec en échec critique... Toutefois, ces options ne peuvent être utilisées que contre une créature de niveau inférieur au sien.

Chez les démons, la loi du plus fort est un concept fondamental...

Points d'âme : Un démon ne possède pas de points de récupération, il ne guérit pas de façon ordinaire, il se régénère chaque nuit (voir ci-dessous). Un personnage démon utilise donc les cases normalement destinées à la gestion des points de récupération pour noter ses points d'âme. Un démon débute le jeu avec un seul point d'âme et le rang 1 dans la *Voie du démon*. Il ne peut obtenir de capacité de la *Voie*

du démon d'un rang supérieur à son nombre de points d'âmes. En d'autres termes, pour pouvoir progresser, un démon doit obligatoirement passer des contrats et « attendre » la mort de ses victimes. Les points d'âme ne sont jamais dépensés mais, si le démon possède déjà 5 points d'âme, chaque point supplémentaire lui permet



On parle bien d'un plan démoniaque ? Tout à fait.

de récupérer immédiatement tous ses points de chance.

Régénération : La nuit, un démon régénère automatiquement 1 PV par minute. Ce rythme est suffisant pour guérir très vite, mais assez lent pour rester discret la plupart du temps.

Résistance aux éléments : Le personnage divise par deux tous les DM provoqués par le feu ou le froid, un souvenir des conditions accueillantes qui règnent en enfer.

Sang impur : Le sang des démons n'apporte aucun point de sang à un vampire.

Vision nocturne : Les démons voient dans le noir total comme dans la pénombre, sans limitation de distance.

Limitations

Lieux saints : Un personnage démoniaque ne peut pas entrer dans une église ou un autre lieu consacré sans en subir les conséquences. Il ne peut s'y régénérer, il ne peut y utiliser de pouvoir nécessitant une action limitée et, enfin, il utilise un d12 pour toutes ses actions au lieu d'un d20.

Rupture de contrat : Un démon qui agit directement pour nuire à un mortel dont il a acheté l'âme ne gagne aucun point d'âme à sa mort. Pire, si une créature angélique l'apprend, elle obtient un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM contre le démon tant que le contrat n'est pas rompu ou jusqu'à sept jours après la mort de la victime.

Voie du démon

Voie première

1. Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à sa valeur de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.

2. Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA

de sa cible, le personnage peut devenir quel est le type de pêché capital le plus à même de la tenter (orgueil, avarice, envie, colère, luxure, paresse, gourmandise). Le pouvoir fonctionne dans une portée de 30 mètres. Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.

3. Fais-moi mal : Lorsqu'il tombe à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience (règle normale ensuite). À chaque tour qu'il passe à 0 PV, il peut faire un test de CON difficulté 15 pour récupérer 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.

4. Mépris pour les jouets : Vaincre le mal exige de la volonté et le courage de payer de son sang. Le personnage divise par deux tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.

5. Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) en réussissant un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6 + Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON difficulté [12 + Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.

Voie de la corruption

1. Chuchotements insidieux (L) : Le personnage peut envoyer des messages télépathiques à sa cible à une portée de 100 mètres par rang dans la voie, même s'il ne la voit pas. En revanche, il doit être déjà entré en contact physique avec la cible. Il peut utiliser sa propre voix pour chuchoter dans la tête de sa cible, mais il peut aussi tenter de le faire avec la voix de la cible elle-même, en réussissant un test d'INT opposé.

2. Guérison impie (L) : Une fois par jour, le personnage peut toucher une cible volontaire et lui conférer une santé éclatante. La cible est alors momentanément libérée de toute douleur, maladie ou pénalité. Un paralytique peut se lever, un aveugle recouvre la vue, etc. En termes de jeu, tous les malus sont ignorés tant que la cible est sous l'effet du pouvoir. Toutefois, au bout de 24 heures, la cible retrouve sa condition normale et sa santé se dégrade même d'un cran pour une durée d'un mois (-2 à tous les tests). Le personnage peut accorder ce don de façon permanente à tout mortel avec lequel il a signé un contrat (mais il est libre de lui retirer à tout instant). Il peut aussi utiliser ce pouvoir sur lui-même sans en subir les effets secondaires.

3. Mort lente (L) : Le personnage touche sa victime et celle-ci doit faire un test de CON difficulté 15 ou contracter une affreuse maladie. Chaque jour, son état se dégrade, elle s'affaiblit, maigrit et crache du sang. Toutes les 24 heures, elle doit réussir un test de CON difficulté 10 ou abaisser de 1 son score maximum de PV. La maladie dure jusqu'à ce que mort s'ensuive, que le démon stoppe le pouvoir ou meure, ou que la victime réussisse un test de CON difficulté 20.

4. Fortune impie (L) : Une fois par jour, le personnage peut toucher une cible volontaire et lui conférer une chance éclatante. Elle utilise alors deux d20 pour chaque test et ne garde que le meilleur résultat. Toutefois, au bout de 24 heures la cible perd ce pouvoir et devient affreusement malchanceuse pour une semaine : elle utilise deux d20 pour chaque test et ne garde que le plus mauvais résultat. Le personnage peut accorder ce don de façon permanente à tout mortel avec lequel il a signé un contrat. Il peut aussi utiliser ce pouvoir sur lui-même sans en subir les effets secondaires mais seulement pour une durée d'une heure.

5. Illusion morbide (L) : Si le personnage réussit une attaque magique opposée (portée de 10 mètres), il implante dans le cerveau de sa victime l'illusion d'une modification de son corps : vieillissement, dégénérescence, handicap, mutilation, etc. La cible ressent dans sa chair les effets de ce qu'elle croit voir et utilise un d12 au lieu d'un d20 pour toutes ses actions. L'illusion persiste tant que le personnage maintient sa concentration et 1d6 tours ensuite.

Voie des griffes de la nuit

1. Vitesse infernale : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +1 par rang atteint dans la voie. À partir du rang 3, lorsqu'un test de DEX lui est demandé, il lance deux d20 et ne garde que le meilleur résultat.

2. Griffes démoniaques : Le personnage est dorénavant capable de faire pousser ses doigts et ses ongles qui deviennent de véritables griffes de combat. Il inflige [1d6 + Mod. de FOR] DM par attaque. Il obtient +5 aux tests d'escalade.

3. Bête de combat : Le personnage gagne +1 en attaque au contact, +2 en DEF et +4 en Init.

4. Tranchant comme la nuit : Au prix d'une action limitée, le personnage peut faire 2 attaques de griffes par tour. Il peut choisir de remplacer son Mod. de FOR par celui de DEX pour ses tests d'attaque au contact de griffes.

5. Attaque puissante : Pour chaque attaque au contact effectuée, le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel. Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.

Voie de la peur des ténèbres

1. Un coup dans le noir : Le personnage obtient un bonus de +1d6 aux DM par rang atteint dans la voie à chaque fois qu'il attaque une cible de

dos, par surprise ou si la cible ne voit pas son agresseur.

2. Ténèbres insondables (L) : Ce pouvoir permet au personnage de rendre inopérantes toutes les lumières artificielles dans un rayon maximum de 10 mètres par rang (ou moins, au choix du joueur). Les ampoules et les flammes s'éteignent, les pouvoirs magiques sont stoppés, un feu important ne produit plus de lumière mais reste brûlant. Seule la lumière du jour ne peut pas être affectée. Une pièce fermée, même éclairée par la lumière du jour, s'assombrit et on y applique les règles de pénombre. Les ténèbres prennent une consistance quasi-palpable et les créatures de la nuit (démons, vampires) y gagnent un bonus de +2 en DEF, +2 en Init. et +5 en discrétion (+1 en DEF, +1 en Init. et +2 en discrétion dans la pénombre).

3. Crise de folie (L) : Cette attaque mentale d'une portée de 30 mètres nécessite de réussir un test d'attaque magique opposé. Au cas où la cible résiste, elle ne peut plus être affectée par ce pouvoir pour une durée de 24 heures. Si l'attaque est un succès, la victime est prise d'une crise aiguë de folie dont le type est déterminé aléatoirement sur la *Table des folies* (p. 75). Au rang 5 de la voie, le joueur peut lancer deux d12 et garder le résultat de son choix pour déterminer le type de folie. La crise dure 1d6 heures pour un individu lambda, seulement 1d6 minutes pour un personnage de niveau 2 et plus.

4. Pas de l'ombre : Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut entrer dans les ombres et y disparaître. Il peut y rester, totalement invisible et invulnérable (bien qu'il continue à subir des DM dont l'origine précède l'utilisation de ce pouvoir), mais capable de voir et d'entendre depuis son poste d'observation. Seule la lumière du soleil peut effacer l'ombre qui l'abrite en son sein et le forcer à

réapparaître. Sortir de l'ombre nécessite une action de mouvement.

5. Forme monstrueuse (L) : Une fois par nuit, le personnage peut se métamorphoser en une créature de cauchemar, hideuse, difforme et massive, pourvue d'une gueule et de griffes énormes.

FORME MONSTRUEUSE

FOR +5	DEX +4	CON +5
INT –	PER +2	CHA -4
DEF 18	PV 5 x niveau	Init 18
Attaque au contact 1/2 niveau +5		
DM 2d6+5		

Le personnage ne conserve aucun de ses pouvoirs habituels, et seulement son INT. Il peut parler, mais sa voix est déformée. Il peut rester sous cette forme jusqu'au lever du soleil ou reprendre sa forme normale au prix d'une action limitée. Il retrouve alors ses PV d'avant la transformation. Si le personnage tombe à 0 PV sous sa forme monstrueuse, il reprend sa forme habituelle et sombre dans l'inconscience pendant 1d6 minutes.

Voie du savoir impie

1. Immunité diplomatique : Le démon est beaucoup plus à l'aise que ses frères dans les lieux consacrés. De nuit, il y régénère normalement et il ne subit aucune pénalité à ses pouvoirs et à ses tests, à la condition qu'il ne soit pas à l'origine de violences (bien qu'il puisse y répondre s'il est agressé en premier).

2. Déguisement morbide : Le personnage peut prendre l'apparence illusoire d'un proche décédé de la cible, famille, conjoint, ex, ami proche, etc. Il n'a pas besoin d'avoir déjà vu cette personne et il peut aussi imiter sa voix. La victime peut faire un test de PER difficulté [12 + Mod. de CHA] pour percer l'illusion.

3. Griffes empoisonnées : Les griffes du personnage suintent d'un ichor noir



La forme monstrueuse d'un démon est parfois très impressionnante...

VOIES SUPPLÉMENTAIRES (OPTION)

Si le MJ souhaite faire jouer tout un groupe de Surhumains féériques, il est possible d'autoriser les joueurs à choisir une Voie de leur personnages parmi celles de *CO Fantasy* selon l'ascendance choisie (par exemple chevalier pour un dragon, barbare pour un ogre). Vous pouvez aussi utiliser les Voie de magie proposée pour l'univers Pulp de cet ouvrage. Cela permettra de varier les plaisirs.

et empoisonné. Lorsqu'il blesse une créature, celle-ci doit faire un test de CON difficulté 12 ou subir les effets du poison : la cible est *Affaiblie* et utilise un d12 pour le reste du combat. Si une cible a résisté au poison, elle y est immunisée pour tout le combat.

4. Célérité odieuse : Le personnage gagne une action de mouvement supplémentaire par tour. De plus, au prix d'une action de mouvement par tour, il peut s'accrocher et évoluer sur les murs et les plafonds comme une araignée.

5. Imitation parfaite (L) : Le personnage peut parfaitement imiter (apparence et voix, mais pas l'équipement ou les vêtements) toute personne qu'il a déjà touchée. Toutefois, des moyens high-techs de vérification comme un scan d'empreintes digitales, de voix ou de rétine permettent de déceler la supercherie. Si le personnage réalise des actions incohérentes, l'interlocuteur peut comprendre la tromperie en réussissant un test de PER de difficulté [12 + Mod. de CHA]. La transformation dure aussi longtemps que le souhaite le démon.

Voie de la tentation

1. Beau comme un dieu : Le personnage est d'une beauté fantastique. Il gagne un bonus de +1 par rang dans la voie à sa valeur de CHA et obtient un bonus de +5 à tous les tests de séduction. À partir du rang 3, lorsqu'un test de CHA lui est demandé, il lance deux d20 et ne garde que le meilleur résultat.

2. Exacerber les vices (L) : Ce pouvoir doit être utilisé hors combat et le personnage doit simplement voir sa cible (portée 20 mètres). Il n'a pas besoin de lui parler et peut tenter de l'influencer en toute discrétion juste en se concentrant. Le démon choisi lequel des sept péchés capitaux il souhaite exacerber et doit réussir un test d'attaque magique contre une difficulté égale à

[niveau + CHA] de la cible. La victime obtient un bonus de +5 si la situation ne se prête pas à l'expression de ce vice en particulier. Le personnage obtient un bonus de +10 à son test d'attaque s'il a détecté une faiblesse à ce sujet avec la capacité de rang 2, Sentir les faiblesses. En cas de réussite, la victime se laisse alors aller à ses plus bas instincts...

3. Plus c'est gros... (L) : Le personnage utilise ce sort pour influencer une personne et la rendre crédule alors qu'il lui raconte un énorme mensonge. Celui-ci peut être farfelu, mais doit rester du domaine du possible. À la fin de son baratin, le démon réalise un test d'attaque magique opposé avec sa cible. En cas de succès, la cible est convaincue de la véracité du propos. Si le mensonge est vraiment invraisemblable, elle aura droit à un test d'INT difficulté 10 ou 15 (selon l'énormité) toutes les cinq minutes pour réaliser qu'elle s'est fait duper. Si le mensonge est tout à fait crédible, elle ne se doutera de rien.

4. Changement de sexe : Le personnage est capable de prendre deux formes bien distinctes : une forme masculine et une forme féminine. Les traits sont assez semblables et les deux personnes pourraient passer pour des frères et sœurs, mais aucune des deux apparences n'est un déguisement. Le démon est réellement un homme ou une femme. Passer d'une forme à une autre nécessite une action limitée.

5. Tout a un prix : Le personnage peut obtenir de l'argent pratiquement sans limite. Il peut transformer un objet (d'environ 1 kg maximum) en or une fois par jour de façon permanente. Il peut aussi donner l'illusion de transformer en or un objet inanimé qu'il vient de toucher, pour une durée de 1 heure. Son niveau de vie est au-delà de *très fortuné* (voir les règles correspondantes).

LES ÊTRES FÉERIQUES

Les êtres féériques sont les plus discrets de tous les Surhumains. Il est difficile de les reconnaître et encore plus difficile pour le commun des mortels de se souvenir d'eux. Lorsqu'il traverse le voile pour exister dans le monde des hommes, un être féérique dissimule son ascendance en prenant forme humaine. Chaque ascendance féérique détermine des pouvoirs particuliers, mais seuls les êtres féériques les plus puissants sont capables de les exprimer dans le monde ordinaire.

Les êtres féériques sont issus de notre lointain passé, du temps où la magie était chose courante, où le monde était encore vierge et les humains peu nombreux. Lorsque la technologie et les hommes prirent le dessus sur la magie et les créatures fantastiques, lorsque les profondes forêts cédèrent la place aux champs cultivés et aux cités de plus en plus étendues, lorsque les dieux païens s'effacèrent au profit du dieu unique, les êtres magiques durent se réfugier dans une autre dimension, derrière le voile, là où vivaient auparavant les faës et la cour féérique. Là-bas, des races longtemps opposées ont appris à vivre ensemble, elles se sont adaptées et, parfois même, ont fusionné. Les anciennes races ont bien changé. Mais elles sont à nouveau là, parmi nous. Le MJ devra décider si leur retour est ancien ou récent. Peut-être n'ont-elles mêmes jamais vraiment quitté le monde, présidant à de nombreux événements politiques ou occultes. Et si leur retour est plus récent, il devrait déterminer quel événement en est le déclencheur. Que se trame-t-il derrière le voile et dans les ombres du monde ?

Règles sur les êtres féériques

Un personnage féérique est caractérisé de façon normale par sa voie première de Surhumain : la *Voie du voile*. Puis chaque être féérique possède une ascendance unique qui correspond à la race ancienne qui coule dans ses veines. Le joueur ne peut choisir qu'une seule des voies d'ascendance décrites ci-après. La troisième voie de Surhumain est une voie arcanique, l'antique magie des êtres féériques, adaptée pour exister dans le monde des hommes. Chacune d'elle correspond à une des couleurs principales de l'héraldique (or : jaune, argent : blanc, azur : bleu, sinople : vert, gueules : rouge, sable : noir).

Dé de vie et attaque : Utiliser le dé de vie et les scores d'attaque de base indiqués dans la table ci-dessous. Les êtres féériques utilisent leur Mod. de CHA pour déterminer leur score d'attaque magique.

Être féérique	DV	ATC	ATD	ATM
Dragon	d10	+2	+0	+0
Dryade	d6	+0	+0	+2
Dwergar	d8	+1	+1	+0
Gobelin	d8	+1	+1	+0
Lutin	d6	+0	+1	+1
Ogre	d10	+2	+0	+0

Avantages

Caractéristique féérique : Chaque voie d'ascendance des êtres féériques fait référence à une caractéristique (indiquée entre parenthèses). En plus de toutes les autres capacités, le personnage reçoit automatiquement un



Comment savoir que cette jeune étudiante est en fait un dragon ?

bonus de +1 à la valeur de cette caractéristique par rang atteint dans la voie.

Don d'oubli : Les êtres féeriques sont des créatures de légendes, et les mortels qui sont témoins de faits surnaturels les oublient inévitablement. Leur mémoire devient confuse et ces souvenirs s'effacent progressivement de leur conscience. On ne sait pas s'il s'agit là des effets d'une puissante magie des faës ou si le monde des hommes lui-même voue ces êtres à l'oubli. Lorsqu'un humain ordinaire assiste à un événement irrationnel provoqué par un être féérique (comme l'utilisation d'une capacité magique), il doit faire un test de PER de difficulté 15 chaque heure suivante pour en garder la mémoire. Au premier échec, la mémoire de l'événement devient confuse et, au second test raté, le mortel trouve une explication rationnelle mais totalement fausse pour expliquer ce dont il a été le témoin. Ce pouvoir n'affecte pas les Surhumains.

Fascinant : Tout être féérique est baigné d'une sorte d'aura subtile, quelque chose de magique que les humains ordinaires ont oublié depuis longtemps et sont incapables de définir. Cela les rend terriblement charismatiques. Tous les êtres féériques bénéficient d'un bonus de +2 à la valeur de CHA.

Passer dans le monde magique : Pour passer dans le monde féérique, le personnage doit utiliser une action limitée et trouver un lieu et un moment de transition : le lever ou le coucher du soleil, l'orée d'une forêt, un cercle de champignons, l'entrée d'une grotte, la porte de la cave, etc. Le personnage ne peut franchir le voile si un humain ordinaire l'observe. L'être féérique peut rester dans le monde magique aussi longtemps qu'il le souhaite. Il y guérit deux fois plus vite que dans le monde ordinaire, il y trouve de quoi se nourrir ou boire. Il peut en ressortir au même endroit ou par un autre lieu dans un

rayon de trois kilomètres au coucher ou au lever du soleil suivant.

Résistance au progrès : Les êtres féériques obtiennent une réduction des DM (RD) de 1 point par rang atteint dans leur voie première à tous les DM provoqués par des armes de technologie avancée : les armes à feu, lasers et autres tronçonneuses. Un arc ou une épée leur inflige des DM normaux.

Vision dans le noir : Le personnage voit dans la pénombre comme en plein jour et dans le noir total comme dans la pénombre à une distance de 30 mètres.

Limitations

Affaibli : Leur exil du monde réel, la domination de la technologie, la quasi-disparition de la magie et la destruction de la nature a affaibli les êtres féériques pendant des siècles. Tous les êtres féériques subissent une pénalité de -2 à la valeur de CON.

Réfractaire à la technologie : Les êtres féériques ont en commun d'avoir beaucoup de mal avec la technologie. Ils utilisent un d12 pour tous les tests de mécanique ou d'informatique. De même, le joueur doit lancer un d12 en attaque à distance au lieu du d20 lorsque le personnage utilise une arme technologiquement avancée. Toutefois, un personnage peut ignorer cette dernière pénalité en utilisant une action limitée pour réaliser une attaque simple avec une telle arme.

Voie du voile

Voie première

1. Enfant de la forêt : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et de survie en forêt. Sur ce terrain de prédilection, il obtient un bonus de +1 par rang en Init. et en DEF.

2. Au-delà des apparences : Le personnage est capable de détecter la vraie nature d'un être en l'observant.

En réussissant un test de PER de difficulté égale à $[10 + \text{niveau de la cible}]$, il peut déterminer s'il s'agit d'un humain ordinaire ou d'un Surhumain. En cas de succès, s'il passe un tour complet à examiner son aura, il peut percer son déguisement et déterminer sa véritable nature (type d'être féérique ou de Surhumain) en réussissant un test opposé d'attaque magique. Un seul test peut être tenté par créature.

3. Franchir le voile (L) : Le personnage disparaît dans une ombre, il passe entre les deux mondes, mais seule son image franchit le voile. Il se rend invisible pour une durée de $[1d6 + \text{Mod. d'INT}]$ minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le personnage attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.

4. Panne technologique (L) : Le personnage peut provoquer une panne dans un objet technologique à une portée de 10 mètres en réussissant un test de CHA de difficulté 10. Si l'objet est porté par un adversaire (comme une arme à feu), il doit à la place réussir un test opposé d'attaque magique.

5. Marche des ombres (L) : Jusqu'à trois fois par jour, le personnage franchit le voile de façon partielle ; sans vraiment entrer dans l'autre monde, il se déplace dans le monde des ombres. Il disparaît dans l'ombre et franchit un kilomètre par tour pendant un nombre de tours maximum égal son niveau. Ce pouvoir ne fonctionne pas dans un bâtiment et il ne permet pas de franchir des étendues aquatiques ou de se déplacer en milieu urbain.

Voies d'ascendance

Voie du dragon (CHA)

Un être qui descend d'une créature puissante et majestueuse parfois aussi appelé linnorm ou wyverne.

1. Savoir ancien : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests d'histoire, de géographie, d'art et d'occultisme.

2. Pouvoir mineur : Le joueur choisit une capacité de rang 1 ou 2 de son choix d'une voie de magie (voir chapitre 4, p. 92).

3. Majestueux : Désormais, le joueur lance deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA est demandé et il ne garde que le meilleur résultat.

4. Suggestion (L) : Le personnage suggère une action à sa cible (aller chercher un objet, porter un message, etc.) et il fait un test d'attaque magique opposé avec sa cible. Si l'action est dangereuse ou diamétralement opposée aux intentions du moment de la cible, cette dernière reçoit un bonus de +5. Si l'action est suicidaire ou en désaccord total avec sa morale, elle gagne un bonus de +10. La victime peut faire un test d'INT de difficulté $[10 + \text{Mod. de CHA}]$ toutes les dix minutes pour se débarrasser de l'influence du dragon (avec le même bonus).

5. Puissance du dragon : Le personnage obtient une capacité de son choix. Elle peut être choisie dans n'importe quelle voie (*CO fantasy* ou *CO contemporain*) et cela peut même être une capacité épique.

Voie de la dryade (INT)

Un être proche de la forêt et de la magie, aussi appelé elfe ou sidhe.

1. Prestidigitation : Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut produire un effet de magie mineure : éteindre ou allumer une bougie en claquant des doigts, faire apparaître ou disparaître un petit objet dans sa main, faire claquer une porte à une distance maximum de 10 mètres ou encore produire un son simple à la même distance.

2. Magicien : Le joueur choisit une capacité de rang 1 ou 2 de son choix d'une voie de magie (voir chapitre 4, p. 92).

3. Fusion végétale : Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut entrer dans un arbre et ressortir par un autre à une distance de 40 mètres ou moins. En forêt, s'il utilise cette capacité deux fois par tour, le personnage se déplace du double de la normale.

4. Masque de chair (L) : L'apparence humaine de l'être féérique n'est qu'un déguisement de chair que ce dernier peut modifier. Le personnage choisit une seconde identité et une seconde apparence qu'il peut adopter à son gré au prix d'une action limitée. Le joueur doit choisir la couleur des yeux et des cheveux ou les marques distinctives, comme il le ferait à la création d'un nouveau personnage. Ces choix sont faits une fois pour toutes et l'apparence secondaire d'un personnage sera toujours la même.

5. Sève vitale (L) : Une fois par jour, le personnage peut poser ses mains sur l'écorce d'un arbre vigoureux et se nourrir de sa sève. Il récupère 1 PV par tour jusqu'à être complètement guéri ou jusqu'à ce que cesse le contact avec l'arbre. Il peut ensuite annuler une blessure grave en restant 10 minutes de plus en contact avec l'arbre.

Voie du goblin (CON)

Un être sombre et violent autrefois appelé aussi orque ou hobgoblin.

1. Enfant de la nuit : Dans le noir et la pénombre, le personnage obtient un bonus de +1 par rang en Init. et en DEF.

2. Talent pour tuer : Le joueur relance tous les 1 obtenus aux dés de DM.

3. Adaptation martiale : Désormais, le personnage ne souffre plus de pénalité lorsqu'il utilise une arme à feu ou toute autre arme technologiquement avancée.

4. Attaque perfide : Le personnage obtient un bonus de +1d6 aux DM à chaque fois qu'il attaque en situation de supériorité numérique, par surprise, de dos ou s'il frappe un adversaire au sol ou sans défense.

5. Riposte : En plus de ses actions normales, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque au contact contre le personnage, celui-ci obtient une attaque supplémentaire contre cet adversaire. Alternativement, le joueur peut choisir une capacité de rang 4 ou 5 issue d'une voie de guerrier ou de barbare de *CO Fantasy*.

Voie du dwergar (PER)

Un être courtaud mais solide, qui aime les souterrains et parle aux pierres, aussi appelé gnome ou nain.

1. Enfant du roc : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et de survie sous terre. Dans un lieu souterrain, il guérit et récupère deux fois plus vite que la normale.

2. Cuir épais : Le personnage gagne un bonus de +1 en DEF et en CON. Ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.

3. Connaissance des lieux (L) : Le personnage pose la main sur le mur d'un bâtiment et il a immédiatement la connaissance intuitive du plan de l'édifice. Il sait quelle porte mène où et où trouve une pièce. Il ne prend pas connaissance des passages secrets ou dissimulés.

4. Éboulement (L) : Dans un souterrain ou un bâtiment, ce pouvoir provoque un violent éboulement sur 4 mètres de diamètre (portée 10 mètres). Toute créature prise sous l'éboulement subit 4d6 DM, la moitié seulement en réussissant un test de DEX de difficulté 15. Si le passage fait 2 mètres de diamètre ou moins, il est de plus complètement obstrué et il faut 1 heure pour le dégager.

5. Modification des lieux (L) : Le personnage peut modifier un élément du plan d'une bâtisse : créer un nouveau mur ou au contraire une porte, un escalier vers l'étage supérieur... La modification a une durée de 10 tours (portée 5 mètres).

Voie du lutin (DEX)

Un être frêle et agile, souvent facétieux, aussi appelé farfadet ou kobold.

1. Insaisissable : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion, il obtient un bonus de +1 par rang en Init. et en DEF.

2. Adaptation : Désormais, le personnage ne subit aucun malus pour l'utilisation d'objets de haute technologie (armes à feu), ni en mécanique, ni en informatique.

3. Forme mineure (L) : Le personnage peut changer ses traits et réduire sa taille ainsi que celle de son équipement pour passer pour un enfant qui aurait entre sept et douze ans. Sous cette apparence, il utilise un d12 en attaque et à tous les tests de FOR mais obtient un bonus de +10 en discrétion (au lieu de +5).

4. Passe Muraille (L) : Le personnage fait quelques pas à travers le voile et, par cette autre dimension, passe de l'autre côté d'un obstacle tel qu'un mur ou une porte (maximum 1 mètre d'épaisseur).

5. Poupée (L) : Le personnage voit sa taille rapetisser jusqu'à devenir minuscule (entre 10 et 30 centimètres). Il prend alors l'apparence d'une poupée de chiffon à son effigie. La transformation dans un sens ou dans l'autre lui nécessite une action limitée, mais sa durée est illimitée. Sous cette forme, il gagne un bonus de +15 à tous les tests de discrétion (au lieu de +5) et peut passer dans des espaces très réduits. En revanche, ses DM sont réduits à 1 point par attaque réussie au contact

ou à distance et ses pouvoirs n'affectent aucune créature de taille supérieure à très petite. Ses déplacements sont réduits à 10 mètres par action de mouvement. Il utilise un d6 au lieu du d20 pour les tests de FOR ou d'attaque au contact.

Voie de l'ogre (FOR)

Un être massif et puissant mais pas très vif, aussi appelé géant, troll ou encore minotaure.

1. Intimidant : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests pour intimider, faire peur ou résister à la peur.

2. Monolithe : Le personnage obtient une réduction de tous les DM physiques non-magiques subis (RD) égale au rang atteint dans la voie. Cette réduction des DM ne s'ajoute pas à la *Résistance au progrès* mais la remplace lorsqu'elle est plus avantageuse.

3. Brise-fer : À mains nues, le personnage inflige [1d6 + Mod. de FOR] DM létaux et il inflige aussi des DM aux structures multipliés par deux lorsqu'il utilise une arme ou un outil.

4. Colossal : Le personnage est très grand et se fait remarquer partout où il va. Désormais, le joueur lance deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR ou de CON est demandé, il ne garde que le meilleur résultat. Il subit un malus de -5 à tous les tests de discrétion.

5. Forme massive (L) : Le personnage prend une taille plus en adéquation avec sa vraie nature. Il grandit de 1 mètre environ pendant [1d6 + Mod. de CON] minutes. Il obtient un bonus de +1d6 aux DM des attaques au contact, un bonus de +5 à tous les tests de FOR. Il ne peut plus se servir d'appareils et de technologie (voiture, arme à feu, etc.). Il subit un malus de -10 à tous les tests de discrétion. Le pouvoir peut être stoppé à tout moment en dépensant une action de mouvement.

Voies arcaniques

Voie de l'arcane d'argent

1. Techno-adapté : Le personnage obtient un bonus de +3 aux tests en rapport avec la technologie et +1 en attaque avec des armes modernes (armes à feu). Ce bonus est doublé à partir du rang 4 de la voie.

2. Fausser les données (L) : Le personnage touche un objet technologique et change le résultat affiché. Faire un test d'INT difficulté 12. En cas de succès, le personnage peut choisir d'afficher les données de son choix (par exemple une recherche de criminel pourra indiquer la mauvaise personne). En cas d'échec, les données sont seulement brouillées et inutilisables, et le même objet ne pourra être faussé avant 1d6 minutes.

3. Transmutation en argent (L) : Le personnage peut modifier la structure des munitions qu'il tire ou de l'arme qu'il tient pour les [1d6 + Mod. de CHA] prochains tours et lui donner les effets d'une arme en argent. De plus, l'arme inflige +1d6 DM à tous les Surhumains. Si le personnage change d'arme ou la transmet à une autre créature, l'effet prend fin immédiatement.

4. Vision X (L) : En se concentrant, le personnage est capable de voir à travers les objets manufacturés, les murs ou les parois non naturelles d'une épaisseur maximum de [Mod. de PER] mètres.

5. Tordre le métal (L) : Le personnage est capable de tordre et de déformer un objet métallique en le touchant. Il peut écarter des barreaux, tordre une porte pour la coincer ou rendre une arme métallique inopérante. Dans le cas de figure où l'objet est porté par un adversaire, il doit d'abord réussir un test d'attaque au contact puis un test opposé d'attaque magique. Il ne peut pas affecter d'objet d'un poids en kilo supérieur à 100 fois son niveau.

Voie de l'arcane d'azur

1. Esprit complexe : Le personnage obtient un bonus de +3 aux tests d'INT et +1 en attaque magique. Ce bonus est doublé à partir du rang 4 de la voie.

2. Trouble mémoriel (L) : Le personnage cible une créature (portée 10 mètres) et doit réussir un test opposé d'attaque magique. En cas de succès, il peut choisir une information particulière à effacer de la mémoire de la victime, comme un nom, une adresse ou une chose à faire. La créature recouvre la mémoire au bout de 1d6 heures.

3. Lever le voile (L) : Le personnage touche une cible et lui permet de voir quelques instants le monde féérique. La créature affectée perçoit pendant 1d6 tours la véritable apparence des êtres féériques présents, les dryades comme des elfes, les dvergars comme des nains, etc. De plus, elle est immunisée aux effets du don d'oubli pour tous les événements vécus pendant cette journée (depuis le lever du soleil jusqu'au coucher ou l'inverse).

4. Kaléidoscope (L) : Le personnage crée un motif hypnotique sur un écran (de TV, de cinéma, de téléphone, etc.) ou même un simple mur blanc dans une portée de 30 mètres. Tous les humains ordinaires de niveau 3 ou moins présents se figent et perdent toute notion du temps pendant [1d6 + Mod. de CHA] tours. Les Surhumains et les humains de niveau 4 ou plus ont droit à un test d'INT de difficulté [10 + Mod. de CHA] pour résister aux effets. Une créature blessée ou mise hors de vue de l'écran reprend immédiatement conscience de son environnement.

5. Effacer la mémoire (L) : Le personnage envoûte une créature qui oublie les dernières 24 h de sa vie (ou moins, au choix). Il doit réussir un test opposé d'attaque magique (portée de 5 mètres) et n'affecte qu'une créature de niveau inférieur au sien. Au bout de 24 heures, la victime peut tenter un



Voie de l'arcane de gueules.

test d'INT difficulté [12 + Mod. de CHA] pour se rappeler vaguement les faits oubliés.

Voie de l'arcane de gueules

1. Tempérament de feu : Le personnage obtient un bonus de +3 en Init. et +1 en attaque au contact. Ce bonus est doublé à partir du rang 4 de la voie.

2. Combustion optimisée : Lorsqu'il utilise un objet en rapport avec le feu ou la chaleur, le personnage améliore son efficacité. Par exemple, un moteur à explosion permettra à une voiture de rouler beaucoup plus vite et beaucoup plus longtemps (+2 aux tests de pilotage), une lampe éclairera plus loin et plus longtemps, etc. Il obtient un bonus +2 aux DM des armes à feu (ou d'une torche enflammée).

3. Détonation (L) : Le personnage cible une arme à feu (portée 30 mètres). Si l'arme est portée par une créature, il doit réussir un test opposé d'attaque magique. La prochaine fois que l'arme sera utilisée, elle sera victime d'un dysfonctionnement majeur et les munitions vont exploser, infligeant au tireur les DM de base de l'arme. L'arme est détruite.

4. Fièvre du combat (L) : Le personnage entre dans un état second qui décuple ses capacités de combattant pendant la durée de son choix, toutefois ce feu intérieur le consume et lui inflige 1 point de DM par tour. Pendant toute la durée de la fièvre, il obtient un bonus de +2 en attaque et en DEF et peut réaliser une attaque supplémentaire gratuite à chaque tour en utilisant un d12 pour le test d'attaque.

5. Explosion accidentelle (L) : Le personnage peut faire exploser un objet en rapport avec le feu ou la chaleur (portée 30 mètres). Une ampoule ou une torche inflige 1d6 DM dans un diamètre de 3 mètres, un projecteur ou un four le double (2d6 sur 6 mètres), une

chaudière ou une voiture le triple. Si l'objet est porté par une créature (ou conduit par), le personnage doit réussir un test d'attaque magique opposé.

Voie de l'arcane d'or

1. Santé : Le personnage obtient un bonus de +3 à tous les tests de CON et +2 point de vie. Ce bonus est doublé à partir du rang 4 de la voie.

2. Le silence est d'or (L) : Si le personnage gagne un test opposé d'attaque magique, la cible est rendue muette pour [1d6 + Mod. de CHA] tours. Elle ne peut plus donner l'alarme ou parler et, si elle veut utiliser de la magie, elle remplace le d20 des tests d'attaque magique par un d12.

3. Récupération éclair (L) : Le personnage peut immédiatement récupérer [DV + Mod. de CON + Niveau] PV une fois par jour. Au rang 4, le personnage peut utiliser cette capacité sur un autre personnage en le touchant, mais la cible doit également utiliser une action limitée. Il peut utiliser cette capacité sur autant de créatures qu'il le souhaite, mais une seule fois par jour pour chacune d'elle.

4. Priver de lumière (L) : Si le personnage gagne un test opposé d'attaque magique, la cible est *Aveuglée* pour [1d6 + Mod. de CHA] tours. Elle subit un malus de -5 en attaque au contact et en DEF et un malus de -10 en attaque à distance ou magique. Si le personnage le décide, un humain ordinaire de niveau 1 ou moins affecté par cette capacité doit faire un test de CON à la fin de la durée de la capacité, en cas d'échec, il reste définitivement aveugle.

5. Refuge (L) : Le personnage crée un espace hors du réel, il peut y entrer par une porte lumineuse, accompagné d'un maximum de [3 + Mod de CHA] alliés. Lorsqu'il referme la porte de l'intérieur, il n'y a plus aucun moyen d'y accéder ni de détecter l'endroit (à l'exception d'un sort ou d'une capacité

de détection de l'invisible). Les personnages à l'intérieur sont en sécurité dans un cube transparent immobile perché dans les cieux, ils peuvent en sortir à tout moment, mais cela met fin au pouvoir. La capacité a une durée maximum de [1d6 + Mod. de CHA] heures.

Voie de l'arcane de sable

1. Charme ténébreux : Le personnage obtient un bonus de +3 à tous les tests de CHA et +1 en attaque magique. Ce bonus est doublé à partir du rang 4 de la voie.

2. Brouillard dense (L) : Le personnage fait apparaître un brouillard dense qui limite la vision pendant [1d6 + Mod. de CHA] minutes, la surface de la nappe est de 20 mètres de rayon par rang. La vision et les attaques à distances y sont limitées à 5 mètres.

3. Déshydratation (L) : Le personnage doit réussir un test d'attaque magique opposé contre sa cible (portée 20 mètres). En cas de succès, de l'eau commence à s'écouler de tous les orifices de la victime (bouche, nez, yeux, voies urinaires) et la cible se dessèche... Elle subit [1d6 + Mod. d'INT] DM tant que le personnage maintient sa concentration par une action d'attaque à chaque tour (il n'a plus besoin de faire de test d'attaque). La cible peut interrompre le sort en se plaçant hors de portée ou en brisant la concentration du personnage (par exemple en le rendant inconscient).

4. Offrande de sang (L) : Le personnage réalise une attaque simple au contact. En cas de succès, il inflige des DM normaux et il transforme le sang répandu (au moins 1 point de DM est nécessaire) en énergie ténébreuse. Au prochain, tour, il obtient un bonus de +5 à un test d'attaque de son choix (au contact, à distance ou magique) et un bonus de +1d6 au DM.

5. La proie des mouches (L) : Le personnage invoque une multitude de

mouches sur une cible vivante, la vermine s'introduit dans les voies respiratoires et étouffe la victime. Le sort a une portée de 20 mètres et nécessite de réussir un test opposé d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit 1 point de DM au premier tour, puis 1d6 DM à chaque tour suivant pendant [5 + Mod. de CHA] tours. À chaque tour, elle peut tenter de se protéger par une action limitée qui lui permet de faire un test de DEX difficulté 15. En cas de réussite, les DM sont réduits à 1 point pour ce tour.

Voie de l'arcane de sinople

1. Perception instinctive (L) : Le personnage obtient un bonus de +3 à tous les tests de PER et +1 en attaque à distance. Ce bonus est doublé à partir du rang 4 de la voie.

2. Mur d'épines (L) : Le personnage transforme une haie ordinaire de jardin en mur d'épines acérées ou fait pousser une telle haie pour une durée de [1d6 + Mod. de CHA] minutes. Il affecte une zone de 1 mètre de large, pour une longueur maximum de 5 mètres par niveau (portée 30 mètres). Pour traverser la haie, il faut réussir un test de FOR difficulté 12 et chaque tentative, réussie ou non, inflige 1d6 DM. Le personnage peut traverser cette haie sans difficulté et faire passer des alliés au prix d'une action limitée. Il n'est pas possible d'invoquer plusieurs murs d'épines à la fois.

3. Dans un trou (L) : Une fois par combat, dans un sol naturel, le personnage peut créer sous les pieds de sa cible (portée 30 mètres) une cavité

qui semble naturelle (environ 2 mètres de diamètre pour 3 mètres de profondeur). La cible doit faire un test de DEX difficulté 15 pour ne pas tomber dans le trou et subir 1d6 DM de chute. Une fois au fond, la victime peut tenter à chaque tour un test de DEX difficulté 15 pour ressortir au prix d'une action limitée. La difficulté est de 10 pour une créature de taille grande, les créatures de taille supérieure ne sont pas affectées par cette capacité. La cavité disparaît quelques minutes après que la victime soit sortie du trou.

4. Nuée de nuisibles (L) : Le personnage invoque une nuée de petits animaux qui surgissent des alentours, comme des campagnols (campagne), des écureuils (forêts) ou des rats (en ville). Ils sont totalement enrégés et attaquent en grand nombre la cible désignée (portée 30 mètres) pendant [1d4 + Mod. de CHA] tours, infligeant automatiquement 1d6 DM par tour et obligeant la victime à utiliser un d12 pour ses actions pendant la durée de l'effet. La cible peut se débarrasser prématurément des rongeurs en infligeant 30 points de DM contre une DEF de 15.

5. Perdition (L) : En forêt, le personnage invoque la nature féérique dans une zone de 50 mètres de diamètre pendant [1d6 + Mod. de CHA] tours. Toute créature qui entre dans cette zone doit faire un test de PER difficulté 15 ou se perdre entre les deux mondes pendant 2d6 heures. Elle erre dans une forêt sans fin où elle a l'impression de toujours revenir à son point de départ.

LES LOUPS-GAROUS

Les légendes et les superstitions présentent la lycanthropie comme une horrible malédiction. Dans cette vision populaire, un loup-garou est un humain qui se transforme involontairement en loup ou en créature mi-homme mi-loup à chaque pleine lune pour dévorer de la chair humaine et massacrer tous ceux qu'il croise.

Chroniques Oubliées distingue deux catégories de loup-garou, les lycanthropes infectés et les lycanthropes naturels, les règles qui gèrent les deux types de créatures sont différentes et seuls les lycanthropes naturels sont viables pour créer des personnages de *CO Contemporain*.

Les loups-garous infectés sont issus de *CO Fantasy* et correspondent à la malédiction des superstitions. Les lycanthropes infectés sont un héritage du système d20 et du thème de la fantasy. Si vous jugez cette règle inopportune, vous pouvez facilement l'ignorer sans porter préjudice à l'ensemble des règles sur les lycanthropes.

Les loups-garous naturels sont porteurs du don lunaire depuis leur naissance car un de leur parent était lui-même un loup-garou. L'enfant né d'un loup-garou ne montre pas de signe particulier jusqu'à la puberté, puis vient la nuit de sa première transformation en loup. Cette nuit revêt un caractère important puisque de la phase de la lune ce jour-là dépendront ses pouvoirs et sa fonction dans le clan. En effet, les loups-garous ont tendance à se regrouper en groupes très hiérarchisés, l'équivalent d'une meute de loups.

Règles sur les garous

Tous les personnages loups-garous obtiennent la voie première du loup-garou. Ensuite, le joueur doit choisir un aspect lunaire parmi les cinq existants, chaque aspect correspond à la phase de la lune pendant laquelle le personnage s'est transformé pour la première fois en loup. Pour terminer, il choisit une voie parmi les six voies de lycanthropie.

Le MJ peut aussi décider de déterminer l'aspect lunaire de chaque loup-garou au hasard. Lancez 1d8 : 1. Nouvelle lune, 2-3. Croissant de lune. 4-5. Quartier de lune. 6-7. Lune gibbeuse. 8. Pleine lune.

Les loups-garous utilisent leur Mod. de PER pour calculer leur score d'attaque magique.

Avantages

Caractéristique extraordinaire : Certaines voies de loup-garou font référence à une caractéristique indiquée entre parenthèses après son nom. En plus de toutes les autres capacités, un loup-garou reçoit automatiquement un bonus de +1 à la valeur de cette caractéristique par rang atteint dans la voie.

Changer de forme : La nuit, passer de la forme humaine à une autre forme (loup ou hybride) coûte 1 point de rage. Le jour, ce coût passe à 2 points. Les nuits de pleine lune, les changements de forme sont gratuits.

Empathie avec les loups : Le personnage peut communiquer et partager des sentiments à une portée de 30 mètres avec les loups, et ceux-ci sont enclins à le considérer favorablement.

Guérison rapide° : Le jour, le personnage récupère 1d6 PV par heure. La nuit, ce score passe automatiquement à 6 PV

CO FANTASY

Si vous jouez à *CO Fantasy* et que vous souhaitez utiliser les règles développées ici, vous pourrez prévoir quelques adaptations. Si un PJ infecté par un loup-garou n'est pas guéri, deux solutions s'offrent à vous : soit vous considérez que cette malédiction fait du personnage un PNJ une nuit par mois, soit vous autorisez le joueur à prendre le contrôle de sa nouvelle vie. Dans ce cas, le personnage devient un Surhumain et doit faire l'acquisition de la *Voie du loup-garou* en tant que voie de prestige. Dès l'acquisition du rang 1 de la voie première, le personnage devient capable de se contrôler pour éviter la transformation involontaire.

par heure. Un loup-garou qui revient à son maximum de PV se débarrasse automatiquement d'une blessure grave.

Infecter la victime : Un loup-garou peut infecter sa victime par la lycanthropie avec une attaque de morsure en dépensant un point de rage. Cela n'en fait pas un lycanthrope naturel et seuls les loups-garous maléfiques utilisent cette capacité. La victime peut tenter de résister à l'infection en réussissant un test de CON difficulté 15.

Points de rage (PR) : Les personnages loup-garous n'ont pas de points de récupération (voir les règles pulp) ; à la place, ils ont une jauge de rage maximum égale au rang atteint dans la *Voie du loup-garou*.

Un loup-garou gagne 1 point de rage dans les cas suivants (même sous forme humaine) :

- À la première perte de PV subie lors d'un combat.
- Lorsqu'un adversaire lui inflige une attaque critique.
- Lorsqu'il reçoit une blessure grave.

Ces effets ne se cumulent pas : un personnage ne peut recevoir plus d'un point de rage par attaque dont il est la cible.

Dépenser un point de rage permet :

- De se transformer en loup ou en hybride par une action limitée (2 PR s'il fait jour).
- De guérir une blessure grave par une action limitée.
- D'obtenir un bonus de +10 sur n'importe quel test d'action physique (FOR, DEX, CON, attaque au contact).

À l'exception du premier cas, les points de rage peuvent seulement être dépensés sous forme de loup ou d'hybride.

Réduction des DM : Lorsqu'il est sous forme hybride ou de loup, le personnage réduit tous les DM reçus de [5 + rang de la *Voie du loup-garou*], sauf s'il

s'agit d'une blessure causée par une arme en argent (Notation simplifiée : RD 5 + Rang /argent). Un loup-garou de rang 3 qui reçoit une rafale de pistolet mitrailleur pour 13 points de DM ne subit donc que 5 points de DM (13 - 8).

Transformation involontaire : S'il possède assez de points de rage disponibles, un loup-garou qui reçoit un point de rage doit immédiatement faire un test de CHA difficulté 13 ou les dépenser pour se transformer au choix en loup ou en hybride. S'il est déjà en forme non-humaine, il doit réussir ce même test ou entrer en rage férale (s'il dispose de cette capacité).

Vision dans le noir : Le personnage voit dans le noir comme dans la pénombre à une distance de 30 mètres. Dans la pénombre ou sous la lumière de la lune, le personnage voit comme en plein jour.

Limitations

Bête noire du progrès : Les lycanthropes se méfient de la technologie, les liens profonds qui les unissent à la nature sauvage et au chaos influent sur celle-ci de façon négative. Tout résultat de 1 au dé (test d'attaque ou de réussite) lors de l'utilisation d'un objet technologique (arme à feu, voiture, ascenseur, micro-onde, etc.) résulte dans une panne majeure de l'objet. Il faut un 1d6 heures pour le réparer. Un résultat de 2 signifie un dysfonctionnement pendant 1d6 tours.

Capacités de garous : Les capacités du personnage ne peuvent pas être utilisées sous forme humaine. Les rares exceptions sont signalées par le symbole °.

Voie du loup-garou

Voie première

1. Forme de loup (L) : Le personnage peut se transformer en loup en dépensant un point de rage. Sous cette forme, il conserve seulement sa valeur d'INT ainsi que ses PV. Ses autres scores

varient en fonction du rang atteint dans la *Voie du loup-garou*. Au rang 1, il s'agit déjà d'un loup de belle taille, mais les rangs suivants permettent d'aller progressivement vers un loup géant.

FOR + rang, DEX +2, CON + rang*, PER +3*, CHA -3, DEF [13 + rang], Init 14, Morsure attaque = [rang+2], DM [1d6 + rang]

* Utiliser deux d20 et garder le meilleur résultat.

2. Forme hybride (L) : Le personnage adopte une forme qui reflète totalement sa nature duale, mi-loup mi-humanoïde. Il conserve ses caractéristiques, mais il obtient les bonus suivants : +2 Mod. de DEX (+4 Init., +2 DEF), +2 Mod. de FOR (+2 attaque et DM). En forme hybride, le personnage inflige [1d6 + Mod. de FOR] DM par attaque et, au prix d'une action limitée, il peut faire une attaque de morsure et une de griffes. En revanche, il ne peut que difficilement utiliser une arme (d12 en attaque).

3. Rage férale (L) : Le personnage entre dans une rage sanguinaire pour le reste du combat. Il gagne un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM de ses attaques au contact, mais subit un malus de -3 en DEF. Il doit attaquer tout ennemi en vue et ne peut fuir ou attaquer à distance. S'il veut stopper la rage avant d'avoir éliminé tous ses adversaires, il peut tenter un test de CHA difficulté 15 une fois par tour. S'il réussit cela lui fait immédiatement perdre 1 point de rage.

4. Mâchoire immense : Le loup-garou est considéré de taille Grande lorsqu'il se transforme en loup, ses DM de morsure passent à [2d6 + rang] DM, sous forme hybride ils passent à [1d8 + Mod. de FOR] DM. De plus, le

personnage augmente sa valeur de FOR de deux points (+1 au Mod. quelle que soit sa forme) et, désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de FOR et garde le meilleur résultat.

5. Attaque bondissante (L) : Le personnage effectue un mouvement de 20 mètres et peut faire une attaque de griffe et une attaque de morsure. Désormais, le personnage se déplace de 30 mètres par action de mouvement et, s'il chute, il réduit la hauteur de 10 mètres.



Le loup-garou

Voie d'aspect lunaire

Voie de la nuit noire (DEX)

Nouvelle lune

1. Enfant de la nuit : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et de perception dans la pénombre ou l'obscurité. Dans le noir, il voit comme en plein jour jusqu'à 30 mètres et comme dans la pénombre jusqu'à 60 mètres.

2. Attaque perfide (L) : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le personnage inflige 1d6 DM supplémentaire par rang atteint dans la voie (ne pas multiplier ces dés en cas de critique).

3. Prouesses férales (L) : Le personnage peut sauter une distance incroyable de 10 mètres par rang ou courir la même distance sur une surface improbable pendant un tour (eau, feuillage, mur vertical, etc.). Il doit cesser son mouvement sur une surface stable. De plus, désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de DEX et garde le meilleur résultat.

4. Soumission : Une fois par combat, en action gratuite, suite à une attaque, le personnage chute au sol et semble vaincu. Le personnage ignore totalement les DM de l'attaque qu'il vient de subir. Un loup ou un loup-garou considère que le personnage s'est soumis et le laisse en paix. Tout autre adversaire pense qu'il est mort et, à son prochain tour, le personnage peut se relever et effectuer une *Attaque perfide*.

5. Caméléon ténébreux : Dans le noir ou la pénombre, le personnage devient totalement invisible au prix d'une action de mouvement, l'effet dure tant qu'il ne bouge pas. Au prix d'un point de rage, il peut garder cet effet en action même si la lumière éclaire la scène. Le personnage gagne un bonus de +5 en DEF contre toutes les attaques à distance pendant 5 tours après avoir activé cette capacité.

LYCANTHROPES INFECTÉS

Issus de *CO Fantasy*, les lycanthropes infectés sont de pauvres créatures qui ne contrôlent pas leurs changements de forme et se métamorphosent en loups assoiffés de sang à la pleine lune. Lorsqu'ils reprennent forme humaine au matin, ils n'ont aucun souvenir de leurs méfaits de la nuit.

Loup-garou infecté (NC = 2 + rang/2) : Ils ont les mêmes caractéristiques que le loup décrit au rang 1 de la voie première, avec un rang équivalent au niveau du personnage infecté divisé par 3 (arrondi à l'inférieur). Ils ont une réduction des DM de 5 points annulée par l'argent et leur morsure provoque l'infection par la lycanthropie. Leurs PV sont égaux à 15 ou à ceux du personnage infecté si son score est supérieur.

Résister : Un personnage infecté peut toutefois résister à l'appel de la pleine lune en réussissant un test de CHA difficulté 18.

Se souvenir : Un personnage peut se souvenir de ses agissements de la nuit en réussissant un test d'INT difficulté 18.

Guérir : Si elle est traitée dans les 3 jours suivant la morsure, l'infection peut être guérie par certaines herbes médicinales rares ou par les sorts de *Guérison* (Voie des soins rang 4) ou de *Délivrance* (Voie de la spiritualité rang 3) du profil de prêtre (voir *CO Fantasy*).

Voie des esprits de la nuit (PER)

Croissant de lune

1. Sentir les auras (L) : Le personnage peut détecter la magie ou tout pouvoir magique ou mutant en action dans un rayon de 30 mètres autour de lui. En se concentrant un tour supplémentaire sur une aura particulière, il peut déterminer sa force (rang de la capacité, niveau du créateur) et sa nature

(vampirique, démoniaque, angélique, mutant, magie, etc.).

2. Protection contre les esprits (L) : Le personnage obtient un bonus de +3 en DEF et pour tous les tests de résistance contre les attaques des morts-vivants, des démons, des élémentaires, des créatures conjurées ou des esprits pour toute la durée d'un combat. Il peut aussi conférer cette capacité à un allié en le touchant.

3. Paix intérieure : Le personnage peut automatiquement mettre fin à la *Rage féroce* lorsqu'il le souhaite et, s'il réussit un test de CHA difficulté 15, il ne perd aucun point de rage. À partir du niveau 5, il peut faire de même pour la *Furie lunaire*. De plus, désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de PER et garde le meilleur résultat.

4. Voir l'invisible : Le personnage voit toutes les créatures invisibles et cachées ou même les esprits à une portée de 30 mètres. En se concentrant pendant un tour, il peut sentir les esprits ou les êtres cachés à une distance de 100 mètres et déterminer la direction approximative.

5. Esprits grondants (L) : Le personnage convoque des esprits de la nature en colère pour tourmenter son adversaire. Il fait un test opposé d'attaque magique (portée 30 mètres) et, en cas de réussite, la cible utilise un d12 au lieu d'un d20 en attaque pendant [5 + Mod. de PER] tours. Si la capacité est utilisée dans une cité, le loup-garou gagne aussi un bonus de +2 en attaque (les esprits sont très en colère !).

Voie du cœur de la nuit (INT)

Quartier de lune

1. Maître des métamorphoses : La nuit, le personnage a seulement besoin d'une action de mouvement pour changer de forme au lieu d'une action limitée.

2. Marque des ténèbres (L) : Le personnage fait un test d'attaque magique sur une cible en vue (portée 50 mètres). La cible porte une marque magique visible par tous les autres loups-garous pour une durée de 24 heures quelle que soit sa forme ou son déguisement. La cible ne peut plus se rendre invisible aux yeux des lycanthropes. De plus, pendant 24 heures, le personnage peut automatiquement pister sa cible tant que celle-ci se déplace au sol. La vitesse de déplacement du personnage est divisée par deux lorsqu'il piste une cible de cette manière.

3. Grand hurlement (L) : La nuit, le personnage peut pousser un hurlement terrifiant. Tous les ennemis en vue dont le niveau est inférieur au personnage doivent faire un test de CHA difficulté 10 ou fuir pendant [1d6 + Mod. de FOR] tours. En extérieur, le hurlement porte à 1 km par rang et toutes les créatures qui l'entendent subiront une pénalité de -5 en Init. si elles combattent le personnage cette nuit.

4. Savoir ancestral (L) : Le personnage consulte les esprits de la longue lignée des loups de son clan pour obtenir un renseignement. Il détermine avec précision la géographie locale (sentiers et chemins, passages et vallées, proies et prédateurs, dangers et refuges, etc.) dans un rayon de 5 km. De plus, désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests d'INT et garde le meilleur résultat.

5. Hanter les rêves (L) : Le personnage peut hanter les rêves d'une créature qu'il a rencontrée dans les dernières 24 heures (une seule tentative par nuit). Il doit réussir un test d'attaque magique opposé et, en cas de réussite, la cible est prise de violents cauchemars où elle est poursuivie par une meute de loups qui la rattrapent pour la dévorer. La victime est terriblement fatiguée le lendemain et elle utilise un d12 pour toutes ses actions au lieu d'un d20.



La voie de la lune pourpre aime le carnage.

Voie de la lune d'argent (CON)

Pleine lune

1. Fourrure rigide : Le personnage transforme les poils de sa fourrure en mèches solides et rigides qui le protègent. Il augmente sa DEF de +1 par rang atteint dans la voie.

2. Résistance à l'argent : Réduit les DM des attaques infligées par des armes en argent de 1 point par rang atteint dans la voie.

3. Réparer les os : Désormais, le personnage n'a plus besoin que d'une action d'attaque pour supprimer les effets d'une blessure grave. Au niveau 5, une action de mouvement suffit, mais il lui faut toujours dépenser 1 point de rage. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat.

4. Griffes d'argent (L) : Le personnage transforme ses griffes en argent. Toutes ses attaques sont considérées magiques et affectent les créatures sensibles à l'argent pendant [5 + Mod. de CON] tours.

5. Égorger (L) : Une morsure dévastatrice à la gorge de l'adversaire. Le joueur utilise un d12 en attaque au lieu du d20 et, si elle est réussie, l'attaque inflige 2d6 DM supplémentaires et un effet de saignement pour 1d6 DM supplémentaire par tour pendant 3 tours.

Voie du vagabond de la nuit (CHA)

Lune gibbeuse

1. Chien-loup : La forme de loup du personnage peut aisément passer pour celle d'un chien-loup, de plus il sait inspirer confiance aux humains et il garde sa valeur de CHA sous forme de loup.

2. Course : Le personnage peut courir sans se fatiguer pendant un nombre d'heures égal à sa valeur de CON en

couvrant chaque heure une distance en kilomètres égale à sa valeur de DEX +5 (DEX +10 en forme de loup).

3. Langage universel : Le personnage peut trouver le langage du corps qui lui permet de communiquer avec n'importe quelle créature, bien que de manière primaire. Cette capacité permet de communiquer avec un animal ou avec un humain qui ne parle pas la même langue. De plus, désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.

4. Hurlement choral (L) : Une fois par nuit, le personnage peut hurler à la lune. Lui et tous les alliés dans un rayon de 30 mètres qui font de même (par une action limitée) obtiennent 1 point de rage sans risque d'entrer en rage. Cette capacité permet aussi de communiquer de façon primitive avec tous les loups et les loups-garous à une distance de 10 km. Seul le personnage peut envoyer un message, il ne reçoit pas de réponse.

5. Pont de lune (L) : La lune doit être visible pour utiliser ce pouvoir. Le personnage et jusqu'à cinq compagnons voyagent instantanément sur un rayon de lune sur une distance pouvant aller jusqu'à 2 kilomètres. Le point d'arrivée doit être visible depuis le lieu de départ.

Voie de lycanthrope

Voie de la lune pourpre

Une voie de sang et de combat

1. Griffes acérées : Les griffes du personnage sont très tranchantes, il obtient une réussite critique en attaque sur tout résultat de 18 à 20. De plus, il peut utiliser son Mod. de DEX en attaque ou aux DM (au choix) à la place de celui de FOR.

2. Ignorer les blessures : Une fois par combat, le personnage ignore jusqu'à 10 DM par rang provenant d'une ou plusieurs attaques qu'il subit dans le même tour, même s'il s'agit d'une arme en argent.

3. Attaques sanglantes : À chaque fois qu'il obtient le résultat maximum sur un dé de DM d'une attaque de griffe ou de morsure, le personnage provoque une hémorragie. La victime subit +1 DM chaque tour jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués. Les DM de saignement de plusieurs blessures ne se cumulent pas.

4. Queue puissante : Le personnage possède une queue massive et puissante. Il peut réaliser en action gratuite une attaque supplémentaire avec un d12 et infliger [1d4 + Mod. de FOR] DM en cas de réussite. S'il obtient 12 au dé, la victime doit faire un test de FOR opposé ou être renversée.

5. Sang mordant : Le sang noir du loup-garou est terriblement acide, toute créature qui le combat au contact subit 1d6 DM d'acide par attaque réussie. Cet acide affecte les garous comme si c'était de l'argent liquide et les vampires comme si c'était du feu.

Voie de la mère terre

Une voie de protection et de soins

1. Lécher les plaies : Le personnage peut lécher les plaies. La cible récupère 1 PV par tour pendant un maximum de 1 tour par niveau du personnage traité. Si la cible est un loup-garou, les effets de cette capacité sont multipliés par le rang atteint dans la voie (25 PV en 5 tours au rang 5). Ce traitement peut être répété une seule fois par jour.

2. Protection de la terre : Le personnage divise par deux tous les DM des éléments de la nature, froid, chaleur, venin animal, plante toxique, etc. et il peut trouver automatiquement de la nourriture pour une personne (ou loup-garou) par rang en 1d6 heures de chasse en milieu naturel.

3. Aspirer le venin : En léchant une plaie, le personnage peut retirer le venin d'une blessure et annuler les effets

d'un poison. Lui-même devient immunisé aux poisons et aux maladies. De plus, il peut soigner un humain infecté par la lycanthropie depuis moins de 3 jours.

4. Apaiser la douleur (L) : Le personnage apaise la cible et la soigne en dissipant sa rage. La cible récupère [4d6 + Mod. de CON du patient] PV pour chaque point de rage qu'elle dépense.

5. Transe de la lune : Le personnage et jusqu'à un allié par niveau du personnage dansent en hurlant à la lune pendant 5d6 minutes, chaque participant gagne un point de rage sans risque d'entrer en *Rage férale*. Les loups-garous qui réussissent un test de PER difficulté 15 gagnent un second point. Cette cérémonie ne peut être réalisée qu'une fois par nuit.

Voie du maître de meute

Une voie du clan et de commandement

1. Montrer sa puissance : Le personnage peut infliger des DM temporaires avec ses griffes et ses crocs en ignorant la FOR de la victime. Normalement, la victime d'une attaque temporaire retranche son Mod. de FOR des DM temporaires.

2. Profiter du nombre : Lorsqu'il combat au contact la même cible qu'un allié, le personnage reçoit un bonus de +2 en attaque **ou** en DEF. À partir du rang 4, il gagne le bonus en attaque **et** en DEF.

3. Être en accord (L) : Le personnage peut communiquer par télépathie avec les autres loups-garous à une distance de 30 mètres, il peut parler et entendre les réponses. De plus, en observant un groupe d'individus, il peut déterminer le sentiment dominant du moment et l'avis majoritaire sur une question donnée : guerre, paix, fuir, dormir, indifférence, etc.

4. Appel à la meute (L) : Une fois par nuit, le personnage peut convoquer une

meute d'une quinzaine de loups normaux. Les loups menacent ou attaquent pour le personnage pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Ils infligent automatiquement 1d6 DM à chaque adversaire présent dans une zone de 10 mètres de diamètre ou se concentrent sur un seul adversaire. Dans ce cas, chaque tour, un test d'attaque magique réussi permet d'infliger 3d6 DM à la cible.

5. Frères de sang (L) : Le loup-garou échange son sang avec un autre loup-garou. Désormais, lorsqu'ils combattent côte à côte, le frère de sang profite du même bonus que le personnage (+2 en attaque et en DEF). De plus, si un frère de sang tombe à 0 PV en combat, tous ses frères gagnent immédiatement un point de rage. Abandonner ou combattre un frère de sang fait perdre définitivement 1 PV au personnage sur son score maximum.

Voie de l'adaptation au monde

Une voie pour aller parmi les hommes

1. Trouver la forêt : Le personnage peut à tout moment déterminer la direction et la distance du lieu boisé le plus proche. Il est aussi capable de trouver la sortie la plus proche d'un bâtiment ou d'une cité.

2. Habitué à la technologie : Le personnage ne cause plus de pannes ou de dysfonctionnements des objets technologiques. Il obtient un bonus de +5 pour comprendre ou savoir faire fonctionner les objets modernes ou complexes.

3. Embrouiller les souvenirs : Le loup-garou profite du même talent que les êtres féériques pour faire oublier aux humains ordinaires ce qu'ils ont vu (voir *Don d'oubli*, avantage d'être féérique).

4. Résistance aux armes à feu : Le personnage divise par 2 les DM des

armes à feu, même s'il s'agit de balles en argent. En forme humaine, il obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM des armes à feu.

5. Panne technologique (L) : Le personnage peut provoquer une panne dans un objet technologique à une portée de 30 mètres en réussissant un test de PER de difficulté 10. Si l'objet est porté par un adversaire (comme une arme à feu), il doit à la place réussir un test opposé d'attaque magique.

Voie des esprits totémiques

Une voie pour communiquer avec les esprits des animaux

1. En accord avec le monde : Les animaux sont amicaux et calmes en présence du personnage. Il gagne un bonus de +5 à tous les tests de survie en nature et en escalade quelle que soit sa forme (humaine incluse).

2. Totem faucon : Le personnage adopte la posture du faucon, il gagne +5 en Init. et +5 à tous les tests de PER et de détection. Il conserve ces bonus tant qu'il ne change pas de totem.

3. Totem rat : Le personnage adopte la posture du rat, il gagne +2 en DEF et +5 à tous les tests de CON. Il conserve ces bonus tant qu'il ne change pas de totem. Changer de totem est une action d'attaque.

4. Totem chat : Le personnage adopte la posture du chat, il gagne +2 en attaque et +5 à tous les tests de DEX. Il conserve ces bonus tant qu'il ne change pas de totem. Désormais, changer de totem est une action de mouvement.

5. Totem ours : Le personnage adopte la posture de l'ours, il gagne +1d6 aux DM et +5 à tous les tests de FOR. Il conserve ces bonus tant qu'il ne change pas de totem. Désormais, changer de totem est une action gratuite qui peut être réalisée une seule fois par tour.

LES VAMPIRES

Un être humain qui s'est entièrement fait drainer de ses fluides vitaux et a subi le baiser vampirique se transforme en vampire. Il présente tous les signes de la mort, mais sortira de la tombe à la prochaine nuit tombée. Pour se relever comme vampire, il faut impérativement disposer d'un point dans la *Voie du vampire* (un personnage peut gagner cette capacité immédiatement pour en bénéficier en jeu et payer le point de capacité au prochain passage de niveau).

Règles sur les vampires

Les vampires utilisent leur Mod. d'INT pour calculer leur score d'attaque magique.

Avantages

Caractéristique extraordinaire : Chaque voie de vampire fait références à une caractéristique indiquée entre parenthèses après son nom. En plus de toutes les autres capacités, un vampire reçoit automatiquement un bonus de +1 à la valeur de cette caractéristique par rang atteint dans la voie.

Créatures non-vivantes : Les créatures non-vivantes ne respirent pas, elles sont immunisées au poison et aux maladies, elles sont infatigables et sont immunisées à presque toutes les attaques qui demandent un test de CON. Les vampires voient dans le noir à 20 mètres comme en plein jour.

Immortel : Le vampire est immortel ; s'il tombe à 0 PV, il s'enfuit en forme gazeuse pour rejoindre son cercueil/repaire et s'y reposer.

Morsure : Les crocs du vampire lui permettent de se nourrir et peuvent servir d'arme, infligeant 1d4 DM sans bonus de caractéristique. Toutefois, infliger des DM ne signifie pas que le vampire peut forcément commencer à *Aspirer le sang*. Cela nécessite l'accès à un vaisseau sanguin important situé sur des zones particulières comme le cou, le poignet ou encore l'aine. Une simple morsure en combat produit des DM ordinaires, c'est pourquoi la plupart des vampires choisissent la ruse, la séduction ou l'utilisation de pouvoirs pour endormir la méfiance de leur cible.

Si un vampire particulièrement désespéré, primaire ou inexpérimenté souhaite obtenir ce résultat par la force, commencez par lui demander un test d'attaque contre un score égal à la somme de la DEF et du score d'attaque au contact de la cible. En cas de réussite, le vampire doit encore emporter un test de FOR opposé. Si c'est gagné, le vampire peut commencer à *Aspirer le sang*, la victime peut tenter un nouveau test de FOR à chaque tour en guise d'action de mouvement mais sa FOR est alors déjà réduite par le pouvoir de drainage du vampire (voir ci-dessous).

Aspirer le sang : Lorsqu'il mord une victime sans défense (séduite, endormie, réduite à l'impuissance ou inconsciente), le vampire peut la vider de son sang. Cela lui apporte une puissante extase et il inflige 1d6 points de DM par tour, directement retranchés à la valeur de FOR de sa cible. La morsure est indolore et même agréable. Bien souvent, lorsqu'une victime s'aperçoit que quelque chose ne va pas, il est trop tard. Lorsque la FOR de la cible

tombe à 0, elle meurt et le vampire obtient 1 point de sang. Le vampire se sent alors plus vivant, il reprend des couleurs et il ressemble parfaitement à un être humain pour une durée de 24 heures. Si la victime n'est pas totalement vidée de son sang, le vampire ne reçoit pas de point de sang et la victime est contaminée (voir ci-dessous les sang-faibles).

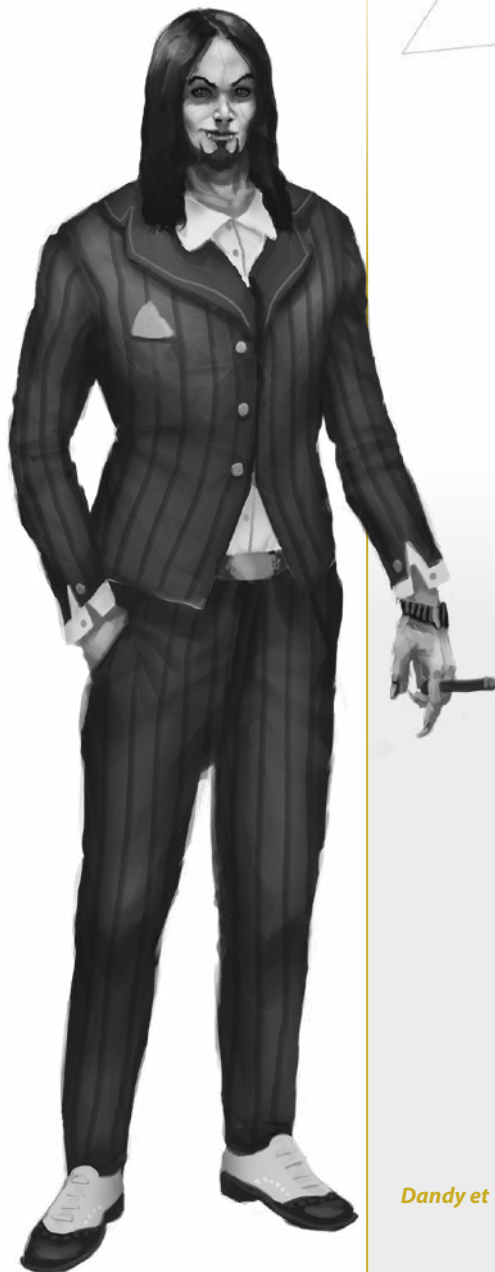
Baiser vampirique : Le vampire peut faire profiter ses victimes du don ténébreux – les transformer en vampire – s'il le souhaite. Pour cela, après avoir vidé une victime de presque tout son sang (il doit volontairement lui laisser 1 point de FOR), il lui fait boire son propre fluide vital. Cela lui occasionne la perte de 3 points de sang. Si le vampire ne dispose pas d'assez de points de sang, le rituel est un échec et la chose se relève sous la forme d'un sang-faible pervers et haineux qui cherche à détruire son créateur pour boire son sang (complètement) afin de devenir un véritable vampire.

Point de sang : Un vampire ne possède pas de points de récupération, il ne guérit pas de façon ordinaire : soit il se régénère, soit il doit dépense des points de sang (en cas de blessure grave, par exemple). Un personnage vampire utilise donc les cases normalement destinées à la gestion des points de récupération pour noter ses points de sang.

Un point de sang est obtenu en vidant complètement un humain de son sang, ce qui le tue. Ces points peuvent être conservés aussi longtemps que le joueur le souhaite, mais aucun vampire ne peut conserver plus de points de sang que le rang atteint dans la *Voie du vampire*. De plus, un point de sang est automatiquement perdu pour chaque test de *Soif dévorante* raté.

Un point de sang dépensé permet :

- De récupérer immédiatement 10 PV, même s'il s'agit de DM de feu (donc au score de PV maximum).



Dandy et Vampire.

VAMPIRE OU VAMPIRES...

Le vampire présenté dans *CO Fantasy* a été créé pour être compatible avec la version de *Donjons & Dragons* ou de *Pathfinder* de cette créature. Les règles sur les vampires présentées ici sont plutôt inspirées par le *Monde des ténèbres* ou les films de genre tel *Entretien avec un vampire* (inspiré du livre d'Anne Rice) ou même *Blade*. Malgré nos efforts pour rapprocher au mieux ces conceptions difficilement compatibles, quelques choix peuvent faire dresser les cheveux sur la tête d'un puriste (le rôle des cercueils ou les sang-faibles, par exemple). Supprimez et remplacez ce qui vous est insupportable !

En fin de compte, nous n'avons pas trouvé de solution satisfaisante pour un point particulier : l'absorption d'énergie. Toutes les attaques des vampires de *CO Fantasy* produisent des DM d'énergie négative et permettent d'aspirer l'énergie vitale des victimes. Cela leur permet de transformer celles-ci en vampirien (sang-faible). Si vous voulez conserver cette vision et être 100 % compatible avec le vampire du bestiaire de *CO Fantasy*, vous devrez remplacer la capacité de rang 5 de la *Voie du Vampire* par celle présentée ci-dessous. Cette règle implique que le vampire de *CO Fantasy* a atteint le rang 5 de la voie, toutefois, il est concevable de rencontrer des vampires moins puissants qui n'ont pas accès à ce pouvoir.

(suite marge suivante)

- D'annuler les effets d'une blessure grave.
- D'obtenir un bonus de +10 sur n'importe quel test d'action physique (FOR, DEX, CON, attaque au contact).
- De nourrir une goule.
- D'ignorer les effets de la *Soif dévorante* pendant 24 heures.

Limitations

Vulnérabilité au feu : Les vampires sont vulnérables aux DM causés par le feu. Ces DM sont retranchés directement à leur score maximum de PV et pas au score actuel : cela signifie qu'ils ne peuvent pas être régénérés de façon normale.

Exemple : *Reth le vampire possède 30 PV au maximum. Il subit les effets dévastateurs du soleil et perd 5 PV. Son nouveau score maximum de PV est de 25. Il reçoit un coup d'épée pour 7 points de DM, son score actuel de PV est à présent de 18 mais, dès le tour suivant, il commence à régénérer jusqu'à revenir à 25 PV.*

Le vampire doit se reposer dans son cercueil pour récupérer de tels DM et il récupère alors 1 PV max par rang atteint dans la *Voie du vampire* pour 24 heures de repos ininterrompu. Si le cercueil du vampire est inaccessible, il doit s'enterrer sous terre et il ne récupère alors que 1 PV max par mois.

Terreur du soleil : Un vampire subit 2d6 DM de feu par tour lorsqu'il est exposé au soleil. Ces DM sont réduits à 1d6 par tour si le vampire est complètement couvert (vêtements, masque, lunettes). La lumière du soleil est toujours assimilée à des DM de feu pour un vampire.

Créature de la nuit : Durant la journée – du lever au coucher du soleil – un vampire utilise un d12 pour tous ses tests au lieu d'un d20 et il ne peut réaliser aucune action limitée.

Cercueil sur mesure : Un vampire qui n'a pas pu dormir le jour dans son cercueil passe ensuite une très mauvaise nuit ! Il utilise un d12 pour toutes ses actions jusqu'à ce qu'il passe à nouveau une journée complète de repos dans son cercueil. Un vampire ne peut avoir qu'un seul cercueil à la fois, un cercueil ne devient le sien qu'une fois qu'il a passé 7 jours et 7 nuits à y reposer.

Soif dévorante : À l'issue de chaque nuit où il n'a pas bu de sang, le vampire doit faire un test de CON de difficulté 10 (+1 par journée sans nourriture). S'il échoue, il reçoit un malus cumulable de -2 à toute action (pour un maximum de -10) jusqu'à ce qu'il s'abreuve du sang encore chaud d'une victime. Se nourrir de sang d'animal (à sang chaud) est une option de secours très désagréable et peu viable pour un vampire. Au lieu d'un malus de -2, il ne subit qu'un malus de -1 par jour, limité à -5.

Les différentes catégories de vampires

- Le *Nouveau-né* est vampire depuis moins d'un an. Il est limité au rang 2 des voies.
- Le *Jeune* est vampire depuis au moins une année. Il est limité au rang 3 des voies.
- Le *Vampire* est vampire depuis au moins une décennie. Il est limité au rang 4 des voies.
- L'*Ancien* est vampire depuis au moins un siècle. Il est limité au rang 5 des voies.
- L'*Antédiluvien* est vampire depuis au moins un millénaire. Il possède des capacités dont personne ne connaît l'exacte étendue...

Les Sang-faibles

Les sang-faibles aussi appelés *vampiriens* à *CO Fantasy*, sont des vampires ratés ou de pauvres hères mordus par

VAMPIRIEN

NC 4, créature non-vivante

FOR +5* **DEX** +2* **CON** +3*

INT +0 **PER** +0 **CHA** +0

DEF 17 **PV** 35 **Init** 15

Morsure et griffes +6 **DM** 1d6+5 ou selon arme +5

Résistance : Soustraire 5 à tous les DM subis (RD 5), sauf armes en argent et feu.

Absorption d'énergie : À chaque fois que le vampirien blesse une créature avec son attaque de morsure et de griffes, il récupère 5 PV.

Vulnérabilité au soleil : Un vampirien exposé au soleil subit 2d6 DM par tour sur ses PV max (il ne peut pas les régénérer tant qu'il reste à la lumière).

un vampire, mais dont tout le sang n'a pas été vidé. Au lieu de devenir des vampires, ils se relèvent en créatures mineures le plus souvent folles, haineuses et violentes à l'égard de tous les vivants, mais parfois au service de leur créateur (selon certaines capacités spéciales des vampires).

Contamination : Lorsqu'une victime est mordue par un vampire (voir morsure ci-dessus) mais que le vampire ne la vide pas totalement de son sang, elle doit faire un test de CON de difficulté 15 chaque nuit suivante tant qu'elle n'a pas récupéré tous ses points de FOR pour ne pas se transformer en sang-faible. Elle récupère les points de FOR au rythme de 1 par jour où elle s'expose aux rayons du soleil.

Les goules

Ce que les vampires appellent une goule est une créature très différente du monstre de *CO Fantasy*. Une goule est un humain nourri de sang vampirique pour en faire un serviteur. Contrairement à la création d'un vampire ou même d'un sang-faible, son créateur ne l'a pas mordu. Le sang de

vampire accorde à la goule certains pouvoirs, mais elle conserve son statut de vivant (elle boit, mange, respire et dort) ce qui lui permet d'exécuter pour le vampire des missions en plein jour.

Une goule possède des pouvoirs tant que le vampire qui l'a créée la nourrit. Il lui faut boire au moins un point de sang par jour pour conserver ou utiliser ses pouvoirs. Elle peut survivre en se contentant d'un point de sang par mois mais, dans ce cas, elle ne peut faire usage d'aucun pouvoir. Au-delà, elle doit réussir un test de CON difficulté 15 chaque mois, en cas d'échec, elle se transforme irrémédiablement en sang-faible, en cas de réussite elle survit au prix d'ignobles souffrances et est considérée comme *Affaiblie*. Elle subit un point de folie par mois de ce traitement si vous utilisez cette règle optionnelle.

Vieillessement : Tant qu'elle absorbe au moins 1 point de sang par mois, une goule ne vieillit plus.

Vigueur d'outre-tombe : La goule augmente sa valeur de CON de +2 et, désormais, à chaque fois qu'un test de CON est demandé, le joueur ou le meneur lance deux d20 et garde le meilleur résultat.

Point de sang : Une goule peut utiliser le point de sang octroyé par un vampire comme un vampire (sauf pour nourrir une goule !). Un vampire peut octroyer autant de points de sang à une goule qu'il est capable d'en conserver lui-même.

Voie de vampire : Une goule peut progresser dans une voie de vampire de son choix (sauf la voie première). Toutefois, il lui faut obtenir chaque jour un point de sang pour pouvoir utiliser ses capacités.

Voie du Vampire

Voie première

1. Vitalité ténébreuse : Pour chaque rang atteint dans la voie, le vampire gagne une régénération de 1 point par

(suite marge précédente)

5. Absorption d'énergie

Désormais, les attaques naturelles du vampire, griffes incluses, sont porteuses d'une aura d'énergie négative qui détruit et aspire la vitalité des cibles vivantes. Pour chaque attaque réussie, le vampire inflige 1 point de mort et récupère 5 PV. Lorsque le nombre de points de mort d'une victime humanoïde dépasse son niveau, elle sombre immédiatement dans l'inconscience et se transforme en sang-faible au bout de 2d6 heures. La tuer et brûler son cadavre est la seule solution pour empêcher la transformation.

tour (tant que ses PV sont supérieurs à 0) et une réduction des DM de 1 (sauf au feu et aux DM sacrés). Les PV sont récupérés au tout début de son tour.

2. Serres de la bête : Le personnage est dorénavant capable de faire pousser ses doigts et ses ongles en véritables griffes pour se battre, il inflige [1d6 + Mod. de FOR] DM par attaque. Il obtient +5 aux tests d'escalade.

3. Baiser de la goule : Le vampire peut créer une goule à son service. S'il s'agit d'un humain ou même d'un Surhumain, celui-ci garde toutes ses capacités et ses caractéristiques, mais bénéficie des avantages d'une goule (voir la description des goutes).

4. Marcheur diurne : Le vampire peut désormais utiliser des capacités nécessitant une action limitée pendant la période diurne tant qu'il est à l'abri de la lumière du soleil. À partir du rang 5, il abandonne le d12 pour retrouver l'usage du d20.

5. Présence abominable : S'il le souhaite, l'apparence décharnée du vampire devient affreuse et sa prestance ténébreuse complètement oppressante, la terreur qu'il inspire est digne des plus grands prédateurs de légende. Le vampire reçoit un bonus de +5 à tous les tests d'intimidation. Lorsqu'il attaque pour la première fois, toutes les créatures à moins de 20 mètres doivent réussir un test de CHA de difficulté 15 ou être *Ralenties* pendant 1d4 tours (submergées par la peur). Les autres Surhumains n'ont besoin de réussir qu'un test de difficulté 10 pour résister.

Voie de la rage primordiale (FOR)

1. Œil du prédateur : Les yeux du vampire luisent d'une lueur surnaturelle, lui accordant une vision parfaite dans l'obscurité la plus totale à une distance de 50 mètres et lui donnant un bonus de +5 aux tests pour intimider ou effrayer.

2. Mâchoire béante : La bouche du vampire peut s'ouvrir de façon monstrueusement grande. Il inflige [1d6 + Mod. de FOR] DM par morsure et peut obtenir une attaque gratuite de morsure chaque tour. Il utilise un d12 pour le test de cette attaque au lieu d'un d20.

3. Puissance de la tombe : Le vampire gagne un bonus de +5 à ses tests de FOR et, désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de FOR et garde le meilleur résultat (le jour, il lance deux d12).

4. Furie écarlate (L) : Le vampire se plonge dans une rage sanguinaire qui dure un tour par niveau. Il devient immunisé aux attaques basées sur les sentiments et les émotions, il gagne un bonus de +5 pour résister aux attaques mentales et inflige +1d6 aux dommages de corps-à-corps. Il ne peut plus utiliser d'attaque ou de pouvoir à distance et il doit réussir un test de CHA 15 pour faire mettre fin prématurément à cet état.

5. Évêtrer (L) : Une attaque de griffes dévastatrice à l'abdomen de l'adversaire. Le joueur utilise un d12 en attaque au lieu du d20 et, si elle est réussie, l'attaque inflige +2d6 DM et un effet de saignement pour 1d6 DM supplémentaire par tour pendant 3 tours.

Voie de la malignité d'outre-tombe (DEX)

1. Baigné par la nuit : Le vampire gagne un bonus de +5 à ses tests de discrétion. De plus, tant qu'il reste immobile dans les ombres, il faut un test de PER de difficulté 20 pour le détecter.

2. Promptitude : La vitesse d'exécution exceptionnelle du vampire lui octroie un bonus égal au rang atteint dans la voie aux tests de DEX, en Init. et en DEF.

3. Vif-argent (L) : Le vampire a acquis une telle vitesse d'action qu'il peut

effectuer deux attaques de griffes au prix d'une action limitée. Sa seconde attaque est réalisée avec un d12 au lieu d'un d20. À partir du rang 5, *Vif-argent* lui permet d'effectuer trois attaques, mais chacune d'elles doit alors être réalisée avec un d12 au lieu d'un d20.

4. Plus rapide que la mort : Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de DEX et garde le meilleur résultat. La vitesse de course du vampire augmente et il peut ajouter 10 mètres de déplacement à chaque action qu'il utilise : action de mouvement, d'attaque ou action limitée.

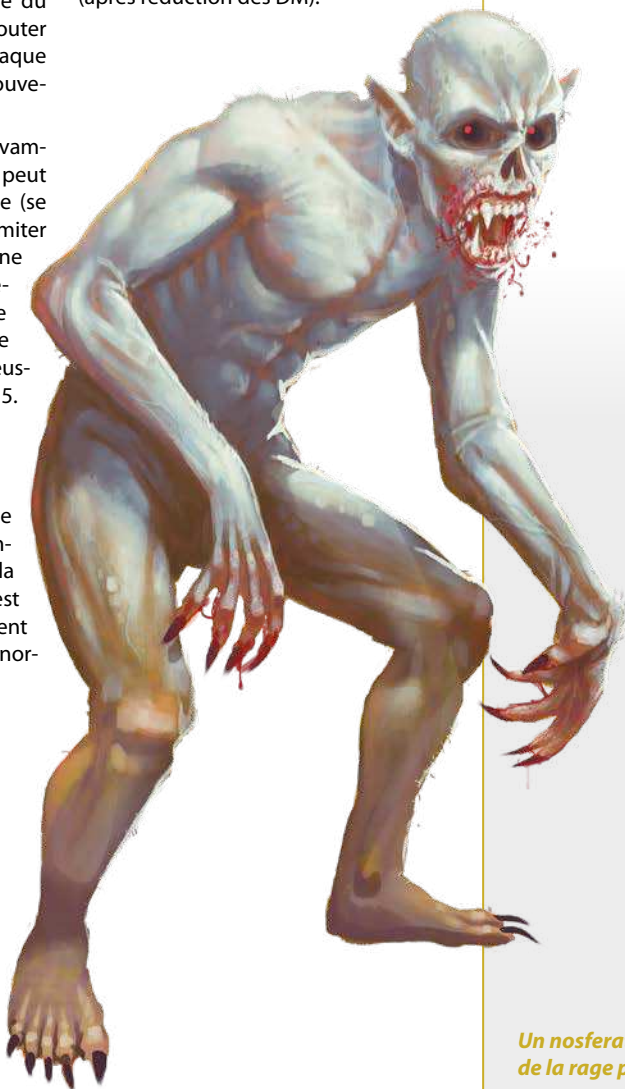
5. Mille visages : Le contrôle du vampire sur les ombres est tel qu'il peut brouiller ses traits et sa silhouette (se rendant méconnaissable) ou imiter l'apparence d'une autre personne au prix d'une action de mouvement. Une personne étudiant de près le vampire peut tenter de percer à jour la supercherie en réussissant un test d'INT de difficulté 15.

Voie de la résilience sépulcrale (CON)

1. Chair morte : Le vampire gagne une réduction de DM supplémentaire de 1 par rang atteint dans la voie. Cependant, désormais, il est aussi vulnérable aux armes en argent et celles-ci lui infligent des DM normaux (aucune RD).

2. Maître du tombeau : Désormais, le vampire peut faire sien un nouveau cercueil en seulement une journée passée à l'intérieur (au lieu de 7). De plus, il peut posséder deux cercueils à des endroits différents à tout moment.

3. Peau de marbre : Le vampire augmente sa DEF de +2, les projectiles des armes à feu rebondissent sur sa peau et il divise les DM de ces armes par deux (après réduction des DM).



Un nosferatu adepte de la rage primordiale.

4. Corps de brume (L) : Le vampire peut à volonté se transformer en forme gazeuse et se déplacer de 10 mètres par action de mouvement en planant au-dessus du sol et en passant à travers les interstices. Dans cet état, il est immunisé aux attaques physiques, sauf aux DM de feu. Reprendre sa forme matérielle demande une action limitée au vampire.

5. Enfouissement (L) : Le vampire peut s'enfoncer dans la terre jusqu'à une heure par niveau chaque jour (mais pas la pierre ou les surfaces artificielles) et en ressortir de la même façon. Durant la durée de son enfouissement, il est indétectable et invulnérable à tout pouvoir mental. Il ne peut pas agir, mais régénère de façon normale et il est à l'abri du soleil.

Voie du sombre savoir (INT)

1. Sens acérés : Le vampire gagne un bonus de +5 à ses tests de perception. De plus, il peut prendre une action limitée pour accroître l'efficacité d'un de ses sens durant [1D6 + Mod. d'INT] minutes. Les tests basés sur ce sens se font alors avec deux d20 (on garde le meilleur résultat) mais les stimuli trop importants (lumière pour la vue, etc.) imposent un jet de CON de difficulté 15 pour ne pas être *étourdi* un tour (une seule action au choix de mouvement ou d'attaque).

2. Murmures du suaire (L) : Le vampire peut envoyer un message à une personne à portée de vue à une distance maximum de 50 mètres par rang ou à une personne de sa connaissance hors de son champ de vision à une distance de 20 mètres par rang. Ces murmures sont si persuasifs que le vampire peut effectuer des tests sociaux comme s'il était présent.

3. Regard de l'âme (L) : Le vampire peut lire les pensées de la cible et déceler les mensonges, à une portée de

10 m. La cible peut résister avec un test de CHA de difficulté [10 + Mod. d'INT] du vampire. Une cible qui a résisté au *Regard de l'âme* y est immunisée pour 24 heures. Si le vampire réussit un test d'INT de difficulté 20, il perçoit la nature réelle de la cible et perce toute illusion.

4. Enterrement psychique (L) : Le vampire attaque mentalement une cible située à moins de 30 mètres. Sur un test d'attaque magique réussi, il inflige [4D6 + Mod. d'INT] DM temporaires. Un test de CHA de difficulté [12 + Mod. d'INT du vampire] permet de n'en subir que la moitié. Si la cible tombe inconsciente à cause de ce pouvoir, elle subira une folie temporaire à son réveil (voir les règles de *Points de choc*, p. 74).

5. Vieux comme le temps : Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests d'INT et garde le meilleur résultat. De plus, le vampire peut résister à toute attaque mentale par un test d'INT opposé à son adversaire.

Voie de l'esprit farouche (PER)

1. Chuchotements dans la nuit (L) : Le vampire peut appeler les animaux alentours (ou la vermine : insectes, rats, etc.) dans un rayon de 200 mètres par rang atteint dans la voie. Les créatures ainsi appelées sont bien disposées envers le vampire, même si elles ne lui obéissent pas spécialement.

2. Maître du troupeau (L) : Le vampire peut commander à tous les animaux (et vermine) et les contraindre à lui obéir en réussissant un test de CHA de difficulté égale à la FOR de l'animal. La somme des bonus de FOR des animaux contrôlés ne doit pas dépasser sa valeur d'attaque magique. Ce pouvoir ne fonctionne pas sur les animaux magiques ou fantastiques. Le vampire peut leur faire absorber un point de sang pour les transformer en créatures monstrueuses. Une telle créature profite de tous les avantages

et inconvénients d'une goule. De plus, elle augmente sa DEF, ses scores d'attaque et de DM de +2, elle est fidèle au vampire et comprend des ordres simples (garde, attaque, suis-moi, etc.).

3. Milles yeux (L) : Le vampire peut voir à une distance de 200 mètres par rang par les sens des animaux (ou des vermines) qu'il contrôle. Il peut poster des sentinelles ou envoyer des espions. Il est donc très difficile de le prendre par surprise ou lui dissimuler quelque chose.

4. Forme de la bête (L) : Le vampire est capable de se transformer en un énorme loup maléfique, aussi appelé sombre loup. Sous cette forme, le vampire se déplace de 30 mètres par action de mouvement, sa DEF passe à 18 et il obtient une attaque de morsure qui inflige $[2d6 + 5]$ DM. Sous cette forme, le vampire peut utiliser toutes les capacités qui ne nécessitent pas de parler ou l'usage de mains humaines. Il lui faut une action de mouvement pour reprendre sa forme de vampire.

5. Je suis la bête : Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de PER et garde le meilleur résultat. De plus, les instincts du vampire sont si développés qu'il gagne un bonus de +2 en DEF et en Init.

Voie de l'attrait de la nuit (CHA)

1. Le fouet de la langue (L) : En réussissant un test d'attaque magique, le vampire peut donner un ordre simple à la cible (20 m de portée) que celle-ci exécutera pendant un tour entier. Celle-ci peut y résister avec un test de CHA de difficulté $[10 + \text{Mod. de CHA}]$. Si cet ordre est suicidaire (sauter dans le vide par exemple), la cible gagne un bonus de +5 pour y résister. Cet ordre peut être une suggestion mentale, comme par exemple faire déclarer à

la cible « *Vos papiers sont en règle, vous pouvez passer* » alors que le vampire n'a présenté aucun papier.

2. De velours est ma voix : Le vampire gagne un bonus de +5 à tous ses tests de CHA. De plus, en passant 1d6 tours à parler à un humain ordinaire, il peut implanter dans l'esprit de sa cible qu'il est une vieille connaissance amicale. La cible peut faire un test de CHA de difficulté $[10 + \text{Mod. de CHA}]$ pour résister. En cas d'échec, elle se comportera avec le vampire comme avec un vieil ami.

3. Attraction irrésistible (L) : Le vampire peut attirer à lui jusqu'à une cible par rang atteint dans la voie avec une portée de 30 m. Les personnes ciblées peuvent résister avec un test de CHA de difficulté $[10 + \text{Mod. de CHA}]$. Le vampire peut, à la place, choisir de repousser ces cibles. Les victimes du pouvoir utilisent leur prochain tour pour s'éloigner ou s'approcher du vampire au mieux de leurs capacités, même si cela les amène à prendre des risques inconsidérés comme par exemple sauter d'une falaise.

4. La nuit incarnée : Le vampire est capable de se transformer en chauve-souris de taille ordinaire. Sous cette forme, le vampire peut voler et il se déplace de 40 mètres par action de mouvement. Il peut ainsi parcourir 30 km par heure sans considération de terrain. Sa DEF passe à 20 tant qu'il peut voler (au sol, elle tombe à 12) et il ne peut attaquer ou utiliser de pouvoirs (ses résistances en revanche sont toujours actives). Il lui faut une action de mouvement pour reprendre sa forme de vampire.

5. Emprise sur les vivants : Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat. Toutes les capacités de la voie voient la difficulté des tests de résistance augmentée de 5 points.

LES MUTANTS

NOM DES POUVOIRS

Chacune des voies décrites ci-dessous porte le nom donné aux mutants qui maîtrisent le pouvoir correspondant. Par exemple, un mutant capable de se rendre intangible est appelé un estompeur, un autre capable de maîtriser l'électricité un foudroyeur.

Certains de ces mots n'existent pas dans le dictionnaire, car ils ont été inventés pour décrire des dons qui n'existent pas...

« Voyez-vous, je pense que ce qui vous terrifie tellement, c'est moi. Moi et mon engeance, la confrérie des mutants. »

– Magneto dans *X-Men*.

Derniers présentés, mais pas les moindres, voici les mutants. Selon le contexte, ces Surhumains sont parfois aussi appelés « *superhéros* » ou « *super-vilains* » et leurs capacités des « *superpouvoirs* ». Nous avons choisi le terme de mutant, car superhéros apporte une connotation « *collant moulant* », et tout le monde n'est pas forcément à l'aise avec cette mode vestimentaire... Le superhéros issu des comics sous-entend aussi une échelle de puissance qui peut aller jusqu'aux pouvoirs planétaires. Or l'architecture de CO est mal adaptée pour gérer des affrontements titanesques où les héros sont capables de traverser un building après avoir reçu une baffe et de se relever juste après en disant « *même pas mal* ». Ces règles sont conçues pour rester équilibrées avec les autres types de Surhumains et proposent donc des superpouvoirs relativement *light*. Toutefois, vous trouverez en option des règles supplémentaires pour des aventures au goût plus super-héroïque !

Nous ne proposons pas d'explication à l'origine des pouvoirs mutants, toutefois, c'est une question à laquelle le MJ devrait avoir une réponse avant de commencer le jeu. S'agit-il d'une évolution normale de l'humanité, l'apparition d'une nouvelle race d'hommes supérieurs ? Cette évolution a-t-elle une cause plus extraordinaire, comme l'arrivée d'une ou plusieurs entités puissantes venues de l'au-delà ou une

conjonction planaire à l'échelle de l'univers ? Est-ce le fruit de recherches humaines secrètes, volontaires, mal maîtrisées, d'un accident industriel ? Posez les mêmes questions que pour la magie : ces pouvoirs sont-ils fréquents, quelles sont les conséquences sur la marche du monde, existe-t-il des factions, un racisme anti-mutant ? Si vous souhaitez entamer ce type de campagne, nous ne pouvons que vous conseiller la lecture de l'excellent *Magie Brute* de Larry Correia. Il donne un bon exemple d'exploitation des pouvoirs sans tomber dans le cliché des superhéros, des sociétés secrètes, d'univers alternatif et d'explications sur l'origine des mutants.

Règles sur les mutants

Les voies de mutant de CO *Contemporain* suivent une logique thématique, chaque voie décline un concept de superpouvoir de façon cohérente, du pouvoir le plus faible vers le plus puissant. Les règles tentent de concevoir une classification rationnelle (!) des mutants. Ainsi, nous avons divisé les mutants en trois catégories selon leur pouvoir : endogène (sur soi-même), exogène (sur l'environnement), psychogène (sur l'esprit). Un mutant est donc défini par sa catégorie : endo-actif, psycho-actif et exo-actif, chaque catégorie comprend une voie première spécifique et sept autres voies.

- Les mutants endo-actifs utilisent leur Mod. de CHA pour calculer leur score d'attaque magique.
- Les mutants exo-actifs utilisent leur Mod. de PER pour calculer leur score d'attaque magique.



Un affrontement entre deux mutants peut modifier des paysages entiers.

POUVOIR UNIQUE

Par défaut, comme pour tous les profils de Surhumains, les mutants obtiennent une voie première associée à deux voies de pouvoirs. Toutefois, le MJ pourra préférer autoriser une seule voie (un seul pouvoir) à chaque personnage.

Un second pouvoir sera éventuellement débloqué à l'acquisition du rang 5 dans la voie.

Cette option est particulièrement élégante avec des Surhumains complexes et un cadre de jeu où les mutants sont des humains d'apparence très ordinaires, mais disposant d'un pouvoir caché.

- Les mutants psycho-actifs utilisent leur Mod. d'INT pour calculer leur score d'attaque magique.

Le joueur choisit une catégorie de mutant. Celle-ci définit sa voie première, il doit ensuite choisir toutes ses voies de mutant dans cette catégorie.

Avantages

Caractéristique mutante : Chaque voie de mutant fait référence à une caractéristique indiquée entre parenthèses après son nom. En plus de toutes les autres capacités, un mutant reçoit automatiquement un bonus de +1 à la valeur de cette caractéristique par rang atteint dans la voie.

Récupération exceptionnelle : Au lieu d'un seul point de récupération, chaque nuit de repos, un mutant regagne 1 point de récupération par rang atteint dans la voie première.

Surhumain simple : Si vous jouez des Surhumains simples, les PV supérieurs des mutants endo-actifs sont compensés par les mêmes avantages que pour les profils de base. Ainsi, un mutant exo-actif débute avec un bonus de 2 points de chance et un mutant psycho-actif avec un bonus de 2 points de capacité (rang 2 max).

Pouvoirs aléatoires

Cette règle permet de déterminer chaque voie au hasard, bien qu'optionnelle, elle possède de nombreux avantages. Si vous jouez avec des débutants, cette méthode est vivement conseillée, car elle leur évite d'avoir à lire les règles ! Cela devrait également vous assurer un groupe sans doute plus original, les joueurs ayant tendance à préférer les grands classiques. Enfin, cela évite aux joueurs de prendre connaissance de tous les pouvoirs existants, ce qui leur réserve plus de surprises et de plaisir lorsqu'ils rencontreront leurs futurs adversaires mutants...

Demandez simplement au joueur de choisir sa catégorie de mutant puis déterminez les voies obtenues dans le tableau ci-dessous en lançant 1d10 ou 1d12 (Voies endogènes).

Lorsqu'un résultat de 10 est obtenu (12 pour une Voie endogène), le joueur peut choisir une des options suivantes (avec l'accord du MJ) :

- Choisir la *Voie du génie* ;
- Relancer simplement le dé.

1d10 ou d12	Endogène	Exogène	Psychogène
1	Cogneur	Bloqueur	Brouilleur
2	Coureur	Foudroyeur	Copieur
3	Densifieur	Geleur	Dominateur
4	Estompeur	Hurleur	Mystificateur
5	Expanseur	Incendieur	Phaseur
6	Léviteur	Magnétiseur	Suppresseur
7	Morpheur	Manipulateur	Sondeur
8	Nageur	Sculpteur	Truqueur
9	Réducteur	Souffleur	Vitaliseur
10	Sauteur	Voir ci-dessus	Voir ci-dessus
11	Voltigeur		
12	Voir ci-dessus		

Mutants endo-actifs

Voie endogène

Voie première

1. Combattant : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de CON. Lorsqu'il combat à mains nues, il inflige [1d6 + Mod. de FOR] DM par attaque réussie. Il peut choisir d'infliger des DM temporaires ou létaux.

2. Volonté de fer : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de volonté (CHA) ou pour résister à des pouvoirs mentaux (DEF, tests opposés, etc.) ou à la peur.

3. Combattant chevronné : Le personnage obtient un bonus de +1 en Init., en attaque et en DEF. Ce bonus passe à +2 au rang 5 de la voie. Lorsqu'il combat à mains nues, il peut utiliser son Mod. de DEX au lieu de son Mod. de FOR aux tests d'attaque au contact s'il le souhaite.

4. Don surhumain : Le joueur choisit une des deux paires de caractéristiques suivantes, [FOR & CON] ou [DEX & CON]. Désormais, lorsqu'un test est demandé pour l'une ou l'autre des caractéristiques choisies, il lance deux d20 et garde le meilleur résultat.

5. Attaque finale (L) : À chaque fois qu'il réalise une attaque au contact – succès ou échec, attaque simple, capacité limitée, etc. – contre une créature, le joueur note un point de combo sur celle-ci. Lorsqu'il réalise l'attaque finale, le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et +1d6 aux DM par point de combo accumulés sur cette créature. Une seule attaque finale peut être infligée à une créature pendant un combat. Les DM de base sont ceux qui correspondent à l'arme utilisée ou la capacité utilisée.

Voie du cogneur (FOR)

Un cogneur renforce son corps et libère ses instincts primaires pour taper fort.

1. Cogner : Les attaques naturelles du personnage infligent [1d8 + Mod. de FOR ou de DEX] DM. Il possède des griffes ou des poings monstrueux. À partir du rang 3, les DM passent à 1d10 et ils atteignent 1d12 au rang 5.

2. Peau d'acier : Le personnage gagne +1 en DEF par rang atteint dans la voie.

3. Lancer brutal (L) : Le personnage peut lancer un objet lourd sur une cible à une portée de 10 mètres, selon le rang atteint dans la voie et son Mod. de FOR, ce peut être une plaque d'égout (rang 3, FOR +3), une moto (rang 4, FOR +5) ou encore une voiture (rang 5, FOR +7). Il doit réussir un test d'attaque à distance et il inflige 1d6 DM par rang. Un test de DEX de difficulté 15 permet à la cible d'éviter totalement les DM.

4. Catapulter (L) : Après avoir réussi une attaque à mains nues avec un résultat de 15 à 20 au test d'attaque contre une cible possédant une FOR inférieure à la sienne, le personnage peut choisir de la lancer/projeter à une distance de 10 mètres. En cas de réussite, l'attaque inflige [3d6 + Mod. de FOR] DM (à la place des DM normaux) et la victime tombe au sol à moins de réussir un test de DEX difficulté 15. Alternativement, le personnage peut catapulte un allié possédant une FOR inférieure à la sienne à une hauteur ou une distance de 10 mètres sans lui infliger de DM.

5. Brutalisation (L) : Une fois par combat, après avoir réussi une attaque à mains nues avec un résultat de 15-20 au test d'attaque contre une cible possédant une FOR inférieure à la sienne, le personnage l'agrippe par un membre, la secoue en tous sens, la cogne au sol ou sur les murs et la roue de coups. Il

FATIGUE

Parce que cela vous semble plus cohérent avec votre vision des pouvoirs mutants ou simplement afin d'en faire une ressource à la gestion tactique, vous pouvez mettre en place un système de points de mutant (PM). Le nombre de PM est égal au niveau du personnage plus le Mod. utilisé pour déterminer son score d'attaque magique. Activer un pouvoir qui correspond à une action limitée nécessite la dépense de 1 PM quel que soit son rang. Pour les autres pouvoirs, le PM est dépensé en début de combat (action gratuite) et il suffit pour l'ensemble de la scène. Les capacités de la voie première ne coûtent aucun PM. Le MJ devra déterminer le rythme de récupération des PM selon son cadre de jeu : un point par minute de repos, toutes les dix minutes ou par heure. La dépense d'un point de récupération permet de récupérer tous les PM perdus (en plus des PV).

inflige [4d6 + Mod. de FOR] DM et la victime doit faire un test de CON de difficulté égale à la FOR du personnage ou être assommée pour 1d6 tours (au sol, incapable d'agir).

Voie du coureur (CON)

Le coureur est capable de se déplacer à une vitesse extraordinaire.

1. Sprinteur : Le personnage se déplace de 80 mètres par action de mouvement (60 km/h). Il gagne +2 en Init. par rang. Il peut maintenir cette vitesse pendant 1 tour par point de sa valeur de CON. Ensuite, il doit se reposer pendant autant de temps que de tours de course.

2. Rapide : Le personnage gagne un bonus de +1 en DEF par rang atteint dans la voie. Il peut courir sur des surfaces verticales ou sur l'eau (mais il ne peut s'y arrêter).

3. Fonceur : Le personnage se déplace de 160 mètres par action de mouvement (120 km/h). S'il court sur une distance d'au moins 20 mètres avant d'effectuer une action d'attaque, le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et +1d6 aux DM sur sa première attaque au contact. Ces bonus sont doublés au rang 5 de la voie.

4. Bolide : Le personnage gagne une action de mouvement supplémentaire par tour (ce qui augmente sa vitesse de course à 180 km/h). En sacrifiant au choix 1d4 PV ou 1 PC, il peut gagner une action d'attaque supplémentaire à la place de cette action de mouvement.

5. Endurant : Hors combat, après quelques tours de course, le personnage atteint sa vitesse de croisière, fixée à $[400 + 10 \times \text{valeur de CON}] \text{ km/h}$ (divisé par 2 en cas de terrain difficile). Le personnage peut maintenir cette vitesse de course pendant 4 heures, comme s'il marchait.

Voie du densifieur (FOR)

Un densifieur contrôle la gravité.

1. Allègement : Ce pouvoir permet de réduire la gravité de façon localisée, le personnage peut ainsi soulever des choses qui semblent beaucoup trop lourdes pour lui. Il obtient un bonus de +2 par rang à aux tests de FOR destinés à soulever des objets. À partir du rang 3, le personnage peut alléger son propre corps, de façon à ne pas subir les DM d'une chute, au prix d'une action gratuite. Il peut aussi alléger une cible volontaire à une portée de 20 mètres par une action de mouvement.

2. Frappe lourde : Le personnage peut augmenter la gravité lorsqu'il porte un coup. Il peut ajouter +1d6 aux DM d'une attaque au contact de son choix à chaque tour.

3. Poussée (L) : Ce pouvoir permet d'augmenter la gravité de façon localisée. Sur un test d'attaque magique réussi, le personnage inflige 1d6 DM par rang à une cible (portée de 20 mètres) et repousse son adversaire de 3 mètres par rang. Celui-ci doit faire un test de FOR de difficulté 15 pour résister et ne pas reculer. Ces DM affectent normalement les structures.

4. Renforcement : Le personnage utilise ses talents pour entraîner son corps, le renforcer et agir inconsciemment sur la gravité pour réduire les impacts des coups. Il retranche 5 points à tous les DM reçus (RD 5), son poids augmente de 50 %.

5. Inversion de gravité (L) : Le personnage inverse la gravité dans une zone de 10 mètres autour de lui. Toutes les créatures présentes, sauf le personnage, sont propulsées à 6 mètres en l'air puis chutent brutalement alors que leur masse est augmentée, subissant 4d6 DM. Si un plafond stoppe l'inversion de gravité, les DM subis sont décomposés en deux blessures de 2d6 DM chacune. De plus, le



Inversion de la gravité : un pouvoir immense...

personnage peut se servir de ce pouvoir sur lui-même pour bondir jusqu'à une hauteur de 12 mètres.

Voie de l'estompeur (DEX)

Un estompeur peut rendre son corps intangible.

1. Immatériel : Le personnage estompe son corps de façon à éviter les blessures. Il obtient une réduction des DM de 1 point par rang atteint tant qu'il n'est pas *Surpris*.

2. Effacement : Une fois par tour, le personnage peut se rendre immatériel pour éviter totalement les DM d'une attaque. Il doit réussir un test d'attaque magique contre le résultat du test de l'attaque qui le vise. À partir du rang 4, il peut éviter une seconde attaque dans le même tour, mais le test d'attaque magique est effectué avec un d12 au lieu du d20.

3. Passe-muraille (L) : Le personnage peut passer à travers un mur d'une épaisseur maximum de 1 mètre par rang atteint. À partir du rang 5, le personnage peut activer ce pouvoir au prix d'une action de mouvement.

4. Arme intangible (L) : Le personnage peut rendre son arme immatérielle pour ignorer l'armure de sa cible et infliger une blessure létale directement aux organes vitaux. Le personnage réalise une attaque au contact directement contre la valeur de DEX de sa cible. En cas de succès, il ignore toutes les capacités de Réduction des DM, il ajoute +2d6 aux DM normaux de son attaque et la victime doit réaliser un test de CON difficulté [10 + Mod. de DEX] ou subir une blessure grave.

5. Densité partielle (L) : Le personnage est capable de rendre immatérielles certaines parties de son corps seulement, de façon à pouvoir infliger des DM tout en restant intouchable pendant [1d6 + Mod. de CON] tours. Lorsqu'il utilise ce pouvoir, il gagne un

bonus de +2 en attaque au contact et toute attaque qui le vise dont le résultat du dé est impair est un échec. Toutefois, ce pouvoir demande une concentration et une énergie importante et le personnage ne peut le maintenir lorsque ses PV passent sous la moitié de son score maximum.

Voie de l'expasseur (CON)

Un expasseur est capable de grandir au point de devenir un véritable géant.

1. Expansion (L) : Pendant [1d6 + Mod. de CON] tour, la taille du personnage passe à [rang + 1] mètres, mais son équipement ne grandit pas avec lui (sauf peut-être son costume spécial). Durant cette période, il obtient un bonus de +2 par rang aux tests de FOR et +1d4 aux DM au contact. Le *dé bonus* aux DM augmente d'une catégorie à chaque rang atteint (d4/d6/d8/d10/d12).

2. Encaisser : Désormais lorsqu'il est sous forme géante, le personnage obtient une RD (réduction des DM) égale au rang atteint dans cette Voie.

3. Frappe massive (L) : Lorsqu'il attaque au contact une cible de taille moyenne ou inférieure, si le test est un succès et que le d20 obtient un résultat de 15 à 20, le personnage projette sa cible à une distance égale au résultat du *dé bonus*. La cible est *renversée* si elle ne réussit pas un test (au choix FOR ou DEX) difficulté [10 + résultat du *dé bonus*].

4. Jaggernaut : Désormais, le personnage divise par 2 la RD des structures lorsqu'il cogne sur une cible inerte (porte, mur, véhicule, etc.).

5. Déchainement (L) : Le personnage rassemble toute son énergie pour atteindre une taille titanesque. Il double la taille et les bonus obtenus par sa capacité d'expansion (12 mètres, +20 aux tests de FOR, +2d12 DM). Pour maintenir cette forme, il doit réussir un test de CON

difficulté 5 à la fin de son tour dont la difficulté augmente de +5 à chaque tour. Lorsqu'il retrouve sa forme normale, il est *affaibli* pendant autant de tours qu'il a maintenu sa forme de titan et il ne peut pas réutiliser cette capacité avant d'avoir pris un repos d'une heure complète.

Option : Enrageur

Un enrageur est une variante d'expanseur qui absorbe l'énergie des coups qui lui sont portés pour devenir plus grand et plus fort. Il ne peut pas décider de son propre gré de grandir, il doit pour cela être cogné, percuté ou molesté. A chaque fois qu'il subit 5 points de DM contondants (avant une éventuelle RD) ou 10 points de DM d'un autre type (perçant, tranchant, feu, foudre, etc.), il gagne un rang de taille (sans dépasser le rang maximum atteint dans la Voie). Sa taille redevient normale 5 tours après qu'il ait subi une blessure. Enfin il ne peut utiliser sa capacité de déchaînement qu'après avoir subi un coup critique ou perdu au moins la moitié de ses PV maximum.

Voie du léviteur (FOR)

Un léviteur est capable de voler.

1. Lévitiation : Le personnage est capable de léviter, c'est-à-dire de voler, mais seulement dans un axe vertical à une vitesse de 20 mètres par action de mouvement. Cela lui permet d'esquiver plus facilement de nombreuses attaques, il gagne +1 en DEF par rang.

2. Vol : Le personnage est à présent capable de voler à la vitesse de 20 mètres par action de mouvement. Il peut atteindre une altitude de 10 000 mètres, soit celle d'un avion de ligne.

3. Attaque en piqué : S'il vole sur une distance d'au moins 10 mètres avant d'effectuer une action d'attaque, le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et +1d6 aux DM sur sa première attaque au contact. Ces bonus sont doublés au rang 5 de la voie.

4. Vol rapide : Le personnage couvre 80 mètres par action de mouvement lorsqu'il vole (60 km/h). Il peut atteindre une altitude de 25 000 mètres, mais il ne peut pas respirer au-delà de 15 000 mètres.

5. Voyage : Le personnage double sa vitesse de vol à chaque tour (60 km/h au tour 1, 120 km/h au tour 2, etc.), jusqu'à atteindre une vitesse égale à 100 fois sa valeur de DEX (par exemple, 1 500 km/h pour un mutant avec 15 de DEX). Le personnage peut maintenir cette vitesse de vol pendant 4 heures, comme s'il marchait.

Voie du morpheur (CON)

Un morpheur peut déformer son corps et changer d'apparence.

Quelles que soient les limitations de durée des transformations effectuées, le personnage reprend son apparence normale lorsqu'il dort ou s'il sombre dans l'inconscience.

1. Modification d'apparence : Le personnage peut changer à volonté de couleur de cheveux, de peau ou des yeux et agir sur la teinte de ses vêtements, au prix d'une action de mouvement. Il obtient un bonus de +10 à tous les tests de déguisement et de discrétion.

2. Modification de structure (L) : Le personnage peut changer de sexe ou de taille. Il peut grandir de 20 cm par rang et gagner ainsi un bonus de +1 par rang aux tests de FOR et aux DM. Il peut rapetisser de 20 cm par rang et gagner un bonus de +1 par rang en DEF et aux tests de discrétion (mais -1 par rang aux DM au contact).

3. Sosie (L) : Le personnage peut prendre l'apparence de toute personne qu'il a déjà touchée. À partir du rang 4, il peut même imiter les vêtements mais, dans ce cas, il ne pourra pas les retirer... L'illusion est parfaite.

4. Forme élastique : Le personnage peut déformer son corps de façon très

étrange. Il gagne une réduction des DM de 5 points contre les attaques physiques (RD 5), mais pas contre les dégâts d'énergie. Il peut agir normalement (attaquer au contact ou entreprendre des actions) dans un rayon de 5 mètres autour de lui et dans un rayon de 10 mètres en utilisant un d12 au lieu du d20.

5. Forme monstrueuse (L) : Le personnage peut se faire pousser des griffes : DM [2d6 + Mod. de FOR], une carapace (DEF +5), des bras supplémentaires (une attaque supplémentaire de contact au d12 en action limitée), tout cela à la fois ou une partie seulement au choix. La forme monstrueuse a une durée de [1d6 + Mod. de CON] tours. Cette capacité ne peut se cumuler à *Modification de structure*.

Voie du nageur (CON)

Un nageur maîtrise la force élémentaire de l'eau.

1. Adaptation aquatique : Le personnage est capable de respirer sous l'eau, il ne subit aucun malus lorsqu'il combat dans l'eau et il n'est pas ralenti. Il peut nager à une profondeur d'environ 200 mètres.

2. Nage rapide : Dans l'eau, le personnage est capable de se déplacer de 20 mètres par rang par action de mouvement (soit 100 mètres par action de mouvement au rang 5, ce qui représente 70 km/h). Désormais, il peut nager à une profondeur d'environ 1 000 mètres et sa vision s'adapte à la nuit des profondeurs. Il voit dans la pénombre comme en plein jour et, dans le noir, il voit comme dans la pénombre à une portée de 10 mètres par rang.

3. Habitant des grands-fonds : Le personnage est glissant comme un poisson, il obtient un bonus de +5 pour échapper aux étreintes. Sa résistance aux pressions sous-marines lui permet d'obtenir une réduction des DM de 5 points contre tous les DM contondants

(masse, coup de poing, constriction, etc.). Désormais, il peut nager à une profondeur d'environ 5 000 mètres.

4. Jet d'eau (L) : Le personnage peut produire un jet d'eau puissant (à l'air libre) ou un puissant courant (sous l'eau). Le jet peut être issu de sa bouche ou de sa main au choix. Sur un test d'attaque à distance réussi (portée 20 mètres), il inflige [2d6 + Mod de CON] DM et la cible doit faire un test de FOR opposé à la CON du personnage ou être *Renversée* et projetée sur 2d6 mètres. Le personnage peut maintenir le jet d'eau pour empêcher sa cible de se relever, continuer à la faire reculer de 2d6 mètres par tour et à lui infliger automatiquement 2d6 DM (1d6 d'impact et 1d6 de noyade) tant que la cible n'emporte pas un test de FOR (contre CON) à son tour.

5. Habitant des abysses : Désormais, le personnage obtient une réduction des DM de 5 points contre tous les types de DM grâce à sa résistance aux énormes pressions des abysses et sa valeur de FOR augmente de +2. Il peut nager à une profondeur d'environ 10 000 mètres.

Voie du réducteur (DEX)

Un réducteur peut réduire sa taille.

1. Tout petit (L) : Le personnage réduit sa taille à celle d'une souris pendant [1d6+Mod. de CON] minutes, mais son équipement ne rapetisse pas avec lui (sauf peut-être son costume spécial). Sous cette forme, il conserve ses PV et sa vitesse de déplacement, mais il n'inflige plus aucun DM (Sa FOR est réduite à 0). En revanche, il gagne un bonus de +5 en DEF contre les attaques au contact et de +10 contre les attaques à distance (à l'exception des attaques de zone). Il gagne aussi un bonus de +10 aux tests de DEX (Discretion).

2. Défier la gravité : À son échelle le personnage n'est pas affecté par les DM

dus aux chutes. Au rang 2 (taille souris), il ne subit que la moitié des DM et à partir du rang 3 (taille insecte), il ne subit aucun DM en cas de chute.

3. Minuscule (L) : À partir du rang 3, le personnage peut adopter la taille d'une mouche et il double les bonus obtenus au rang 1. Sous cette forme, le personnage est capable de grimper sur toutes les surfaces et il peut sauter ou courir sur les mêmes distances que s'il faisait une taille normale.

4. Clignotement. Le personnage est désormais capable de réduire et de retrouver sa taille en un clignement de paupière, ce qui lui permet d'esquiver les attaques. Lorsqu'il n'est pas réduit et qu'il n'est pas surpris, il gagne un bonus de +5 en DEF.

5. Microscopique (L) : Le personnage est capable de prendre une taille microscopique pendant quelques instants. Jusqu'à son prochain tour, il ne peut plus être la cible d'une attaque. S'il est présent dans le périmètre d'une attaque de zone, il obtient une RD (réduction des DM) de 20 points. Durant ce tour, il peut se déplacer de 10 mètres en passant à travers la matière comme si elle n'existait pas. Si à la fin de son déplacement, il n'est pas dans une zone libre, il est éjecté vers la zone viable la plus proche et il subit 1d6 DM par mètre à franchir.

Voie du sauteur (DEX)

Un sauteur a le pouvoir de se téléporter.

1. Saut : Le personnage peut se téléporter à un endroit en vue à une distance maximum de 10 mètres par rang au prix d'une action de mouvement.

2. Défense réflexe : Une fois par tour, le personnage peut faire un test d'attaque magique opposé au résultat du test d'une attaque au contact qui le visait. En cas de succès, il se téléporte à une distance de 10 mètres maximum

et évite l'attaque. À partir du rang 4, il peut également faire ce test quand il est la cible d'une attaque à distance.

3. Téléportation (L) : Le personnage peut se téléporter à tout endroit où il s'est déjà trouvé auparavant. À partir du rang 4, il peut emmener avec lui une personne supplémentaire en la touchant. À partir du rang 5, il peut emporter jusqu'à cinq personnes ou une structure avec ses occupants. La taille maximum de la structure dépend du niveau du personnage (N5 = une voiture, N8 = un autocar, N12 = un navire ou un avion de ligne, N16 = un porte-avions ou un bâtiment entier).

4. Intermittence (L) : Le personnage utilise son pouvoir pour devenir un redoutable combattant, il apparaît et disparaît sans cesse pour attaquer ou se défendre. Il obtient un bonus de +5 en Init., en attaque et en DEF pour une durée de [1d6 + Mod. de CON] tours.

5. Saut mortel (L) : Une fois par combat, le personnage peut téléporter sa cible dans un obstacle matériel, sans l'accompagner. Il doit d'abord réussir un test d'attaque au contact à mains nues puis en cas de succès, un test d'attaque magique opposé. Si la cible perd, elle est téléportée à un emplacement en vue à une distance maximum de 20 mètres. Si l'endroit est occupé par un obstacle, la victime subit 8d6 DM. Si elle survit, on considère qu'elle a réussi à s'extraire de la matière à temps.

Voie du voltigeur (DEX)

Un voltigeur est un acrobate surdoué qui défie les lois de gravité.

1. Agilité surhumaine : Le personnage obtient un bonus de +1 en attaque au contact, en DEF et en Init. par rang atteint dans la voie. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests d'acrobatie, d'escalade, de saut, de course, d'équilibre ou d'esquive.

2. Esquive rapide : Une fois par tour, le personnage peut remplacer son score de DEF par le résultat d'un test de DEX (avec le bonus de +5 obtenu au rang 1). Désormais, s'il est *Renversé*, le personnage peut immédiatement se relever par une action gratuite.

3. Sur les murs : Le personnage devient capable de se déplacer sur les murs de 20 mètres par action de mouvement sans besoin de test de DEX. Il peut se déplacer au plafond de 10 mètres par action de mouvement.

4. Sprint : Une fois par tour, au moment de son choix, et jusqu'à 10 points avant sa propre initiative, le personnage reçoit une action de mouvement supplémentaire.

5. Attaque acrobatique (L) : Le personnage remplace un test d'attaque au contact par un test opposé de DEX. S'il gagne, il inflige à son adversaire des DM correspondant à l'arme employée et ajoute +1d6 DM.

Mutants exo-actifs

Voie exogène

Voie première

1. Combattant : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de CON. Lorsqu'il combat à mains nues, il inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM par attaque réussie. Il peut choisir d'infliger des DM temporaires ou létaux.

2. Volonté de fer : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de volonté ou pour résister à des pouvoirs mentaux (DEF, tests opposés, etc.) ou à la peur.

3. Sens mutant : Le personnage possède une perception surnaturelle de son environnement qui lui permet de dresser une sorte de carte mentale de ce qui l'entoure. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de PER et il voit dans le noir comme s'il s'agissait de la pénombre à une portée de 30 mètres.

4. Don surhumain : Le joueur choisit une des paires de caractéristiques suivantes, [PER & DEX] ou [CON & DEX] ou [PER & CHA] ou [PER & CON]. Désormais, lorsqu'un test est demandé pour l'une ou l'autre des caractéristiques choisies, il lance deux d20 et garde le meilleur résultat.

5. Attaque finale (L) : À chaque fois qu'il réalise une attaque à distance – succès ou échec, attaque simple, capacité limitée, etc. – contre une créature, le joueur note un point de combo sur celle-ci. Lorsqu'il réalise une attaque finale, le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et +1d6 aux DM par point de combo accumulés sur cette créature. Une seule attaque finale peut être infligée à une créature pendant un combat.

Voie du bloqueur (DEX)

Un bloqueur réduit à l'impuissance ses adversaires.

Le joueur doit choisir un médium : le moyen que le mutant utilise pour rendre efficace son pouvoir, comme de la glace, des toiles d'araignée, des plantes ou encore un champ de force (remplacer DEX par PER).

1. Entraver (L) : Le personnage enveloppe la cible dans son médium (portée 20 mètres), il doit réussir un test d'attaque à distance et, en cas de réussite, la victime est *Ralentie* (elle ne peut plus faire qu'une seule action par tour, au choix une action d'attaque ou une action de mouvement). Au début de chacun de ses tours, elle peut tenter de se délivrer en réussissant un test de FOR de difficulté [10 + rang].

2. Désarmer (L) : Le personnage utilise son médium (portée 20 mètres) pour désarmer et rendre inutilisable les armes de plusieurs cibles dans une zone de 5 mètres de diamètre pour une durée de 10 tours. Le personnage doit faire un seul test d'attaque à distance, qu'il compare à la DEF de

chaque adversaire. Il utilise un d12 s'il vise plusieurs cibles, un d20 s'il n'y a qu'une seule cible. Chaque cible peut faire un test de DEX de difficulté 15 pour résister. Cette capacité n'affecte pas les armes naturelles.

3. Immobiliser (L) : Le personnage cloue sa cible au sol pour une durée de $[1d6 + \text{Mod de DEX}]$ tours, (portée 30 mètres). Le personnage doit faire un test d'attaque à distance. En cas de réussite, la victime est *Immobilisée* (état préjudiciable : pas de déplacement et d12 en attaque). Au début de chacun de ses tours, elle peut tenter de se délivrer en réussissant un test de FOR de difficulté 15.

4. Bouclier : Le médium utilisé par le personnage lui permet de fabriquer un bouclier une fois par tour en action gratuite. Ce bouclier peut au choix protéger seulement le personnage, toutes les créatures autour de lui dans un rayon de 2 mètres ou encore un seul allié à une portée de 10 mètres. Le personnage fait un test de DEX opposé au test d'attaque de l'attaquant, en cas de réussite, le bouclier intercepte un total de 15 points de DM.

5. Emprisonner (L) : Une fois par combat, le personnage peut enfermer une cible dans un cocon presque indestructible (portée 30 mètres). Il doit faire un test d'attaque à distance et, en cas de réussite, la victime est totalement paralysée (elle ne peut même plus parler) pour une durée de $[2d6 + \text{Mod. de DEX}]$ tours. S'il s'agit d'une réussite critique, la durée passe en minutes. La victime peut tenter un seul test de FOR de difficulté 20 pour se délivrer après 1d6 tours d'emprisonnement. Le cocon offre une réduction des DM de 20 points à toutes les formes d'attaques (RD 20) à son occupant. Si 60 points de DM sont infligés au cocon, il est brisé.

Voie du foudroyeur (DEX)

Un foudroyeur crée et contrôle des décharges électriques.

1. Résistance à l'électricité : Le personnage réduit tous les DM d'électricité subis de 5 points par rang atteint dans la voie. S'il a accès à une source d'électricité, comme une prise de courant, il peut, au prix d'une action limitée, se charger en électricité et utiliser dans les 1d6 tours la capacité de rang 2 (il n'a plus besoin de source externe lorsqu'il atteint le rang 2 de la voie).

2. Sous tension (L) : Le personnage se charge d'énergie électrique pendant $[5 + \text{Mod. de CON}]$ tours. Toute créature qui le blesse par une attaque au contact ou le touche reçoit une décharge infligeant 1d6 DM. De plus, en utilisant une action d'attaque, le personnage peut toucher une cible et, s'il réussit un test d'attaque au contact avec un bonus de +2, il inflige $[1d6 + \text{Mod. de DEX}]$ DM. Les DM de ces deux effets sont majorés de +1d6 aux rangs 3 et 5.

3. Foudre (L) : Un éclair d'électricité part des mains du personnage et va percuter en ligne droite une cible située à une distance maximum de 10 mètres par rang. En cas de réussite d'un test d'attaque à distance, il inflige $[3d6 + \text{Mod. de DEX}]$ DM d'électricité. Il ne doit pas y avoir d'obstacle sur la ligne d'effet.

4. Chaîne d'éclairs (L) : Ce pouvoir produit les mêmes effets que *Foudre* mais, après avoir percuté une première cible, l'effet « rebondit » sur une autre cible située à moins de 10 mètres du personnage. Une cible supplémentaire peut être affectée (pour un maximum de trois cibles) au rang 5 de la voie.

5. Forme électrique (L) : Le corps du personnage perd sa masse et sa structure pour se transformer en électricité. Il peut alors bondir sous forme de foudre à une distance de 20 mètres avant de reprendre une forme ordinaire. S'il



La maîtrise de la foudre
est un atout majeur...

rencontre un objet métallique, il peut s'en servir comme d'un moyen de transport ultra-rapide pour en ressortir à l'endroit de son choix. Un tel voyage par des câbles électriques lui permet de parcourir une distance de 10 km par minute. Sous cette forme, il est totalement immunisé aux DM d'électricité.

Voie du givreur (CON)

Un geleur, ou givreur, crée du froid et de la glace.

1. Frigo : Le personnage réduit tous les DM de froid subis de 5 points par rang atteint dans la voie. En touchant une cible par un test réussi d'attaque au contact, celle-ci est *Ralentie* pendant 1 tour par rang à moins de réussir un test de CON difficulté 10.

2. Zone glaciale (L) : Le personnage gèle autour de lui une surface de 5 mètres de rayon par rang pendant $[1d6 + \text{Mod. de CON}]$ tours. Toutes les créatures dans la zone, à moins d'être résistantes au froid, doivent réussir un test de CON de difficulté 15 ou être *Affaiblies*.

3. Tempête de grêle (L) : Le personnage déclenche une véritable tempête de glace coupante qui inflige 1d6 DM par rang dans une zone de 10 mètres de diamètre à une portée maximum de 30 mètres. Un test de CON de difficulté 15 permet de ne subir que la moitié des DM.

4. Projectile de glace (L) : Le personnage projette une lance de glace sur une cible à une portée maximum de 50 mètres. S'il réussit un test d'attaque à distance, il inflige $[3d6 + \text{Mod. de CON}]$ DM et la victime est *Ralentie* à son prochain tour. En cas de réussite critique, la victime est prise dans un bloc de glace pour 1d6 tours, elle peut essayer de se libérer à chaque tour en réussissant un test de FOR de difficulté 15.

5. Armure de glace (L) : Le personnage crée autour de lui une armure de glace ou se transforme lui-même en glace (au choix) pour une durée de $[1d6 + \text{Mod. de CON}]$ tours. Il gagne +5 en DEF et une réduction des DM de feu de 10 points, il est immunisé aux DM de froid. Lorsqu'il attaque à mains nues, il inflige $[1d8 + \text{Mod. de FOR}]$ DM et la cible est *Ralentie* pendant 1 tour si elle rate un test de CON difficulté 15.

Voie du hurleur (PER)

Un hurleur maîtrise les sons.

1. Cri : Par une action d'attaque, le personnage pousse un terrible cri. Toutes les créatures autour de lui dans un rayon de 10 mètres subissent $1d4$ DM et doivent faire un test de CON difficulté 10 ou être *Étourdi* pendant 1 tour.

2. Écoute : Le personnage peut entendre des sons à de grandes distances. Il reçoit un bonus de +10 aux tests de PER basés sur l'ouïe. Il peut entendre une conversation à travers un mur ou un sol ou comprendre ce qui se dit entre deux personnes à une distance de 50 mètres par rang.

3. Onde sonore (L) : Le personnage crée une onde sonore concentrée sous forme d'un cône de 20 mètres de long et 3 mètre de large. Le personnage doit faire un test d'attaque à distance contre chaque créature sur la trajectoire et, en cas de réussite, il inflige $[1d6 + \text{Mod. de PER}]$ DM et la cible doit faire un test de CON difficulté 10 ou être *Étourdie*.

4. Silence : Le personnage peut supprimer les sons de son choix dans un rayon de 10 mètres autour de lui et diviser par deux la puissance des sons émis à moins de 20 mètres de lui. Cela lui permet de diviser par deux les DM infligés à des alliés lorsqu'il utilise une capacité de sonore d'attaque. De plus, il peut chuchoter à l'oreille d'une créature en vue, même si la distance est considérable, de façon à ce qu'elle seule puisse l'entendre.

5. Explosion sonore (L) : Le personnage provoque une explosion sonore qui inflige $[2d6 + \text{Mod. de PER}]$ DM dans un rayon de 10 mètres autour de lui. Chaque cible doit faire un test de CON difficulté 15 ou être *Renversée*.

Voie de l'incendieur (CON)

Un incendieur crée et contrôle du feu.

1. Maîtrise du feu : Le personnage réduit tous les DM de feu subis de 5 points par rang atteint dans la voie. Le personnage peut brûler une cible en la touchant par un test d'attaque au contact réussi, il lui inflige $[1d6 + \text{rang}]$ DM. Lorsqu'il réalise une attaque à mains nues (comme un coup de poing), il augmente les DM de son attaque de +1 par rang.

2. Projectile de feu : Le personnage projette sur une cible un projectile enflammé à une distance maximum de 10 mètres par rang. S'il réussit un test d'attaque à distance, il inflige $[1d6 + \text{Mod. de CON}]$ DM. La cible prend feu et subit $1d6$ DM supplémentaire chaque tour suivant. Sur un résultat de 1 à 3, les flammes s'éteignent et le pouvoir prend fin. Les DM supplémentaires de plusieurs projectiles ne peuvent pas se cumuler.

3. Contrôle du feu : Le personnage peut réduire ou faire grandir un feu par un test de CON difficulté 10. Le feu réduit ou augmente d'une taille selon l'échelle suivante à chaque tour où le personnage réussit un test : flamme de briquet, torche, feu de camp, voiture en feu, autobus, maison (rang 3), bâtiment (rang 4), forêt ou ville (rang 5). Entre parenthèses figure le rang minimum nécessaire à créer un feu de la taille indiquée.

4. Sphère explosive (L) : Le personnage projette une boule de feu à une portée maximum de 30 mètres. Arrivée à son point d'impact, elle explose en infligeant $[4d6 + \text{Mod. de CON}]$ DM dans

un diamètre de 10 mètres. Un test de DEX de difficulté 15 permet de ne subir que la moitié des DM.

5. Pyromorphose (L) : Le personnage transforme son corps en feu solide pour une durée de $[1d6 + \text{Mod. de CON}]$ tours. Sous cette forme, il devient capable de voler à une vitesse de 30 mètres par action de mouvement, il réduit tous les DM de froid de 10 points et il est totalement immunisé au feu. Toute créature qui l'attaque à mains nues subit automatiquement $1d6$ DM de feu par attaque.

Voie du magnétiseur (INT)

Un magnétiseur contrôle le métal à distance.

1. Contrôle (L) : Le personnage peut soulever dans les airs un objet métallique et/ou le déplacer de 10 mètres en utilisant une action limitée. À partir du rang 3, il lui suffit d'une action de mouvement. La portée est de 10 mètres par rang et le poids maximum dépend du rang. Si l'objet tombe d'au moins 10 mètres sur une cible, il inflige des DM, mais si la cible est consciente du danger, elle peut éviter l'attaque par un test de DEX de difficulté 10. Rang 1, un petit objet ou 1 kg (un pistolet), 1 point de DM. Rang 2, un gros objet ou 30 kg (une machine à laver), $1d6$ DM. Rang 3, une moto (ou 200 kg), $2d6$ DM. Rang 4, une voiture (ou environ 2 tonnes), $4d6$ DM. Rang 5, un autobus (environ 20 tonnes), $8d6$ DM.

2. Arracher (L) : Le personnage peut arracher un objet métallique des mains d'une cible par rang à une portée de 20 mètres. Il doit réussir un test d'attaque magique contre la valeur de FOR de la cible. Les objets sont projetés aux pieds du personnage ou, au contraire, au loin à une distance de 20 mètres.

3. Projection : Le personnage peut lancer un objet métallique sur une cible par une action d'attaque à une portée de 30 mètres. Un test d'attaque

à distance réussi inflige $[2d6 + \text{Mod. d'INT}]$ DM et la cible doit réussir un test de FOR difficulté $[10 + \text{rang}]$ ou être *Renversée* (l'objet doit peser au moins 5 kg pour obtenir cet effet).

4. Champ magnétique (L) : Le personnage crée autour de lui un puissant champ répulsif de 1 à 5 mètres de rayon (au choix). Les projectiles métalliques ne peuvent le traverser et toute créature porteuse de métal doit réussir un test de FOR dont la difficulté est égale à la valeur d'INT + 5 du personnage pour pouvoir l'attaquer au contact à chaque tour. À partir du rang 5, le personnage n'a besoin que d'une action de mouvement pour maintenir le *Champ magnétique*.

5. Déformation (L) : Le personnage peut déchirer le métal et le modeler à sa guise avec une force surhumaine comme s'il s'agissait de pâte à modeler. Il affecte un cube de 1 mètre de côté par tour. Il peut affecter l'acier et tous les autres métaux ordinaires, mais pas certains alliages high-techs très résistants conçus grâce à la *Voie du génie* (à la discrétion du MJ).

Voie du manipulateur (PER)

Un manipulateur déplace des objets par télékinésie.

1. Contrôle : Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut déplacer dans les airs un objet dont la taille est limitée par le rang atteint dans la voie jusqu'à une portée de 20 mètres par rang. L'objet peut être projeté sur une cible par une action d'attaque. Sur un test d'attaque magique réussi, il inflige des DM selon la taille de l'objet. Rang 1, un tout petit objet ou 100 g, (pièce de monnaie), $1d6$ DM. Rang 3, un petit objet ou 1 kg (un pistolet), $2d6$ DM. Rang 5, un gros objet ou 50 kg (une machine à laver), $3d6$ DM. S'il s'agit d'un objet naturellement

dangereux (couteau, pique, etc.), les DM augmentent de +1d6.

2. Manipulation (L) : le personnage peut actionner à distance (portée 20 mètres) des mécanismes (porte, serrures, pièges, etc.) et les ouvrir ou les bloquer. Il obtient un bonus égal au rang atteint dans la voie à tout test de compétence effectué de cette façon. Son Mod. de PER remplace le Mod. habituellement utilisé (DEX ou FOR). Il peut aussi tenter de subtiliser un objet porté par une créature, il doit pour cela réussir un test d'attaque magique opposé. Il peut le faire discrètement en réussissant un test de PER opposé (en plus du test d'attaque magique).

3. Manipulation défensive : Une fois par tour, s'il n'est pas *Surpris*, le personnage peut utiliser son pouvoir pour bloquer un projectile qui lui est destiné : balles (une rafale), flèches et autres autobus volants ! Il réduit les DM de cette attaque de 5 points par rang. À partir du rang 5, il peut bloquer plusieurs attaques en même temps (par exemple, un groupe d'individu qui lui tire dessus à la même initiative).

4. Contrôle multiple (L) : Le personnage peut contrôler plusieurs objets à la fois (capacité de rang 1). Faites un seul test d'attaque et augmentez les DM de +2d6 s'il s'agit d'une cible unique. Sinon, jusqu'à quatre cibles différentes peuvent être affectées, faites des tests d'attaque séparés pour chacune d'elle en utilisant un d12 en attaque.

5. Retour à l'envoyeur : Si le personnage réussit à bloquer complètement les DM d'une attaque en utilisant la capacité *Manipulation défensive*, il peut renvoyer le(s) projectile(s) à l'auteur de l'attaque. Il s'agit d'une action gratuite qui nécessite un test d'attaque magique réussi. S'il renvoie des projectiles à plusieurs cibles à la fois, chaque test utilise un d12 en attaque au lieu d'un d20.

Voie du sculpteur (FOR)

Un sculpteur contrôle la terre et la roche.

1. Poings de pierre (L) : Au prix d'une action limitée, le personnage agglomère de la roche autour de ses poings pour une durée de [5 + Mod. de CON] tours. Il inflige +1 point de DM par rang atteint pendant la durée de la capacité. Le personnage est capable de modifier la forme d'un rocher de 50 cm d'arête par rang ou de creuser la terre d'autant en utilisant une action limitée (portée contact).

2. Corps de pierre (L) : Au prix d'une action limitée, le personnage agglomère de la roche autour de son corps pour une durée de [5 + Mod. de CON] tours. Il obtient une réduction des DM de 1 point par rang atteint pendant la durée de la capacité.

3. Effondrement : Le personnage inflige le double de DM aux structures en pierre, brique, plâtre, etc. ou même en béton armé lorsqu'il cogne à mains nues (ou avec la capacité de choc au rang suivant). S'il inflige des DM supérieurs à la résistance d'une structure, il produit une ouverture de 3 mètres de diamètre.

4. Choc (L) : Le personnage frappe le sol de toutes ses forces. Toutes les créatures et les structures posées au sol dans un rayon de 10 mètres autour de lui subissent automatiquement 1d6 DM. Les créatures doivent réussir un test de DEX difficulté 15 ou être *Renversées*. Alternativement, il peut provoquer cet effet sur une ligne de 3 mètres de largeur et de 20 mètres de longueur issue de sa position.

5. Voyage dans la pierre (L) : Le personnage peut s'enfoncer dans le sol et s'y déplacer de 10 mètres par action de mouvement pendant [5 + Mod. de CON] tours. Si le sol n'est pas naturel, il doit d'abord fracturer la surface

artificielle par une action d'attaque et détruire la structure.

Variante endogène : Lous pouvez aussi imaginer une variante où la transformation est permanente. *Poings de pierre* et *Corps de pierre* ne nécessitent pas d'action pour être activés, mais le personnage ne peut pas s'en débarrasser. Toutefois, le personnage perd 1 point à sa valeur de CHA par rang atteint dans la voie. Cette variante devient une voie endogène.

Voie du souffleur (INT)

Un souffleur maîtrise le vent et la tempête

1. Tornade (L) : Le personnage provoque un vent violent qui affecte une zone de jusqu'à 2 mètres de diamètre par rang atteint (moins au choix du personnage). Chaque créature présente dans la zone doit faire un test de FOR difficulté [10 + rang dans la voie] ou être *Renversée* et *Immobilisée* jusqu'au prochain tour du personnage.

2. Vol (L) : Lorsqu'il est en extérieur, le personnage peut utiliser le vent pour voler. Il se déplace de 20 mètres par action limitée. À partir du rang 4, il lui suffit d'une action de mouvement et il se déplace de 20 mètres par action de mouvement. Sa vitesse passe à 30 mètres par action au rang 5.

3. Orage : Le personnage doit se concentrer (action limitée) pendant 3 tours afin de convoquer des nuages orageux dans le ciel dans une zone de 50 mètres autour de lui. Ensuite, il peut produire un éclair à chaque tour dans cette zone. Sur un test d'attaque à distance réussi, il inflige [2d6 + Mod. d'INT] DM. Les nuages se dissipent après 10 tours. Le personnage réduit de 5 points tous les DM d'électricité.

4. Mur de vent (L) : Le personnage invoque un mur circulaire de vents violents. Le mur peut avoir un rayon de son choix, à partir de 3 mètres et jusqu'à

sa valeur d'INT mètres. Sa hauteur est de 6 mètres et sa durée de [5 + Mod. d'INT] tours, bien que le personnage puisse le faire cesser à tout moment. Il ne peut invoquer qu'un seul mur de vent à la fois. Il faut réussir un test de FOR difficulté 20 pour réussir à franchir le mur de vent, et cela inflige 2d6 DM par essai (objets volants à grandes vitesses). Les créatures protégées derrière le mur obtiennent +10 en DEF et une RD de 10 points contre les attaques à distance portées depuis l'autre côté.

5. Tempête : Désormais, le diamètre du ciel d'orage passe à 100 mètres de rayon autour du personnage et il peut continuer à l'agrandir de 100 mètres par tour de concentration supplémentaire (jusqu'à un maximum d'un kilomètre). De plus, il peut convoquer jusqu'à trois éclairs par action d'attaque sur différentes cibles en vue dans la zone. Le personnage réduit de 10 points tous les DM d'électricité.

Mutants psycho-actifs

Voie psychogène

Voie première

1. Perception extra-sensorielle : Le personnage possède une perception surnaturelle de son environnement qui lui permet de dresser une sorte de carte mentale de ce qui l'entoure. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de PER et il voit dans le noir comme s'il s'agissait de pénombre à une portée de 30 mètres.

2. Bouclier psy (L) : Lorsqu'il active ce pouvoir, le personnage protège un maximum d'une personne par rang plus lui-même de toute intrusion mentale (domination, lecture des pensées, etc.). Toutes les cibles doivent être dans un rayon de 10 mètres autour de lui. Une fois qu'il a été initié par une action limitée, le bouclier mental peut être maintenu par une action mouvement à chaque tour. De plus, le personnage



Un adepte de la Voie du souffleur est une tempête à lui tout seul.

obtient un bonus de +5 à tous les tests de volonté ou pour résister à des pouvoirs mentaux (+5 en DEF contre les attaques mentales, tests opposés, etc.) et cet effet est actif en permanence.

3. Attaque mentale (L) : Arrivé à ce niveau de pouvoir, tous les mutants psy-actifs sont capables de produire une attaque mentale par surcharge massive des stimuli neurosensoriels de la victime. Le personnage fait un test d'attaque magique (portée 30 mètres) contre la valeur d'INT de sa victime et inflige $[2d6 + \text{Mod. d'INT}]$ DM en cas de réussite.

4. Don surhumain : Le joueur choisit une des paires de caractéristiques suivantes, [PER & INT] ou [CHA & INT] ou [CHA & PER]. Désormais, lorsqu'un test est demandé pour l'une ou l'autre des caractéristiques choisies, il lance deux d20 et garde le meilleur résultat.

5. Attaque finale (L) : À chaque fois qu'il réalise une attaque magique – succès ou échec, attaque simple, capacité limitée, etc. – contre une créature, le joueur note un point de combo sur celle-ci. Lorsqu'il réalise une attaque finale, le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et +1d6 aux DM par point de combo accumulés sur cette créature. Une seule attaque finale peut être infligée à une créature pendant un combat.

Voie du brouilleur (INT)

Un brouilleur utilise son don psychique pour disparaître de la conscience des créatures présentes.

1. Furtif : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests pour passer inaperçu, se faire oublier ou se cacher. De plus, il sait parfaitement masquer ses pensées et en formuler des fausses pour induire en erreur un sondeur. Si son niveau est supérieur ou égal à celui du sondeur, il réussit

automatiquement. Sinon, il a droit à un test d'INT opposé.

2. Transparent : Le personnage a une nette tendance à disparaître de la mémoire de ceux avec qui il interagit. Les gens oublient à quoi il ressemble ou même son nom 2d6 tours après qu'il se soit éloigné. Il leur faut réussir un test d'INT de difficulté égale à $[15 + \text{Mod. d'INT du personnage}]$ pour se souvenir de ce genre d'informations si quelqu'un les questionne par la suite ou s'ils le rencontrent à nouveau. La plupart des gens oublient tout simplement l'avoir rencontré. Toutefois, les personnes qu'il fréquente tous les jours sont immunisées à cet effet.

3. Disparition (L) : Le personnage se rend invisible pour une durée de $[1d6 + \text{Mod. d'INT}]$ minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le mutant attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible. Au bout de 5 tours, s'il n'a rien fait pour se faire remarquer, le personnage disparaît de la mémoire des personnes présentes qui ne se rappellent plus qu'il est là : elles font comme si le personnage était parti depuis longtemps.

4. Invisibilité majeure (L) : Le personnage se rend invisible pour une durée de $[1d6 + \text{Mod. d'INT}]$ tours. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le mutant attaque ou utilise une capacité limitée, il ne redevient pas visible, mais il est possible d'essayer de le viser au tour suivant en réussissant un test de PER de difficulté $[10 + \text{Mod. d'INT}]$. En cas de succès, l'attaque subit malgré tout un malus de -5 en attaque et aux DM.

5. Invisibilité de groupe (L) : Le personnage rend invisible un nombre de personne égal à son Mod. d'INT. Cette invisibilité est équivalente à celle de la capacité *Disparition*. Toutes les

cibles doivent rester dans une zone de 20 mètres autour du personnage.

Voie du copieur (CHA)

Un copieur est un mutant qui peut reproduire les pouvoirs des autres mutants.

1. Duplication de pouvoir (L) : Le personnage peut reproduire un pouvoir mutant ou magique en touchant une créature qui le possède. Il doit réussir un test d'attaque au contact avec un bonus de +5, puis un test de PER difficulté [10 + rang du pouvoir]. En cas de succès, le personnage peut utiliser ce pouvoir à sa guise pendant une durée maximum de [1d6 + Mod. de CHA] tours. Le personnage ne peut reproduire qu'un seul pouvoir à la fois.

2. Assimilation de pouvoir : Une fois par tour, lorsqu'il est la cible d'un pouvoir, le personnage peut faire un test de PER de difficulté [10 + rang du pouvoir] pour assimiler ce pouvoir et devenir capable de l'utiliser à son tour pour une durée de [1d6 + Mod. de CHA] tours. Cela n'empêche pas le pouvoir initial de produire ses effets normaux sur le personnage. Un pouvoir assimilé compte pour un pouvoir reproduit.

3. Pouvoirs multiples : Désormais, le personnage peut reproduire deux pouvoirs différents pouvant appartenir à une seule ou à deux créatures différentes. À partir du rang 5, il peut reproduire et utiliser jusqu'à trois pouvoirs simultanément.

4. Vol de pouvoir : Cette capacité a le même effet que celle de rang 1, mais si la cible rate un test de CON de difficulté [10 + Mod. de CHA], elle perd l'usage de son propre pouvoir pendant la durée où le personnage peut en faire usage [1d6 + Mod. de CHA tours]. Un pouvoir volé compte comme un pouvoir reproduit.

5. Pouvoir de réserve : Désormais, en faisant usage de la capacité de rang 1,

si le personnage réussit un test de CHA de difficulté [15 + rang du pouvoir], il peut conserver ce pouvoir en réserve pour en faire usage sans limite de temps. Toutefois, dès que le pouvoir est employé une première fois, le personnage en perd l'usage après [1d6 + Mod. de CHA] tours. Un pouvoir en réserve compte comme un pouvoir reproduit.

Voie du dominateur (CHA)

Le dominateur utilise sa force mentale pour contrôler ses victimes.

Si une victime résiste à un pouvoir de contrôle, elle y est immunisée pour 24 heures.

1. Convaincant : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de CHA pour convaincre, influencer ou séduire. De plus, il gagne une réduction des DM de toutes les attaques mentales de 2 points par rang atteint dans la voie.

2. Injonction (L) : Le personnage donne un ordre simple (mais pas suicidaire) que la victime doit pouvoir comprendre. Il doit faire un test d'attaque magique opposé (portée 20 mètres) et, s'il réussit, la victime passe son prochain tour à l'exécuter. Un personnage à qui on ordonne de se suicider résiste automatiquement au pouvoir.

3. Suggestion (L) : Le personnage suggère une action à sa cible (aller chercher un objet, porter un message, etc.) et il fait un test d'attaque magique opposé contre elle. Si l'action est dangereuse ou diamétralement opposée à ses intentions du moment, la victime reçoit un bonus de +5, si elle est suicidaire ou en désaccord total avec sa morale, elle gagne un bonus de +10. La victime peut faire un test d'INT de difficulté [10 + Mod. de CHA] toutes les 5 minutes pour se débarrasser de l'influence du mutant (avec le même bonus).

4. Attaque mentale de masse : Le personnage fait un test d'attaque magique et inflige [2d6 + Mod. d'INT] DM à toutes les cibles de son choix dont il a au moins atteint la valeur d'INT dans un rayon de 10 mètres autour de lui. Les mutants psycho-actifs peuvent tenter un test d'attaque magique opposé pour résister à ce pouvoir.

5. Domination (L) : Le personnage concentre son pouvoir sur une créature pour en faire un pantin sous ses ordres, la victime obéit sans discuter au mieux de ses possibilités. Le personnage doit réussir un test d'attaque magique opposé (portée 20 mètres) et il ne peut dominer une cible dont le niveau est supérieur à la moitié du sien. Plusieurs créatures peuvent être dominées en même temps, mais la somme des niveaux des victimes doit rester inférieure à la moitié du niveau du personnage. Si elle reçoit une blessure grave, la victime peut faire un test d'INT difficulté [10 + Mod. de CHA] pour se libérer de l'emprise.

Voie du mystificateur (PER)

Le mystificateur est un spécialiste des illusions.

1. Chimère (L) : Le personnage crée une illusion visuelle et sonore immobile d'une durée de [1d6 + Mod. de PER] tours. Le volume maximum de l'illusion est de 5 mètres de côté par rang dans la voie (portée 10 m par rang). À partir du rang 3, l'illusion peut être animée. Interagir avec l'illusion la fait disparaître.

2. Leurre (L) : Le personnage crée un double illusoire de lui-même parfaitement crédible mais immatériel pour une durée de [1d6 + Mod. de PER] tours. Le double peut agir de façon indépendante selon l'envie du personnage (portée 50 mètres), mais il disparaît s'il est attaqué avec succès. Un personnage ne peut avoir qu'un seul

double en service. À partir du rang 4, il suffit d'une action de mouvement pour initier cette capacité.

3. Invisibilité (L) : Le personnage se rend invisible pour une durée de [1d6 + Mod. de PER] minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le mutant attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.

4. Imitation (L) : Le personnage peut prendre l'apparence d'une créature de taille proche (+ ou - 1 mètre) qu'il connaît pour une durée de [5 + Mod. de PER] minutes. Toucher le mutant (une attaque ou non) met fin au pouvoir.

5. Réalité virtuelle (L) : Le personnage modifie complètement la perception que les cibles ont de leur environnement, il peut modifier l'apparence des créatures, des objets et même des bâtiments à volonté, allant jusqu'à tromper l'ensemble des cinq sens, faisant passer un taudis pour un palace et des ordures pour un festin. Le pouvoir affecte une zone d'une taille maximum de 50 mètres de rayon pendant [5 + Mod. de PER] tours. Toutefois, la taille approximative des lieux, des objets et des personnes doit correspondre, sans quoi la victime a droit à un test d'INT difficulté 10 pour s'apercevoir de la supercherie. Le personnage est le seul à voir la vraie nature des choses, et cet avantage lui donne un bonus de +2 en Init., en DEF et à tous ses tests. En passant une heure à créer cette illusion, le personnage peut augmenter sa durée à une heure par niveau.

Voie du phaseur (INT)

Un phaseur joue avec le temps et les dimensions, on appelle aussi ce mutant un joueur quantique ou encore un clignoteur.

1. Discontinuité : En combat, le personnage disparaît parfois un quart de seconde, le temps d'un clignement de

paupières, pour éviter une attaque. Il gagne un bonus de +1 en DEF par rang.

2. Bond quantique (L) : Le personnage « saute » dans le futur de [1d6 + rang] tours au maximum. Il disparaît et réapparaît au même endroit le moment venu. Le joueur n'a pas besoin de choisir à l'avance la durée du pouvoir, il fait réapparaître son personnage au tour de son choix dans la limite de la durée maximum définie. Si un objet ou un être occupe l'espace où il doit arriver, il se matérialise au plus proche espace disponible et subit 1d6 DM. À partir du rang 4, il suffit d'une action de mouvement au personnage pour utiliser cette capacité.

3. Accélération (L) : Le personnage accélère son métabolisme, il gagne une action supplémentaire par tour (au choix, une action d'attaque ou de mouvement) pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours. À partir du rang 5, il gagne de plus un bonus de +2 en Init. et en attaque pour toute la durée du pouvoir.

4. Arrêt du temps (L) : Le personnage arrête le temps pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours. Lui seul peut agir à sa guise pendant cette période, utiliser des capacités, se déplacer et déplacer des objets, tant qu'il ne touche pas un être vivant (à part lui-même) ou n'interagit pas avec lui. Dans le cas d'un contact (même magique), le temps reprend instantanément son cours normal.

5. Faille quantique (L) : Une fois par jour, le personnage peut disparaître dans le passé ou le futur, dans une dimension alternative. Il y reste assez longtemps pour guérir complètement et, lorsqu'il réapparaît, il est à son score maximum de PV. S'il souffrait d'une blessure grave, celle-ci est guérie. Le personnage est propre, bien nourri et il peut même rapporter (dans la limite de ses moyens) de menus présents pour ses amis ou une pièce d'équipement manquante ! S'il réussit un test d'INT

difficulté 15, il peut réapparaître après 1d6 tours, sinon il se trompe un peu sur la fenêtre de retour et réapparaît au bout de 1d6 heures. Utilisez les règles du bond quantique pour les aléas du retour.

Voie du sondeur (PER)

Un sondeur peut lire les pensées, améliorer ses attaques mentales et détecter les mutants.

1. Détection des mutants (L) : En réussissant un test de PER difficulté 15, le personnage détecte le nombre de mutants dans un rayon de 10 mètres par rang. Il ne sait pas de qui il s'agit, ni leur localisation exacte. À partir du rang 3, il peut déterminer la classe de chaque mutant (le rang de la plus haute capacité). Au rang 5, il peut déterminer la catégorie de mutant (endo-actif, exo-actif ou psycho-actif).

2. Détection des êtres pensants (L) : En réussissant un test de PER difficulté 15, le personnage détecte le nombre de créatures pensantes dans un rayon de 10 mètres par rang. Il détermine leur nature (animale, humaine, surhumaine ou monstrueuse) et leur localisation exacte (distance et direction).

3. Lire les pensées (L) : Le personnage peut lire les pensées superficielles d'une créature à une portée de 30 mètres, il ne peut pas rechercher un renseignement particulier mais seulement « écouter aux portes ». Il doit réussir un test opposé d'attaque magique et toute créature de niveau supérieur au sien à droit ensuite à un test d'INT de difficulté 15 pour résister. Une créature espionnée a droit à un test de PER de difficulté [15 + Mod. d'INT] pour détecter l'intrusion.

4. Puissance mentale : Le personnage peut utiliser un d12 au lieu du d20 en attaque mentale (ou en attaque

CASSEUR DE SCÉNARIO

Les sondeurs ne sont pas des mutants plus puissants que les autres, mais leurs pouvoirs les rend particulièrement pénibles pour les scénarios d'enquête. Aucun secret inviolable ne leur échappe et une simple utilisation de leurs pouvoirs peut résoudre une intrigue qui aurait dû nécessiter un long cheminement et faire capoter tout le scénario que vous avez préparé avec amour... Vous pourriez autoriser les sondeurs si vos scénarios laissent la part belle à l'action, mais si vous souhaitez baser vos parties sur les intrigues et les secrets, c'est un type de mutant qu'il serait plus sage d'éviter. Bien entendu, vous pourriez trouver plein de bonnes raisons pour protéger certains protagonistes des pouvoirs inquisiteurs du personnage, mais c'est une ficelle à ne pas utiliser trop souvent, elle n'engendrerait que de la frustration pour le joueur.

mentale de masse) et obtenir un bonus de +2d6 aux DM.

5. Inquisition mentale (L) : Le personnage peut lire les pensées profondes d'une créature à une portée de 30 mètres, il peut rechercher un renseignement particulier de son choix. Il doit réussir un test opposé d'attaque magique, et toute créature de niveau supérieur au sien à droit en plus à un test d'INT de difficulté 15 pour résister. Le personnage doit ensuite réussir un test d'INT dont la difficulté dépend de la nature de l'information : de notoriété publique 10, secrète ou douloureuse 15, vitale ou enfouie dans l'inconscient 20. La victime s'aperçoit automatiquement de l'intrusion mentale et obtient un bonus cumulatif de +5 pour résister aux tentatives suivantes dans les prochaines 24 heures.

Voie du supprimeur (CON)

Un supprimeur, aussi appelé nullifieur, empêche les pouvoirs mutants ou magiques de fonctionner.

Le personnage ne peut jamais annuler un pouvoir d'un rang supérieur à celui atteint dans la *Voie du supprimeur*.

1. Nulle zone (L) : En se concentrant, le personnage peut empêcher tout pouvoir magique, mutant ou extraordinaire de fonctionner autour de lui dans une zone de 2 mètres de rayon par rang pendant un tour complet.

2. Résistance : À chaque fois qu'un pouvoir est utilisé contre lui, le personnage peut faire un test opposé d'attaque magique contre l'agresseur. En cas de succès, il annule le pouvoir.

3. Ouverture : Le personnage peut faire cesser l'effet de la *Nulle zone* au moment de son choix dans le tour. Par exemple, après l'action d'un ennemi, pour permettre à ses alliés d'agir. De plus, il peut utiliser cette capacité au

prix d'une action d'attaque chaque tour, au lieu d'une action limitée.

4. Zone discriminante (L) : Le personnage peut créer une *Nulle zone* qui laisse une catégorie de pouvoir fonctionner au choix parmi : la magie, les pouvoirs exogènes, les pouvoirs endogènes, les pouvoirs psychogènes. Tout ce qui n'est pas un pouvoir mutant est considéré comme un pouvoir magique.

5. Immunité : Le personnage ne peut être affecté par aucun pouvoir magique ou de mutant de façon directe, de plus il peut utiliser la capacité de *Nulle zone* au prix d'une action de mouvement chaque tour.

Voie du truqueur (CHA)

Un truqueur affecte les probabilités, il bénéficie sans cesse d'une chance absolument incroyable.

1. Chanceux : Le personnage gagne 2 points de chance supplémentaires par rang atteint dans la voie. Si vous jouez des *Superhéros* (voir plus loin), distinguez ces points de chance des points de célébrité.

2. Modifier les probabilités : Le personnage peut relancer un dé de son choix une fois par tour après avoir pris connaissance du résultat. Il garde ensuite le résultat de son choix. À partir du rang 4, il peut relancer deux dés par tour (ce ne peut toutefois pas être deux fois le même dé). Le joueur peut choisir de sacrifier chaque dé supplémentaire contre un bonus de +5 en DEF pour un tour.

3. Défier les probabilités : Chaque 1 obtenu au dé est remplacé par le résultat maximum possible pour ce dé (20 pour un d20, 6 pour un d6, etc.).

4. D'un cheveu : Une fois par tour, le personnage peut complètement échapper aux effets d'une attaque ou d'un pouvoir en réussissant un test de CHA difficulté 15.

5. Modifier les événements : Le personnage est capable d'influencer le hasard de façon à produire des événements ou des non-événements qui lui sont favorables en payant 1 point de chance. Par exemple, s'il commet un larcin, il peut éviter qu'une patrouille ne passe juste au moment où il le commet. S'il ouvre la porte d'une maison au hasard, il peut dépenser 1 PC pour qu'elle ne soit pas verrouillée. Des faits ou des événements prévus par le scénario nécessitent 2 PC pour être modifiés et des faits ou des événements cruciaux à sa bonne marche ne peuvent pas être modifiés. Dans tous les cas, le joueur ne peut pas changer un événement dont il connaît déjà l'issue : par exemple si les personnages savent qu'une porte est fermée, il ne peut pas décider qu'elle est ouverte. Par contre, il peut provoquer la venue d'un garde qui va l'ouvrir pour se dépêcher d'aller aux toilettes en la laissant ouverte derrière lui...

Voie du vitaliseur (CON)

Un vitaliseur régénère les tissus vivants. La cible doit être touchée.

1. Régénération (L) : En dépensant un point de récupération, le personnage ciblé guérit de 1 PV par rang par tour jusqu'à revenir à son score maximum.

2. Réparation (L) : Le personnage guérit des effets d'une blessure grave, il ne subit plus de malus à ses actions. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de CON pendant 10 tours après l'utilisation de ce pouvoir.

3. Épuration : Au prix d'une action de mouvement, le personnage purifie instantanément sa cible de tout poison ou son corps de toute maladie.

4. Éveil : Le personnage annule un effet qui devrait rendre la cible inconsciente ou K.O. par une action de mouvement. Il brise tout effet de

sommeil, de torpeur, de charme ou de possession par une action limitée.

5. Résurrection (L) : Le personnage revient d'entre les morts, il perd un point de CON. Le personnage peut utiliser ce pouvoir sur lui, même s'il est déjà mort, du moment qu'il lui restait un point de chance (qu'il dépense) au moment du décès. Son corps se régénère en 1d6 jours du moment qu'il n'était pas totalement détruit. Ce pouvoir permet aussi de faire repousser un membre en 1d6 heures sans perte de point de CON (en dépensant un point de chance).

Génies et high-tech

Les génies sont des mutants très différents, ils n'ont pas de superpouvoir si ce n'est celui de concevoir des gadgets high-techs pour pallier leur faiblesse. La *Voie du génie* décrite ci-dessous ne correspond à aucune des trois catégories de mutant, elle peut être utilisée de façon indépendante. Si cette voie est utilisée en conjonction avec une autre voie de mutant, la catégorie de cette dernière détermine la nature de la voie première (endogène, exogène ou psychogène).

Surhumain simple : Si vous créez un Surhumain simple, le profil du génie est le suivant : Dé de vie = d6, attaque au contact +0, attaque à distance +1, attaque magique +1. Le génie bénéficie d'un bonus de 2 points de capacité au premier niveau, comme un profil appartenant à la famille *Réflexion*.

Surhumain complexe : Si vous créez un Surhumain complexe, le personnage doit obligatoirement avoir dans son profil la *Voie des sciences* et la *Voie de la mécanique*. La *Voie des sciences* limite la *Voie du génie* : le rang atteint dans la *Voie du génie* ne peut être supérieur au rang atteint dans la *Voie des sciences*.

Pas besoin de supers pouvoirs quand on est un génie ?

L'avantage *Récupération exceptionnelle* est remplacé par la règle suivante. Un personnage humain ne régénère normalement qu'un seul point de récupération par nuit mais, pour un génie, le rang atteint dans la *Voie de la mécanique* détermine le nombre de points

de récupération (rang 4 pour récupérer 4 points). Il ne s'agit pas pour le personnage de dormir, mais de consacrer du temps à réparer son matériel !

Intelligence : La caractéristique associée à la *Voie du génie* est l'INT. Lorsque le joueur choisit une capacité de mutant, si celle-ci fait appel à un Mod., il faut systématiquement le remplacer par le Mod. d'INT. Un coup de poing, par exemple, ne dépend pas de la force du génie, mais de la puissance développée par son exosquelette.

Effets et descriptions : La *Voie du génie* permet de choisir des capacités dans des voies variées, mais il ne s'agit pas de faire un patchwork de pouvoirs incohérents : l'origine de l'effet n'a pas besoin d'être fidèle à la capacité originale. Seul l'effet est important, la description et les causes de cet effet sont à adapter à un dispositif high-tech et laissés à l'imagination du joueur. Par exemple, un personnage qui construit une armure choisit de dupliquer la capacité *Pyromorphose* de la *Voie de l'incendie* pour la doter de la fonction de vol. Cette capacité ne le transforme pas en feu, mais il obtient des boosters pour voler, une résistance au feu et au froid par revêtement isolant et enfin un dispositif électrique pour électrocuter ceux qui touchent son armure.

Voie du génie (INT)

1. Génie en herbe : Le personnage découvre et apprend à maîtriser une source d'énergie surpuissante. Il peut alimenter un dispositif primitif qui lui donne un bonus de +2 en attaque ou aux DM (choisir au contact, à distance ou magique). Alternativement, il peut obtenir une armure avec une DEF de +5 (pénalité -3). Ce bonus passe à +3 en attaque ou au DM et l'armure à une DEF de +7 (aucune pénalité) à partir du rang 3.



2. Prototype : Le personnage crée un dispositif qui lui permet d'obtenir au choix les effets d'une capacité de rang 1 ou 2 d'une voie de mutant. Lorsque le personnage obtient un échec critique sur un test d'action (attaque, test de FOR, DEX ou CON), le dispositif high-tech rencontre un dysfonctionnement et le personnage utilise 1d12 à tous ses tests pendant les 1d6 prochains tours. S'il utilise déjà 1d12 (blessure grave), un dysfonctionnement grave survient : il ne peut plus faire d'action limitée pendant la même durée.

3. Modèle opérationnel : Le personnage crée un dispositif qui lui permet d'obtenir au choix les effets d'une capacité de rang 2 ou 3 d'une voie de mutant. Un dysfonctionnement ne pénalise plus le personnage que pendant un seul tour.

4. Mise à jour système : Le personnage crée un dispositif qui lui permet d'obtenir au choix les effets d'une capacité de rang 3 ou 4 d'une voie de mutant. Il peut aussi remplacer définitivement une capacité de rang 1 à 3 acquise précédemment par une nouvelle capacité de même rang.

5. Options et adaptations : Le personnage crée un dispositif qui lui permet d'obtenir au choix les effets d'une capacité de rang 4 ou 5 d'une voie de mutant. De plus, en travaillant à modifier son invention pendant un jour par rang, le personnage peut, une fois par aventure, remplacer n'importe quelle capacité de mutant par une autre de même rang pour le reste de l'aventure.

Superhéros

« Un grand pouvoir implique de grandes responsabilités. »

- Spiderman

Outre les costumes moulants (!), la principale différence entre un jeu de mutants et un jeu de superhéros tient

à la létalité des combats. Un superhéros ne meurt pas, au pire il est assommé et prêt à repartir quelques temps plus tard. Les blessures graves n'handicapent pas un superhéros, à moins qu'il ne soit à l'article de la mort... Et puis surtout, contrairement à un mutant qui lutte souvent pour sa propre survie, un superhéros sauve des vies. À la pelle, à tour de bras !

Les superhéros bénéficient des avantages suivants, ce qui les classe définitivement au-dessus des simples mortels et même des Surhumains.

Caractéristiques extraordinaires :

Lorsque vous créez un superhéros, utilisez la méthode de caractéristiques par répartition, mais assignez 15 points pour obtenir les Mod. de caractéristiques. C'est plus du double (+6) d'un personnage humain ! Le MJ devra décider s'il donne une limite haute au bonus qui peut être assigné à une caractéristique, mais +10 semble déjà bien.

Capacités extraordinaires : Si un joueur le souhaite, il peut échanger un point de Mod. de caractéristique contre 2 points de capacité à la création du personnage. Les superhéros n'ont pas de limite au rang des capacités acquises à la création du personnage.

Niveau de départ : Il est rare qu'un superhéros débute au niveau 1. En général, le niveau 3 est conseillé.

Points de vie : Ajoutez 10 au maximum de PV de tous les superhéros dès le niveau 1. Un superhéros obtient à chaque passage de niveau une augmentation des PV égale au résultat **maximum** de son dé de vie plus son Mod. de CON.

Voies : Un profil de superhéros est constitué d'une voie première de mutant (endogène, exogène ou psychogène) et de deux autres voies de mutant de la même catégorie.

Expertise : Si vous voulez jouer un superhéros complexe (voir les *Surhumains*

complexes), les capacités des voies ordinaires de CO Contemporain coûtent exceptionnellement un seul point par rang, jusqu'au rang 5.

Points de célébrité : Le superhéros remplace les points de chance par des points de célébrité qui ont la même fonction. Toutefois, le nombre de points de célébrité est égal au niveau du personnage plus son Mod. de CHA. N'oubliez pas d'utiliser toutes les options de chance correspondant aux règles pulp.

Sauver des vies : À chaque fois qu'il sauve une vie, un superhéros récupère un point de célébrité. S'il en sauve plusieurs d'un coup, il ne gagne pas autant de points que de vies sauvées : utilisez la table ci-dessous. Si plusieurs superhéros se sont entraînés, chacun d'eux reçoit le nombre total de points indiqués.

- 1 vie = 1 point
- 2 à 5 vies, une voiture = 2 points
- 6 à 50 vies, un bus = 3 points
- 100 vies, un train ou un avion = 4 points
- Un quartier entier = 8 points
- Une ville entière = 12 points
- Un pays entier = 20 points
- La planète ! = 25 points et augmentation définitive du maximum de PC d'un point.

Blessure grave : Un superhéros ne reçoit pas de blessure grave s'il subit des DM supérieurs à sa CON. Il ne reçoit une blessure grave que lorsqu'il tombe à 0 PV (voir ci-dessous).

0 PV : Lorsqu'il atteint 0 PV, un superhéros tombe au sol et reçoit une blessure grave. Toutefois, s'il réussit un test de CON difficulté 10 (d12), il reste conscient, peut se relever et continuer à agir. Par la suite, pour chaque test réalisé alors qu'il est à 0 PV, s'il obtient un résultat de 1 à 2 sur le dé (d12), il sombre dans l'inconscience. Il doit

aussi réaliser un nouveau test de CON à chaque fois qu'il subit à nouveau des DM. Là encore, un résultat de 1 ou 2 sur le dé signifie qu'il perd conscience.

La perte de conscience a une durée de 2d6 tours et le personnage se réveille à 1 PV.

Mise à mort : Il est possible de tuer un superhéros en s'acharnant sur son corps une fois qu'il est inconscient et à 0 PV, en prenant 1 tour complet par niveau qu'il a atteint.

DM massifs : Un superhéros qui reçoit en une seule attaque des DM supérieurs ou égaux à son score maximum de PV est automatiquement inconscient pour 2d6 minutes. Un superhéros qui reçoit en une seule attaque des DM supérieurs ou égaux au double de son score maximum de PV est automatiquement mort (enfin, en théorie)...

Récupération : À chaque fois qu'un superhéros dépense un point de récupération, ses PV remontent à son score maximum. Cela lui demande 5 minutes de repos.

Voie du superpouvoir

Lorsqu'un superhéros a complété une voie de mutant jusqu'au rang 5, le joueur peut faire l'acquisition d'une nouvelle voie de mutant de son choix ou opter pour la voie de prestige suivante. La *Voie de superpouvoir* s'applique à la voie de mutant complétée, nommée « *voie support* » dans la description ci-dessous. Chaque rang de cette voie de prestige coûte 2 points de capacité.

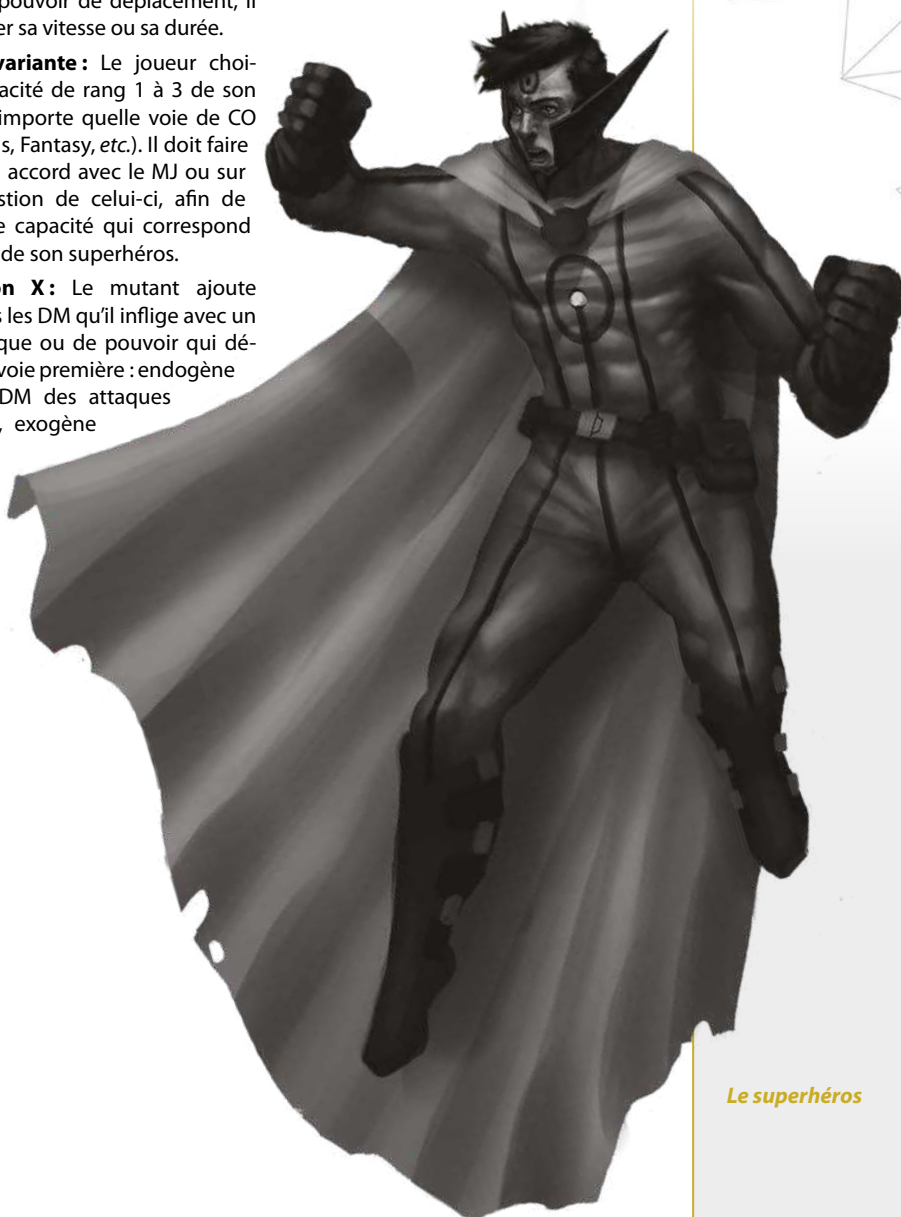
1. Super Carac. : Le personnage augmente la valeur de la *caractéristique mutante* correspondant à la voie support choisie de +1 par rang acquis dans la *Voie du superpouvoir*. Il obtient aussi un bonus de +1 point de célébrité par rang.

2. Super capacité : Le joueur choisit une capacité issue de la voie support ou de sa voie première. Lorsqu'il l'utilise, il

peut choisir une des trois options suivantes : ajouter +1d6 aux DM produits, obtenir un bonus de +5 en attaque ou utiliser une action d'attaque pour l'activer au lieu d'une action limitée. S'il s'agit d'un pouvoir de déplacement, il peut doubler sa vitesse ou sa durée.

3. Super variante : Le joueur choisit une capacité de rang 1 à 3 de son choix de n'importe quelle voie de CO (Surhumains, Fantasy, etc.). Il doit faire ce choix en accord avec le MJ ou sur une suggestion de celui-ci, afin de trouver une capacité qui correspond au concept de son superhéros.

4. Mutation X : Le mutant ajoute +1d6 à tous les DM qu'il inflige avec un type d'attaque ou de pouvoir qui dépend de sa voie première : endogène +1d6 aux DM des attaques de contact, exogène



Le superhéros

MUTANTS EN PATCHWORK

Toutes les voies d'un personnage mutant doivent normalement appartenir à la même catégorie, mais, en accord avec le MJ, le joueur peut faire une entorse à la règle pour coller à un concept particulier de mutant. Si vous créez des mutants inspirés des superhéros de comics américains, les exceptions et les superpouvoirs étranges sont légions et nous sommes conscients des faiblesses de la nomenclature proposée dans certains cas de figure. N'hésitez pas à utiliser d'autres ressources comme par exemple les voies de *CO Fantasy*. Ainsi, l'homme à la bannière étoilée aura naturellement accès à la *Voie du bouclier* du profil de guerrier. Il faudra simplement remplacer la capacité de rang 4 par « *bouclier boomerang* ». Vous pourriez aussi être amené à créer de toutes nouvelles voies, car nous n'avons pas créé une voie juste au cas où un personnage se ferait piquer par une araignée radioactive...

+1d6 aux attaques à distance, psychogène +1d6 aux attaques magiques. Alternativement, il peut choisir à nouveau *Super capacité* : il peut l'appliquer à une autre capacité ou à la même (ce qui lui permet de choisir deux options à la fois à chaque utilisation).

5. Hyper variante : Le joueur choisit une capacité de rang 1 à 5 de son choix de n'importe quelle voie de *CO* (Surhumains, Fantasy, etc.). Il doit faire ce choix en accord avec le MJ ou sur une suggestion de celui-ci, afin de trouver une capacité qui correspond au concept de son superhéros.

Options

Groupes de créatures

Qu'ils s'agisse de mutants déjà puissants ou de superhéros, le MJ sera amené à leur opposer des groupes importants d'ennemis plus faibles. De véritables hordes seront parfois nécessaires. Pour jouer un groupe de créatures similaires sans ralentir le jeu, vous pouvez gérer ce groupe comme une seule entité unique.

Lorsque le groupe de créatures attaque une cible, lancez un seul dé en attaque, mais ajoutez un bonus égal à la moitié du nombre de créatures attaquantes. Si l'attaque est un succès, le NC des créatures, multiplié par la moitié du nombre de créatures sera ajouté aux DM. Arrondissez toujours à l'entier supérieur.

Exemple : un groupe de 15 soldats vétérans (NC2, attaque +4, DM 2d8+2) fait feu sur deux héros. Dix d'entre eux choisissent le PJ le plus proche pour cible. Le MJ fait un seul test d'attaque à +9 (+4 de base et +5 pour le nombre de gardes), en cas de succès, il inflige [2d8+12] DM. Les cinq autres tirent sur le second PJ. Le MJ fait un test d'attaque avec un bonus de +7 pour [1d8+5] DM.

Projection

Prendre une baffe pour [1d6 + 18] points de DM n'est pas tout à fait pareil que prendre un coup de poing pour [1d4 + 1] DM... Si vous jouez en ambiance superhéros, traverser la scène en vol plané après avoir reçu un coup particulièrement brutal fait partie du jeu.

Lorsque les DM contondants* subis par une créature sont supérieurs à son score de FOR, elle est projetée à 1d6 mètres. Le recul augmente de 1d6 mètres supplémentaires par tranche de 10 points supplémentaires au-delà de la FOR de la cible.

Si la victime percute un obstacle solide, elle encaisse 1d6 DM supplémentaire et, si la distance restant à parcourir au moment de l'impact est supérieure à la résistance (RD) de la structure, elle la traverse. La distance restante est alors réduite de cette valeur de résistance. Pour rappel, la résistance de quelques structures est la suivante : porte simple ou cloison de plâtre 5, mur de brique 10, mur de pierre ou béton 20 (voir chapitre 1, p. 54).

Exemple : *Kéops subit une attaque finale (capacité de rang 5) de Titania, un monumental coup de poing. Celle-ci, une cogneuse de rang 5, lui inflige [1d12 + 12] DM + 5d6 d'attaque finale pour un total de 42 DM ! Kéops possède un score de FOR de 17, il subit donc un recul de 3d6 mètres (17+/- 1d6 m, 27+/- 2d6 m, 37 et + 3d6 m). Le joueur lance 3d6 est Kéops s'envole pour 12 mètres ! Au bout de 3 mètres, il percute une cloison et subit 1d6 DM. Il la traverse (résistance 5) et poursuit son vol plané sur encore 4 mètres. Suffisant pour percuter la cloison suivante de l'autre côté du couloir ! Il subit encore 1d6 DM supplémentaires et arrête sa course sur celle-ci...*

*Les DM contondants sont ceux qui utilisent la force du choc pour produire des DM, sans couper ni perforer : une masse, mais aussi un coup de poing ou encore le souffle d'une explosion. Certains pouvoirs de rayon ou d'énergie peuvent

produire le même effet à la discrétion du MJ. Éventuellement, une épée de 5 mètres de long pourrait davantage briser que trancher...

Superpuissant

Comme nous l'avons énoncé en préambule, les règles de *CO Contemporain* n'ont pas été conçues pour gérer les affrontements de créatures de puissance divine ou cosmique. Toutefois, il est possible de simuler des échelles de puissance plus importante en utilisant un simple système de bonus et de réduction des DM.

Le MJ pourra utiliser cette règle pour développer des PJ et des PNJ plus puissants que les règles de superhéros de base. Si vous décidez de l'appliquer aux personnages des joueurs, il est conseillé de créer un groupe homogène. Jouer des héros de classe différente dans un même groupe est possible, mais très délicat. Il faudra compenser par une différence de niveau conséquente (au moins trois niveaux entre un superhéros mineur et un superhéros majeur).

Utilisez le tableau ci-dessous selon la classe du superhéros (ou de super-vilain, pour un PNJ) que vous souhaitez jouer : le bonus indiqué s'ajoute à tous les DM infligés par le superhéros et se retranche à tous les DM qu'il subit.

Lorsque deux créatures appartenant à la même classe s'affrontent, les bonus s'annulent mutuellement. Si deux créatures de classe différente s'affrontent, faites la différence des bonus et n'appliquez le résultat qu'à la créature la plus puissante.

Classe	Bonus DM/RD
Superhéros mineur	+5
Superhéros majeur	+10
Divin ou extra-terrestre	+20
Cosmique	+30 à +50

Super-narratif

S'il le souhaite, le MJ peut développer une façon de jouer beaucoup plus souple et intuitive que celle qui consiste à suivre les règles imposées par les capacités. Il peut autoriser, voire encourager, les joueurs à improviser d'autres utilisations de leurs pouvoirs que celles proposées pour chaque voie. Cette utilisation devra bien entendu parfaitement coller au thème de la voie utilisée, et la puissance de l'effet dépendra du rang atteint.

Pour le MJ, la démarche consiste à déterminer ce qu'il autoriserait au rang 5 de la voie selon son cadre de campagne, puis à décliner l'effet obtenu par le personnage en fonction du rang.

Exemple : *Le joueur d'un mutant exo-actif de type givreux souhaite geler la surface d'un lac pour marcher dessus. Il maîtrise la Voie du givreux au rang 3. Le MJ commence par se demander ce qu'il accepte pour un pouvoir de rang 5. Il joue avec l'option Superhéros et il estime que geler la surface d'un lac de quelques kilomètres est la limite au rang 5. Pour une plus grande surface, il exigerait des rangs dans la Voie du superpouvoir. Il estime qu'au rang 3, le PJ peut donc geler une surface correspondant à un pont de glace sur le lac et ainsi le traverser sans encombre en compagnie de ses camarades. Au rang 1, le PJ n'aurait pu geler qu'un petit radeau sur lequel il aurait pu naviguer. Au rang 2, le personnage aurait gelé une surface suffisante devant ses pieds pour progresser, tandis qu'elle fondait à nouveau immédiatement derrière ses pas...*



CHAPITRE 8

CYBERPUNK

Bienvenue dans le monde de demain, un monde de haute technologie, violent, sombre et désabusé. Un monde où la finance et les méga corporations ont définitivement pris le pouvoir sur les nations et les citoyens. Un monde où la cybernétique et la réalité virtuelle ont repoussé les limites de la chair, formant un mélange explosif entre prouesses surhumaines et déshumanisation. Bienvenue dans une société où une certaine sécurité est possible au sein des corpos, à condition d'abdiquer son libre arbitre. Une société où la seule alternative est la débrouille dans les territoires où les gangs font la loi... Bienvenue au paradis du cyberpunk.

Nous sommes dans un futur proche (2050-2150), et les personnages sont des êtres en marge de la société, des sortes de mercenaires, version noire et sans illusion du héros. Se hisser au-dessus de la masse des corporatistes sans nom et des victimes du système à la force de leur talent est leur unique chance de survie. Seuls les meilleurs peuvent y prétendre. Certaines figures sont emblématiques du genre : le hacker de génie, pirate du réseau informatique global, le chromé, combattant bardé d'implants cybernétiques aux performances surhumaines, ou encore le rigger, pilote interfacé à des drones customisés aux capacités létales. Dans un monde rongé jusqu'à la moelle par le fric et le déni de démocratie, ils offrent leurs services à des employeurs anonymes qui sont prêts à y mettre le prix. Un prix suffisant pour obtenir un peu de discrétion et d'anonymat dans la résolution d'affaires trop peu légales pour employer des moyens plus officiels. Bien entendu, les mercenaires ne sont personne et, s'ils échouent, ils se retrouvent seuls face aux conséquences de leurs actes. En cas de disparition, ils ne manqueront à personne. Du moins, à personne d'important.

Voilà, vous savez dans quel panier de crabe vous êtes tombé.

CRÉATION DE PERSONNAGE

CHOC DE SIMPLIFICATION... OU PAS !

Les univers cyberpunks sont complexes et débordent de données techniques, notamment en procédures informatique et en matériel en tout genre. Toutefois, les règles de CO privilégient la simplicité. C'est pourquoi nous ne vous présenterons pas une description précise de certains éléments (équipement consommable, gestion de la matrice), mais plutôt des règles de gestion globale. Cette simplicité d'utilisation est un compromis et ce choix peut aussi avoir ses inconvénients. C'est pourquoi, si cette première approche, telle qu'elle a été publiée une première fois dans les pages de CB#15, ne vous suffit pas, nous avons ajouté pour ce hors-série un chapitre entier de règles avancées, de façon à vous permettre de complexifier et étendre le jeu.

« Chaque fois qu'une lumière brûle deux fois plus, elle brille deux fois moins longtemps. Et vous avez brûlé on ne peut plus brillamment, Roy. »

– Blade runner

Vous trouverez dans ce chapitre le nécessaire pour utiliser *Chroniques Oubliées* dans un cadre cyberpunk classique : des règles spécifiques au genre, des nouveaux profils et de l'équipement supplémentaire. Dans la deuxième partie du chapitre, vous aurez accès à des règles et des profils permettant de jouer dans un univers qui mélange haute technologie et magie. Enfin, la dernière section propose une version avancée des règles : plus de voies, de base et de prestige et davantage d'implants et de technologie.

Chroniques Oubliées Cyberpunk (COCY) utilise les règles de *CO Contemporain*. Les options *pulp* ou mortelles qui y sont déclinées peuvent aussi être utilisées selon le bon vouloir du MJ, en fonction de l'ambiance qu'il souhaite installer : fun et furieuse ou, au contraire, sombre et violente.

Nous ne reprendrons ici que les points qui nécessitent des précisions ou qui sont sujets à des variations par rapports aux règles de base présentées dans le premier chapitre de cet ouvrage.

Traits

Vous pourrez adapter certains traits en les justifiant par la technologie du XXI^{ème} siècle. Par exemple, le trait *Oreille sensible* peut correspondre à un implant auditif cybernétique.

Nerd : La technologie de pointe étant omniprésente et primordiale dans les univers cyberpunk, le bonus octroyé par le trait *Nerd* est réduit à +2. Il permet aussi de gagner un bonus de +1 au score d'attaque mentale.

Profil

Le genre cyberpunk se nourrit de ses propres caricatures de la société et d'archétypes forts, aussi nous avons choisi une approche similaire à celle de *CO Fantasy* sur ce point plutôt que celle de *CO Contemporain*.

La famille des profils cyberpunk comprend cinq profils : le chromé, le fixer (prononcez fixe^{ur}), le ganger (gangeur), le hacker (hac^{teur}) et le rigger (rigeur). Ils représentent les héros-types d'un univers d'anticipation high-tech pessimiste.

Si vous utilisez un univers mélangeant cyberpunk et magie, à la façon de *Shadowrun*, ajoutez la famille de profil des éveillés, qui comprend trois profils supplémentaires : le mage, le chaman et l'adepte.

Contrairement aux familles de profil de *CO Contemporain* (Action, Aventure et Réflexion), ces deux nouvelles familles n'apportent aucun bonus particulier (points de chance ou points de capacité).

Scores d'attaque : Chaque nouveau profil indique les bonus d'attaque du personnage de niveau 1. Pour les personnages issus de la famille des profils Cyberpunk, nous parlerons d'attaque mentale plutôt que d'attaque magique et on appliquera le Mod. d'INT. C'est le score utilisé lorsqu'un hacker pirate un système et

lorsqu'un rigger attaque *via* un drone ou une arme de véhicule.

Progression : Les personnages de *CO Cyberpunk* reçoivent un point d'attaque à chaque niveau à partir du niveau 2. Ils peuvent l'investir dans le type d'attaque de leur choix, jusqu'à un score maximum de 8 plus le bonus obtenu par le profil concerné au niveau 1.

Exemple : *Un chromé débute avec un bonus de base de +2 en attaque à distance et de +0 en attaque mentale. Au final son bonus de base en attaque à distance ne pourra pas dépasser +10 (2+8) et son bonus d'attaque mentale +8 (0+8).*

Chance (PC)

Les points de chance sont remplacés par les points de cash, voir le paragraphe sur *Le fric* page suivante. Lors de sa première aventure, un personnage débute avec [3 + Mod. de CHA] PC en réserve.

Initiative

Le genre cyberpunk est fourni en clichés sur des combattants ultra-rapides, et la règle des blessures graves donne une importance vitale à la possibilité d'agir le premier. Aussi *CO Cyberpunk* utilise-t-il une règle d'initiative différente et plus complexe.

L'initiative devient aléatoire et variable d'un tour à l'autre. Chaque joueur détermine son initiative au début du tour en lançant un d6 et en ajoutant le résultat au score d'Init. (= valeur de DEX + bonus de capacité - DEF de l'armure).

Initiative finale = Init. + 1d6

Au cas où le résultat du d6 est égal à 6, le joueur relance le dé et ajoute le résultat. Il peut répéter ce procédé plusieurs fois, jusqu'à obtenir un score aux dés au maximum égal à sa valeur d'Init. Autrement dit, l'initiative finale ne peut pas dépasser le double de sa valeur d'origine.

Exemple : *Un personnage avec un score d'Init. de 10 lance le d6 et obtient 6, il relance et obtient à nouveau 6. Il devrait relancer le dé à nouveau, mais cela ne lui sert à rien puisqu'il a déjà atteint son score maximum d'initiative, c'est-à-dire 20.*

PNJ : Le MJ peut se contenter de déterminer une initiative par groupe de PNJ mineurs ou conserver une initiative fixe en ajoutant 4 au score normal d'Init.

Actions multiples

Un personnage dont l'initiative finale est supérieure ou égale à 20 peut agir une seconde fois dans le tour. Il obtient une action supplémentaire de son choix (action d'attaque ou de mouvement, mais pas une action limitée) à son initiative moins 10.

Eh oui mec, un gars à donf' peut parfois agir deux fois avant toi...

Un personnage dont l'initiative finale est supérieure ou égale à 30 peut agir une troisième fois dans le tour. Il obtient une troisième action de son choix (action d'attaque ou de mouvement, mais pas une action limitée) à son initiative moins 20.

Et ainsi de suite...

Poussée d'adrénaline

Un personnage (ou un PNJ) peut essayer d'agir plus vite. Le joueur peut alors choisir de lancer 2d6 pour calculer son initiative au lieu d'un seul. Les résultats sont ajoutés et tous les dés sont des jets sans limite. Toutefois, si au moins un dé donne un résultat de 1, le personnage a confondu vitesse et précipitation.

Dans ce cas, à son tour, le PJ ne peut faire qu'une seule action de mouvement ou d'attaque au choix. Il ne peut pas faire d'action limitée. De, plus à cette action, il utilise seulement un d12 pour le test s'il s'agit d'une action d'attaque et il se déplace seulement de 10 mètres s'il s'agit d'une action de mouvement.

PROFILS HYBRIDES

Un profil hybride est un profil constitué à partir des voies de deux profils de base (par exemple chromé et hacker). Le profil principal apporte deux voies et le profil secondaire une seule. C'est le profil principal qui indique les armes et les armures maîtrisées, et il choisit l'équipement de son choix entre les deux profils. Le DV (dé de vie) est celui du profil principal, mais si le DV correspondant au profil secondaire est plus faible, ce DV est abaissé d'un niveau.

Exemple de profil hybride chromé/hacker. Le joueur crée un concept de combattant de l'ombre capable d'entrer dans les bâtiments les mieux gardés. Il choisit la Voie du tireur (chromé), la Voie du commando (chromé) et la Voie de l'infiltration (hacker). Le DV du chromé est le d10, mais celui du hacker le d6, au final le DV du personnage sera le d8. Le personnage obtient la cyberlose du chromé (profil principal), mais n'est pas « accro à la matrice » comme un hacker (profil secondaire).

NY ET \$

Pour plus de simplicité, lorsque vous utilisez le matériel issu de *CO Contemporain*, convertissez les NY et les dollars sur la base de 1 contre 1.

Niveau	Nyuans
2	5 000
3	5 000
4	10 000
5	15 000
6	20 000
7	25 000
8	30 000
9	35 000
10	40 000

Si son score d'initiative lui donne la possibilité d'effectuer plusieurs actions, les actions suivantes ne sont pas affectées.

Exemple 1 : *Jed utilise une poussée d'adrénaline et lance deux d6. Il obtient 5 et 4. Il ajoute 9 à son score de base de 13, pour une initiative finale de 22 (cela lui permettra de faire deux actions).*

Exemple 2 : *Jed obtient 4 et 6, il relance donc le 6 et obtient un résultat de 1. Son initiative finale est donc de 24, mais, à son tour, il ne pourra faire qu'une seule action et devra lancer un d12 au lieu du d20 (cela ne l'empêche pas d'avoir une seconde action à une initiative de 14).*

Le fric

CO Cyberpunk place l'argent au centre de la progression du personnage. L'appât du gain et les dilemmes moraux que cela peut entraîner constituent un des ressorts dramatiques du jeu dans cet univers violent et amoral. Les personnages devront sans cesse courir après le fric : pour être à la pointe de la technologie, au top de l'efficacité, pour vivre dans le luxe, pour être sapé, etc. Toujours à la limite de la rupture pour réparer du matériel si durement acquis, si coûteux et si fragile... C'est au MJ de doser la quantité d'argent en circulation, toujours trop peu, de façon à laisser les joueurs sur leur faim et les personnages prêts à tout pour le jackpot !

La monnaie est le plus souvent totalement virtuelle (un ordre informatique), mais peut être parfois échangée sous forme de puces certifiées contenant un code. À titre d'exemple, nous appellerons notre monnaie le Nyuan (New Yuan ou NY, prononcez New One) en référence à l'économie triomphante de la Chine. Toutefois, chaque cadre cyberpunk possède sa propre devise internationale en rapport avec l'histoire économique imaginée pour son monde et son modèle dominant (le Nuyen, l'Eurodollar, etc.).

Passage de niveau

Pour passer de niveau, un personnage doit réussir des missions, mais aussi investir une partie de ses revenus. La somme nécessaire est indiquée dans le tableau en marge ; il ne s'agit pas de la somme totale, mais seulement de la somme à dépenser pour progresser vers le niveau suivant. Les sommes investies sont intégralement perdues. Cette règle n'annule en rien le rythme de progression imposé par le MJ, et un personnage ne peut pas passer de niveau simplement par ce qu'il est riche. Cette règle sert uniquement à simuler les frais généraux du personnage et la nécessité de maintenir un standing de sécurité et de niveau de vie en rapport avec sa réputation croissante.

Une mission paye autour de 5 000 Nyuans, un peu moins pour une mission facile et courte, un peu plus pour une mission longue et difficile. Cela peut aller jusqu'à 10 000 Nyuans pour des personnages puissants et réputés. Si vous souhaitez un rythme de progression plus lent, il vous suffit de baisser la rémunération standard.

Lorsqu'il touche sa paye, chaque personnage gagne un bonus de cash égal à **[10 x Mod. de CHA] %** de la récompense. Son charisme influe sur la réputation du personnage et donc sur son salaire.

Fauché

Un personnage sans le sou peut malgré tout passer au niveau suivant en ne payant que la moitié de la somme indiquée. Toutefois, dans ce cas, il ne pourra pas acheter de points de cash jusqu'à ce qu'il paye la somme manquante.

Points de cash (PC)

Dans *CO Cyberpunk*, on remplace les points de chance (PC) par les points de cash : la possibilité de dépenser du fric pour obtenir un bonus. En utilisant des drogues de combat, des munitions



Madame Johnson paye toujours à la commande...

Nombre de PC	Coût total
1	100
2	300
3	600
4	1 000
5	1 500
6	2 100
7	2 800
8	3 600
9	4 500
10	5 500

spéciales, de l'équipement électronique ou toute autre amélioration high-tech, un personnage peut augmenter son potentiel létal ou de survie. Pour simuler ce matériel, plutôt qu'une gestion précise et fastidieuse de l'équipement renouvelable ou des gadgets coûteux qu'un personnage peut transporter, le joueur peut dépenser du fric.

Cet argent est simulé par les points de cash. Les PC sont achetés par le personnage au début de l'aventure, généralement après qu'il ait pris connaissance de la mission. Cette phase de jeu correspond à la préparation du personnage : quel type d'équipement spécial il emporte, mais aussi les infos supplémentaires qu'il obtient en payant les bons contacts, etc.

Exceptionnellement, le MJ peut autoriser un PJ à acheter de nouveaux points de cash en cours d'aventure si le PJ peut disposer de 24 heures de calme d'affilée et que le MJ considère qu'il peut accéder aux ressources nécessaires. Toutefois, compte tenu du peu de temps dont le PJ bénéficie, le coût des PC est alors triplé (habituellement, il lui faut plusieurs semaines pour réapprovisionner le matériel).

À la fin d'une aventure, les points de cash qui n'ont pas été dépensés sont perdus. Il s'agit donc pour le joueur d'un pari entre le trop peu et le gaspillage de cash...

En dépensant un point de cash, le personnage obtient un bonus de +1d6 au test du personnage. Il s'agit d'un jet sans limite (relance sur 6). Ce bonus peut s'appliquer au d20 ou au d12 de tout type de test (attaque et caractéristique), aux DM, en DEF ou en initiative. Le joueur peut annoncer son utilisation après avoir pris connaissance d'un résultat.

Voies de prestige

Le personnage peut choisir une voie de prestige dès le niveau 3 afin de devenir plus polyvalent. Il peut choisir

une voie de n'importe quel autre profil de la famille Cyberpunk. Il obtient les capacités au coût normal, mais il doit en plus payer une somme égale 5 000 NY par rang acquis (5 000 au rang 1, 10 000 au rang 2, etc.).

Si vous utilisez les profils de la famille des éveillés, tout personnage issu d'un profil éveillé peut choisir librement une voie de prestige issue d'un autre profil de cette même famille. L'acquisition de chaque rang suit la même règle que précédemment : coût normal en points de capacités, mais somme supplémentaire pour passer de niveau.

En revanche, lorsqu'un personnage choisit une voie d'un profil d'une autre famille, par exemple une voie de Chromé pour un Shaman ou une voie de Mage pour un Ganger, il subit des restrictions supplémentaires. Pour commencer, le MJ doit valider ce choix. Idéalement, cela renverra à une interprétation ou à des événements qui justifient ce virage dans la carrière du personnage. Ensuite, le coût de chaque capacité passe à 2 points de capacités, même pour les rangs 1 et 2. Enfin, le coût monétaire de chaque rang est doublé (10 000 NY par rang acquis).

Chromé

Dé de Vie : d10

Attaque à distance : +2

Attaque au contact : +1

Attaque mentale : +0

Équipement de départ : *G-link, pistolet mitrailleur lourd, pistolet moyen, poignard moléculaire, manteau blindé, medkit de qualité supérieure, moto routière, 250 NY.*

Les chromés, appelés aussi « câblés » ou « samourai des rues », sont des guerriers, le muscle de chaque mission. Armés jusqu'aux dents, ils paient le prix fort pour améliorer leurs capacités physiques par des implants cybernétiques invasifs : le cyberware.

Mi-homme mi-machine, ils ont cédé leur corps à la science pour être à la pointe du progrès et garder une longueur d'avance sur leurs adversaires.

Cyberlose

Les personnages qui choisissent la *Voie du chrome* sont sur le fil du rasoir et jouent avec leur santé mentale : remplacer des portions de plus en plus importantes de leur corps les déshumanise progressivement. Le personnage devient froid et de plus en plus difficilement capable d'empathie, il se sent invulnérable et perd progressivement son instinct de survie. Les autres se mettent à se méfier de lui à cause de ses sautes d'humeur imprévisibles.

Chaque rang acquis dans la *Voie du chrome* fait perdre 1 point à la valeur de CHA du personnage (gardez toujours entre parenthèses la valeur d'origine). De plus, lorsque le score de PV d'un chromé devient inférieur ou égal au double du rang atteint dans la voie, il doit réussir un test de CHA difficulté [10 + rang] ou « *péter un câble* ». Dans cet état, le personnage gagne +2 en attaque, ajoute +1d6 aux DM au contact ou à distance, mais il perd 4 en DEF. Il combat alors jusqu'à la mort de ses adversaires ou la sienne. À chaque tour, il peut tenter un test d'INT difficulté [10 + rang] pour retrouver son calme, mais cela lui demande une action limitée.

Voie du tireur

1. Interface d'arme : Le chromé est connecté au zoom optique du système d'arme. Il obtient un bonus de +1 en attaque à distance avec les armes à feu et ignore tout malus de couverture de la cible.

2. Précision : Le chromé obtient un bonus de +2 aux DM des armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme à feu. Si le Mod. de PER du personnage est supérieur, le joueur peut choisir de l'appliquer au lieu du bonus standard de +2.



Le chromé

3. Rafale contrôlée : Lorsqu'il réalise un arc de feu (L), le chromé peut éviter de tirer sur les cibles alliées. De plus, son arc de feu est étendu à une zone de 10 mètres de large.

4. Tir à 2 mains : Le chromé peut tirer des deux mains avec des armes automatiques de poing. À chaque fois qu'il peut réaliser une attaque à distance, il peut faire deux tests d'attaque séparés et infliger les DM correspondants (même lors d'une action limitée). S'il ne vise pas la même cible avec les deux armes, il subit un malus de -5 sur chaque attaque.

5. Tir mortel : Le chromé peut choisir d'utiliser 1d12 en attaque à distance au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.

Voie du chrome

1. Perception cybernétique : Le chromé possède des implants oculaires et auditifs, il obtient un bonus de +2 en PER et un bonus de +5 à tous les tests pour ne pas être *Surpris*. Il est immunisé aux agressions sensorielles (flashes aveuglants, grenades incapacitantes), n'a plus de malus dus à la pénombre et voit dans le noir à une distance de 30 mètres. Il ajoute 10 mètres à la portée des armes à feu.

2. Armure dermale : Le chromé renforce ses tissus par un laci moléculaire, une synthèse peau ou même une métallisation osseuse. Il obtient une RD (réduction des DM) égale à son rang dans la voie. Cette RD est efficace contre tous les types de blessures et pas seulement contre les impacts balistiques, mais elle ne se cumule pas à la RD d'une armure. Le personnage obtient aussi un bonus de +5 pour résister au foudroyeur et son seuil de blessure grave devient égal à sa valeur de CON +5.

3. Réflexes câblés : Une amélioration importante de la vitesse de réaction par une pompe à adrénaline, des remplacements tendineux et enfin une amélioration des impulsions neuromotrices. Le chromé gagne un bonus d'Init. de +3 par rang.

4. Remplacement vital : Il s'agit d'une amélioration drastique de la vitalité du chromé comprenant un système d'inhibition de douleur, des organes vitaux renforcés et une colonie de nanobots réparateurs. Le personnage augmente sa valeur de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à tous les tests de CON. Son seuil de blessure grave devient égal à son score de CON +10.

5. Remplacement musculaire : Une opération invasive qui consiste à remplacer les muscles par des versions synthétiques supérieures ou à les améliorer par une thérapie génique. Le chromé augmente sa valeur de FOR de +4 et celle de DEX de +2.

Voie du commando

1. Insaisissable : Le chromé gagne un bonus de +1 par rang dans la voie aux tests de DEX visant à se déplacer avec discrétion ou se camoufler, et autant en DEF.

2. Assassin : Le chromé est un expert du poignard et un assassin professionnel. Lorsqu'il attaque une cible par surprise, il obtient +1d6 DM par rang dans la voie sur sa première attaque à distance ou au contact s'il utilise un poignard (ou des cybergriffes/digilames). Ce bonus aux DM n'est pas multiplié en cas de critique ni par la capacité *Sniper*.

3. Entraînement : Le chromé peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR ou DEX lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

4. Corps-à-corps : Le chromé est un expert en combat au contact. S'il

le souhaite, il acquiert au choix des griffes rétractables ou des digilames. Il inflige [1d6 + Mod. de FOR] DM avec les griffes ou [1d4 + Mod. de DEX] DM avec les digilames. À chaque tour, il peut réaliser deux attaques de contact au prix d'une action limitée avec un poignard ou en combat à mains nues (griffes et digilames incluses). S'il choisit la version cybernétique de cette capacité, il ajoute +1 à son rang de cyberlose.

5. Sniper : Le chromé relance tous les 1 obtenus aux dés de DM avec une arme à feu. Lorsqu'il utilise une action de tir visé, il double les DM de son attaque (il les triple s'il obtient une réussite critique) et, s'il utilise un fusil de précision, il ignore le malus de portée tant que la cible est surprise.

Fixer

Dé de Vie : D8

Attaque à distance : +1

Attaque au contact : +1

Attaque mentale : +1

Équipement de départ : *G-link, pistolet mitrailleur léger, pistolet léger, foudroyeur, vêtements balistiques, 2 medkit de qualité supérieure, berline de luxe, 500 NY.*

Le fixer est un spécialiste de la négociation sous toutes ses formes, un businessman expérimenté. Il possède des contacts et des bons plans dans tous les milieux. Cela lui permet de brasser beaucoup d'argent et d'avoir le meilleur équipement possible pour lui et ses compagnons. Ce profil sait aussi mouiller la chemise pour s'assurer qu'un contrat au bas duquel il a apposé son pseudo soit honoré dans les règles, de peur que cela ne ruine sa réputation.

Voie de l'étiquette

1. Beau-parleur : Le fixer gagne +5 aux tests de CHA et il ajoute son Mod. d'INT à tous les tests de CHA.

2. Contacts : Le fixer choisit un contact par rang atteint dans la voie parmi : rue (et gangs), police (et armée), showbiz (stars et journalisme), corpo, occulte, scientifique (et médical), matrice (informatique et hackers), business (et marché noir). Il obtient un bonus de +5 aux tests de renseignement (ou pour se procurer du matériel) s'il possède le contact de la catégorie correspondant à l'information recherchée. S'il prend deux fois le même contact, le bonus passe à +10.

3. As dans la manche : Une fois par combat, le joueur peut choisir de remplacer le résultat obtenu sur un d20 par la valeur de CHA du personnage, il applique ensuite tous les modificateurs habituels. Le fixer peut utiliser la capacité *As dans la manche* plus d'une fois par combat en dépensant 1 PC à chaque utilisation supplémentaire.

4. Négociateur hors-pair : Si le fixer négocie le salaire de son groupe (lui et les autres PJ), il obtient systématiquement une augmentation de 10 % pour tous ses alliés et une augmentation de 20 % pour lui-même. Cette augmentation vient en plus du bonus normal pour un haut Mod. de CHA obtenu par chaque personnage. De plus, le fixer peut négocier le meilleur prix pour le matériel, que ce soit à l'achat ou la revente (normalement 50 % du prix d'achat), il obtient un bonus de 10 %.

5. Célébrité : Le fixer obtient une couverture officielle célèbre dans le milieu du showbiz (vedette de simsens, rock star, journaliste tridéo, etc.), dissociée de son pseudo du milieu des ombres qu'il garde secret. Toutefois, il peut parfois jouer de cette identité pour s'introduire dans certains milieux ou obtenir des privilèges. De plus, il augmente sa valeur de CHA de +2 et peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et garder le meilleur résultat.

Voie du terrain

1. Prototypes : Le fixer a accès aux derniers prototypes de matériel high-tech, généralement déjà fiables, mais pas encore sur le marché. Il obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM d'une arme de son choix et à la DEF de son armure. Il ne peut changer l'arme ou l'armure affectée qu'entre chaque aventure. Ce bonus passe à +2 au rang 4.

2. Passe électronique (L) : Le fixer possède souvent le passe qu'il faut au bon moment, soit un passe falsifié, soit une clef décodée pour ce modèle précis, soit même l'original qu'il s'est procuré on ne sait trop comment. Pour chaque porte verrouillée qu'il rencontre, il peut faire un unique test d'attaque mentale contre le niveau de sécurité. En cas de succès, il possède le passe approprié et peut ouvrir et refermer la porte à volonté sans déclencher d'alarme.

3. Petit futé : Le fixer est un malin, il sait toujours être au bon endroit au bon moment pour agir vite et en sécurité. Il ajoute son Mod. d'INT en Init. et en DEF. S'il ne possède pas un Mod. d'INT positif, il ajoute malgré tout +1, soit en Init., soit en DEF (à choisir au moment de l'acquisition de la capacité).

4. Le top du matos : Le fixer fournit son groupe en matériel de pointe. Pour chaque mission où il est présent, tous les alliés du fixer obtiennent un bonus de +2 en attaque, aux DM et en DEF.

5. Consommables à gogo : Le fixer divise par deux le coût des points de cash pour lui-même et accorde un point de cash supplémentaire à chaque membre de son groupe au début de chaque aventure.

Voie des avantages

1. Formation initiale : Le fixer possède plus d'une corde à son arc. Avant de devenir négociateur, il avait un autre métier. Le joueur choisit une capacité de rang 1 de son choix dans

n'importe quelle voie d'un profil de *Chroniques Oubliées* autorisé par le MJ.

2. Drone de soutien : Le fixer se paye les services d'un rigger de confiance qui met à sa disposition et pilote pour lui un drone espion une fois par jour pour une durée de 1 heure (voir la capacité de rigger de la voie des drones). Ce rigger pilote le drone à distance, mais c'est le joueur qui détermine ses actions. Il possède un score d'attaque mentale égal à la moitié du niveau du fixer. À partir du rang 4, le fixer peut remplacer le drone espion par un drone armé. Lorsque que la capacité de rigger indique un rang, utilisez à la place le Mod. de CHA du fixer.

3. Formation supérieure : Le fixer choisit une capacité de rang 2 issue du même profil que la capacité de rang 1. De plus, le fixer a toujours besoin de moins de fric pour passer au niveau suivant, retranchez 1 niveau à son niveau réel pour déterminer le fric nécessaire (par exemple, il lui suffit de 5 000 NY pour passer au niveau 3 au lieu de 10 000).

4. Allié matriciel : Le fixer se paye les services d'un hacker de confiance qui met à sa disposition ses talents en informatique, il peut lui confier une tâche par jour. Ce hacker possède un score d'attaque mentale égal à la moitié du niveau du fixer. Il lâche l'affaire s'il subit plus de 3 points de DM par niveau du personnage.

5. Groupe de mercenaires : Le fixer peut faire intervenir un groupe de 3d6 mercenaires qu'il emploie une fois par aventure. Le groupe de mercenaire est considéré comme ayant un NC (niveau de créature) égal à [niveau du fixer + 2] et il lui faut 1d6 heures pour être prévenu et opérationnel. Si l'opposition rencontrée à un niveau de rencontre inférieur au NC des mercenaires, la zone est nettoyée. Sinon, les mercenaires infligent automatiquement deux attaques réussies à 2d6 DM à chaque

tour pendant un nombre de tour égal à leur NC avant de battre en retraite. Après une rencontre, si le personnage a encore besoin des mercenaires (ce doit être sur le même site et ne pas durer plus de 6 heures), on retranche à leur NC le niveau de la rencontre précédente. En payant 500 NY par niveau, le fixer peut faire intervenir son groupe de mercenaire une seconde fois dans une même aventure.

Ganger

Dé de vie : d12

Attaque à distance : +1

Attaque au contact : +2

Attaque mentale : +0

Équipement de départ : *pistolet mitrailleur lourd, hache d'incendie, poignard, veste blindée, medkit de qualité basique, moto tout terrain, 150 NY.*

Le ganger est un habitant des zones laissées à l'abandon où règne la loi du plus fort. Pour rester en vie, il a dû s'intégrer à un gang, défendre son territoire et se serrer les coudes avec d'autres laissés-pour-compte. Le ganger est un spécialiste de la survie et de la baston sale où tous les coups sont permis. Il met à présent cette expérience au service des ombres. Le personnage peut encore entretenir des liens étroits avec son gang d'origine, mais pas obligatoirement, c'est au joueur de le décider, en accord avec le MJ. Par exemple, son gang peut avoir été éradiqué par un autre, ou encore le personnage peut être banni par ses anciens amis pour une sombre histoire d'argent, de sexe ou de trahison.

Voie de la tribu

1. Touche à tout : Dans un gang, chacun apprend un ou deux trucs pour rendre service à la communauté. Le joueur choisit n'importe quelle capacité de rang 1 d'un autre profil cyberpunk.

2. Spécialité : Chaque gang se spécialise dans une forme ou une autre de combat de rue sur laquelle il fonde sa réputation.

Le personnage choisit une des spécialités suivantes :
armes de contact +1 en attaque et aux DM, *armes à feu* +1 en attaque et



Le ganger

aux DM, *motos* +5 à tous les tests de conduite et pas de malus de tir en conduisant, *pugilat* : 1d6 DM à mains nues (ce peut être des cybergriffes ou des digilames) et +2 en DEF. Au rang 4, il peut choisir une seconde spécialité.

3. Blouson noir : Le ganger porte un blouson en synthécut blindé aux couleurs du gang, il semble né avec cette seconde peau qui se fait totalement oublier. Lorsqu'il porte une veste ou un manteau blindé, la valeur de DEF et de RD de l'armure augmentent de +1. De plus, il ignore la pénalité au score d'Init. d'une veste et subit seulement une pénalité de -2 pour un manteau.

4. Jouer collectif : Le ganger reproduit le schéma du gang avec ses équipiers. Lorsqu'il combat la même cible qu'un autre membre du groupe, il obtient un bonus de +2 en attaque et aux DM. De plus, à chaque tour, il peut donner un bonus de coopération de +2 à tous les tests d'attaque d'un équipier au contact au prix d'une action de mouvement (sans faire de test).

5. Frère de sang : Le ganger peut faire appel à un ami indéfectible issu du même gang que lui, une fois par aventure, pendant un maximum de 2d6 heures consécutives. En termes de règles, ce personnage est le clone exact du PJ (mêmes caractéristiques, même scores d'attaque et de DM) et son contrôle est assuré par le joueur. Si cet ami meurt, il est définitivement perdu mais le personnage récupère ses 2 points de capacité et peut les investir ailleurs.

Voie de la baston

1. Attaque sournoise (L) : Lorsqu'il attaque de dos ou par surprise, le ganger ajoute +1d6 par aux DM de son attaque au contact ou à distance. Ce bonus passe à +2d6 au rang 3 et +3d6 au rang 5.

2. Jeter à terre : Lorsque le ganger réussit une attaque au contact avec un résultat au d20 de 16 ou plus contre une créature humanoïde de taille moyenne, en plus des DM normaux, la victime doit emporter un test opposé de FOR ou tomber au sol (-5 en DEF). Le ganger réalise toujours des attaques sournoises contre un adversaire au sol, même s'il a seulement une action d'attaque...

3. Tir en course : Le combat, tel que le conçoit un ganger, est plein de courses-poursuites, d'invectives, de charges et de replis. Au prix d'une action d'attaque, le personnage est capable de réaliser une attaque avec une arme à feu avec une pénalité de -2 en attaque tout en se déplaçant de 20 mètres ou une attaque sans pénalité et un déplacement de 10 mètres.

4. Arroser (L) : Les gangers sont des adeptes du tir à tout va, capables de vider un chargeur en un temps record. Lorsqu'il utilise une arme automatique de FOR 14 ou moins, le personnage peut arroser une zone de 10 mètres de large (ou moins), et chaque cible présente subit une attaque avec un bonus de +2 au test d'attaque et +1d6 aux DM. Le personnage vide son chargeur, il devra utiliser une action de mouvement pour recharger avant de pouvoir se servir à nouveau de cette arme.

5. Attaque sanglante (L) : Le ganger frappe ou tire là où ça fait mal, il utilise seulement 1d12 en attaque au contact ou à distance (au lieu de 1d20), mais obtient un bonus de +2d6 aux DM.

Voie de la survie

1. Connaissance de la rue : Le ganger obtient un bonus de +1 par rang dans la voie à tous les tests sociaux lorsqu'il est dans un quartier pauvre ou lorsqu'il négocie avec des personnes issues de milieu défavorisé. Il gagne un bonus supplémentaire de +5 lorsqu'il s'agit

d'intimider (quel que soit le milieu social de son interlocuteur).

2. Coriace : Le ganger gagne +1 en DEF, +1 en Init. et +3 PV. Ce bonus passe à +2 en DEF, +2 en Init. et +6 PV au rang 4 de la voie.

3. Avancer à couvert : Le ganger à l'habitude de devoir progresser sous le feu d'un gang adverse pour arriver au contact (généralement après avoir cramé toutes ses munitions en un rien de temps). Lorsqu'il utilise une action de mouvement, il peut parcourir seulement 10 mètres et gagner un bonus de +3 en DEF contre les attaques à distance pendant 1 tour. Ce bonus de DEF peut être cumulé si le personnage utilise plusieurs fois cette capacité dans le même tour (+6 en DEF pour deux actions de mouvement et 20 mètres, etc.).

4. Sur ses gardes : Le ganger est à moitié paranoïaque. Dans la rue, le danger peut survenir à tout moment, d'un tireur embusqué comme d'un gamin défoncé. Le joueur lance deux d20 pour tous les tests de PER et garde le meilleur résultat. Il gagne un bonus de +5 en DEF contre toutes les attaques par surprise et divise par deux les DM des attaques sournoises (ou de capacités similaires comme l'*Assassinat* de la *Voie du Commando*).

5. Increvable : Le ganger augmente sa valeur de CON de +2 et, désormais, le joueur lance deux d20 pour les tests de CON et garde le meilleur résultat.

Hacker

Dé de Vie : d6

Attaque à distance : +0

Attaque au contact : +0

Attaque mentale : +3

Équipement de départ : *interface neurale, pistolet moyen, gilet pare-balle, medkit de qualité supérieure, auto citadine interfacée, 250 NY.*

Les hackers sont des dieux de l'informatique, des ombres dans le système, capables de le plier à leurs désirs. Ils possèdent toutes les compétences pour neutraliser ou utiliser à leur avantage les systèmes de sécurité, qu'ils soient virtuels ou physiques. Ce sont des spécialistes du renseignement et de l'infiltration.

Accro à la matrice

Les talents du hacker sont optimisés lorsqu'il est dans une mégapole saturée d'ondes. S'il est perdu au fond du trou du cul du monde et qu'il ne capte pas le réseau global, il est nu comme un ver... La qualité de la couverture de la zone peut être déclinée en trois niveaux : standard, faible ou nulle. En zone de couverture faible (banlieue pourrie, rase campagne), le hacker subit une pénalité de -1 à tous ses tests de réussite. En zone de couverture nulle (bunker protégé, zone naturelle inhabitée, etc.), il subit une pénalité de -3. Ces pénalités s'appliquent à tous les tests effectués dans le monde réel.

Voie de la matrice

1. Expert de la matrice : Connecté à la matrice, le hacker accède à tout le savoir du monde et ses logiciels d'analyse téléchargent en permanence les réponses les plus pointues. Lorsqu'un test d'INT est demandé au personnage (dans le monde réel ou virtuel), le joueur lance deux d20 et garde le meilleur résultat. Le hacker gagne aussi un bonus égal au rang atteint dans la voie à son Init. matricielle et à sa DEF matricielle. Il ajoute par ailleurs son rang à son seuil de blessure grave pour tous les DM reçus dans la matrice.

2. Manipulation de fichier : Le hacker a besoin d'un succès de moins pour réaliser une suppression ou une falsification de données (respectivement 1 et 2 succès au lieu de 2 et 3, voir les règles).

3. Samouraï matriciel : Le hacker est un champion numérique et il sait en combattre les programmes les plus dangereux. Il réduit tous les DM infligés par les systèmes de sécurité de la matrice de son Mod. d'INT (RD = Mod. d'INT) et, désormais, lorsqu'il dépasse la DEF d'un système de 10 point ou plus, il obtient une réussite critique qui compte pour 2 succès.

4. Manipulation de système : Le hacker a besoin de deux succès de moins pour réaliser un crash système ou installer un programme espion (respectivement 2 et 3 succès au lieu de 4 et 5).

5. Héros matriciel : Le hacker est une légende de la matrice et un adversaire redoutable. Il ne fait plus qu'un avec la matrice, même lorsqu'il marche dans le monde de la viande. Il augmente son score d'INT de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'attaque mentale lui est demandé. De plus, il réduit à présent tous les DM infligés par les systèmes de sécurité de la matrice du double de son Mod. d'INT (RD = [2 x Mod. d'INT]).

Voie de l'infiltration

1. Déverrouiller les accès : Le hacker se connecte à la matrice ou à un réseau local pour accéder au système et déverrouiller une fermeture électronique située à moins de 50 mètres. En réussissant un test d'attaque mentale contre le niveau de sécurité de l'accès, le hacker peut débloquent une serrure électronique ou, au contraire, la verrouiller par une simple action de mouvement.

2. Neutraliser les sécurités (L) : En réussissant un test d'attaque mentale contre le niveau de sécurité d'un système d'alarme, le hacker peut le neutraliser dans le monde réel. Le système est mis en veille pour une durée de 2d6 minutes et, sur une réussite critique, il est complètement bloqué. En cas d'échec de plus de 10 points au

test d'attaque mentale, l'alarme se met en route immédiatement.

3. Profil bas : Le hacker n'est pas seulement un pirate de salon. En tant que mercenaire, il doit souvent engager la viande pour accompagner ses équipiers sur le terrain, il apprend vite à se montrer discret et à baisser la tête sous les balles. Il gagne un bonus de +5 à tous les tests de discrétion (DEX) et, au prix d'une action d'attaque, il gagne +5 en DEF jusqu'à son prochain tour.

4. Inébranlable : Le calme et le sang-froid sont les principales qualités d'un bon hacker. Lorsque les choses tournent mal, cela devient un atout considérable. Tant que le hacker est sous la moitié de son total de PV, il bénéficie d'un bonus de +2 en Initiative et à tous les tests de réussite, aussi bien dans le monde de la viande que dans la matrice. Lorsque ses PV sont inférieurs ou égaux à son niveau, ce bonus passe à +5.

5. Pirater les défenses : Les drones ou les systèmes de défense automatiques (tourelles, mitrailleuses, etc.) sont commandés par un réseau, et même les drones autonomes possèdent un accès à distance de secours. Le hacker est capable d'attaquer ces systèmes pour en prendre le contrôle ou les brouiller. Il gagne un bonus de +10 en DEF contre les attaques de tous les systèmes automatisés ou commandés à distance (comme les drones). Au prix d'une action limitée, le hacker peut faire un test d'attaque mentale contre le niveau de sécurité pour désactiver ou prendre le contrôle d'un système d'arme (ou sa DEF si vous n'avez pas de niveau de sécurité). Le système agit alors en suivant les ordres du hacker. Au total, il peut prendre simultanément le contrôle d'un système d'arme par point de son Mod. d'INT. Si le drone est piloté par un rigger, il doit remporter un test opposé d'attaque mentale contre le

rigger à chaque tour pour imposer sa volonté.

Voie du tacticien

1. Réalité augmentée : À l'aide des caméras locales, du réseau satellite, des bases de données et de tous les systèmes de géolocalisation sans fil, le hacker visualise parfaitement le champ de bataille et la plupart de ses protagonistes. Il obtient un bonus de +1 en Init. par rang dans la voie, et un bonus de +1 en DEF dans le monde réel.

2. Expert en analyse : Le hacker développe ses propres logiciels experts d'analyse et d'aide en temps réel des situations de combat. Ils lui permettent de prendre les meilleures décisions tactiques et de conseiller ses alliés. Tous les alliés sur la même zone de combat que le hacker bénéficient d'un bonus de +1 en Init., en attaque et en DEF.

3. Contrôle de l'environnement : En milieu urbain, le hacker contrôle en temps réel et utilise à son avantage tout le mobilier urbain, les véhicules de passage, les lumières, les ascenseurs, etc. cela lui permet de créer des diversions ou de se procurer des opportunités. Une fois par combat, le joueur trouvera une explication plausible pour activer un élément du décor et obtenir un effet au choix. Jusqu'à un adversaire par rang dans la voie perd son prochain tour de jeu ou le même nombre d'adversaire subit une agression qui leur inflige automatiquement 1d6 DM par rang dans la voie (par exemple, détourner un bus pour qu'il fauche les adversaires).

4. Logiciels de combat : Le hacker télécharge dans son propre cerveau des logiciels de compétence pour obtenir des aptitudes de combat qu'il n'a pas. Ces programmes doivent être créés sur mesure par et pour lui-même et leur efficacité est proportionnelle à son talent. Il ajoute son Mod. d'INT

en attaque au contact et à distance lorsqu'il combat dans le monde réel.

5. Technomancien (L) : Le hacker est devenu le représentant d'une nouvelle évolution de l'humanité. Son affinité avec les machines et les ondes émises par les appareils électroniques est telle qu'il peut à présent directement influencer leur fonctionnement sans même passer par la matrice de façon consciente. Au prix d'une action limitée, il peut réaliser un test d'attaque mentale (portée de 20 mètres) contre la DEF d'un drone ou d'un véhicule ou faire un test d'attaque mentale opposé contre une créature porteuse de cyberware (*Voie du chrome*) ou d'une interface neurale (hacker, rigger). En cas de réussite, il lui inflige un des deux effets suivant au choix : soit un malus de -2 (Init., tests de réussite et DEF) pour une durée de 1d6 tours, soit [2d6 + Mod. d'INT] DM. Si un hacker est pris pour cible, il peut réduire les DM subis comme s'il s'agissait de l'attaque d'un système de sécurité matriciel.

Rigger

Dé de Vie : d8

Attaque à distance : +1

Attaque au contact : +0

Attaque mentale : +2

Équipement de départ : *interface neurale, fusil à pompe, veste blindée, medkit de qualité supérieure, moto sportive interfacée, 250 NY.*

Les riggers sont spécialistes des véhicules, capables de les contrôler à distance, que ce soient des drones de combat ou une bête de course. Ce sont des pilotes hors pair, mais aussi des mécaniciens et des électroniciens de tout premier ordre qui conçoivent, customisent et réparent tout le matériel du groupe. Leur amour du beau matériel et de tout ce qui est impressionnant en fait aussi des experts en armes lourdes. Tous les

riggers sont équipés d'une interface neurale similaire à celle d'un hacker qui leur permet de diriger drones et véhicules à la vitesse de la pensée.

Un rigger est capable de réparer un drone ou un véhicule au rythme de [1d6 + Mod. d'INT] PV par heure.

Voie des drones

Tous les drones agissent à l'initiative du personnage. Le rigger peut laisser un drone attaquer en autonomie ou utiliser une action de mouvement pour le contrôler et utiliser son score d'attaque mentale. Les drones ont un rayon d'action de 500 mètres par rang atteint dans la voie. Ce rayon peut facilement être augmenté en passant par le réseau, mais aucun rigger sensé n'utilise cette méthode qui le laisse à la merci d'une attaque menée par un hacker.

1. Drone espion : Le rigger possède un drone volant de très petite taille (10 à 20 cm environ). Il est équipé de senseurs qui permettent au personnage de voir et d'entendre par son intermédiaire. Lorsque le drone reste à proximité du rigger, il lui donne un bonus de +1d6 en Init. et +5 à tous les tests pour éviter d'être *Surpris*. Lorsqu'il utilise le drone pour observer quelque chose (action limitée), le rigger obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests concernant la perception et lui permet d'utiliser son Mod. d'INT au lieu de celui de PER pour ce type de tests. Le drone espion est petit et difficile à repérer, il réalise les tests de discrétion (DEX) avec deux d20 et garde le meilleur résultat.

FOR -4 DEX +3* CON -4*
INT -3 PER +2 CHA -4
DEF 15 + rang PV 35 Init -
Autonomie 12 h.

2. Drone armé : Ce drone terrestre de petite taille (50 cm à 1 m pour un poids allant de 20 à 60 kg) est voué au combat. Il est pourvu de chenilles ou

de 6 pattes, selon le modèle, le rendant à peu près tout terrain, de blindage et d'armement. Il se déplace seulement de 10 mètres par action de mouvement.

FOR -2 DEX -2 CON +0
INT -3 PER +0 CHA -4
DEF 14 PV 10 + niveau Init -

Pistolet mitrailleur léger rang DM 2d6.
Autonomie 12 h.

3. Drone missile (L) : Une fois par combat, le rigger peut utiliser un petit missile piloté à distance, il transporte une puissante charge explosive. Il s'agit d'une action limitée et il attaque avec un bonus +5 au score d'attaque mentale du rigger, à une portée maximum de 500 mètres. Le drone inflige 4d6 DM en impact direct et 1d6 DM dans un rayon de 3 mètres.

4. Drone volant : Le drone volant mesure environ 60 cm de diamètre et se déplace de 40 mètres par action de mouvement.

FOR -3 DEX +2 CON +0
INT -3 PER +0 CHA -4
DEF 16 PV 10 + niveau Init -

Pistolet mitrailleur léger rang DM 2d6.
Autonomie 4 h.

5. Contrôle avancé : Le rigger améliore son contrôle et son immersion sensorielle dans les drones. Désormais, il utilise son score d'attaque mentale pour les attaques effectuées par ses drones même sans les contrôler directement et peut ajouter son Mod. d'INT à leur DEF.

Voie des véhicules

Un rigger qui pilote un véhicule interfacé utilise son INT plutôt que sa DEX pour calculer son score d'Init. Il utilise son score d'attaque mentale pour attaquer à l'aide des armes de véhicule.

1. Pilote émérite : Lorsqu'il conduit un véhicule, le personnage obtient un bonus de +1 par rang à tous les tests



Au cours d'un run, il n'y a pas de trajet tranquille...

de pilotage (mais pas d'attaque) et en Init. ; ce bonus passe à +2 par rang lorsqu'il conduit un véhicule interfacé. De plus, le personnage obtient un véhicule de FOR +2 ou moins de son choix (sauf véhicule militaire). Ce véhicule est équipé d'un module de contrôle interfacé.

2. Expert en manœuvres : Le rigger obtient automatiquement un bonus de +5 en DEF lorsqu'il utilise une action de mouvement pour louvoyer (Chapitre 1 p. 49). Désormais, il lui faut seulement une action de mouvement pour tenter une manœuvre de percussion.

3. Armes multiples : Le rigger peut actionner deux armes de véhicule sans pénalité au prix d'une action d'attaque. Le personnage obtient un véhicule interfacé de son choix (sauf véhicule militaire) et celui-ci est gratuitement équipé de deux armes de véhicule.

4. Customisation : Le rigger peut appliquer une option différente à chaque véhicule et drone qu'il possède, parmi celles proposées dans la liste qui suit. *Armement lourd* : +1d6 aux DM, *autonomie doublée*, *blindage* : DEF +2 et RD +2, *renforcement* : +10 PV, *arme supplémentaire* : une arme de véhicule au choix (seulement pour véhicule), *moteur gonflé* : +2 AGI ou +10 mètres par action de mouvement, *booster* : +10 AGI pendant un tour par combat ou 40 mètres de déplacement supplémentaire à ce tour.

5. Quatrième véhicule : Le rigger obtient un véhicule interfacé supplémentaire de son choix, il peut choisir n'importe quel véhicule de la liste proposée dans l'équipement, même un véhicule militaire. Les véhicules de grade militaire sont cependant à utiliser avec le plus de discrétion possible, c'est-à-dire en privilégiant les zones sauvages ou de non-droit... Les aérodynes lourds sont une exception, ils existent en tant que véhicules civils et peuvent être

utilisés comme tels si leur armement est camouflé.

Voie du techos

1. Bricoleur : Le rigger obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests d'électronique, de mécanique, de réparation ou d'armement. Il augmente la vitesse de réparation des drones et des véhicules de +1 par rang (1d6 + rang + Mod. d'INT par heure).

2. Spécialiste en armes lourdes : Le rigger développe un amour immodéré et une haute compétence pour tout ce qui possède un très gros calibre. Il augmente les DM de toutes les armes de ses drones et de ses véhicules d'une valeur égale au rang atteint dans la voie. De plus, le personnage a désormais accès à toutes les armes lourdes décrites dans la section équipement et peut les utiliser de façon compétente.

3. De A à Z : Le rigger est à présent capable de concevoir et de fabriquer des appareils de A à Z. Il fabrique et obtient un nouvel appareil de son choix (un drone ou un véhicule non militaire) et il peut y appliquer une option de la capacité *Customisation* de la *Voie des véhicules* (pour un total de deux options s'il possède aussi la capacité *Customisation*).

4. Spécialiste en blindage : Le rigger développe une compétence importante sur les blindages et les armures lourdes. Il augmente de +2 la DEF et la RD de tous ses drones et de ses véhicules. Le personnage a désormais accès à toutes les armures lourdes décrites dans la section équipement (en italique) et il divise par deux le malus d'Init. imposé par les armures de tout genre.

5. Petit génie : Le rigger augmente sa valeur d'INT de +2 et peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé. Enfin, il ajoute son Mod. d'INT à son score d'Init. standard.

LE MONDE VIRTUEL

La plupart des citoyens du troisième millénaire sont les heureux possesseurs d'un G-link (Grid link ou encore Com-link, Smart-link, etc.), un appareil de communication à tout faire qui est à la fois un téléphone, un ordinateur personnel, un moyen de paiement et une pièce d'identité. Il relie en permanence son propriétaire au monde numérique via des gadgets comme les lentilles numériques (sortes de nano-écrans portés directement sur l'œil), des capteurs de mouvement disséminés dans vos vêtements et autres micros subvocaux. Le monde entier est connecté au réseau global qui unit tous les systèmes et les êtres par un système d'ondes. Ce réseau envoie à l'individu des informations supplémentaires sur son environnement de chaque instant, ce qu'on appelle la réalité augmentée. Ce peuvent être de simples renseignements, comme la direction du bus que vous venez de croiser, mais ce sont souvent des informations beaucoup moins utiles, comme de nombreuses publicités qui décorent virtuellement les murs de la ville. Ces images se superposent à votre vision via les lentilles numériques de votre G-link, vos yeux cybernétiques ou même une interface neurale implantée à même votre cerveau.

La Matrice

« Des traits de lumière disposés dans le non-espace de l'esprit, des amas et des constellations de données. »

– William Gibson, *Neuromancien*

La réalité augmentée n'est que la partie visible de l'iceberg. Ce n'est en fait que l'intrusion dans le réel de l'équivalent du web du troisième millénaire, un système appelé la matrice ou encore la grille (*The Grid*). Entrer dans la matrice correspond à se connecter à un niveau plus efficace du système pour chercher une information ou effectuer une action, par exemple pour modifier un fichier. La matrice est totalement modélisée en trois dimensions, ce qui en fait un environnement immersif et intuitif d'une taille qui ferait passer notre web pour un hameau médiéval. Chaque utilisateur y est représenté par un personnage numérique appelé icône ou *persona* piloté depuis le G-link un peu à la façon d'un jeu vidéo.

Toutefois, les plus riches et les plus pointus ont délaissé depuis longtemps les contraintes matérielles d'un G-link pour une interface neurale beaucoup plus performante. Ce cyber-implant est une connexion branchée à même le système neural de l'individu (le cerveau). Il permet de stimuler directement les zones de l'encéphale qui gèrent les sens (vue, ouïe, etc.). En utilisation dans le monde de la chair, ce type d'interface vous donne l'impression que les informations affichées font réellement partie de la réalité. Mais l'interface neurale est avant tout un outil formidable pour s'immerger dans la matrice. Cette technologie projette votre icône dans la réalité virtuelle, il convertit vos impulsions neuro-motrices en actions virtuelles et, inversement, traduit les données brutes issues du système informatique global en stimuli sensoriels compréhensibles par votre esprit. Vous perdez alors

PERSONA

Lorsqu'un joueur décide d'envoyer son personnage dans la matrice, il peut définir l'icône que son personnage utilise. Toutes les apparences sont possibles, mais le système normalise automatiquement la taille de l'icône. Cette description est un pur moment de roleplay, elle n'a aucune influence en jeu.

INTERFACE NEURALE

À la création du personnage, seuls le hacker et le rigger disposent d'une interface neurale. Tout autre personnage peut acquérir cet implant invasif en dépensant 5 000 NY et en perdant 1 point à sa valeur de CHA. Les règles avancées proposent une autre gestion de la cybernétique.

toute conscience de la réalité et de votre corps de chair, pour être projeté dans un monde numérique factice où les sensations semblent pourtant authentiques. Se retrouver dans la matrice est une expérience unique et époustouflante, les stimuli sensoriels y sont incroyables, plus grands que nature, et ils peuvent même parfois se révéler complètement addictifs. Il n'y a pas de limite à l'aspect grandiose des autoroutes de l'information et à la folie des grandeurs des édifices digitaux des méga corporations. Tous les rêves sont permis, car la matrice n'est qu'apparence.

Les règles

Dans de nombreux jeux sur le thème cyberpunk, vous trouverez une simulation détaillée de la matrice et des actions des hackers pour pirater un système ou y vivre des aventures complètes. Ici, nous avons choisi de résoudre tout cela en quelques jets de dé dans le but de laisser le reste du groupe reprendre le cours normal du jeu le plus vite possible.

Trouver une info

Pour trouver un renseignement sur la toile, un personnage pourvu d'un simple G-Link doit réussir un test d'INT, tandis qu'un personnage pourvu d'une interface neurale le remplace avantageusement par un test d'attaque mentale. Sa difficulté dépend de la rareté ou du niveau de sensibilité de

l'information, ainsi que du temps que le personnage veut y passer.

Si la tentative est un échec, chaque nouvelle tentative augmente la difficulté de +5.

Pirater un système

Pour s'introduire dans le système informatique d'une administration, d'un particulier ou d'une corporation (mais est-ce bien raisonnable ?), il faut réussir un test d'attaque mentale dont la difficulté est égale à la DEF du système. Vous trouverez dans le tableau ci-dessous l'échelle des niveaux de sécurité et la difficulté correspondante. En cas d'échec, le personnage n'arrive pas à ses fins et il subit les DM indiqués. Ils correspondent à la rencontre d'un programme de sécurité agressif ou d'un informaticien de sécurité qui tente de détruire l'icône du personnage. N'hésitez pas à vous amuser avec la description de l'univers de la matrice : un ninja armé d'un katana, un dragon qui souffle son napalm sur l'icône du personnage, etc. Les DM subis dans la matrice sont tout ce qu'il y a de plus réels et la règle des blessures grave s'y applique normalement.

G-link : Si vous subissez des DM en tentant un piratage, c'est votre G-link qui crame, vous ne perdez aucun PV et vous êtes automatiquement éjecté de la matrice. Ce type de matériel ne vous autorise qu'à lancer 1d12 pour vos tests au lieu du d20.

Renseignement	Difficulté
Courant	5
Spécialisé	10
Pointu mais public	15
Rumeur, indiscretion	20
Confidentiel, secret	25
Top secret	30

Temps	Difficulté
2d6 jours	-10
2d6 heures	-5
2d6 x 10 minutes	+0
2d6 minutes	+5
2d6 tours	+10
1 tour	+15

Interface neurale : Vous êtes plus efficace, mais les mauvaises rencontres que l'on peut faire dans la matrice deviennent réellement létales. Vous ne vous faites pas jeter si vous subissez des DM, mais vous pourriez bien le regretter.

Rang	Niveau de Sécurité	DEF	DM
0	Faible	8	0
1	Ordinaire	12	1d6-2
2	Sérieux	16	1d6
3	Élevé	20	2d6
4	Maximal	25	3d6
5	Brûlant	30	4d6

Niveau de sécurité et DM

Faible : Pratiquement inexistant, ce niveau de sécurité ne se retrouve que lorsque les informations sont recherchées depuis un terminal interne relié directement au cœur du système ou avec un code d'accès officiel.

Ordinaire : Les données d'un petit système sans grande importance. Le répondeur ou la boîte mail d'un particulier, le système de surveillance d'un immeuble de quartier pauvre, etc.

Sérieux : Tout ce qui touche à une petite corpo, même des renseignements sans grand intérêt comme une liste officielle du personnel. Le niveau typique de sécurité d'une administration locale sans donnée sensible ou d'une habitation de quartier sécurisé.

Élevé : Des données personnelles ordinaires au sein d'une corpo ou d'une administration. Une habitation des beaux quartiers.

Maximal : Des données sur les huiles d'une corpo ou des projets importants. L'habitation d'un boss, d'une huile ou d'une star.

Brûlant : Des données top secrètes ou totalement confidentielles chez une grosse corpo.

Tester la sécurité

Un personnage peut faire un test d'INT difficulté 15 pour prendre connaissance du niveau de sécurité d'un système avant d'en découdre. En cas d'échec, il n'apprend rien.

Alarme

Lorsqu'un personnage choisit de se déconnecter parce qu'il a subi trop de DM ou qu'il abandonne, il met le système en alarme. S'il retourne dans le même système avant 1d6 heures, la difficulté des tests de piratage augmente de +5. Ce malus se cumule si plusieurs tentatives ratées se répètent.

Échec critique

Si le personnage rate un test de **10 points** ou plus, il s'agit d'un échec critique. Il subit le double des DM prévus et s'est fait repérer : le système se met en alarme (voir ci-dessus).

Actions

Toutes les actions ne se valent pas, certaines sont plus longues et difficiles et plusieurs tests successifs doivent être réussis. Chaque échec inflige les DM prévus par le niveau de sécurité et oblige à reprendre l'opération du début (recommencer avec 0 succès).

Chaque test effectué (réussi ou raté) prend un tour complet dans le monde réel (action limitée). Vous pouvez ainsi jouer ce qui se passe pendant ce temps-là pour les autres personnages.

Copie de données (1) : C'est l'action la plus simple, un seul test réussi suffit pour copier un fichier ou plusieurs fichiers stockés dans la même partie du système.

Destruction de données (2) : Un peu plus délicat, car cette action nécessite de modifier le contenu du système, qui risque de le remarquer. Il faut réussir deux tests successifs pour détruire un fichier ou un groupe de fichier.

SÉCURITÉ

L'échelle de sécurité servira aussi de repère au MJ pour des tests en dehors de la matrice. Par exemple, une serrure électronique demandera pour être désactivée un test d'INT dont la difficulté correspondra à celle indiquée dans ce tableau.



Combat au cœur de la matrice.

Falsification de données (3):

Modifier les données ou remplacer un fichier par un autre. Nécessite trois tests consécutifs réussis.

Crash système (4): Le pirate met hors service le système, qui ne peut plus fournir de donnée ni même fonctionner. Cette action nécessite quatre succès consécutifs, le système est hors fonction pendant 1d6 heures et le personnage peut choisir de détruire tout ou partie des données stockées par le système.

Programme espion (5): Laisser dans le système un programme qui prévient le pirate lorsqu'un événement défini précisément survient. Par exemple, lorsqu'une personne spécifique se connecte, lorsqu'un fichier déterminé est modifié, etc. Cette action demande cinq réussites successives. Le programme peut aussi permettre de tracer un utilisateur, c'est-à-dire de savoir où se trouve physiquement la chair connectée au système, en réussissant un test opposé d'attaque mentale (ou d'INT).

Inconscience et matrice

Lorsqu'un personnage sombre dans l'inconscience dans la matrice (0 PV ou blessure grave), ce n'est vraiment pas bon pour lui... Il doit immédiatement réussir un test d'INT 15 pour se déconnecter avant son dernier soupir. S'il n'y arrive pas, un compagnon à ses côtés peut le faire pour lui en réussissant un test d'INT difficulté 15.

En cas de réussite, il sombre dans l'inconscience normalement. En cas d'échec, il tombe dans le coma pour 2d6 heures. À la suite de quoi il doit réussir un test de CON difficulté 15 pour retrouver ses esprits (avec un d20, même en cas de blessure grave). S'il le rate, le coma est prolongé de 1d6 jours et il doit à nouveau faire le test de CON au terme de cette période. C'est sa dernière chance. En effet, si ce test est raté, il reste à jamais un zombie de chair, dénué de pensée. Il décède rapidement si aucune assistance médicale ne lui est fournie en permanence...

Il y a enfin un dernier effet secondaire désagréable et non négligeable à se faire battre dans la matrice. Le vainqueur peut en effet tracer le vaincu : il peut remonter à la source du signal et déterminer la localisation géographique précise d'où venait la connexion. Il est temps de déménager, et vite...

Combat matriciel

Lorsque deux icônes pilotées par interface neurale se rencontrent dans un système, ils peuvent se combattre. Leurs scores d'Init. matricielle et de DEF sont égaux à [10 + Attaque mentale]. Les DM infligés sont égaux à [1d6 + rang dans la *Voie de la matrice*]. Le combat se déroule au tour par tour, à la même vitesse que le combat normal.

Une simple attaque réussie contre une DEF 10 suffit à éjecter de la matrice l'icône projetée par un G-Link.

ÉQUIPEMENT

L'équipement proposé dans le premier chapitre est toujours d'actualité, toutefois quelques modifications et quelques ajouts sont proposés dans les pages qui suivent.

Équipement de départ : L'équipement proposé correspond à ce qu'un personnage peut posséder de plus coûteux à sa création, le joueur peut toujours choisir un objet moins cher du même type. Par exemple, un chromé peut tout à fait remplacer un pistolet mitrailleur lourd par un pistolet lourd.

Armes

Les profils de la famille cyberpunk peuvent utiliser toutes les armes à l'exception de l'armement lourd suivant : lance-grenade, lance-roquette, canon d'assaut, mitrailleuses (toutes). Un individu non compétent subit un malus de -2 en attaque et aux DM.

Les chromés sont les seuls à pouvoir utiliser ce matériel dès le départ, les riggers peuvent en apprendre l'utilisation par la Voie du techos. Toutefois, cet équipement est en général totalement illégal et peu discret.

Force requise et incident de tir : Les armes à feu de *CO Cyberpunk* ont un score de FOR mini requise réduit de 2 points par rapport à leur équivalent de *CO Contemporain* (chapitre 1). Elles ne produisent un incident de tir que sur un résultat de 1 au d20 (p. 41). Ces pénalités réduites se justifient pas les progrès techniques : compensateurs de recul, munitions sans étui, etc. Le tir en rafale sous forme d'arc de feu produit un incident de tir sur 1-2.

Grenade incapacitante : Cette grenade aveugle et assourdit les cibles dans un rayon de 5 mètres, elles subissent une pénalité de -5 à toutes leurs actions et de -10 en combat à distance pour 1d4 + 1 tours. Ceux qui réussissent un test de PER difficulté 15 résistent complètement à cet effet. Les chromés qui portent des implants (capacité perception cybernétique) y sont totalement immunisés. 50 NY.

Armes interfacées : Un personnage équipé d'une interface neurale (Rigger, Hacker) obtient un bonus de +1 en attaque s'il utilise une arme interfacée. Le coût d'une telle arme augmente de 1 000 NY.

Prix des armes militaires : Dans le tableau des armes de *CO contemporain*, les prix des armes de grade militaire n'apparaît pas. Toutefois, dans un monde cyberpunk, tout s'achète et tout se vend tant qu'on y met le prix, et les personnages disposent généralement des contacts nécessaires.

Arme	Prix
Lance grenade	2 500
(pour la version sous fusil)	1 000
lance-roquette	5 000
mitrailleuse légère	7 500
mitrailleuse moyenne	10 000
mitrailleuse lourde	15 000

Armes de contact

Dans le monde violent du genre cyberpunk, tout ce qui blesse et tue est revenu sur le devant de la scène, et cela comprend les armes individuelles de mêlée, souvent réinventées pour les rendre plus performantes.

Arme	DM	Prix
Électro matraque	2d4	500
Électrogants	2d4	800
Poing américain	1d3	5
Poignard	1d4	10
Batte de base-ball	1d6	5
Katana ^{*2}	1d10	500
Hache d'incendie ²	2d6	120
Poignard moléculaire*	1d6	1 000
Épée moléculaire*	1d10	2 500
Katana moléculaire ^{**2}	1d12	5 000
Fouet monofilament*	2d6 + DEX	3 000
Électro-impact	+1d6	+ 1 000

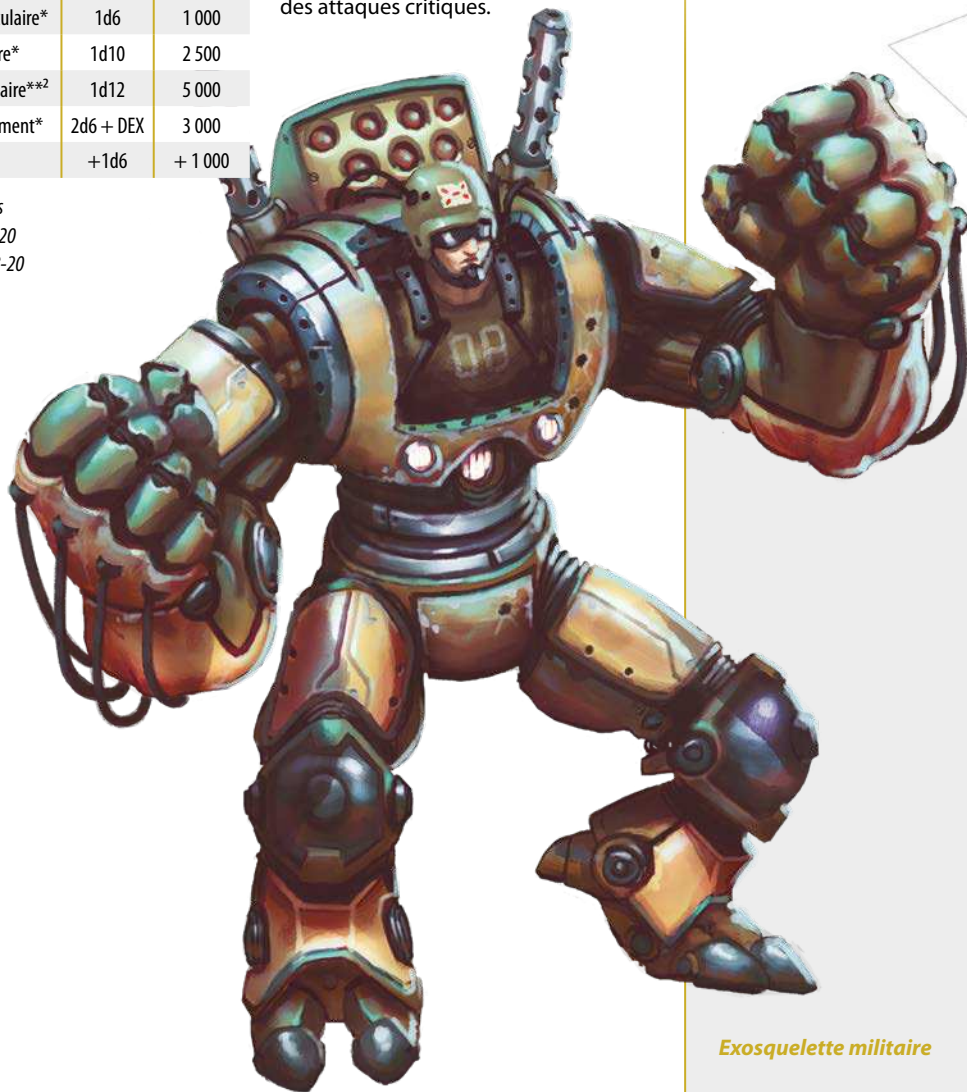
² Armes à 2 mains

* Critique sur 19-20

** Critique sur 18-20

Les armes à électro-impact produisent une violente décharge électrique à l'impact du coup. Ce système peut être ajouté à tous les types d'armes de contact.

Les armes moléculaires ont un tranchant d'une épaisseur de l'ordre de la molécule et sont toujours affûtées. Elles infligent plus de DM qu'une arme ordinaire et ont plus de chance d'infliger des attaques critiques.



Exosquelette militaire

Fouet monofilament : Cette arme est constituée d'un long filament moléculaire métallique lesté à son extrémité et enroulé dans le manche de l'arme par magnétisme. La finesse du filament est telle qu'il taille dans les chairs comme dans du beurre. À chaque fois que le résultat au d20 en attaque donne un résultat inférieur ou égal à 4, l'attaque est ratée et le personnage doit réussir un test de DEX difficulté 15 ou se blesser lui-même pour un montant de [2d6 - Mod. de DEX] DM.

Armures

La RD (réduction des DM) des armures modernes ne s'applique qu'aux impacts balistiques et au foudroyeur, c'est-à-dire aux DM des armes à feu. Ce score se retranche donc à tous les DM infligés par une arme à feu.

Le bonus de DEF se retranche à l'Initiative du personnage et s'ajoute à la difficulté de tous les tests de DEX. Il s'ajoute aussi en bonus au test de CON requis pour résister aux effets d'un foudroyeur.

Les armures lourdes (en italique) sont réservées aux chromés, mais leur manque de discrétion les restreint à des opérations spécifiques.

Se procurer une armure ordinaire est tout à fait légal, les armures lourdes nécessitent un test de CHA difficulté 15 pour être acquises. Ce test ne peut

être tenté qu'une fois entre chaque aventure.

Exosquelette militaire : Une armure munie d'une assistance musculaire qui confère un bonus de +2 au Mod. de FOR, le porteur subit seulement la moitié de la pénalité d'armure (-4). L'autonomie est de 6 heures, ensuite le porteur est *Ralenti* et subit une pénalité d'armure de -10.

Medkit

Les kits de soins, ou medkits, sont devenus très performants : diagnostic automatique, injection de substances réparatrices, de drogues et de colonies de nanobots permettent une guérison très rapide. Il en existe de toutes les qualités, mais, bien sûr, le top niveau a un prix. Il s'agit d'une petite sacoche cubique qui contient tout ce qu'il faut pour un soin. Le medkit est un consommable, il n'est pas réutilisable. Chaque personnage peut transporter jusqu'à trois medkits sur lui sans pénalité.

Utiliser un medkit demande 1 minute. 5 minutes plus tard, le personnage récupère un nombre de PV qui dépend de sa qualité (voir tableau). On ne peut utiliser qu'un seul medkit par patient après chaque combat. Un personnage peut utiliser un PC (point de cash) pour récupérer 5 PV supplémentaires lorsqu'il utilise un medkit.

Lorsqu'un personnage est inconscient (généralement suite à une blessure grave), l'utilisation d'un medkit permet de diviser la durée par l'indice du medkit (égal au nombre de d6 des soins).

Variants : Si vous préférez un jeu plus fun et furieux que sombre et violent, vous pouvez ajouter le niveau du personnage aux PV récupérés à chaque utilisation d'un medkit et estimer qu'il permet de récupérer à nouveau autant de PV une heure plus tard (si aucune nouvelle blessure n'est survenue entre temps).

Armure	DEF	RD	Prix
Vêtements balistiques	+1	3	200
Gilet pare-balle	+2	5	400
Veste blindée	+3	5	500
Manteau blindé	+4	6	600
Armure anti-émeute	+5	5	800
Armure balistique	+4	8	1 000
Armure militaire	+6	8	2 500
Exosquelette militaire	+8*	10	10 000

* pénalité d'armure -4

Medkit	Soins	Prix
Basique	1d6	10
Supérieur	2d6	50
Intensif	3d6	150
Luxe	4d6	500
Top niveau	5d6	1 000

Coûts divers

Voici un court panel de coûts usuels et de services à titre d'exemple.

Entrée	Prix
G-Link	100
Repas nutrisoja	5
Restaurant	50
Nuit en hôtel cercueil	20
Chambre d'hôtel	100
Nuit d'hôpital	1 000
Survivre dans la zone (1 mois)	100

Lieu	Loyer
Quartier pauvre	200
Quartier surveillé	500
Quartier chic	2 000
Haute sécurité	10 000

Véhicules

Les véhicules sont présentés dans le chapitre 1. Les véhicules militaires sont ceux dont le nom est inscrit en gras, les personnages n'y ont pas accès, à part le rigger sous certaines conditions (rang 5 de la *Voie des véhicules*).

Véhicule	FOR	AGI	DEF	PV	Prix
Limousine VIP (RD 5)	+3	+1	15	30	40 000
Aérodyne léger	-2	+10	18	30	30 000
Aérodyne moyen	+2	+8	17	40	60 000
Aérodyne lourd	+6	+5	16	50	100 000

Un aérodyne est un véhicule volant à décollage vertical assez semblable à un drone d'aujourd'hui, toute proportions gardées.

Customiser un véhicule

Ajouter des armes : Une moto ou un aérodyne léger ne peut porter qu'une seule arme de véhicule, une automobile ou un aérodyne moyen jusqu'à deux et un autre véhicule trois armes. Le prix d'une arme de véhicule est égal au prix de base de l'arme plus 2 000 NY (système de camouflage et de visée).

Ajouter du blindage : Ajouter un blindage léger apporte +2 en DEF et en RD, -1 en AGI, pour un coût égal au quart de celui du véhicule. Un blindage moyen apporte +4 en DEF et en RD, -2 en AGI, pour un prix égal à la moitié de celui du véhicule. Enfin, un blindage lourd apporte +6 en DEF et RD, -3 en AGI pour un coût égal à celui du véhicule.

Module d'auto-pilote : Un module d'autopilote qui permet au véhicule de rouler sans l'aide d'un conducteur. Le prix dépend du niveau de l'autopilote : de +0 à +5. Prix : $[(\text{niveau} + 1)^2 \times 500]$ NY. Le rang d'autopilote s'ajoute aux tests de conduite lorsque le véhicule est en mode autonome.

Module de contrôle interfacé : Différents organes et senseurs (notamment audio et vidéo) qui permettent à un rigger de s'immerger dans le véhicule. 2 500 NY.

MÉLANGE DES GENRES

ELFE

Les elfes sont grands et gracieux, mais fins et fragiles. -2 en FOR et CON, +2 en DEX et CHA. Vision nocturne 30 m.

NAIN

Les nains sont petits et trapus, très résistants, mais un peu lents. -2 en DEX, +2 en CON. Vision nocturne 30 m.

ORQUE

Les orques sont puissants et solidement bâtis, bien qu'un peu moins vifs d'esprit et séduisants selon les critères des races dominantes. +2 en FOR et +2 en CON, -2 en INT et en CHA. Vision nocturne 30 m.

TROLL

Les trolls sont des géants pouvant atteindre près de deux mètres cinquante. Leur peau comporte des excroissances épaisses et parfois même des protubérances pouvant ressembler à des cornes. +4 en FOR, +4 en CON, -4 en CHA, -2 en INT et DEX. Vision nocturne 30 m.

« Il y a une seule et unique constante. Une seule règle d'or, une seule et unique vérité absolue, la causalité. Action ? réaction. Cause ? effet. »

– Matrix



travers le jeu de rôle, les mélanges de genre improbables deviennent possibles. Parfois, le résultat peut être ridicule, mais, bien souvent, il est étonnant et intéressant. En particulier si l'auteur prend le temps de se pencher sur les causes et les conséquences. Faire entrer en collision deux univers que tout oppose est une gageure mais, lorsque l'alchimie est réussie, le résultat dépasse la somme de ses composants.

Nous nous intéresserons ici à l'irruption de la magie dans un monde de haute technologie (ou éventuellement l'inverse). Le propos de *CO Cyberpunk* n'est pas de vous fournir cet univers clef en main, mais vous pourrez vous inspirer du jeu emblématique du genre, l'excellent *Shadowrun*. Il postule que la magie suit un cycle très lent et met en scène les conséquences de sa réapparition au troisième millénaire. Nous vous proposons seulement les règles nécessaires pour créer et jouer des personnages qui correspondent à cet univers hybride, mais les détails sur le contexte sont laissés à votre discrétion.

Les races

Dans un univers mêlant magie et technologie, fantasy et cyberpunk, vous pouvez introduire les races emblématiques issues de *CO Fantasy* : les elfes et les nains. L'ambiance cyberpunk étant

sombre et violente, il faudra exacerber les défauts de ces peuples plutôt que miser sur leur côté féérique : bourrus et féroces d'armes pour les nains, hautains et orgueilleux pour les elfes. Aussi, plutôt que les bonus/malus habituels proposés dans les règles de *CO Fantasy*, pour les elfes et les nains de *CO Fantasy*, utilisez les modificateurs alternatifs proposés en marge.

Les gnomes et les halfelins sont aussi une possibilité que vous pouvez étudier, toutefois le côté « sympathique » de ces races de petites gens n'est sans doute pas le plus approprié au genre. En revanche, la présence de races comme les orques et les trolls, des stéréotypes plus sombres, se justifie pleinement.

Il est alors intéressant de mener une réflexion sur les conséquences de cette cohabitation multiraciale. Une des forces du genre est de permettre la mise en scène de la thématique du racisme et de ses dilemmes moraux. Il permet de traiter cette problématique sans jouer en terrain miné et de faire appel à des stéréotypes ou des clichés qui pourraient autrement heurter la sensibilité de vos joueurs.

Magie

Utilisez les règles présentées p. 89, notamment en ce qui concerne les points de mana ou point de magie (PM). Seules les capacités dont le nom est suivi d'un astérisque sont des sorts et nécessitent la dépense de PM. Un PC (point de cash) peut remplacer un PM, cela représente l'utilisation d'un fétiche ou d'une substance.

Attaque magique : Si vous utilisez les profils éveillés, vous devez ajouter

le score d'attaque magique aux trois autres scores déjà présents et le différentiel de l'attaque mentale.

L'attaque magique est basée sur le Mod. de CHA, ce qui la rend sensible à la présence de cyber-implants. Les profils de la famille cyberpunk débutent tous avec un bonus d'attaque magique égal à 0.

PM et voie de prestige : Si un personnage choisit une voie de prestige dont les capacités nécessitent l'utilisation de points de mana, le personnage obtient un nombre de PM qui dépend de son profil d'origine.

- Un mage ou un chaman utilise ses PM habituels pour lancer des sorts issus d'une voie d'un autre profil.
- Un adepte qui choisit pour voie de prestige une voie de mage ou de chaman obtient immédiatement un nombre de PM basé sur son niveau - 2 (PM = niveau - 2 + Mod. de CHA).
- Un personnage d'un profil cyberpunk base son nombre de PM sur le rang atteint dans la voie plutôt que son niveau (PM = rang + Mod. de CHA).

Adepte

Dé de Vie : d10

Attaque à distance : +0

Attaque au contact : +2

Attaque mentale : +0

Attaque magique : +1

Équipement de départ : *katana molaire, pistolet lourd, vêtements basiques, medkit de qualité supérieure, moto sportive, 150 NY.*

Les adeptes sont des maîtres occultes des arts martiaux, ils associent technique, spiritualité et magie pour faire de leur corps une arme redoutable. Les adeptes sont des profils atypiques du monde des ombres, ils n'utilisent pas de gros calibre, de magie voyante ou de gadgets high-tech, mais plutôt une discipline de fer et une sobriété qui

tranche avec la société du troisième millénaire. Une attitude conforme aux armes blanches dont ils sont les experts incontestés.

Voie du combat au contact

1. Arts martiaux : Lorsqu'il combat à mains nues, l'adepte inflige [1d6 + Mod. de FOR] DM létaux. Ces DM passent à 1d8 au rang 3 et à 1d10 au rang 5. L'adepte gagne un bonus de +1 en DEF par rang atteint dans la voie.

2. Maître d'arme : L'adepte choisit une arme de contact de prédilection (mains nues, katana, épée, etc.). Lorsqu'il attaque avec cette arme, il obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM, et il inflige des critiques sur 19-20 au dé (18-20 lorsqu'il emploie un katana).

3. Déluge de coups (L) : À son tour, l'adepte peut effectuer deux attaques à mains nues ou avec une arme de contact sur des cibles de son choix. Alternativement, il peut choisir de faire trois attaques en utilisant un d12 en attaque pour chacune d'elle (au lieu d'un d20).

4. Riposte : En plus de ses actions normales, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque au contact contre l'adepte, il obtient une attaque supplémentaire gratuite contre cet adversaire.

5. Moment de perfection : Une fois par combat, après 1d6 tours de combat (1d6 tours après la première initiative ou n'importe quel tour suivant), l'adepte peut choisir de réussir toutes ses attaques automatiquement (on ne lance pas les dés) et d'esquiver toutes celles qui le prennent pour cible pendant un tour. Tout semble aller au ralenti autour de lui...

Voie des prouesses physiques

1. Vif argent : L'adepte utilise la vitesse et la souplesse plus que la force

et la puissance lorsqu'il combat au contact. Lorsqu'il combat à mains nues ou avec une arme légère (poignard, épée, katana), il peut utiliser son Mod. de DEX en attaque au contact plutôt que celui de FOR. De plus, il gagne un bonus de +2 en Init. par rang atteint dans la voie.

2. Course du vent : L'adepte se déplace à une vitesse surhumaine. Il couvre une distance de 30 mètres par action de mouvement (la distance normale est de 20 mètres) et se relever est pour lui une action gratuite. Il saute deux fois plus loin ou plus haut qu'un humain ordinaire.

3. Insensible à la douleur : Une fois par combat, l'adepte peut noter à part les DM subis après une attaque. Il n'en subira les effets que lorsque le combat sera terminé. L'adepte peut encore agir un tour lorsqu'il tombe à 0 PV.

4. Bullet time : L'adepte peut atteindre une vitesse d'esquive surnaturelle qui lui permet d'éviter les balles elles-mêmes. Une fois par tour, il peut ignorer une attaque à distance (même par arme à feu) en réussissant un test d'attaque au contact opposé à la DEF atteinte par l'attaquant. S'il s'agit d'une attaque de zone (sort, grenade, etc.), il divise les DM par deux (aucun test nécessaire dans ce cas).

5. Perfection physique : L'adepte augmente ses valeurs de DEX et de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX ou de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie des prouesses mentales

1. Attaque magique : L'adepte gagne +1 en attaque magique. Désormais, ses attaques au contact affectent normalement les créatures magiques qui résistent aux attaques conventionnelles (*Voie des métacréatures*, élémentaire invoqué, etc.). De plus, il peut ajouter

son Mod. de CHA aux DM qu'il inflige aux créatures magiques.

2. Transe de guérison : Une fois après chaque combat, l'adepte peut méditer pendant 10 minutes et récupérer ainsi [niveau + Mod de CHA] PV.

3. Lévitacion (L) : En se concentrant, l'adepte peut « léviter » (se déplacer verticalement) à une vitesse de 10 m par tour. En cas de chute, il ne subit aucun DM.

4. Force d'âme : Une fois par tour, lorsqu'un sort ou un pouvoir magique affecte l'adepte, il peut faire un test opposé d'attaque magique. En cas de succès, il n'est pas affecté. L'adepte est désormais immunisé aux effets de peur.

5. Perfection mentale : L'adepte augmente ses valeurs de PER et d'INT de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de PER ou d'INT lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Mage

Dé de Vie : d6

Attaque à distance : +0

Attaque au contact : +0

Attaque mentale : +0

Attaque magique : +3

Équipement de départ : *pistolet moyen, vêtements balistiques, medkit de qualité supérieure, auto citadine, 200 NY.*

Les magiciens du troisième millénaire pratiquent ce qu'on appelle la magie hermétique, une version très précise et théorisée des arts occultes. Pour eux, la magie est une science qu'ils contrôlent froidement pour arriver à leurs fins. Les magiciens des ombres ne sont pas des rats de bibliothèque, ils savent se battre et peuvent utiliser toutes les armes et armures, à l'exception du matériel lourd.

Le mage utilise son Mod. d'INT pour calculer le nombre de PM plutôt que son Mod. de CHA. Lorsqu'il n'a plus de

PM, le mage peut dépenser 1d4 PV par PM manquant. Il peut continuer à lancer des sorts tant qu'il lui reste des PV.

Voie de la magie de combat

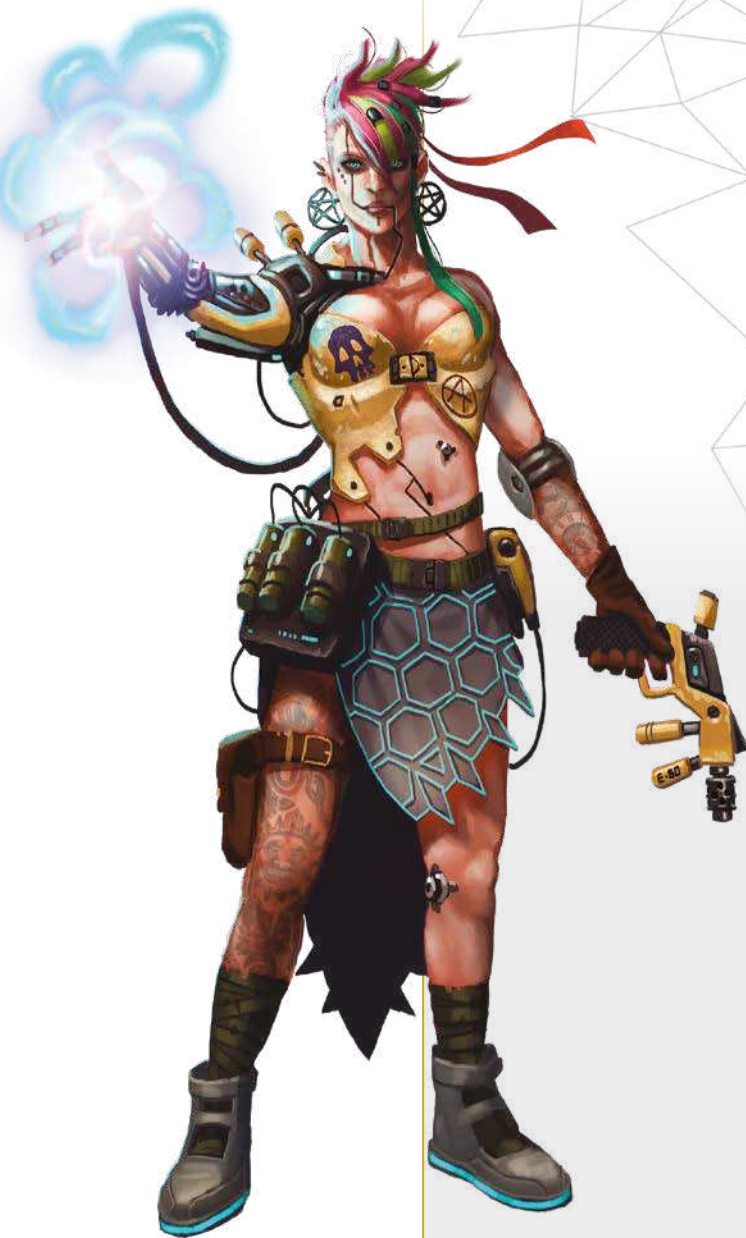
1. Mana blast (L)* : Le mage choisit une cible visible située à moins de 30 mètres. Il inflige automatiquement 1d6 points de dégâts et, s'il réussit un test d'attaque magique contre la DEF de la cible, les DM passent à [2d6 + Mod. d'INT]. À partir du rang 2, il peut échanger l'énergie brute contre un élément de son choix (feu, froid, foudre). À partir du rang 3, le sort peut affecter une zone de 10 mètres de diamètre (pour un coût de 3 PM). Il inflige [2d6 + Mod. d'INT] DM, la moitié si la victime réussit un test de DEX difficulté 15.

2. Magnétisme (L)* : Le mage contrôle le magnétisme autour de lui, il gagne un bonus de +2 en DEF et divise par 2 les DM de toutes les armes ou projectiles métalliques pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours.

3. Invisibilité (L)* : Le mage se rend invisible pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le magicien attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.

4. Vol (L)* : Le magicien peut voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.

5. Invocation d'un élémentaire (L)* : Le mage invoque un esprit élémentaire d'un autre monde pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours. Celui-ci se manifeste sous la forme d'une silhouette vaguement humanoïde de l'élément concerné. L'élémentaire comprend et exécute des ordres simples comme attaquer, défendre, surveiller. Le niveau et les Mod. indiqués dans les caractéristiques de l'élémentaire font référence à ceux du mage.



Mage de combat

Init. = [niveau +10], **DEF** = 16, **PV** = [niveau x 3], **attaque** = niveau, **DM** = [2d6 + Mod. d'INT].

L'élémentaire réduit de 10 points tous les DM subis par des armes ordinaires (armes à distance ou au contact). Il est immunisé aux DM qui correspondent à son élément.

Voie de la magie mentale

1. Injonction (L)* : Le mage donne un ordre simple que la victime doit pouvoir comprendre. Il doit réussir un test d'attaque magique opposé avec la cible à une portée de 20 mètres. En cas d'échec, la cible exécute l'ordre pendant son prochain tour. Un ordre suicidaire désoriente la cible pendant un tour, mais ne l'oblige pas à se suicider.

2. Sommeil (L)* : Le mage fait un test d'attaque magique (portée 20 mètres). Il endort pour [1d6 + Mod. d'INT] minutes un nombre de créature dont la somme des PV ne doit pas dépasser le résultat du test d'attaque magique multiplié par deux. Toutes les créatures affectées doivent être vivantes et d'un niveau inférieur ou égal au sien. Elles doivent toutes être situées dans une zone de 10 mètres de diamètre. Le sort affecte toujours d'abord les créatures avec le plus faible nombre de PV présentes dans la zone. Il est possible de les réveiller en les giflant (action d'attaque).

3. Mirage (L)* : Le mage crée une illusion visuelle et sonore immobile d'une durée de [5 + Mod. d'INT] minutes (ou tours si l'illusion est animée). Le volume maximum de l'illusion est de 10 mètres de côté par rang dans la voie (portée 500 m). Divisez ces paramètres par 10 si l'illusion est animée. Interagir avec l'illusion la fait disparaître. L'illusion trompe aussi les capteurs et les implants cybernétiques dans tout le spectre du rayonnement électromagnétique (infrarouge, etc.).

4. Imitation (L)* : Le mage peut prendre l'apparence d'une créature de taille proche de la sienne (+ ou - 50 cm) qu'il voit au moment de l'incantation ou qu'il connaît bien. Durée [5 + Mod. d'INT] minutes. Le sort prend fin prématurément si le mage est blessé, et une fouille révèle la supercherie.

5. Maîtrise intérieure : Le mage augmente sa valeur de CHA et d'INT de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA ou d'INT lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie de la Mana

1. 6ème sens : Le mage sait toujours légèrement en avance ce qui va arriver, il gagne un bonus de +1 par rang dans la voie en Init. et en DEF, et un bonus de +2 par rang à tous les tests pour éviter d'être *Surpris*.

2. Perception astrale (L) : Le mage active la perception du monde des esprits et de la magie. Il détecte la magie à une portée de 30 mètres et peut préciser la nature des sorts en se concentrant un tour supplémentaire. Il peut voir les créatures invisibles et les esprits dans le monde des mortels, voir la vraie nature de certaines créatures magiques. Il détecte les illusions.

3. Récupération (L) : Une fois par combat, le mage peut récupérer un nombre de points de mana égal au rang atteint dans la voie.

4. Projection astrale (L)* : Le mage projette son esprit hors de son corps. L'esprit invisible se déplace en volant à la vitesse de 10 m par tour. Il peut passer au travers des murs, mais pas des êtres vivants ni des barrières magiques, et il reste relié à son corps d'origine par un long filin argenté. La durée maximum de la projection est de [1d6 + Mod. de CHA] tours. Le mage ne perçoit le monde que via sa projection mentale, mais ressent si des DM sont infligés à son corps.

5. Flot de magie : Le mage obtient 1d6 points de mana supplémentaires au début de chaque combat. En dépensant 1 PM supplémentaire lorsqu'il lance un sort, il peut lancer ce sort en action d'attaque plutôt qu'en action limitée. En dépensant 2 PM supplémentaires, il peut lancer ce sort en action de mouvement plutôt qu'en action limitée.

Chaman

Dé de Vie : d8

Attaque à distance : +0

Attaque au contact : +1

Attaque mentale : +0

Attaque magique : +2

Équipement de départ : *pistolet moyen, fusil à pompe, poignard, veste blindée, medkit basique, auto citadine, 100 NY.*

Les chamans sont à l'écoute du monde des esprits, ils communiquent avec de puissantes créatures symboliques du monde astral appelés totems et en tirent des bénéfices occultes comme, par exemple, la possibilité de soigner. C'est aussi le seul profil adapté à la survie en dehors des zones urbaines.

Voie des esprits

1. Gris-gris et talismans : Le chaman possède de nombreuses petites babioles étranges qui sont autant de gris-gris et autres talismans de protection ou de perception du monde. Il obtient un bonus en DEF et en Init. égal à +1 par rang atteint dans cette voie.

2. Totem : Le chaman doit choisir un totem, un esprit animal auquel il lie son âme et qui influe sur son caractère et ses principes moraux. Le chaman obtient un bonus de +1 en attaque magique et +5 à tous les tests qui correspondent à la compétence ou à l'action indiquée en italique.

- *Ours (ou taureau)* est colérique et puissant, *intimidation*.
- *Panthère (ou chat)* est libre et agile, *acrobaties*.
- *Loup (ou chien)* est fidèle et infatigable, *course*.
- *Renard (ou rat)* est rusé et discret, *discrétion*.
- *Corbeau (ou chouette)* est savant et observateur, *observation*.
- *Aigle (ou lion)* est fier et majestueux, *persuasion*.

3. Karma (L) : Le personnage fait appel à la force de son totem pour influencer son destin et modifier la réalité. Il se concentre pendant un tour et, au tour suivant, il obtient un bonus égal au rang atteint dans la voie sur un lancer de dé de son choix (Init, d20, DM, etc.). Ce bonus ne peut pas s'appliquer à un test en rapport avec la technologie, sauf s'il s'agit de saboter son fonctionnement. Alternativement, le chaman peut dépenser 1 point de mana pour obtenir cet effet en action gratuite. Il doit annoncer son intention avant de prendre connaissance du résultat des dés. Il peut le faire après, mais cela lui coûte 2 PM.

4. Totem supérieur : Le chaman augmente de +2 la valeur de la caractéristique qui correspond à son totem. Désormais, le joueur lance deux d20 à chaque fois qu'un test de cette caractéristique lui est demandé et il garde le meilleur résultat.

Ours, FOR. Panthère, DEX. Loup, CON. Renard, INT. Corbeau, PER. Aigle, CHA.

5. Incarnation du totem (L)* : Le chaman peut faire appel à la toute-puissance de son esprit totémique, ses traits et sa stature se modifient légèrement pour rappeler son animal totem. Il obtient un bonus de +5 en Init., en DEF, en attaque au contact et à tous ses tests physiques (FOR, DEX, CON et PER) pendant [1d6 + Mod. de CHA] minutes (1 minute = 6 tours).

Voie de gaïa

1. Vitalité de la nature : Le chaman reçoit un bonus de +5 à tous les tests de survie en pleine nature. Il gagne un nombre de PV supplémentaires égal à son Mod. de CHA. et un bonus en Init. égal à son Mod. de PER.

2. Empathie animale (L) : Le chaman peut décoder les émotions et les intentions des animaux en les observant pendant un tour. En réussissant un test de CHA difficulté 15, il peut aussi leur faire passer ses propres intentions, établissant ainsi une communication rudimentaire. Il peut communiquer par télépathie avec les animaux proches de son animal totem jusqu'à une distance de 20 mètres.

3. Perception astrale (L) : Le chaman active la perception du monde des esprits et de la magie. Il détecte la magie à une portée de 30 mètres et peut préciser la nature des sorts en se concentrant un tour supplémentaire. Il peut voir les créatures invisibles et les esprits dans le monde des mortels, voir la vraie nature de certaines créatures magiques. Il détecte les illusions.

4. Combattre la corruption : Protégé par les esprits de la vie et de la nature, le chaman obtient un bonus égal à son Mod. de PER en DEF contre toutes les attaques provenant d'armes technologiques (armes à feu, laser, explosifs, etc.). Il obtient un bonus égal à son Mod. de CHA en attaque et aux DM au contact et à distance lorsqu'il combat des créatures invoquées (un élémentaire appelé par un mage, par exemple), venues d'un autre monde (esprits incarnés) ou corrompues par un esprit (totem insecte, esprit toxique, etc.).

5. Projection astrale (L)* : Le chaman projette son esprit hors de son corps. L'esprit invisible se déplace en volant à la vitesse de 10 m par tour. Il

peut passer au travers des murs, mais pas des êtres vivants ni des barrières magiques, et il reste relié à son corps d'origine par un long filin argenté. La durée maximum de la projection est de $[1d6 + \text{Mod. de CHA}]$ tours. Le chaman ne perçoit le monde que via sa projection mentale, mais ressent si des DM sont infligés à son corps. Ce sort ne coûte au chaman qu'un seul point de mana à chaque fois qu'il l'utilise.

Voie du guérisseur

1. Soins (L)* : Le chaman peut toucher une cible, qui récupère alors $[1d8 + \text{Mod. de CHA}]$ PV perdus. Le chaman peut utiliser ce sort sur lui-même.

2. Délivrance (L)* : En touchant sa cible, le chaman annule les pénalités infligées par les sorts, les malédictions et les capacités spéciales d'autres personnages ou de créatures (douleur, mutilation, poisons, etc.).

3. Soins groupés (L)* : Une fois par combat, le chaman peut libérer une décharge d'énergie bienfaitrice, tous ses compagnons en vue et lui-même récupèrent $[1d8 + \text{Mod. de CHA}]$ PV perdus.

4. Protection des esprits (L)* : Le chaman et jusqu'à un nombre d'alliés supplémentaires égal à son Mod. de CHA sont protégés par les esprits. Ils gagnent un bonus de +2 en DEF et, lorsqu'ils subissent des DM infligés par des créatures magiques (élémentaires, esprits, etc.), ils divisent les DM subis par deux.

5. Guérison (L)* : Le chaman peut toucher une cible, qui récupère alors tous ses PV perdus et se trouve guérie des poisons, maladies et affaiblissements de caractéristiques. Une créature ne peut bénéficier de ce sort plus d'une fois par jour.

OPPOSITION

Utilisez les règles présentées dans le chapitre 9 de cet ouvrage et ajoutez éventuellement quelques rangs choisis parmi les deux voies présentées ci-dessous. Chaque rang obtenu dans une voie augmente le NC de la créature de +1. Ces voies peuvent être appliquées à des PNJ humanoïdes, à des animaux ou à tout autre type de créature.

Créatures magiques : Toutes sortes de créatures étranges peuvent peupler un monde où la magie existe. Certaines d'entre elles ne suivent probablement pas les lois habituelles de la physique et peut-être ne peuvent-elles pas être vaincues par des moyens conventionnels ou des armes modernes. C'est là que les profils spécialisés dans la magie entrent en jeu et trouvent leur utilité. Le NC obtenu en ajoutant des rangs issus de cette voie est volontairement sous-estimé : ces créatures sont donc particulièrement létales.

Voie des cybercréatures

La créature gagne 10 PV supplémentaires par rang atteint dans la Voie.

1. Réflexes câblés : La créature obtient un bonus de +10 en Init. et +3 en DEF.

2. Attaque améliorée : La créature obtient un bonus de +3 en attaque et +1d6 au DM sur un type d'attaque au choix (à distance ou au contact).

3. Physique amélioré : La créature re-tranche 5 à tous les DM subis. Elle lance deux d20 et garde le meilleur résultat pour tous les tests physiques (FOR, DEX, CON, PER).

Voie des méta-créatures

La créature gagne 10 PV supplémentaires par rang atteint dans la voie.

1. Créature magique : La créature agit à une vitesse surhumaine, elle gagne un bonus de +10 en Init., de +2 en attaque au contact et en DEF. La DEX et la FOR deviennent des caractéristiques supérieures (lancez 2 d20).

2. Esprit incarné : La créature re-tranche 5 points à tous les DM provoqués par des armes ordinaires (mais pas la magie). Elle récupère 5 PV au début de chaque tour de combat tant qu'elle n'est pas réduite à 0 PV puis achevée par une action limitée. À chaque tour, elle peut choisir de guérir une blessure grave au lieu de régénérer 5 PV. La créature est capable de perception astrale (voir le chaman). La PER et la CON deviennent des caractéristiques supérieures.

3. Esprit majeur : Le bonus d'Init. de la créature passe à +20, le bonus d'attaque au contact et de DEF à +5 et sa réduction des DM à 10 points. La créature est capable de projection astrale. L'INT et le CHA deviennent des caractéristiques supérieures.

COMBAT ASTRAL

Corps et esprit ne font qu'un et, si deux créatures en projection astrale (ou en perception astrale pour l'une d'elles) s'affrontent, elles utilisent leurs caractéristiques normales. Toutefois, elles ne peuvent utiliser que leurs armes naturelles ou la magie pour attaquer. Il existerait des armes de contact enchantées qui accompagneraient dans l'astral leur propriétaire.

RÈGLES AVANCÉES

Tandis que *CO contemporain* et ses multiples déclinaisons de surhumains sont une véritable boîte à outil, la mécanique de *COCY* a été conçue comme un instrument simple et autonome avec pour objectif de retranscrire un univers complexe par des règles épurées.

Ainsi les règles de base se concentrent sur l'essentiel ; le rôle tenu par le personnage dans les ombres et sa spécialité au sein d'une équipe de choc. Nous vous proposons d'ajouter deux voies pour complexifier le personnage sur des aspects totalement différents.

La première, la *Voie des implants*, permet à tous les personnages, pas seulement les chromés, d'accéder à un aspect emblématique du jeu, l'amélioration de la chair par la technologie, qu'elle soit cybernétique ou biotechnologique.

La seconde permet de déterminer quelle était son activité professionnelle avant d'entrer dans les ombres, et en quoi cela peut lui apporter des compétences, des contacts ou du matériel particulier. Elle est logiquement nommée *Voie de background*.

C'est au MJ de décider s'il utilise seulement l'une ou les deux nouvelles voies. Si ces deux options sont validées, le personnage sera caractérisé par cinq voies : trois voies de profil (en page 1 de la fiche de personnage), la *Voie des implants* et une voie de background (toutes deux en page 2 de la fiche). Plus éventuellement, à terme, une voie de prestige. De quoi repousser les limites du jeu à haut niveau et permettre de très longues campagnes.

Voie des implants

La voie des implants est une quatrième voie de base supplémentaire accessible à tous les personnages, même le chromé (surtout le chromé !). Comme son nom l'indique, la voie permet à tous les profils de bénéficier d'implants. Elle donne une plus grande liberté de choix que la *Voie du chrome*, mais au prix d'un peu plus de complexité, c'est pourquoi nous l'avons réservée aux règles avancées.

Comme pour la *Voie du chrome*, la *Voie des implants* entraîne des effets pervers et un risque de cyberlose (voir p. 233). Cependant, les règles avancées distinguent deux types d'implant : la biotechnologie et la cybernétique.

Cybernétique

Les améliorations cybernétiques (aussi appelées cyber-implants ou cyber-augmentations) visent à faire cohabiter l'organique et le mécanique, l'homme et la machine. Il s'agit d'implants généralement invasifs, qui remplacent les tissus naturels par des éléments mécaniques, électroniques ou de nanotechnologie, plus résistants ou plus performants. Ces modifications ont souvent un impact important sur l'organisme hôte, ce qui limite le nombre possible d'implants.

Chaque implant cybernétique (indiqué par la lettre C entre parenthèses) fait perdre 1 point à la valeur de CHA du personnage (conservez entre parenthèses la valeur d'origine). Cela reflète à la fois la perte graduelle d'empathie des êtres organiques qui décident peu à peu de remplacer leurs organes par des machines, ainsi que l'impact social d'un tel choix.



Processeur en cours d'implantation...

Biotechnologie

Les améliorations biotechnologiques (aussi appelées bio-implants) cherchent à conserver au maximum des composants organiques, en les améliorant via des processus biochimiques et génétiques. Il s'agit la plupart du temps de tissus organiques modifiés, cultivés spécifiquement pour un patient donné. Les défenses immunitaires du patient ne permettent qu'un nombre limité de modifications.

Chaque implant biotechnologique acquis (indiqué par la lettre B entre parenthèses) fait perdre 1 point à la valeur d'INT du personnage (conservez entre parenthèses la valeur d'origine). Cela reflète les effets de plus en plus présents de l'addiction du personnage aux drogues et composés chimiques requis pour éviter tout rejet par son organisme.

Mixité

Un personnage peut mélanger à volonté des implants cybernétiques et des implants biotechnologiques au sein de la *Voie des implants*. Lorsqu'un implant existe en deux variantes (C ou B), le joueur choisit la variante qu'il préfère. Le personnage perd le point de caractéristique qui correspond à ce choix.

Grade

Lorsqu'un implant existe en deux grades, obtenir le grade 1 est un prérequis à l'obtention du grade 2. Dans le texte du grade 2 de l'implant, le bonus total est indiqué, il ne s'ajoute pas au bonus déjà obtenu au grade 1, mais le remplace. Chaque grade compte pour un implant complet et chacun fait perdre son propre point de caractéristique (CHA ou INT). Lorsqu'un implant existe en type B ou C, chaque grade est obligatoirement du même type.

Voie des implants

À chaque rang de cette voie, le personnage peut choisir un nouvel implant

issu de la liste présentée à la fin de ce chapitre. La valeur de l'implant ne doit pas dépasser la somme indiquée pour le rang acquis. Le personnage n'a pas besoin de dépenser cette somme, le coût est déjà inclus dans le passage de niveau qui a permis l'acquisition de la capacité.

1. Premier implant : Le personnage peut choisir un implant cybernétique ou biotechnologique d'une valeur maximum de 5 000 NY.

2. Second implant : Le personnage peut choisir un implant d'une valeur maximum de 5 000 NY.

3. Troisième implant : Le personnage peut choisir un implant d'une valeur maximum de 10 000 NY.

4. Quatrième implant : Le personnage peut choisir un implant d'une valeur maximum de 10 000 NY.

5. Cinquième implant : Le personnage peut choisir un implant d'une valeur maximum de 15 000 NY

Cyberlose

Le seuil de cyberlose est égal au double du rang atteint dans la *Voie des implants*. Lorsque le score de PV d'un personnage devient inférieur ou égal au seuil de cyberlose, il doit réussir un test de CHA difficulté [10 + rang dans la *Voie des implants*] ou « *péter un câble* ». Dans cet état, le personnage gagne +1 en attaque et aux DM au contact ou à distance, mais il perd 4 en DEF. Il combat alors jusqu'à la mort de ses adversaires ou la sienne. À chaque tour, il peut tenter un test d'INT difficulté [10 + rang] pour retrouver son calme, mais cela lui demande une action limitée.

Il s'agit d'une version plus pénalisante que la version de la cyberlose définie dans les règles de base, mais cette dernière est réservée au chromé, qui est le seul à vraiment savoir tirer profit de cet état (voir ci-après).

Se cramer

Physiquement et psychologiquement, s'adapter à de nouveaux implants demande du temps. Tous les médecins raisonnables le diront à leur patient. Mais d'autres se fichent bien de la santé de leur client, tant que l'argent coule à flot. Avec beaucoup de fric, il est toujours possible de brûler les étapes au risque de se cramer. On appellera des implants *sauvages* ceux acquis hors Voie des implants.

Si un personnage le souhaite, il peut payer une somme égale à la valeur de l'implant pour en faire l'acquisition sans dépenser de point de capacité. Cet implant fonctionne normalement, mais n'appartient à aucune voie. Il est simplement considéré comme de l'équipement. En revanche, le personnage le supporte mal et il perd 1 point sur sa valeur de CON par tranche de 5 000 NY dépensés pour l'implant.

Exemple : *Spezer veut à tout prix agir plus vite que son ombre. Il vient de mettre la main sur un pactole et décide de se faire implanter des réflexes câblés grade 1 & 2 pour obtenir un bonus de +12 en Init. Cela lui coûte 20 000 NY, il perd 2 points de CHA (version cybernétique) et 4 points de CON.*

Cyberlose : Chaque implant acquis de cette façon augmente le score de cyberlose de 2 points, mais aussi la difficulté de tous les tests pour résister à la crise de +2.

Exemple : *les réflexes câblés comptent pour deux implants. Comme Spezer possède déjà 3 ang dans la Voie des implants, son seuil de cyberlose passe à 10 PV (3 x 2 pour la voie + 2 x 2 pour les implants sauvages) et ses tests se font contre une résistance de 17 (10 + 3 pour la voie + 4 pour les implants sauvages).*

Récupérer : Un personnage peut choisir d'intégrer *a posteriori* un implant déjà acquis lorsqu'il obtient un nouveau rang dans la Voie des implants

(ou dans la Voie du chrome). Dans ce cas, il récupère les points de CON correspondant et utilise les règles normales de cyberlose. Il s'est enfin adapté à cet implant ou à suivi les traitements nécessaires.

Exemple : *Au niveau 5, Spezer passe au rang 4 dans la Voie des implants et il décide d'absorber les inconvénients du grade 1 des réflexes câblés. Il récupère 2 points de CON sur les 4 perdus. Son seuil de cyberlose ne bouge pas, mais la difficulté des tests redescend à 16 (10 + 4 pour la voie + 2 pour l'implant sauvage).*

Dépasser la limite monétaire : Un personnage peut aussi utiliser cette règle pour obtenir, via la Voie des implants, un implant qui dépasse la limite monétaire fixée. Il perd 1 point de CON par tranche de 5 000 NY dépensé au-delà de la limite de valeur des implants normalement obtenu à ce rang. Il augmente sa cyberlose normalement.

Exemple : *Mark, veut faire l'acquisition d'une armure dermale d'une valeur de 10 000 NY au rang 1 de la Voie des implants. La limite est normalement de 5 000 NY. Il doit donc dépenser 5 000 NY supplémentaires et 1 point de CON. Sa cyberlose correspond au rang 1 de la Voie des implants (2 PV, tests difficulté 11).*

Lorsqu'il fera l'acquisition d'un nouveau rang, il pourra s'il le souhaite absorber la pénalité de CON en transférant la capacité vers un rang avec une limite monétaire plus élevée. Il pourra alors obtenir un nouvel implant pour remplacer la capacité libérée.

Exemple : *Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la Voie des implants, Mark peut choisir d'utiliser cette capacité pour son armure dermale et remplacer le rang 1 par une interface neurale (par exemple). Il récupère alors le point de CON perdu (mais pas l'argent dépensé en plus).*

Hacker et rigger

Dans les règles de base, le hacker et le rigger débutent tous deux avec une interface neurale et il est impossible d'imaginer ces deux profils sans cet outil vital à leur profession. Dans les règles avancées, ils débutent le jeu avec le rang 1 de la *Voie des implants* en plus des capacités normales obtenues normalement par un personnage au niveau 1, et une interface neurale gratuite obtenue grâce à cette capacité. Ils bénéficient de tous les avantages (bonus d'attaque et aux tests de conduite) et les inconvénients (cyberlose) que cela induit, mais sans la perte de point de CHA associée. Consultez la liste des implants pour plus de détails.

En revanche, pour ces deux profils, **le rang 2 de la Voie des implants coûte 2 points de capacité**. Ceci à la fois pour compenser le cadeau obtenu au premier niveau, mais aussi pour éviter les points de capacité orphelins dus à un nombre impair de points (les points de capacités sont gagnés et dépensés par 2 à chaque niveau).

Chromé et Voie du chrome

Lorsque vous utilisez ces nouvelles règles, ignorez les capacités de la *Voie du chrome*, telles qu'elles sont décrites dans le profil de base. À la place, remplacez-les par la voie ci-après, qui est rapidement plus avantageuse que la *Voie des implants* accessible à tous les profils.

1. Implant primaire : Le personnage peut choisir un implant cybernétique ou biotechnologique d'une valeur maximum de 5 000 NY.

2. Implant secondaire : Le personnage peut choisir un implant d'une valeur maximum de 10 000 NY.

3. Implants supérieurs : Le personnage peut choisir deux implants dont la valeur totale ne peut dépasser 20 000 NY. Chaque implant peut utiliser

une technologie différente, il perd un point sur sa valeur de caractéristique (CHA ou INT) pour chaque implant.

4. Implants majeurs : Le personnage peut choisir deux implants dont la valeur totale ne peut dépasser 25 000 NY. Si les deux implants utilisent la même technologie (C ou B), il perd un seul point sur sa valeur de caractéristique (CHA ou INT) pour l'ensemble des deux implants.

5. Implants finaux : Le personnage peut choisir deux implants dont la valeur totale ne peut dépasser 25 000 NY. Si les deux implants utilisent la même technologie (C ou B), il perd un seul point sur sa valeur de caractéristique (CHA ou INT) pour l'ensemble des deux implants.

Cyberlose : Pour déterminer le seuil de PV à partir duquel il est atteint de cyberlose, le chromé ajoute le rang atteint dans chacune des deux voies (*Voie du chrome* et *Voie des implants*) puis multiplie par 2.

Lorsqu'il « pète un câble », un chromé en tire plus d'avantages que tout autre personnage. Il gagne +2 en attaque, ajoute +1d6 aux DM au contact ou à distance, mais il perd 4 en DEF (comme cela est prévu dans les règles de base).

Voie des implants : Le chromé peut bénéficier de la *Voie des implants* comme n'importe quel autre personnage. Toutefois, après les premiers rangs, elle est moins avantageuse que la *Voie du chrome*.

Liste des implants

Après le nom de l'implant, entre parenthèses, figurent le type d'implants (B pour biotechnologie, et C pour cybernétique) et son coût. Selon la technologie employée, l'apparence et la nature des implants peuvent considérablement varier. Les descriptions fournies ici sont relativement génériques,

mais n'hésitez pas à les adapter en fonction de la technologie utilisée.

Exemple : Une armure dermale cybernétique aura l'apparence de plaques résistantes implantées sous le derme du patient. Le même implant en biotechnologie prendra probablement la forme d'une greffe de peau renforcée avec une texture rappelant les écailles d'un reptile.

1. Arme cybernétique de contact (C – 5 000) : Le personnage obtient des griffes ou des digilames. Il bénéficie d'un bonus de +2 à l'attaque lorsqu'il fait usage de cette arme. Les DM sont de [1d6 + Mod. de FOR] pour les griffes (des lames façon Wolverine) et de [1d4 + Mod. de DEX] pour des digilames (des lames de rasoir rétractables en guise d'ongles).

Chromé – Voie du commando : si le chromé possède à la fois la capacité *Corps-à-corps* (rang 4) et l'*arme cybernétique de contact* (par la *Voie des implants*), il augmente le dé de DM (d6 pour les digilames, d8 pour les griffes) et inflige un critique sur un résultat de 18-20 au test d'attaque.

2. Arme cybernétique à distance (C – 10 000) : Le personnage obtient une arme à feu de poing ou un foudroyeur caché dans l'avant-bras (tir au niveau de la paume de la main). Il bénéficie d'un bonus de +2 à l'attaque lorsqu'il fait usage de cette arme. La FOR requise pour l'arme est augmentée de 4 (afin de disposer d'un volume suffisant pour intégrer l'arme).

3. Armure dermale grade 1 (B/C – 10 000) : L'implant vise à renforcer les tissus superficiels de l'individu afin de le rendre plus résistant aux agressions extérieures. Le personnage obtient une RD de 3 points contre tous les types de dégâts physiques, qui ne se cumule pas avec la RD d'une armure (cette dernière n'affecte en revanche que les DM des armes à feu). Son seuil de blessure grave est en outre augmenté de +3

(peut se cumuler avec un *Renforcement vital*).

4. Armure dermale grade 2 (B/C – +10 000) : Le personnage obtient une RD de 5 points contre tous les types de dégâts physiques, qui ne se cumule pas avec la RD d'une armure. Son seuil de blessure grave est en outre augmenté de +5 (peut se cumuler avec un *Renforcement vital*).

5. Bras cybernétiques (C – 15 000) : L'implant remplace les bras du personnage. Le personnage gagne un bonus de +2 en attaque et aux DM au contact. S'il attaque à mains nues, il inflige des DM létaux. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de FOR qui impliquent les bras et +10 en escalade. Il double la portée de toutes les armes lancées. Le personnage peut y implanter une arme cybernétique sans perte supplémentaire de point de CHA. Le seuil de blessure grave augmente de +1.

6. Interface neurale (C – 5 000) : L'interface permet au personnage de connecter directement son cerveau à certains systèmes externes (terminaux informatiques, armes, véhicules). L'interface donne accès à des possibilités infinies dans la matrice (voir *Le monde virtuel* p. 245). Relié à une arme à feu interfacée (voir équipement), le personnage obtient +1 en attaque (cela exclut une éventuelle *Arme cybernétique*). Relié à un véhicule disposant d'un module d'interface, le personnage obtient +2 aux tests de conduite et il peut utiliser son Mod. d'INT aux tests de conduite au lieu de celui de DEX s'il le choisit.

7. Jambes cybernétiques (C – 15 000) : L'implant remplace totalement les jambes du personnage. Le personnage obtient une action de mouvement supplémentaire par tour à son tour. Désormais, il est capable de sauter à une hauteur de 5 mètres et jusqu'à 15 mètres en longueur. Enfin, le personnage obtient un bonus de +5 à tous les

IMPLANTS ET PNJ

En tant que MJ, lorsque vous mettez en scène une rencontre contre un gang de chromés, vous pouvez rapidement différencier chaque adversaire en lançant un d20 sur la liste des implants. Si vous obtenez un implant de grade 2, considérez que le PNJ bénéficie aussi du grade 1 de cet implant. Vous pouvez bien entendu faire plusieurs jets pour des adversaires plus coriaces.

tests de FOR qui impliquent les jambes et il retransmet de 10 mètres la hauteur des chutes. Le seuil de blessure grave augmente de +2.

8. Réflexes câblés grade 1 (B/C – 10 000) : L'implant vise à améliorer les réflexes et le temps de réaction par intervention au niveau du système nerveux du sujet. Le personnage gagne un bonus d'Init. égal à +6.

9. Réflexes câblés grade 2 (B/C – +15 000) : Le bonus d'Init. du personnage passe à +12.

10. Réflexologiciels grade 1 (C – 10 000) : Les logiciels réflexes sont des logiciels experts qui aident le personnage à la prise de décision tactique, mais aussi à l'exécution des mouvements appropriés grâce à un câblage invasif de toute la chaîne neuro-motrice. Les logiciels concernent le combat et la conduite. Le personnage obtient un bonus de +1 aux tests de conduite, en attaque au contact, en attaque à distance, en Init. et enfin en DEF.

11. Réflexologiciels grade 2 (C – +15 000) : L'amélioration des logiciels et du câblage permet d'obtenir un bonus de +2 au lieu de +1.

12. Renforcement musculaire grade 1 (B/C – 10 000) : La musculature du sujet est renforcée et améliorée afin de fournir un rendement maximal en termes de puissance et de souplesse. Le personnage dispose de 3 points à répartir entre ses valeurs de FOR et de DEX. Une fois ce choix effectué, le paramétrage du renforcement ne peut être altéré.

13. Renforcement musculaire grade 2 (B/C – +15 000) : Le personnage dispose de 3 points supplémentaires à répartir entre ses valeurs de FOR et de DEX (pour un total de 6). Une fois ce choix effectué, le paramétrage du renforcement ne peut être altéré.

14. Renforcement vital grade 1 (B/C – 10 000) : Cet implant fournit une amélioration drastique de la vitalité de l'individu, tant au niveau de la résistance à la douleur qu'à la fatigue que des systèmes pulmonaire, cardiaque et immunitaire. Le seuil de blessure grave du personnage est augmenté de 5 (peut se cumuler avec un *Renforcement dermal*). Il peut en outre lancer deux d20 et conserver le meilleur résultat lors de tous ses tests de CON. Le personnage gagne 5 PV supplémentaires et il est immunisé aux maladies infectieuses.

15. Renforcement vital grade 2 (B/C – +15 000) : Le personnage augmente sa valeur de CON de +2, il devient immunisé à l'état *Affaibli* et il ne subit plus de blessure grave lorsqu'il tombe à 0 PV (c'est encore le cas lorsqu'il subit des DM massifs, bien que cela l'affecte peu, puisqu'il est immunisé à l'état *Affaibli*).

16. Sens cybernétisés (C – 5 000) : Le personnage possède des implants oculaires et auditifs, il obtient un bonus de +2 en PER et un bonus de +5 à tous les tests pour ne pas être *Surpris*. Il est immunisé aux agressions sensorielles (flashes aveuglants, grenades incapacitantes), n'a plus de malus dus à la pénombre et voit dans le noir à une distance de 30 mètres. Il ajoute 10 mètres à la portée des armes à feu. Si le personnage dispose d'une *Interface neurale*, tout ce qu'il perçoit peut être enregistré et restitué à la demande sur un support numérique.

17. Système d'adaptation sous-marine (B/C – 5 000) : Une série de modifications permet au sujet d'évoluer sous l'eau sans être limité par sa vue ou ses capacités respiratoires. Le personnage bénéficie d'un bonus de +10 à tous ses tests de natation, et peut respirer sous l'eau (cela ne change par contre aucunement sa capacité à retenir sa respiration).

18. Système filtrant (B/C – 5 000) : Un système complet permettant de

filtrer les interactions de l'organisme du sujet avec son environnement (poisons, gaz), que ce soit au niveau de l'air, du sang ou des matières ingérées. Le personnage est immunisé à toute infection et toute toxine se propageant par ces moyens. Il bénéficie en outre d'un bonus de +10 à toutes ses actions et tests de CON dans des environnements considérés « *hostiles* », tels qu'une atmosphère empoisonnée ou radioactive, une eau contaminée, etc.

19. Système phérorhormonal (B – 5 000) : Un ensemble complet d'additifs biochimiques et de capteurs supplémentaires permet au sujet de mieux contrôler son environnement hormonal direct. Le personnage dispose d'un bonus de +5 à tous ses tests de PER visant à analyser la situation émotionnelle d'un interlocuteur, et d'un bonus de +5 à tous ses tests de CHA impliquant les relations sociales (bluff, persuasion, séduction, etc.).

20. Tissus régénérant (B – 10 000) : Les tissus superficiels du sujet sont remplacés par des tissus performants capables de se reconstruire plus efficacement. En plus de la récupération normale de ses PV, s'il n'est pas affecté par une blessure grave, le personnage récupère 5 PV par heure. Le temps de récupération des blessures grave est en outre divisé par deux. Enfin, le personnage n'est pratiquement pas affecté par les effets visibles du vieillissement, et conserve une apparente jeunesse.

Matériel alpha

Si l'implantations de corps étrangers dans l'organisme reste un jeu dangereux pour la santé physique et mentale, la technologie évolue sans cesse et des procédés ou des matériaux innovants apparaissent chaque jour. Bien entendu, les implants alpha valent une fortune et sont réservés à l'élite, mais ils sont beaucoup moins invasifs que le matériel ordinaire.

Le matériel alpha est une règle optionnelle, son existence doit être validée par le MJ. Cela apporte un petit peu plus de complexité dans la gestion des scores liés à la cyberlose et nécessite d'accorder une attention particulière aux montants financiers acquis par les PJ, afin de limiter sa prolifération. Accorder du matériel alpha peut aussi être une forme de récompense particulière, et le MJ peut attendre que les PJ nouent les contacts nécessaires au cours de leurs aventures, avant de leur en autoriser l'accès.

Coût : Le matériel alpha coûte beaucoup plus cher que le matériel ordinaire. Pour son acquisition, en plus des points de capacité habituels (selon le rang), le personnage doit aussi payer un coût monétaire égal au double de la valeur de l'implant. Toutefois, c'est toujours le coût original de l'implant qui est utilisé pour déterminer la valeur maximum des implants qui peuvent être obtenus en fonction du rang acquis dans la voie.

Exemple : une interface neurale alpha nécessite que le PJ dépense 10 000 NY (5 000 x 2), mais elle peut toujours être acquise dès le rang 1 de la Voie des implants car, malgré la limite de 5 000 NY d'implant à ce rang, c'est la valeur originale de l'interface neurale qui est utilisée (soit 5 000 NY).

Avantages : Lorsqu'il obtient un implant de qualité alpha, le personnage ne perd un point de CHA ou d'INT (selon le type d'implant) que tous les deux implants acquis (1/2 point par implant). Il ne perd aucun point de de CHA pour le premier implant cybernétique de ce type ou aucun point d'INT pour le premier implant biotechnologique. Le seuil de PV de cyberlose est lui aussi divisée par deux : seulement 1 point par rang d'implant alpha acquis (la difficulté du test pour résister à une crise reste la même).

UPGRADE ALPHA

Il n'est pas possible d'upgrader un implant ordinaire en implant alpha juste en payant la différence de prix. Cela nécessite au contraire de retirer l'ancien matériel, une opération particulièrement complexe et coûteuse. Le prix du nouvel implant alpha est alors quadruplé au lieu d'être simplement triplé.

Exemple : *Ayant acquis les contacts nécessaires pour accéder à un labo corpo top niveau, Spezer se fait implanter des griffes (arme cybernétique) de qualité alpha via le rang 3 de la Voie des implants, cela lui coûte 10 000 NY, mais il ne perd aucun point de CHA. Au rang 4 de la voie, il ajoute des sens cybernétiques alpha pour 10 000 NY de plus. Cette fois, il perd 1 point de CHA. Le seuil de cyberlose de Spezer était de 4 PV au rang 2 (implants ordinaires posés auparavant) ; au rang 3, l'interface neurale alpha passe ce seuil à 5 PV (au lieu de 6) et au rang 4, il passe à 6 PV au lieu de 8. La difficulté du test pour résister à la crise ne change pas (14 au rang 4).*

Implants sauvages : Si un personnage veut faire l'acquisition d'implants alpha, il doit payer le triple de sa valeur. Grâce à ce matériel, le personnage ne perd que la moitié des points de CON associés à l'implant. Soit au final un point de CON pour 30 000 NY dépensés. Toutefois, la perte totale de point de CON est arrondie au supérieur.

Exemple : *Vif-argent fait l'acquisition d'une armure dermale alpha de grade 1. En implants sauvages, elle lui coûte 30 000 NY (au lieu de 10 000 NY) et la perte de 1 point de CON (au lieu de 2). Elle ne perd aucun point de CHA pour cette fois.*

Voies de background

La voie de background doit être choisie dès la création du personnage, en même temps ou même avant le profil. Elle est totalement indépendante de celui-ci : le personnage peut avoir radicalement changé de vie. Choisir un background atypique peut être une façon de rendre le personnage plus polyvalent plutôt qu'ultraspécialisé.

Idéalement, le MJ devrait octroyer gratuitement à chaque personnage les rangs 1 et 2 de sa voie de background dès la création du personnage. Ces capacités correspondent à l'expérience professionnelle acquise par le

personnage avant qu'il n'entre dans les ombres. Il s'agit d'une variante de la règle optionnelle *Débuter avec des professionnels* (p. 57).

Historique

Les voies ne précisent pas comment le personnage est passé de la lumière aux ombres, c'est au joueur, en accord avec le MJ de déterminer comment le personnage a quitté une vie ordinaire pour devenir un mercenaire. Cette transition peut avoir été plus ou moins simple selon l'origine du personnage. Autant passer de zonard à ganger ne nécessite que peu d'explications, autant un événement dramatique est sans doute à l'origine du changement de vie d'un corpo. De même, un mafieux quitte rarement son clan avec les honneurs, ce sont des groupes qui n'admettent guère les lettres de démissions, ou seulement sous la forme de quelques grammes d'acier dans la peau.

Rang 1

Toutes les voies de background débutent par la capacité de rang 1, « *Étiquette* ». Cette capacité est similaire pour chaque *background*, mais avec des publics différents. C'est pourquoi nous ne la présentons pas dans chaque voie, mais une seule fois ci-dessous.

1. Étiquette : Le personnage connaît les codes et les règles officielles ou tacites du milieu dont il est issu, il sait en reconnaître les membres et interagir avec eux. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances ou de renseignement associés à son *background* et un bonus de +5 aux tests de CHA auprès des gens de son milieu d'origine.

Voie de l'addict

La dépendance à une substance ou à une technologie a rythmé toute la vie de l'addict avant qu'il ne passe dans les ombres. Il avait bien une vie officielle de façade, mais l'addiction l'a rongé de

l'intérieur. *A priori*, le personnage a désormais mis un terme à son addiction, sauf si le joueur souhaite le contraire.

La capacité *Étiquette* lui permet de reconnaître un autre addict ou de trouver un dealer, il bénéficie du bonus d'étiquette pour négocier avec eux ou obtenir des renseignements. Ce bonus s'applique aussi à tout test visant à se renseigner sur une nouvelle drogue et son mode de fonctionnement.

2. Origine sociale : Son addiction ne suffit pas à définir le background du personnage, il avait aussi une vie normale, du moins en apparence. Le joueur doit donc choisir une autre voie de background et il applique tous les avantages de la capacité *Étiquette* correspondant au milieu d'origine de cette voie.

3. Accoutumance : Le personnage est complètement speed, séquelle des abus passés, il gagne un bonus de +3 en Init. Paradoxalement, son habitude des addictions le protège des effets négatifs des implants : il peut ignorer la perte de CHA ou d'INT d'un implant de son choix.

4. Dans une autre vie : Le joueur peut choisir une capacité de rang 2 ou 3 de la voie de background choisie au rang 2. Il reçoit aussi un bonus de +5 à tous les tests destinés à résister à toute forme d'addiction, de drogue ou de toxine, ainsi qu'aux tests de cyberlose.

5. Miraculé : Il y a ceux, trop faibles, que l'addiction a brisé, mais le personnage est au contraire de ceux à qui s'applique l'adage « *ce qui ne nous tue pas nous rend plus fort* ». Le personnage augmente sa valeur de CON et sa valeur de CHA de deux points.

Voie de l'athlète

L'athlète peut être un ancien sportif professionnel, souvent de sports violents, (Electric ball, Modern gladiator, Death running, etc.) ou encore un acteur de simsens spécialisé dans



Athlète ou addict ?

l'enregistrement d'évolutions corporelles extrêmes.

2. Forme olympique : Le personnage augmente une des caractéristiques de son choix parmi FOR, DEX, CON de 2 points (+1 au Mod.). Alternativement, il peut obtenir un bonus de +1 en attaque au contact et augmenter ses DM à mains nues (ou de griffes) d'une catégorie de dé (le d4 passe au d6, le d6 au d8, etc.).

3. Volonté de fer : Des années d'entraînement ont donné à l'athlète une grande capacité à se dépasser et à supporter la fatigue et la douleur, tout comme le stress et la pression. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de résistance mentale (douleur, intimidation) ou physique (fatigue, douleur), et un bonus de +3 PV.

4. Dopage : L'athlète connaît les filières qui lui permettent d'avoir accès aux meilleures drogues et à des produits qui permettent de décupler ses capacités physiques. Lorsqu'il utilise un PC pour obtenir un bonus sur un test physique (FOR, DEX, CON), il double le résultat du dé.

5. Physique d'exception : Le joueur choisit une caractéristique parmi FOR, DEX et CON, désormais, il lance 2d20. Il augmente aussi ses PV de +5.

Voie du connecté

Le connecté a passé une grande partie de sa vie dans la réalité virtuelle avant d'en émerger pour se plonger dans les ombres. Il pouvait être programmeur indépendant, travailler pour une corporation ou être juste un gosse de riche perdu dans l'autre monde, peu importe. Il fait partie de ce peuple numérique qui possède ses propres codes et reconnaît les siens à travers ces différences.

2. Enveloppe de chair : Le personnage a passé l'essentiel de sa vie connecté, assis ou couché. Il a développé ses capacités cognitives au

détriment de ses capacités physiques. Le personnage réduit au choix sa valeur de FOR ou de CON de 2 points, mais il gagne immédiatement +2 en attaque mentale et une interface neurale (sans perte de point de CHA) à inscrire dans la *Voie des implants* (rang 1).

3. Déconnecté : À trop être connecté, le personnage s'est déconnecté de son propre instinct de survie. Alors que les humains perdent généralement une partie de leurs moyens devant un danger mortel, des milliers de morts virtuelles ont permis au connecté de dépasser ce stade. Lorsqu'il passe sous la moitié de ses PV ou s'il subit une blessure grave, le personnage obtient un bonus de +2 en attaque, en DEF et en Init.

4. Version beta : Le connecté connaît les filières pour accéder aux versions beta des derniers programmes avant qu'ils ne soient mis sur le marché. Lorsqu'il utilise un PC dans le monde virtuel ou pour un test en rapport avec l'informatique ou l'électronique, il double le résultat du dé.

5. Adaptation IRL : Le personnage a désormais appris à compenser un physique moins développé par un sens de l'observation et une vitesse de réaction supérieure. Il augmente sa valeur de PER et d'Init. de +2.

Voie du corpo

Le corpo était un salarié lambda d'une énorme compagnie, un monsieur costard sans couleur, sans odeur, sans nom, juste un numéro dans une entreprise qui s'occupait de tout pour lui en échange de sa capacité de travail et de l'annihilation de son libre arbitre. Dans toutes les compagnies, les corpos sont les mêmes et le personnage connaît par cœur leur mode de penser, ce qui lui confère un énorme avantage lorsqu'il doit traiter avec eux.

2. Formation au système : Le corpo à l'habitude de travailler avec des

mastodontes informatiques et il a appris à devoir travailler très vite, rendement oblige. Il gagne +1 en attaque mentale et, lorsqu'il tente de trouver un renseignement dans la matrice, il réduit la durée nécessaire d'une catégorie (p. 246). Par exemple, il ne subit pas de malus pour une recherche en 2d6 minutes.

3. Faux semblants : Une corporation est un véritable panier de crabe, un lieu d'intrigues politiques, et le corpo est passé maître dans l'art de cacher ses émotions et de deviner celles de ses interlocuteurs. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests pour mentir ou bluffer, et autant pour tenter de déterminer si son interlocuteur lui cache des choses.

4. Comme à la maison : Le personnage à l'habitude de travailler et de vivre dans l'enceinte d'une corporation, il connaît la logique de l'agencement des lieux, des systèmes de sécurité et des gens. Lorsqu'il effectue une mission au sein des locaux d'une corpo ou d'un complexe industriel ou de recherche protégé, il gagne un bonus de +2 en Init., en DEF et à tous ses tests.

5. Cash-cache : Le personnage n'est pas parti les mains vides lorsqu'il a claqué la porte de son ancien employeur, il a conservé quelques renseignements sensibles. Aujourd'hui, il vient enfin de réussir à décrypter certains codes et bingo, il vient d'accéder à une belle réserve de cash anonyme. Le personnage gagne immédiatement 50 000 NY et il obtient désormais 1 000 NY au début de chaque nouvelle aventure.

Voie de l'enquêteur

Le personnage avait une profession en rapport avec la recherche de renseignements, peut-être travaillait-il dans la police ou était-il détective privé. S'il travaillait pour une corpo, il passait plus de temps à l'extérieur qu'à l'intérieur, ce qui justifie l'utilisation de cette voie plutôt que celle du corpo. Quoi

qu'il en soit, les limiers de tous horizons se reconnaissent entre eux.

2. Esprit d'analyse : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang pour chaque test de recherche d'indices (voir les règles à ce sujet p. 37).

3. Recherche rapide : Le personnage divise par deux le temps nécessaire à la recherche de tout type d'indices. De plus, sa capacité d'analyse rapide des situations lui octroie un bonus de +3 en Init.

4. Renseignement matriciel : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de renseignement dans la matrice (règle *Trouver une info* p. 246). Lorsqu'il dépense 1 PC dans la matrice, le personnage lance 2 dés et garde le meilleur résultat. Enfin, il obtient aussi un bonus de +5 sur tous les tests de « culture générale ».

5. Flair infallible : le joueur lance désormais deux d20 pour tous les tests de recherche d'indices et peut garder le meilleur résultat. Si le personnage quitte une scène de crime ou d'enquête en ayant raté un renseignement utile à l'avancée du scénario, le meneur de jeu doit lui signaler que « *quelque chose cloche* ».

Voie du mafieux

Le personnage appartenait à un clan mafieux, que ce soit les yakusas, les triades, la pègre hispanique ou italienne, etc. Il bénéficie de son bonus d'étiquette complet face aux membres de cette mafia et d'un bonus réduit à +3 face aux mafias concurrentes.

2. Vivre par les armes : Le personnage obtient un bonus de +1 en attaque à distance et au contact. Ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.

3. Accès aux produits illégaux : Le personnage obtient un bonus de +5 à chaque fois qu'il tente de trouver des produits illégaux ou qu'il tente d'en

dissimuler sur lui (y compris dissimuler une arme).

4. Argent sale : Le personnage divise par 2 le coût de toutes les armes dont il fait l'acquisition (à feu, de contact, cyber). De plus, lorsqu'il dépense 1 PC sur un test d'attaque ou de DM, il lance 2 dés et garde le meilleur résultat.

5. Coup de main : Une fois par aventure, le personnage peut demander un coup de main à la mafia en échange de 5 000 NY. À la discrétion du MJ, celle-ci peut régler un problème de façon plus ou moins expéditive. Le MJ peut aussi exiger une somme plus importante si la situation est délicate (généralement, le coût est doublé si le problème nécessite une intrusion en territoire corpo).

Voie du puissant

Le personnage était un corpo, mais pas un costume anonyme, du moins de son point de vue. Non, plutôt une huile, quelqu'un dont chaque décision pouvait affecter la vie de centaines, voire de milliers de salariés. Son bonus d'écriture s'applique au milieu corpo de la même façon que pour la voie du corpo.

S'il le souhaite, le personnage peut débiter avec une interface neurale gratuite (Voie des implants rang1).

2. Assurance platine : Le personnage possède un contrat d'assurance médicale platine. S'il est inconscient, une équipe de secours militarisée intervient en 1d6 minutes (en milieu urbain) ou 1d6 heures (milieu rural, les zones sauvages sont exclues). Le personnage bénéficie toujours des meilleurs soins, il double les PV récupérés par les medkits s'il dépense 1 PC (et ajoute +5 PV pour le PC ensuite normalement).

3. Leader né : Le personnage reprend vite ses anciennes habitudes, commander est pour lui une seconde nature. Il peut dépenser ses propres PC pour soutenir l'action d'un PJ en vue. Il obtient 1 PC par scène de combat à dépenser de cette façon sur l'action d'un

PJ (mais pas pour lui-même). Au rang 5, il obtient 1 PC à dépenser de cette façon à chaque tour de combat.

4. Force de caractère : Le personnage obtient un bonus de +5 aux tests pour résister à la cyberlose, aux influences, et même aux effets des foudroyeurs. Son passage d'un monde à l'autre le rend encore plus confiant en lui-même et il augmente sa valeur de CHA de +2.

5. Entrevue : Le personnage possède les contacts nécessaires pour obtenir un entretien avec à peu près n'importe quelle huile corpo (même top niveau) en 2d6 heures. Il devra la rencontrer seul et désarmé. Il peut faire appel à cette capacité une fois par aventure.

Voie du scientifique

Le personnage était un chercheur ou un ingénieur, que ce soit en université ou pour une corporation petite, moyenne ou grande.

2. Formation scientifique : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang à tous les tests de connaissance en rapport avec les sciences. Il choisit un domaine particulier (biotechnologie, chimie, cybernétique, informatique, etc.) dans lequel il reçoit un bonus de +5 supplémentaire. Ce bonus est réservé aux connaissances théoriques (par exemple, un informaticien peut connaître la réputation d'un hacker ou la fonction d'un logiciel, mais le bonus ne s'applique pas aux tests matriciels).

3. Vivacité d'esprit : Le personnage utilise son intelligence pour toujours avoir un temps d'avance. Il ajoute son Mod. d'INT en bonus à l'Init. et aux tests de DEX pour tous les tests d'esquive (par exemple, pour esquiver l'explosion d'une grenade).

4. Tacticien : Le personnage applique le raisonnement logique et les probabilités aux actions à venir et analyse leurs effets à travers le prisme de la science. Chaque jour, il peut utiliser un nombre de PC gratuits égal à son Mod. d'INT

(ces PC ne se cumulent pas de jour en jour et sont perdus s'ils ne sont pas utilisés).

5. Intelligence héroïque : Le personnage augmente de +2 la valeur de son score d'INT et lance désormais deux d20 lors de tous les tests d'INT, pour garder le meilleur résultat.

Voie de la sécurité

Le personnage est un ancien agent de maintien de l'ordre ou de la sécurité, que ce soit un simple flic, un garde corpo ou un militaire.

2. Formation martiale : Le personnage obtient un bonus de +1 en attaque au contact ou à distance au choix, et +3 PV.

3. Médecine de guerre : En passant 5 minutes à soigner les blessures d'un patient à 0 PV, le personnage lui permet de récupérer 1d4 PV. Il accorde aussi un bonus de +5 à tous les tests de CON tentés par son patient. Lorsqu'il utilise un medkit sur un patient ou sur lui-même, il obtient 1d6 PV de soins supplémentaires.

4. Formation tactique : Le personnage fait profiter ses coéquipiers de son expérience du terrain et il connaît les procédures d'intervention les plus efficaces. S'il dispose d'au moins 5 tours avec ses compagnons d'arme pour mettre au point l'intervention dans un lieu dont il connaît le plan, il fait bénéficier tous ses coéquipiers et lui-même d'un bonus de +5 en Init. pour tout combat qui s'y déroule.

5. Armurerie personnelle : Grâce à ses contacts dans le milieu de l'armement, le personnage a pu se constituer plusieurs caches d'armes en prévision des coups durs. Une fois par niveau, le personnage peut avoir accès à une cache d'arme qui contient les armes de son choix pour une valeur maximum de 1 000 NY par niveau du personnage. Ces armes ne sont ni neuves, ni vierges, elles n'ont pas vocation à être

revendues. Le personnage possède aussi de nombreuses réserves et un accès facilité aux munitions spéciales et autres gadgets létaux. Lorsqu'il dépense un PC sur un test d'attaque ou de DM avec une arme, il lance deux dés et garde le meilleur résultat.

Voie du zonard

Le zonard était un laissé pour compte, un citoyen de seconde classe repoussé dans une banlieue miteuse et dangereuse sous la coupe des gangs. Il vivait de petits boulots, légaux ou non.

2. Besoin de peu : Le personnage a l'habitude de vivre de peu et de recycler le matériel. À la fin d'une aventure, s'il lui reste des PC, il peut les conserver et les ajouter pour la suivante. Lorsqu'il passe de niveau, même s'il est fauché (voir p. 230), il peut toujours acheter des PC, mais pas plus de 3 par aventure.

3. Réactif : Le personnage sait percevoir le danger avant tout le monde et réagir en un clin d'œil. Il ajoute son Mod. de PER en bonus à l'Init. et aux tests de DEX pour tous les tests d'esquive (par exemple pour esquiver l'explosion d'une grenade).

4. Adaptable : Le personnage n'est pas prisonnier des carcans de la société, il prend ce qui lui semble utile sans préjugés. Choisissez une capacité de rang 3 de n'importe quel profil et augmentez sa valeur de PER de +2.

5. Garder les pieds sur terre : À partir du niveau 6, le personnage n'augmente plus le coût nécessaire à chaque passage de niveau (20 000 NY).

Voies de prestige

Les règles de base spécifient que dès le niveau 3, un personnage peut accéder à une voie de son choix issue d'un autre profil en tant que voie de prestige, avec un coût de points de capacité ordinaire. Avec l'ajout des deux voies supplémentaires qui permettent une progression

beaucoup plus longue, les règles avancées rendent cette procédure caduque. Désormais, lorsqu'un personnage choisit une voie de prestige, chaque rang nécessite 2 points de capacité pour être acquis (même les rangs 1 et 2). Ces voies représentent des changements de carrières, et les capacités sont plus difficiles à apprendre. Notez aussi que pour des raisons d'équilibre, il est important que la *Voie du chrome* soit un peu plus difficile à obtenir que la *Voie des implants* (puisque à terme, elle est plus avantageuse).

N'oubliez pas de conserver le coût monétaire lié aux voies de prestige (5 000 NY par rang).

Nous vous présentons ici quelques voies de prestige supplémentaire à celles tirées des profils. Elles sont accessibles à tous les personnages, sauf si une condition particulière est indiquée.

Voie des arts martiaux

Le personnage peut bénéficier des avantages de cette voie lorsqu'il combat à mains nues ou s'il utilise des implants cybernétiques comme les griffes ou les digilames.

1. Expert : Le personnage obtient +1 par rang aux DM qu'il inflige à mains nues. De plus, s'il le souhaite, il peut utiliser son Mod. de DEX au lieu du Mod. de FOR en attaque au contact avec ces armes.

2. Enchaînement : Lorsqu'il réduit un adversaire à 0 PV avec une arme de contact, le personnage obtient immédiatement une attaque gratuite sur un autre adversaire au contact ou, au choix, un mouvement de 5 mètres.

3. Critique amélioré : Le personnage obtient un critique sur 19-20 sur ses attaques à mains nues, de plus il ajoute 1d6 aux DM des critiques de toutes ses attaques au contact (avec ou sans arme).

4. Attaque circulaire (L) : Le personnage peut effectuer une attaque au contact contre chaque adversaire à son contact. Si cette attaque réduit un adversaire à 0 PV, il ne bénéficie pas de sa capacité d'enchaînement.

5. Senseï : Lorsqu'il combat à mains nues, le personnage lance 2 d20 (ou deux d12, s'il est *Affaibli*) pour son test d'attaque et conserve le meilleur résultat.

Voie du gun-fu

1. Défense au contact : Si un adversaire au contact l'attaque avec une arme à feu, le personnage obtient un bonus de +1 en DEF par rang acquis dans la voie contre cette attaque. De plus, lorsqu'il tente de désarmer un tireur (p. 41), le spécialiste du gun-fu ne provoque pas un tir gratuit de la part de son adversaire s'il ne réussit pas à désarmer sa cible.

2. Gun-Fu (L) : Le personnage peut faire une attaque au contact (à mains nues ou avec une arme de contact) et une attaque à distance avec une arme de poing sur la même cible ou une autre cible à moins de 10 mètres dans le même tour.

3. Chargement rapide : Recharger une arme de poing ou changer d'arme (arme de poing et de contact) est désormais une action gratuite une fois par tour. De plus, lorsqu'il réussit à se saisir de l'arme d'un adversaire qu'il vient de désarmer (réussite critique), il peut immédiatement effectuer une attaque gratuite contre cette cible avec l'arme.

4. Expertise du Gun-Fu : Désormais, il suffit au personnage d'une action d'attaque pour utiliser la capacité de rang 2. De plus, lorsqu'il désarme un adversaire qui utilise une arme de poing, le personnage se saisit de l'arme s'il emporte le test d'attaque opposé de seulement 5 points (au lieu de 10).

5. Tir à bout touchant : Lorsqu'il tire avec une arme de poing sur une cible avec laquelle il est engagé au combat au contact, le personnage lance 2 d20 (ou deux d12, s'il est *Affaibli*) pour son test d'attaque et conserve le meilleur résultat.

Voie de l'homme-machine

Cette voie de prestige permet simplement d'obtenir davantage d'implants. La plupart des personnages lui préféreront sans doute la *Voie du chrome*, plus intéressante, cette voie s'adresse plutôt à un Chromé qui en veut toujours plus !

Les rangs acquis dans la voie s'ajoutent à la difficulté des tests de cyberlose et le seuil de cyberlose augmente de 1 point par rang acquis (au lieu de 2 normalement).

Requis : Avoir atteint le rang 5 dans la *Voie des implants* ou dans la *Voie du chrome*.

1. Premier implant : Le personnage peut choisir un implant cybernétique ou biotechnologique d'une valeur maximum de 10 000 NY.

2. Second implant : Le personnage peut choisir un implant d'une valeur maximum de 10 000 NY.

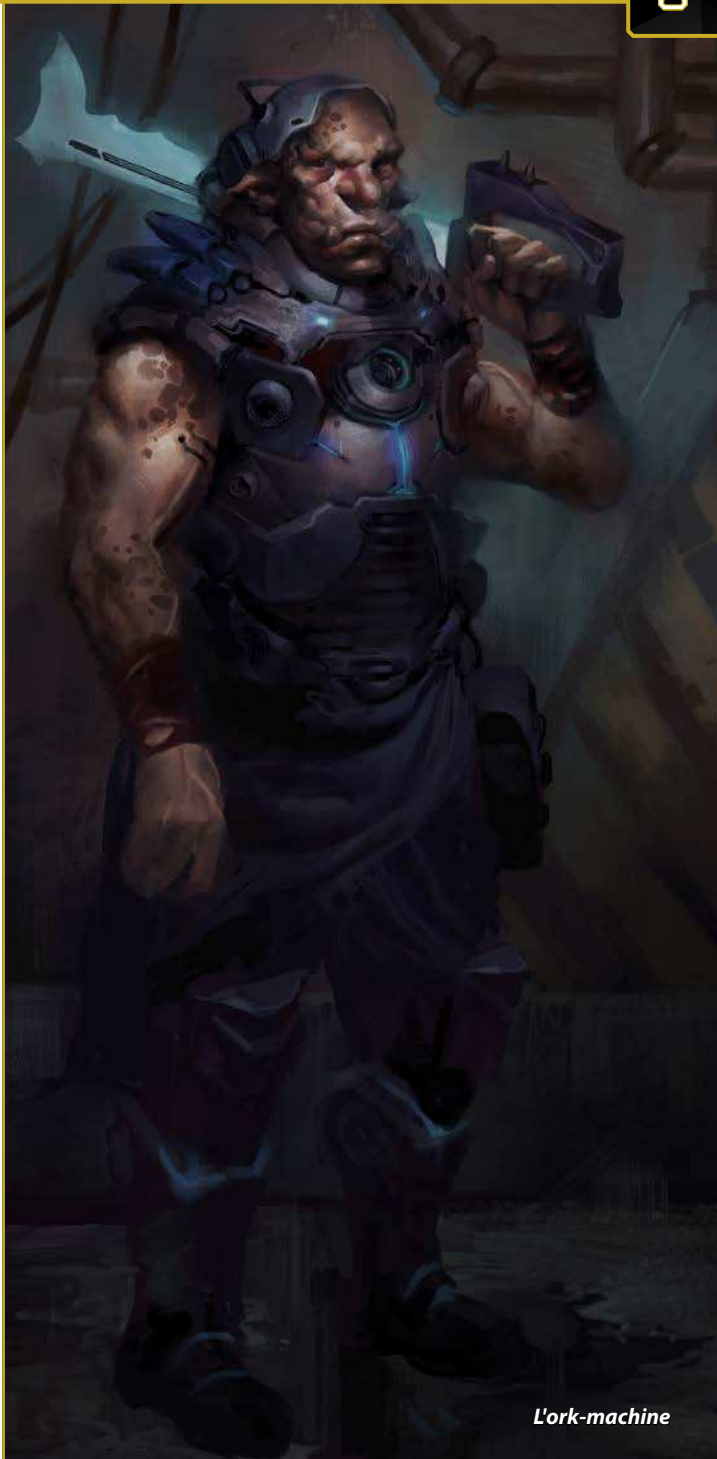
3. Troisième implant : Le personnage peut choisir un implant d'une valeur maximum de 15 000 NY.

4. Quatrième implant : Le personnage peut choisir un implant d'une valeur maximum de 15 000 NY.

5. Cinquième implant : Le personnage peut choisir deux implants d'une valeur totale maximum de 20 000 NY. Si les 2 implants utilisent la même technologie (C ou B), il perd un seul point sur sa valeur de caractéristique (CHA ou INT) pour l'ensemble des deux implants.

Voie des implants alpha

Au lieu de proposer de nouveaux implants, cette voie permet d'améliorer



L'ork-machine

les implants existants par une technologie de pointe.

Requis : Avoir atteint le rang 5 dans la *Voie des implants* ou dans la *Voie du chrome*.

1. Implants alpha : Le personnage améliore la qualité de ses implants et remplace quelques parties par du matériel de pointe qui réduit le côté invasif. Il annule 2 points de cyberlose et récupère au choix 1 point d'INT ou de CHA perdu à cause d'implants.

2. Boost : Une fois par jour, le personnage peut améliorer drastiquement l'efficacité d'un implant de son choix pendant un tour. Il double un bonus de son choix pendant un tour. Par exemple, il peut décider que son armure dermale grade 2 lui fournit une RD de 10, que ses réflexes câblés grade 1 lui fournissent un bonus d'Init. de +12, etc.

3. Un de plus, c'est égal : Le personnage obtient un nouvel implant d'une valeur maximum de 10 000 NY. Il ne perd aucun point de CHA ou d'INT pour cet implant et n'augmente pas ses risques de cyberlose.

4. Terminator : Bien au-delà du simple renforcement vital, il s'agit d'un dispositif destiné à rendre le personnage quasi immortel. La boîte crânienne est blindée et associée à une pompe autonome avec une pile relais (autonomie une semaine), afin de préserver le cerveau, même en cas d'arrêt cardiaque et d'état apparent de mort clinique. Lorsque le personnage est déclaré mort, et à moins que tout son corps, crâne inclus (et c'est du costaud) soit complètement annihilé, il peut prétendre à être reconstruit. Cela prend 2 mois, lui coûte 1 point de CON (perte définitive) et une somme de 20 000 NY plus la valeur de tout implant détruit à sa mort. Toutefois, s'il ne peut pas payer... bye-bye, le monde de demain est impitoyable.

5. Grade 3 : le personnage doit avoir obtenu le grade 2 dans un des implants de la liste ci-après. Il choisit un seul de ses implants et obtient alors le grade 3. Il fait l'acquisition des bonus indiqués.

- Armure dermale : seuil de blessure grave +7 et RD 7
- Renforcement musculaire : +2 à la valeur de FOR et de DEX
- Réflexes câblés : +18 en Init.
- Réflexologiciels : +3 aux actions

Voie du pro

La *Voie du pro* est une voie relativement générique qui met l'accent sur la réputation d'excellent professionnel du personnage et sur sa longue expérience des ombres et de l'action.

Requis : Avoir atteint le rang 5 dans une voie du profil du personnage.

1. Consommables au top : Grâce à ses nombreux contacts, le personnage a accès au meilleurs matériel possible. Désormais, lorsqu'il dépense un PC, il utilise 1d8 au lieu de 1d6 pour déterminer le bonus à son action. Le dé de PC passe au d10 lorsqu'il atteint le rang 3 et au d12 lorsqu'il atteint le rang 5.

2. Réputation : Le personnage est un cador, une célébrité parmi les ombres, ceux qui le sollicitent sont disposés à mettre le prix pour obtenir ses services. Il augmente son salaire de mission de 10 % par rang atteint dans la voie.

3. Bonne planque : Le personnage possède une planque sécurisée, lui et ses compagnons y sont parfaitement à l'abri des ennuis et des recherches tant qu'ils ne bougent pas. Une fois par aventure, ils peuvent s'y reposer, y acheter du matériel (dans une limite de 5 000 NY par rang pour le groupe) et racheter des PC au tarif normal s'ils y passent au moins 12 heures.

4. Arme signature : Le personnage choisit une arme précise (par exemple, pistolet moyen, fusil à pompe ou cyber-griffes), il obtient un bonus de +2

en attaque et +1d6 aux DM lorsqu'il utilise cette arme.

5. Ressources insoupçonnées : Au début d'un combat, si le personnage n'a plus de PC, il récupère immédiatement 3 PC. Désormais, le personnage peut dépenser des PC sur les actions de ses alliés en vue à moins de 10 mètres de lui. Les PC dépensés pour des alliés utilisent le d8.

Voie de la thérapie génique

Cette voie offre une autre vision des améliorations possibles pour un humain, une vision plus « naturelle » qui lorgne vers les posthumains. La thérapie génique n'ajoute ni ne remplace aucun organe, elle se contente de modifier, de muter voire d'ajouter des gènes, rendant à long terme l'individu supérieur aux humains ordinaires. Elle est réservée aux personnages qui n'ont pas bénéficié d'implants, car modifier les gènes d'un individu dont les bras et les jambes ne sont plus composés de tissus naturels est totalement inutile.

Le tableau ci-dessous vous indique le rang maximum qui peut être atteint dans la *Voie de la thérapie génique* en fonction du seuil de cyberlose du personnage (généralement, deux fois les rangs acquis dans la *Voie du chrome* et la *Voie des implants*).

Seuil de cyberlose	Rang max dans la voie
Jusqu'à 2	5
3-4	4
5-6	3
7-8	2
9-10	1
11+	0

Toutefois, les effets de la thérapie géniques sont des effets à long terme, il faut de la patience et attendre un an entre chaque rang acquis.

1. Santé surhumaine : Le personnage gagne un point à sa valeur de CON par rang atteint dans la voie. Le personnage vieillit deux fois moins vite que la normale et il guérit deux fois plus vite (ou récupère deux fois plus de PV durant une période de repos). Désormais, aucune valeur de caractéristique du personnage ne peut être inférieure à 8* (si c'était le cas, elle passe automatiquement à 8).

2. Physique augmenté : Le personnage augmente sa valeur de FOR et de DEX d'un point. Il l'augmente d'un point supplémentaire au rang 4 de la voie. Désormais, aucune valeur de caractéristique du personnage ne peut être inférieure à 10* (si c'était le cas, elle passe automatiquement à 10).

3. Sans défauts : Le personnage augmente sa valeur de PER et de CHA de 2 points. Désormais, aucune valeur de caractéristique du personnage ne peut être inférieure à 12 (si c'était le cas, elle passe automatiquement à 12).

4. Infatigable : Le personnage lance deux dé 20 à tous les tests de CON et son seuil de blessure grave augmente de 5 points. Désormais, aucune valeur de caractéristique du personnage ne peut être inférieure à 14* (si c'était le cas, elle passe automatiquement à 13).

5. Perfection humaine : Désormais aucune valeur de caractéristique du personnage ne peut être inférieure à 16*.

** Si le personnage possède des implants cybernétiques ou biotechnologique, les pénalités de CHA ou d'INT sont retranchées à cette valeur. Par exemple un personnage avec le rang 3 de la Voie de la thérapie génique et deux implants cybernétiques aura un minimum de 10 en CHA au lieu de 12 (12 -1 en CHA par implant). Cette démarche est valable aussi pour les points de CON perdus pour cause d'implants sauvages (voir la règle se cramer).*

Voie des armes lourdes

Une voie tout en finesse. Rappelez-vous tout de même que se balader dans la rue avec ce type d'équipement provoque une intervention plus ou moins rapide des forces de l'ordre (selon le niveau de sécurité du lieu).

1. Tir en rafale : Lorsque le personnage réalise un arc de feu (action limitée, p. 40), le malus en attaque et aux DM est réduit de 1 point et passe à -2. Ce malus est réduit de 1 point supplémentaire au rang 3 de la voie et complètement annulé au rang 5.

2. Costaud : Le personnage réduit de 2 points la FOR nécessaire pour utiliser les armes à feu.

3. Boum ! : Le personnage ajoute +1d6 aux DM des grenades ou des projectiles des lance-grenades et des lance-roquettes. Il divise par deux le prix de ce type de munitions.

4. Pluie de feu : Le personnage peut doubler la largeur de son arc de feu, lorsqu'il tire en rafale (10 mètres de large, 20 mètres avec les capacités *Arroser* ou *Rafale contrôlée*). Il peut choisir de garder un arc de feu de largeur habituelle et, dans ce cas, il n'augmente pas le risque d'incident de tir (habituellement +1).

5. Hacher (L) : Le personnage concentre un tir en rafale sur une cible en continu. Il lance deux d20 en attaque (ou éventuellement deux d12) et garde le meilleur résultat. Il ajoute un dé aux

DM de l'arme (du même type que les dés de DM de l'arme, par exemple +1d6 pour un pistolet mitrailleur ou une mitrailleuse légère). Il augmente le risque d'incident de tir de +1 (ce malus remplace celui d'un arc de feu).

Magie et monde astral

Dans les règles de base, les notions liées au monde astral sont directement intégrées

Le tir en rafale, spécialité maison !



aux voies de mage et de chaman. Les règles avancées proposent une approche différente et plus complète. Les capacités en rapport avec le monde astral sont remplacées par de nouvelles capacités et tous les personnages des profils éveillés (adepte inclus) ont accès à une nouvelle voie : la *Voie du monde astral*. Cette voie constitue la cinquième voie du personnage, l'équivalent de la *Voie des implants* pour les personnages non-éveillés (et elle la remplace). Un personnage éveillé qui voudrait avoir accès à la *Voie des implants* devra donc la choisir en voie de prestige (ou, si le MJ l'y autorise, sacrifier la *Voie du monde astral*).

Présentation

Le monde astral est un monde magique parallèle au monde réel. Il se superpose à celui-ci tel un double magique. Chaque élément du monde réel possède son reflet dans le monde astral, mais les êtres et les créatures magiques peuvent y avoir une apparence totalement différente. Dans le monde astral, les environnements inertes, les choses mortes, et donc les bâtiments construits de la main de l'homme sont gris. Un esprit, c'est-à-dire une entité totalement astrale peut passer à travers, ces éléments ne sont pas tangibles. En revanche, la magie et la vie colorent les plantes, les créatures ou les objets enchantés de lumières chatoyantes et merveilleuses. Ces éléments forment des obstacles infranchissables et inamovibles dans le monde astral (voir projection astrale). Ainsi la terre elle-même, lorsqu'elle est habitée par des milliers d'insectes, offre une barrière efficace. De nombreuses corps l'ont bien entendu compris, s'enfermant derrière des murs végétalisés ou des enceintes remplies d'eau de mer à forte densité de plancton, mais il existe évidemment des moyens beaucoup plus agressifs de se protéger, comme les esprits...

Il est impossible de lire un panneau ou un livre dans l'astral, ou de consulter un écran. Toutefois, dans le cas d'un texte écrit à la main, le contenu émotionnel de la missive ou de l'ouvrage peut être perçu (voir perception astrale). Un personnage en projection astrale ou un esprit ne peut pas interagir avec les objets ou les créatures du monde réel (un esprit peut toutefois parfois se matérialiser pour agir sur le plan matériel).

Voie du monde astral

1. Empathie astrale : Le personnage s'éveille au monde des esprits, il ne possède pas encore le don de double vue, mais il ressent les choses. Il obtient un bonus de +5 aux tests de PER pour détecter la présence de créatures invisibles, d'une illusion, ou sentir s'il est observé depuis le monde astral (PER difficulté 20). S'il se concentre (action limitée), il détecte la magie à une portée de 30 mètres.

2. Perception astrale (L)* : La vision du monde astral se superpose à la vision du monde ordinaire (double vue) pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Le personnage peut voir les créatures invisibles et les esprits dans le monde réel et astral. Il détecte les illusions et les auras de magies, et peut préciser la nature des sorts en se concentrant un tour. Enfin, il obtient un bonus de +5 aux tests de PER pour détecter les créatures cachées par des moyens conventionnels.

3. Analyse astrale (L) : Lorsqu'il est en perception ou projection astrale, en se concentrant un tour, le personnage peut faire un test de PER pour analyser l'aura d'une créature à moins de 20 mètres :

- **Difficulté 10 :** L'état de santé général d'une créature si elle est non-humaine, la présence d'implants cybernétiques (sauf alpha) si l'aura vous est familière.



Ouverture d'un passage entre les mondes.

- **Difficulté 15 :** La localisation d'implants cybernétiques alpha ou d'implants biotechnologiques (sauf alpha), un diagnostic général de maladie ou toxine affectant le sujet.
- **Difficulté 20 :** L'état émotionnel général de la créature, si son niveau est supérieur, inférieur ou égal au vôtre, la présence d'implants biotechnologiques alpha, la véritable apparence d'une créature.
- **Difficulté 25 :** Le niveau, les valeurs de caractéristiques et de cyberlose de la créature, la présence d'une thérapie génique.

Une fois le résultat obtenu, il n'est pas possible de faire une nouvelle analyse astrale sur la même créature avant 24 heures. Si la créature possède elle-même des rangs dans la Voie astrale, elle peut faire un test d'attaque magique opposé avec le personnage pour interdire l'analyse de son aura.

4. Projection astrale (L)* : Le personnage projette son esprit hors de son corps. L'esprit est invisible dans le monde réel, il se déplace en volant à la vitesse de 10 m par tour. Il peut passer au travers des murs, mais pas des êtres vivants ni des barrières magiques, et il reste relié à son corps d'origine par un long fil argenté qui peut facilement être suivi (dans le monde astral). La durée maximum de la projection astrale est de [1d6 + Mod. de CHA] tours (le personnage peut payer davantage de mana pour prolonger la projection). À la fin, il réintègre instantanément son corps. Le personnage ne perçoit le monde que via sa projection mentale, mais ressent si des DM sont infligés à son corps.

Dans le monde astral, la DEX du personnage est égale à sa PER, sa CON est égale à son INT et sa FOR est égale à son CHA. Les scores d'Init. astrale et de DEF astrale sont égaux à [10 + attaque magique]. Les PV sont communs aux mondes matériel et astral. À ce stade

de la voie, le personnage n'est que spectateur, éventuellement proie, et il n'est pas encore capable d'attaquer alors qu'il en projection astrale.

5. Maîtrise astrale : Désormais, le personnage se déplace plus rapidement dans l'astral, couvrant jusqu'à CHA x 10 mètres par tour lorsqu'il ne fait pas d'autre action (autrement il se déplace de 10 mètres par action de mouvement). Il devient aussi capable de lancer des sorts dans l'astral lorsqu'il passe en perception astrale ou projection astrale, ou même d'attaquer physiquement une créature astrale. Les attaques réalisées sous forme astrale n'affectent que les créatures astrales.

En attaque au contact, il inflige [1d4 + Mod. de CHA] et peut appliquer d'événuels bonus aux DM (de type compétence d'arts martiaux ou de spécialisation). Le combat se déroule au tour par tour, à la même vitesse que le combat normal. Certaines armes magiques peuvent être emportées dans l'astral et infliger des DM supplémentaires.

Capacités alternatives : Voie de la mana

Ces capacités remplacent la perception astrale et la projection astrale de la Voie de la mana.

2. Mana choc (L)* : Ce sort provoque un choc étourdissant, il permet de mettre une cible hors d'état de nuire sans la tuer. Le mage choisit une cible dans son champ de vision située à moins de 30 mètres. Sur un test d'attaque magique réussi contre le seuil de blessure grave de la cible (généralement sa valeur de CON), il lui inflige [1d6+Mod. d'INT] DM temporaires (donc réduits du Mod. de FOR de la cible). De plus, la victime doit faire un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT] ou subir un malus de -2 en Init. et à tous ses tests à son prochain tour. À partir du rang 4, le sort peut affecter une

zone de 10 mètres de diamètre (pour un coût de 3 PM).

4. Barrière de Mana (L)* : Le personnage crée une barrière de mana invisible et infranchissable dans le monde réel comme dans le monde astral (un mur de force qui bloque créatures et objets). Aucun sort ne peut passer à travers. La barrière forme un mur rectiligne de INT mètres sur 4 mètres de haut, ou forme un dôme de $\frac{1}{2}$ INT mètres de diamètre pendant $[5 + \text{Mod. d'INT}]$ tours. Si la barrière subit plus de 30 points de DM magiques en un tour, elle est annihilée. Il est possible pour un magicien en perception astrale ou en forme astrale, de lancer ce sort sous forme de barrière astrale uniquement, c'est-à-dire qu'elle n'affecte que les esprits sans forme matérielle (sous forme astrale).

Capacités alternatives : Voie de gaïa

Ces capacités remplacent la perception astrale et la projection astrale de la *Voie de gaïa*.

3. Adaptation naturelle (L)* : Le chaman devient résistant aux éléments pendant $[5 + \text{Mod. de CHA}]$ tours, il ne subit que la moitié des DM de feu, froid, foudre, acide et de tous les DM infligés par des élémentaires. Il est immunisé au poison et peut respirer sous l'eau ou dans une atmosphère toxique.

5. Invocation d'un esprit de la nature (L)* : Le chaman invoque un esprit de la nature (animal) pendant $[1d6 + \text{Mod. de CHA}]$ tours. Celui-ci se manifeste sous la forme d'un animal fantomatique de taille humaine (plus grand à partir du niveau 10). L'esprit comprend et exécute des ordres simples comme attaquer, défendre, surveiller. Le niveau et les Mod. indiqués dans les caractéristiques de l'esprit font référence à ceux du chaman.

Init. = [niveau +20], **DEF** = 16, **PV** = [niveau x 3], **attaque** = niveau, **DM** = $[1d6 + \text{Mod. de CHA}]$.

L'esprit réduit de 10 points tous les DM subis par des armes ordinaires (armes à distance ou au contact). Il est actif aussi bien dans le monde réel que dans le monde astral et peut voyager de l'un vers l'autre selon les ordres du chaman.

Règles de magie

Drain

Les magiciens peuvent dépenser leur énergie vitale pour alimenter leur magie en remplacement de la mana. Toutefois, cette méthode est complètement antinomique avec la magie des soins. Si un magicien choisit la *Voie du guérisseur* ou toute autre voie qui permet d'obtenir des sorts de soins, il perd définitivement la possibilité de faire appel au drain.

En action gratuite, un magicien peut sacrifier 1d4 PV pour obtenir 1 PM qui doit être utilisé avant la fin de son tour pour lancer un sort (tout ou partie des PM peuvent provenir du drain). Le dé de drain est un dé sans limite (relancer les 4 et ajouter). Il est possible de choisir de lancer plusieurs d4 pour obtenir 1 PM par dé (tous étant des jets sans limite), pour un maximum de dés égal au plus haut rang atteint dans une voie de lanceur de sort.

Récupération de mana

Un lanceur de sort ne peut pas récupérer de point de mana tant qu'il maintient un ou plusieurs sorts actifs. Ainsi, par exemple, un magicien qui utilise un sort de vol, ne peut pas récupérer de PM pendant sa durée et le lancer à nouveau dès le sort terminé (sauf s'il lui restait déjà suffisamment de PM dès le départ). Certains sorts longs peuvent s'avérer réellement handicapants pour récupérer la mana (par exemple *lien mental*, un sort

d'une voie de prestige d'une durée de 1 heure).

Traits éveillés

Une liste de dix traits pour vos personnages éveillés. À la création du personnage, le joueur peut faire un seul jet sur cette table (l'autre doit obligatoirement être fait sur la table *Action* ou *Réflexion*). De plus, si le résultat du d20 est supérieur ou égal à 11, le joueur devra, là aussi, lancer un dé sur une des tables ordinaires pour déterminer le trait acquis. Les chances d'avoir une affinité naturelle pour la magie doivent rester assez faibles.

Lancez 1d20 :

1 : Affinité pour la magie : Le personnage gagne +1 en attaque magique et +5 aux tests de connaissance occulte.

2 : Affinité avec les esprits : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests en rapport avec les esprit (détection, négociation, etc.). Il gagne +1 en attaque et en DEF contre des esprits (élémentaires inclus).

3 : Artisan de focus : Lorsqu'il utilise un PC pour améliorer un sort, le personnage lance deux dés et garde le meilleur.

4 : Caméléon astral : Le personnage obtient un bonus de +5 aux tests opposés d'attaque magique pour camoufler son aura et la difficulté de lecture de son aura est augmentée de +5. Sa défense astrale augmente de +2.

5 : Esprit libre : Lorsqu'il est en projection astrale, le personnage ne laisse pas de fil argenté derrière lui, ce qui rend son corps difficile à localiser.

6 : Force vitale : Le personnage gagne 1 point de magie supplémentaire au niveau 1 et un autre au niveau 5.

7 : Magie efficace : Le personnage ajoute +1 aux DM ou aux soins de ses sorts.

8 : Magie du sang : Lorsqu'il passe sous la moitié de sa valeur maximum de PV, le personnage récupère 1 PM. Lorsqu'il subit une blessure grave, le personnage récupère immédiatement 1d4 PM (sans pouvoir dépasser son max).

9 : Magie salvatrice : Au moment où il reçoit une blessure grave, le personnage peut dépenser 1d4 PM pour l'annuler (il subit normalement les DM, mais pas la blessure grave).

10 : Résistant à la magie : Le personnage obtient un bonus de +3 en DEF contre les sorts et à tous les tests pour résister à la magie.

11-20 : Vous n'avez pas de trait inné pour la magie ; à la place, faites un jet, au choix, sur la table action ou la table réflexion.

Voies de prestige

En plus des voies présentées ici, les magiciens et les chamans peuvent éventuellement, sur autorisation de leur MJ, choisir une des voies présentées dans la *magie fantastique* (chapitre 4, *Le pulp*, p. 89).

Voie du drain

La règle du drain étant réservée aux magiciens, cette voie n'est pas accessible aux autres profils.

1. Résistant au drain : Lorsqu'il fait appel au drain, le personnage peut relancer un dé et conserver le résultat de son choix (s'il lance plusieurs d4, il ne peut relancer qu'un seul dé).

2. Magie puissante : Le personnage peut dépenser 1 PM supplémentaire sur un sort pour ajouter +1d6 aux DM ou doubler sa portée (mais pas la zone d'effet). Ce PM peut être obtenu grâce au drain.

3. Maîtrise du drain : Lorsqu'il fait appel au drain, le personnage peut dépenser 1d8 PV pour obtenir 2 PM.

4. Tempête de mana : Le personnage peut dépenser 2 PM supplémentaire sur un sort pour ajouter +2d6 aux DM ou doubler sa zone d'effet ou sa durée. Ces PM peuvent être obtenus grâce au drain.

5. Expertise du drain : Lorsqu'il fait appel au drain, le personnage peut dépenser 1d12 PV pour obtenir 3 PM. Enfin, le personnage peut accepter de subir une blessure grave (il ne doit pas déjà en avoir une), pour récupérer tous ses PM.

Voie de la magie tactique

Cette voie peut être indifféremment choisie par un magicien ou un chaman. Pour un chaman, remplacer les Mod. d'INT par des Mod. de CHA.

1. Arme magique (L)* : Le personnage enchante une arme de contact pour une durée de [5 + Mod. d'INT] minutes. À chaque fois qu'une attaque avec cette arme donne un résultat de « 1 » sur son dé de DM, le joueur relance le dé et garde le second résultat. Les DM de l'arme sont considérés comme magiques (les esprits et les éléments ne bénéficient pas de leur RD).

2. Immobilisation (L)* : Le personnage doit réussir un test d'attaque magique contre une cible à moins de 10 mètres. En cas de réussite, la cible est *Immobilisée* (pas de déplacement et utilise 1d12 pour tous les tests au lieu du d20) pour [1d6 + Mod. d'INT] tours. Toutefois, si la victime est d'un niveau supérieur ou égal à la moitié de celui du magicien, elle peut tenter un test de FOR difficulté 12 à chaque tour pour mettre fin au sort. Les cibles dont le niveau est supérieur à celui du magicien sont immunisées aux effets du sort.

3. Zone de silence (L)* : Le personnage crée une zone de silence fixe de 5 mètres de diamètre, jusqu'à une portée de 30 mètres, pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours. Tous les sons émis dans cette sphère sont annulés. La zone

n'empêche pas le lancement des sorts, mais inflige un malus de -2 à tous les tests d'attaque magique.

4. Cercle de protection (L)* : Le personnage trace un cercle sur le sol pouvant contenir 3 personnes. Une fois par tour, lorsqu'un sort prend pour cible un personnage situé dans le cercle, le magicien fait un test d'attaque magique en opposition à celui de l'adversaire. Si le test est réussi, le sort adverse est annulé et n'a aucun effet.

5. Invisibilité de groupe (L)* : Ce sort produit les mêmes effets que le sort de magicien *invisibilité*, mais le personnage rend invisible un nombre maximum de créatures égal à son niveau. Toutes doivent être situées à moins de 5 mètres de lui au moment de l'incantation.

Voie de la magie naturelle

Cette voie est réservée aux chamans.

1. Lien mental (L)* : Le personnage touche une cible volontaire et crée un lien entre la cible et lui-même. Pendant 1 heure, il peut communiquer avec elle par télépathie, savoir dans quelle direction elle se situe et connaître son état de santé. Il est enfin possible de lancer des sorts de soins sur la cible sans limite de distance, bien que, dans ce cas, seulement la moitié des PV prévus par la capacité sont récupérés. Le chaman peut faire cesser le sort à tout moment.

2. Extinction (L)* : Le personnage détruit l'essence vitale de la créature ciblée (portée 10 mètres). Il fait un test d'attaque magique opposé avec la créature, en cas de succès il lui inflige [2d6 + Mod. de CHA] DM, la moitié en cas d'échec. Si la créature n'a pas de score d'attaque magique, elle fait un simple test de CHA (ce qui rend ce sort redoutable pour les chromés, handicapés par une essence vitale déjà très abîmée).

3. Puissance de la nature (L)* : Le personnage touche une cible volontaire et augmente ses performances physiques pour une durée de [5 + Mod. de CHA] minutes. Pendant la durée du sort, le bénéficiaire lance deux d20 sur les tests de caractéristiques (FOR, DEX, CON) et garde le meilleur résultat.

4. Distorsion des structures (L)* : Le personnage cible un objet artificiel (un mur, une porte, un véhicule, etc.) à une portée de 30 mètres, et celui-ci se déforme. Il peut infliger ainsi 3d6 DM à une structure artificielle en ignorant sa résistance aux DM. S'il vise un véhicule en mouvement, il doit réussir un test d'attaque contre sa DEF.

5. Forme animale (L)* : Le personnage peut prendre la forme d'un animal d'une taille inférieure ou égale à la sienne pendant une durée maximum de [5 + Mod. de CHA] heures. Il conserve ses PV, il acquiert la DEF, les caractéristiques et les capacités naturelles de la forme choisie (le vol pour un oiseau, la respiration aquatique pour le poisson, etc.). Par une action limitée, le personnage peut reprendre sa forme humaine lorsqu'il le désire.

Voie de la magie pratique

Cette voie peut être indifféremment choisie par un magicien ou un chaman. Pour un chaman, remplacer les Mod. d'INT par des Mod. de CHA.

1. Lumière (L)* : Le personnage désigne un objet, lequel produit dès lors de la lumière dans un rayon de 20 mètres. Cette source de lumière n'émet pas de chaleur et s'éteint après 10 minutes ou lorsque le personnage le décide. Ce sort permet d'annuler un sort de ténèbres lancé par un personnage de niveau inférieur.

2. Lévitiation (L)* : Le personnage peut « *léviter* » à une vitesse de 10 m par action de mouvement pendant [5 + Mod. d'INT] tours. *Lévitiation*

permet seulement de se déplacer à la verticale.

3. Clairvoyance (L)* : Le personnage peut voir et entendre à distance ce qui se passe dans un lieu qu'il connaît, tant qu'il reste concentré (action limitée à chaque tour). Les créatures présentes ont droit à un test de SAG difficulté [12 + Mod. de CHA] : en cas de réussite, elles se sentent observées.

4. Télékinésie (L)* : Le personnage peut déplacer dans les airs un objet inerte ou une cible volontaire (par exemple lui-même) dont le poids n'excède pas sa valeur de CHA multipliée par 10 kg, à une portée de 20 m et pendant [5 + Mod. de CHA] tours. L'objet peut être déplacé de 10 m par tour au prix d'une action de mouvement. Il est possible de faire tomber un objet sur une cible surprise (DM 1d6 tous les 50 kg).

5. Téléportation (L)* : Le personnage disparaît et réapparaît à un autre endroit situé à moins de [INT x 10] mètres. Le lieu d'arrivée doit être soit en ligne de vue, soit parfaitement connu.

Voie de la magie toxique

Cette voie représente une perversion de la magie de la nature que de nombreux chamans combattent. Selon certaines théories, sa pratique risque de condamner l'humanité en ouvrant des brèches vers des mondes et des créatures qui pourraient représenter notre Némésis.

Requis : Cette voie est ouverte aux magiciens. Pour les chamans, cette voie est normalement interdite aux PJ, bien que des PNJ pourront en faire usage (avec des totems maléfiques réservés au PNJ). Dans tous les cas, elle est incompatible avec la *Voie du guérisseur* et la *Voie de gaïa*.

1. Peur (L)* : Le personnage effectue un test d'attaque magique contre une cible (portée 20 m). Celle-ci doit réussir



Tueuse de méta-créatures

un test de CHA (ou d'attaque magique au choix) difficulté [10 + Mod. d'INT] et fuir pendant [1d4 + rang] tours en cas d'échec (le MJ peut garder cette durée secrète). Une créature ne peut subir les effets de ce sort qu'une fois par combat.

2. Ténèbres (L)* : Le personnage invoque une zone fixe de ténèbres magiques de 10 m de diamètre, pour une durée de [5 + Mod. d'INT] tours. Même les créatures capables de voir dans le noir (cyber implants inclus) sont aveuglées dans cette zone.

3. Strangulation (L)* : En réussissant un test d'attaque magique (portée 20 m), le personnage étouffe une créature vivante et lui inflige [1d6 + Mod. d'INT] DM par tour pendant [rang] tours, pourvu qu'il maintienne sa concentration par une action limitée. La victime subit un malus égal au nombre de tours d'effet de la *Strangulation* (-1 au premier tour, -2 au second, etc.) à tous ses tests. Si la victime sort du champ de vision du lanceur de sort, l'effet prend fin.

4. Nuage empoisonné (L)* : Le personnage invoque un gaz toxique invisible et nauséabond dans une zone de 10 mètres de diamètres et 3 mètres de hauteur, pour une durée de [5 + Mod. d'INT] tours. Toute créature qui termine son tour à l'intérieur de la zone subit 2d6 DM de poison, la moitié si elle réussit un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT]. Ce sort a la particularité de pouvoir être lancé depuis le plan astral dans le plan matériel, ce qui en fait une arme redoutable et discrète.

5. Mot de mort (L)* : Le personnage doit réussir un test d'attaque magique contre le score de PV actuel de sa cible (portée 10 m). La victime doit réussir un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT] ou tomber à 0 PV.

Voie du tueur de méta-créatures

Cette voie peut être choisie par des personnages qui ne sont pas des éveillés. Par exemple, un chromé pourrait se spécialiser dans l'éradication des créatures magiques.

1. Connais ton ennemi : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests pour détecter et pister les créatures magiques (méta-créatures, esprits, élémentaires, etc.) et un bonus de +5 pour se dissimuler à elles.

2. Némésis : Le personnage ajoute à sa DEF son Mod. de CHA ou de PER au choix contre les attaques des créatures magiques. Désormais, ses attaques au contact affectent normalement les créatures magiques qui résistent aux attaques conventionnelles.

3. Résistance : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de résistance contre les pouvoirs (poison, peur, charme, domination, sommeil, etc.) des créatures magiques. Il divise par deux leur durée d'effet.

4. Attaque magique (L) : Le personnage réalise une attaque au contact (épée, griffes, etc.). En cas de succès, il peut faire un test d'attaque magique contre la DEF de la créature. Si le test est une réussite, il inflige [2d6 + Mod. de CHA] DM supplémentaires à la créature, sinon il inflige ses DM habituels.

5. Tactique de la lenteur : Le personnage connaît des tactiques subtiles pour orienter un combat de façon à réduire l'avantage que les créatures tirent de leur grande vitesse. À chaque fois qu'une créature débute son tour au contact du personnage, elle perd 5 points à son initiative pour ce tour, ce malus passe à 10 points si son initiative est à l'origine supérieure à celle du personnage. Cette capacité est efficace contre tous les types de créatures, pas seulement les créatures magiques.



CHAPITRE 9 CRÉATURES ET RENCONTRES

Il n'y a pas de bonne aventure sans adversaires à la hauteur des héros. Voilà de quoi, cher MJ, occuper un moment vos joueurs !

DIFFICULTÉ D'UNE RENCONTRE

CATÉGORIE DE CRÉATURE

Contrairement à *CO Fantasy*, les règles de *CO Contemporain* ne prédisent pas de catégorie (vivant, non-vivant, plante, etc.), car la majorité des adversaires rencontrés par les personnages sont des humanoïdes. Quant aux animaux, ils n'ont pas de capacités communes particulières à part leur immunité aux pouvoirs qui ciblent uniquement les humanoïdes. Les autres créatures étranges et fantastiques ont des capacités personnalisées. Pour celles-ci, vous pouvez vous inspirer des règles de *CO Fantasy*.

RENCONTRES DE GROUPES

CO Fantasy propose une méthode plus complexe, mais plus exacte, pour déterminer la dangerosité d'un groupe de créatures.

Toutefois, nous avons considéré qu'elle n'était pas essentielle au style de jeu contemporain tel que nous le concevons.

Même s'ils sont généralement moins nombreux que le genre *Fantasy*, dans un cadre de jeu contemporain, les combats restent des moments cruciaux où la tension atteint son paroxysme et où les enjeux sont la vie et la mort. La difficulté est ici de doser la dangerosité d'une rencontre en fonction de l'objectif qu'elle vise : simple obstacle destiné à gréver un peu les ressources des PJ, défi majeur permettant aux PJ de briller par leur tactiques et leur courage ou encore challenge insurmontable que les joueurs devraient avoir la sagesse d'éviter. Voici donc quelques outils pour aider le MJ dans sa démarche de construction des rencontres.

Niveau de créature (NC)

Le niveau de créature (NC) est un indicateur de la puissance d'un monstre. Il permet de vérifier si les créatures et leur nombre sont adaptés au niveau du scénario (et donc, des PJ). En règle générale, un groupe de quatre personnages est capable d'affronter une créature dont le NC est inférieur ou égal au niveau moyen des PJ. Une créature du niveau du groupe de personnage constitue déjà une rencontre sérieuse qui peut poser des problèmes. Entendez par là que, en cas de manque de réussite aux dés, les PJ pourraient être mis en fuite. Toutefois, la difficulté peut varier selon le genre choisi.

En effet, le NC d'une créature reste le même que vous jouiez avec les règles de base, en variante *pulp* ou d'épouvante, alors que les personnages *pulp* sont globalement plus puissants. Il y a deux raisons à cela. D'abord, les personnages *pulp* devront enchaîner plus de combats que ceux des autres genres, ils seront donc souvent blessés ou diminués au début des rencontres. Ensuite, il est de bon ton qu'ils gagnent à peu près à tous les coups alors que dans la variante d'épouvante, la mort et la défaite sont des options beaucoup moins improbables...

Nombre de créatures : Plus la rencontre comporte de créatures et plus le NC de chaque créature doit être faible. Pour connaître le niveau d'une rencontre avec plusieurs créatures, prenez le NC de la plus puissante et ajoutez lui la moitié du NC de chaque autre créature.

Exemple : une créature de NC4 et 2 autres de NC 2 forment un NC global de 6 ($4 + 2/2 + 2/2$).

Cette méthode reste approximative, le NC est un indicateur à utiliser avec prudence. Enfin, les conditions particulières d'un combat (avantage/désavantage environnemental) peuvent influencer sur son issue.

NC d'un PNJ et NC d'un PJ : Un PNJ construit sur le modèle d'un PJ possède un NC égal à la moitié de son niveau. Un militaire de niveau 8 est donc considéré NC 4, de même n'importe quel profil de PJ de niveau 8.

PROFIL TECHNIQUE DES CRÉATURES

En comparaison avec un personnage, les créatures possèdent un bloc de statistiques simplifié. On y trouve les indications suivantes.

Taille

La taille permet d'avoir une bonne idée de la puissance de la créature et des choses qu'elle peut faire. Certaines capacités s'appliquent à des catégories de taille et pas à d'autres. Par exemple, pour pouvoir lancer une autre créature, il faut qu'elle soit d'une catégorie de taille inférieure à la vôtre !

Il existe sept catégories de taille, par ordre croissant : minuscule, très petite, petite, moyenne, grande, énorme et colossale.

Si rien n'est précisé dans sa description, la taille par défaut d'une créature est **moyenne**.

Caractéristiques

La description d'une créature utilise toujours le Mod. et jamais la valeur de la caractéristique.

Caractéristique supérieure : L'astérisque qui suit la valeur d'une caractéristique signifie que la créature utilise deux d20 pour réaliser les tests et que le MJ garde le meilleur résultat. Par exemple, de nombreux animaux se voient attribuer CON (survie) et PER (détecter) comme caractéristiques supérieures.

PV et Init

Ces valeurs sont similaires à celles d'un personnage.

DEF

Vous remarquerez que les grandes créatures ont une plus haute défense, ceci ne reflète pas le fait qu'elles sont difficiles à toucher, mais difficiles à blesser avec des armes à taille humaine : il faut viser les points vitaux. L'emploi d'arme de véhicules (lance-roquette, mitrailleuse, canon) annule cet avantage : contre une telle arme, la défense de la créature devient égale à 10 + Mod. de DEX.

RD : Cette abréviation apparaît parfois entre parenthèses après le score de PV d'une créature et signifie réduction des DM. Elle est suivie d'un chiffre. Vous

Exemples de taille

Taille	Exemple	Hauteur maximum d'un humanoïde	Poids maximum
Minuscule	Souris, taupe	10 cm	0,5 kg
Très petite	Chat, aigle	50 cm	5 kg
Petite	Babouin, chien	1 m	40 kg
Moyenne	Humain, loup, léopard, chimpanzé	2 m	200 kg
Grande	Ours, tigre, taureau, gorille mâle	3 m	2 tonnes
Énorme	Éléphant	6 m	20 tonnes
Colossal	Baleine	20 m	200 tonnes



Échelle des tailles : minuscule, très petite, petite, moyenne, grande, énorme, colossale.

devrez retrancher cette valeur à tous les DM subis par la créature.

Créatures et blessures graves

Comme les créatures sont définies par leurs Mod. et non leurs valeurs de caractéristiques, il est plus simple de prendre pour seuil de blessure grave le score de : **[10 + Mod. de CON]**.

Cela avantage un peu les PJ. Toutefois, pour un jeu plus dur et réaliste, le MJ peut éventuellement décider d'utiliser également cette règle pour les PJ.

Attaques

Chaque attaque correspond à une technique d'attaque précise indiquée en toutes lettres (épée, morsure, dard, etc.). Le type de l'attaque est suivi du bonus à l'attaque correspondant puis des DM qu'inflige l'attaque lorsqu'elle est réussie.

En dessous de l'attaque principale figure parfois un second mode d'attaque. Il s'agit souvent d'une attaque à distance et sa portée est indiquée entre parenthèses après le nom. Ces deux attaques ne peuvent pas être réalisées dans le même tour, chacune d'elle exige une action d'attaque indépendante.

Attaques multiples

Lorsqu'une créature peut réaliser plusieurs attaques indépendantes dans le même tour, cela est précisé, parfois entre parenthèse. Par exemple : **machette** (2 attaques). Dans ce cas, elle peut choisir une cible différente pour chacune de ses attaques. Le MJ doit se souvenir que, sauf mention contraire, **il faut une action limitée pour réaliser plusieurs attaques**.

Si la créature dispose de plusieurs modes d'attaque mais que ceux-ci sont tous dirigés vers une cible unique, la description de la créature ne s'embarrasse pas d'attaques multiples

indépendantes. Lorsqu'une attaque est formulée de la façon « **Morsure et griffes** +5, **DM** 2d6+5 » la créature réalise une seule attaque sans dissocier ce qui est dû à l'un ou à l'autre. Un seul test d'attaque est réalisé et les DM sont infligés une seule fois, il en coûte une action d'attaque.

Capacités spéciales

Après les valeurs des caractéristiques de combat, toutes les capacités spéciales sont indiquées. Elles sont toutes optionnelles et n'apparaissent que si elles existent. On y trouve dans l'ordre les voies et les capacités indépendantes.



un profond

CONCEVOIR UNE CRÉATURE

CHIEN

Taille petite, archétype standard

CHIEN-LOUP

Taille petite, archétype puissant

LOUP

Taille moyenne, archétype standard

BOVIDÉ

Taille grande, archétype inférieur

TIGRE

Taille grande, archétype rapide

OURS BRUN/BLANC

Taille grande, archétype standard/puissant

ÉLÉPHANT D'ASIE / D'AFRIQUE

Taille énorme, archétype inférieur/standard

Pour plus de simplicité, nous avons classé les créatures en quatre archétypes. Vous pourrez choisir l'archétype en vous inspirant des exemples ci-dessous.

Inférieure : Cet archétype est réservé aux créatures peu belliqueuses, les herbivores qui servent souvent de nourriture aux prédateurs ainsi que les créatures de constitution particulièrement fragile. Il peut aussi être utilisé pour une créature que vous considérez à la limite entre deux catégories de taille.

Rapide : Cet archétype correspond aux créatures qui comptent sur la vitesse et l'esquive pour améliorer leurs capacités de combat comme les félins petits et grands. Elles sont généralement parmi les plus petites ou légères dans leur catégorie de taille.

Puissante : Cette catégorie est réservée à des créatures particulièrement fortes, lourdes ou robustes pour la catégorie de taille.

Standard : Lorsque vous ne savez pas où classer votre créature c'est sans doute qu'elle appartient à cette catégorie. Ni particulièrement rapide, ni très lourde et puissante, c'est le cas de la majorité des humanoïdes.

Inférieure	Cheval, bétail, humain citadin, bureaucrate
Rapide	Tigre, panthère, singe, vélociraptor, insecte géant, gymnaste
Puissante	Sanglier, ours, humain de grande taille, bodybuilder
Standard	Chien, loup, humain sportif, travailleur manuel

DEF : La DEF d'une grande créature augmente pour simuler le fait que sa taille et l'épaisseur de sa peau la

rendent peu à peu insensible aux attaques à échelle humaine. Cela oblige les personnages à viser plus précisément les organes vitaux et les parties exposées (les yeux, la bouche, certaines articulations, etc.), rendant l'attaque plus difficile. Toutefois, par rapport aux créatures de *CO Fantasy*, elle a été réduite pour deux raisons. D'une part, le bonus d'attaque des PJ est moins élevé et, d'autre part, les armes à feu rendent moins efficace l'épaisseur du cuir de la plupart des grosses créatures.

Très petites créatures

Les créatures très petites et minuscules sont des exceptions : elles sont trop faibles pour les différencier les unes des autres et chacune d'elle forme un seul archétype.

Minuscule	NC 0 FOR -4 DEX +4* CON -4 DEF 16 PV 1 Init 19 Attaque +1 DM 1 Déplacement 10 mètres par action de mouvement.
Très petite	NC 0 FOR -3 DEX +3* CON -3 DEF 15 PV 2 Init 17 Attaque +3 DM 1

Niveau d'expertise : rangs de boss

Si vous souhaitez améliorer un PNJ ou une créature, n'utilisez pas les règles destinées aux PJ, elles sont inutilement complexes. Le PNJ ou la créature obtient directement des bonus en attaque, aux DM, aux PV.

Endurci (+1/2 NC) : +5 PV, +1 en Init, attaque et aux DM.

Expert (+1 NC) : +10 PV, +2 en Init, attaque et aux DM.

Tableau des Archétypes

Taille	Inférieur	Rapide	Standard	Puissant
Petite	NC 0 FOR -2 DEX +1 CON -2 DEF 12 PV 2 Init 15 Attaque +1 DM 1d4-2	NC 0 FOR -2 DEX +4* CON -2 DEF 15 PV 2 Init 19 Attaque +4 DM 1d4-2	NC 0 FOR -1 DEX +2 CON -1 DEF 13 PV 3 Init 15 Attaque +2 DM 1d4-1	NC 0 FOR +1* DEX +1 CON +1 DEF 12 PV 4 Init 13 Attaque +1 DM 1d4+1
Moyenne	NC 0 FOR +0 DEX +0 CON +0 DEF 10 PV 4 Init 10 Attaque +0 DM 1d4	NC 1/2 FOR +0 DEX +4* CON +0 DEF 14 PV 6 Init 18 Attaque +5 DM 1d6	NC 1/2 FOR +1 DEX +1 CON +1 DEF 11 PV 9 Init 12 Attaque +2 DM 1d6+1	NC 1 FOR +3* DEX +0 CON +3 DEF 10 PV 15 Init 10 Attaque +5 DM 1d6+3
Grande	NC 2 FOR +4 DEX +0 CON +4 DEF 12 PV 20 Init 10 Attaque +4 DM 1d6+4	NC 3 FOR +5 DEX +4* CON +5 DEF 15 PV 20 Init 18 Attaque +7 DM 2d6+5	NC 3 FOR +6 DEX +1 CON +6 DEF 12 PV 20 Init 12 Attaque +8 DM 2d6+6	NC 4 FOR +8* DEX +0 CON +8 DEF 12 PV 30 Init 10 Attaque +10 DM 2d6+8
Énorme	NC 4 FOR +7 DEX +0 CON +7 DEF 14 PV 40 Init 10 Attaque +7 DM 2d6+7	NC 6 FOR +9 DEX +3* CON +9 DEF 17 PV 50 Init 16 Attaque +11 DM 3d6+9	NC 7 FOR +11 DEX +0 CON +11 DEF 14 PV 70 Init 10 Attaque +13 DM 3d6+11	NC 8 FOR +13* DEX -1 CON +13 DEF 16 PV 70 Init 8 Attaque +15 DM 3d6+13
Colossale	NC 7 FOR +10 DEX +0 CON +10 DEF 16 PV 70 Init 10 Attaque +10 DM 3d6+10	NC 10 FOR +12 DEX +2* CON +12 DEF 19 PV 100 Init 14 Attaque +14 DM 4d6+12	NC 13 FOR +15 DEX +0 CON +15 DEF 18 PV 140 Init 10 Attaque +17 DM 4d6+15	NC 16 FOR +18* DEX -1 CON +18 DEF 18 PV 180 Init 8 Attaque +20 DM 4d6+18

Élite (+2 NC) : +20 PV, +3 en Init, attaque et aux DM.

Légendaire (+3 NC) : +30 PV, +4 en Init, attaque et aux DM.

Et ainsi de suite : +10 PV, +1 en initiative, attaque et DM pour +1 au NC.

Variations : Vous pouvez répartir les bonus de chaque rang de boss de façon différente. Un bonus de +1 peut être transféré de l'attaque vers les DM, voir vers la DEF et inversement. Un bonus de 5 PV correspond à +1 en attaque ou aux DM. L'initiative ne peut pas être convertie en un autre bonus.

Exemple : au rang élite, vous pouvez choisir de créer un PNJ agressif avec +4 en attaque, +4 aux DM mais seulement +10 PV (au lieu de 20). Mais vous pouvez aussi choisir de faire un PNJ résistant avec +30 PV mais seulement +2 en attaque et aux DM.

Créatures de CO Fantasy

Si vous souhaitez utiliser les créatures de *CO Fantasy*, cela est tout à fait possible. Toutefois, elles sont globalement beaucoup plus puissantes que ce que des personnages de *CO contemporain* du niveau correspondant sont capables d'affronter. En effet, les personnages de *CO Fantasy* ont presque le double de PV à leur disposition, des scores d'attaques plus élevés et ils portent des armures qui leur confèrent de plus hautes DEF. Enfin, tous les profils de *CO Fantasy* possèdent de nombreuses capacités de combat, ce qui n'est pas le cas d'un groupe équilibré d'aventuriers contemporains (certains personnages d'un groupe de *CO Contemporain* risquent d'être totalement inefficaces en combat).

Aussi pour convertir une créature de *CO Fantasy* vers *CO contemporain*, utilisez le tableau intitulé *Correspondance du NC* pour corriger le NC de la créature.

Correspondance du NC

NC Fantasy	0	1/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
NC Contemporain	0	1/2	1	3	4	6	7	9	11	14	17	X2

Concevoir un PNJ

Vous pouvez créer tout PNJ comme un PJ mais cela est une opération longue est complexe à la création autant qu'en jeu. Nous vous conseillons plutôt de partir du tableau des créatures (taille moyenne, archétype selon l'occupation) ou simplement d'utiliser comme base les exemples de PNJ présentés plus loin. Vous pouvez ensuite modifier le profil obtenu en augmentant son niveau d'expertise et éventuellement des rangs de voies de PNJ. Chaque rang acquis dans une voie de PNJ augmente le NC de +1. Enfin, vous pouvez ajouter des voies de PJ. Le NC augmente de +1 pour chaque voie de PJ acquise **au rang 5**.

Voies de PNJ

Chaque rang acquis dans une voie de PNJ augmente le NC de +1.

Voie du champion

Cette voie est destinée à un héros redoutable ou un champion d'arts martiaux. Elle peut aussi être appliquée à une créature particulièrement redoutable. Les PNJ dotés de cette voie obtiennent une caractéristique supérieure (indiqué par un *) au choix parmi FOR, DEX ou CON.

1. Imparable (L) : Réaliser une attaque au contact en lançant deux d20 et garder le meilleur résultat. Si le champion obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (même sans utiliser *Imparable*), il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire).

2. Riposte : Le champion peut effectuer une attaque au contact en action gratuite contre chaque adversaire qui

l'attaque à l'exception de celui qu'il a lui-même choisi d'attaquer à son tour.

3. Hausser le ton : Lorsqu'il passe sous la moitié de ses PV maximum, le champion gagne un bonus de +3 à ses tests d'attaque et +1d6 aux DM et il réduit tous les DM subis de 5 points par attaque (RD 5).

Voie du chef d'armée

Cette voie permet de créer des groupes armés plus coriaces. Assignez au chef du groupe de 1 à 3 rangs, chaque rang augmente son NC de +1. Les PNJ dotés de cette voie obtiennent le CHA en caractéristique supérieure (indiqué par un *).

1. Sergent : Une fois par tour, le sergent peut donner une action supplémentaire à n'importe quel allié sous ses ordres à portée de vue (attaque ou mouvement). Une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le sergent à 0 PV est ignorée.

2. Capitaine : Le capitaine donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à tous les soldats sous ses ordres à portée de vue. De plus, le capitaine bénéficie d'une attaque supplémentaire à chaque tour lorsqu'il utilise une action limitée.

3. Commandant : Le commandant offre un bonus de +3 en initiative, en attaque, aux DM et en DEF à tous les soldats sous ses ordres à portée de vue. Tant qu'au moins quatre créatures sous ses ordres sont à moins de 3 mètres du commandant, il n'encaisse que la moitié des DM qui lui sont infligés.

Voie du PNJ récurrent

Cette voie est créée sur mesure pour un PNJ important et récurrent de votre

campagne. Elle doit lui permettre de survivre à l'agressivité bien naturelle de vos PJ à son encontre et lui donner l'occasion de se tirer des plus mauvais pas pour mieux revenir plus tard... et le rendre encore plus détestable !

Les créatures dotées de cette voie obtiennent l'INT et le CHA en caractéristiques supérieures (indiqué par un *).

1. Instinct de survie : La créature est passée maître dans l'art de se faufiler et de se mettre à couvert. Une fois par tour, au moment de son choix, le PNJ peut utiliser une action de mouvement supplémentaire pour se déplacer. Si un effet ou une créature le paralyse, l'*Immobilise*, le *Ralentit* ou restreint ses mouvements, il a droit à un test d'INT ou de DEX au choix difficulté 10 pour s'en débarrasser une fois par tour. Il gagne +3 en DEF lorsqu'il lui reste moins de la moitié de ses PV.

2. Chair à canon : Une fois par tour, le PNJ peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un de ses sous-fifres situé à moins de 3 mètres et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert). Le PNJ gagne un bonus de +3 en DEF tant que des sous-fifres sont positionnés à moins de 3 mètres de lui.

3. Porteur de poisse : Toutes les attaques et tous les tests effectués contre le PNJ sont réalisés avec deux dés, seul le plus mauvais résultat est pris en compte. À chaque fois qu'un joueur utilise 1 point de chance contre lui, le PNJ gagne 1 point de poisse. Un point de poisse peut être utilisé pour infliger une pénalité de -10 au test de d20 d'un adversaire au moment où le MJ en a envie.

Voies de créatures

Ces voies sont adaptées aux créatures les plus redoutables. Les animaux présentés par la suite y font parfois appel, bien que de façon restreinte. Elles sont



Le chef d'armée

aussi adaptées à des créatures fantastiques, surnaturelles ou extra-terrestres. Chaque rang acquis dans une voie de créature augmente le NC de +1.

Voie du cogneur

Les créatures dotées de cette capacité obtiennent la CON en caractéristique supérieure (indiqué par un *).

1. Charge (L) : La créature parcourt une distance maximum de 30 mètres et réalise une attaque ; lancez deux d20 et gardez le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, en plus de subir les DM normaux, une victime de taille inférieure ou égale à la créature doit réussir un test opposé de FOR ou être *Renversée*. Dans ce cas, la créature piétine (ou embroche) sa victime et les DM sont doublés.

2. Enrager : Lorsqu'elle reçoit un coup critique ou si ses PV passent sous la moitié, la créature devient enragée. Elle ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +3 son score d'attaque au contact et ses DM de +1d6. Elle peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

3. Percuter (L) : Sur une charge réussie, si la victime est d'une taille inférieure à la créature, elle est de plus projetée à [1d6 + 1] mètres de là. Elle doit réussir un test de CON de difficulté 15 ou être *Étourdie*. À chaque tour, elle peut tenter un nouveau test de CON pour retrouver ses esprits.

Voie du colosse

Cette voie est à réserver aux créatures de grande taille, les capacités présentes n'affectent que les cibles de taille inférieure à la créature.

Les créatures dotées de cette voie obtiennent la FOR en caractéristique supérieure (indiqué par un *).

1. Fauchage : Sur 15 à 20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime doit réussir au choix un test de FOR ou de DEX difficulté [10+Mod. de FOR de

la créature] ou être *Renversée*. La créature retransmet 3 à tous les DM subis (RD 3).

2. Balayage : La créature utilise sa grande taille pour affecter plusieurs créatures face à elle d'un seul coup de patte/arme. Si plusieurs cibles sont présentes face à elle, son attaque affecte deux créatures (dans un arc de 180°). Faire un seul test d'attaque et le comparer à la DEF de chaque cible. Sa résistance aux DM passe à 6 (RD 6).

3. Projection : Sur 15 à 20 au test d'attaque, si la victime est de taille inférieure, elle est projetée à [1d6 + 1] mètres de là et subit +3d6 DM supplémentaires. Elle doit réussir un test de CON de difficulté 15 ou être *Étourdie*. À chaque tour, elle peut tenter un nouveau test de CON pour retrouver ses esprits. Sa résistance aux DM passe à 10 (RD 10).

Voie des créatures volantes

Les créatures dotées de cette capacité obtiennent la PER en caractéristique supérieure (indiqué par un *).

1. Vol rapide : La créature obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'elle est en vol. Au premier tour de combat, la créature obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM si elle est en vol et attaque une créature au sol.

2. Agripper : Sur un résultat de 15-20 au d20 en attaque, la créature agrippe sa proie et ne la lâche plus. Elle obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM contre la cible qu'elle agrippe et celle-ci est *Immobilisée* si elle est de taille inférieure. La victime peut essayer de se libérer au prix d'une action de mouvement en réussissant un test de FOR opposé.

3. Emporter dans les airs : La créature peut emporter dans les airs une victime agrippée de taille inférieure à la sienne

au prix d'une action de mouvement. Au premier tour, si la victime se libère (test de FOR opposé), elle subit, 5d6 DM de chute. Au tour suivant, si la créature décide de prendre de l'altitude, les DM passent à 10d6.

Voie de la meute

Les créatures qui comptent sur le nombre plutôt que la puissance individuelle, appartiennent à cette catégorie. Ce sont généralement des créatures de petite taille (exemples : les loups ou les hyènes, les gobelins et les kobolds), mais on trouve aussi quelques prédateurs plus gros (lionne, vélociraptor).



Certaines créatures volent...

Les créatures dotées de cette voie obtiennent la CON en caractéristique supérieure (indiqué par un *). Dans le cas où une créature est rencontrée seule, ignorez ces capacités et retranscrivez au NC de la créature le rang qu'elle possédait dans cette voie.

1. Interchangeables : Tant que la créature et ses alliées sont plus nombreuses que la cible, elles se relaient pour esquiver ses attaques et elles obtiennent un bonus de +3 en DEF. Si plusieurs créatures semblables sont au contact du PJ, le MJ a toute latitude pour infliger les DM d'une attaque sur la créature de son choix, le personnage ne sait jamais laquelle il blesse.

2. Attaque en traître (L) : Si la créature attaque en même temps qu'un allié (elle peut volontairement retarder son initiative), de dos ou par surprise, elle réalise une attaque sournoise avec un bonus de +3 en attaque et +2d6 aux DM.

3. L'hallali : Les créatures profitent d'une erreur de leur victime pour lui porter des attaques fatales. À chaque fois que la victime de la meute rate une attaque ou obtient sur un test d'attaque un résultat au d20 allant de 1 à 5 (inclus), elle déclenche la curée ! Chaque créature dotée de cette capacité bénéficie immédiatement et gratuitement d'une d'attaque en traître contre la victime (+3/+2d6).

Voie du prédateur

Les créatures dotées de cette voie obtiennent la DEX et la PER en caractéristiques supérieures (indiqué par un *).

1. Embuscade : Au premier tour de combat, si l'environnement permet à la créature de se dissimuler, la cible doit faire un test de SAG difficulté [15 + Mod. de DEX] ou être *Surprise*. Si elle attaque avec succès une cible *Surprise*, la créature inflige +1d6 aux DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est *Renversée*. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et en Init.

2. Dévorer : Lorsque la créature réussit une attaque avec un résultat de 15-20 au d20, elle saisit sa proie entre ses crocs ou ses griffes et lui inflige immédiatement une attaque gratuite supplémentaire. Si la FOR de la cible est inférieure ou égale au prédateur, elle est de plus *Renversée* et *Immobilisée*. Pour se libérer, la victime doit réussir un test de FOR opposé lors de son tour, et cela lui demande une action de mouvement (et une autre pour se relever si elle a réussi).

3. Gober : Lorsqu'elle utilise sa capacité *Dévorer*, la créature peut avaler toute entière une cible d'au moins une catégorie de taille en-dessous de la sienne. La victime doit faire un test de FOR opposé ; en cas d'échec, elle passe directement dans l'estomac du monstre. Un personnage avalé subit 2d6 DM d'asphyxie et d'acide chaque tour. Il peut attaquer avec une arme pas plus grande qu'une dague ou une arme de poing en réussissant un test de FOR difficulté 15 à chaque tour. L'attaque se fait avec une pénalité de -5 en attaque et les DM sont divisés par 2 dans le cas de toute autre arme qu'une arme à feu (ou à énergie).

PERSONNAGES NON JOUEUR

Figurants divers

QUIDAM

NC 1/2

FOR +0 **DEX** +0 **CON** +0
INT +0 **PER** +0 **CHA** +0
DEF 10 **PV** 4 **Init** 10

UNIVERSITAIRE

Même profil que quidam mais INT +2

Formation scientifique : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests en rapport avec les sciences. Il choisit un domaine particulier (mathématiques, physique, chimie, etc.) dans lequel il reçoit un bonus de +10 au lieu de +5.

Grosse tête : Le personnage peut remplacer un test qui nécessite des qualités physiques par un test d'INT de même difficulté. Par exemple, il évite un test de FOR en utilisant un levier pour déplacer une charge ou est déjà à l'abri plutôt que de devoir esquiver l'explosion d'un bâton de dynamite (DEX remplacée par INT).

JEUNE VOYOU

NC 1/2

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +0
INT +0 **PER** +1 **CHA** +0
DEF 11 **PV** 9 **Init** 13

Poignard +2 DM 1d4+1

Pistolet moyen (20 m) +2 DM 1d8

GARDE DE SÉCURITÉ

NC 1 (Endurci)

FOR +2 **DEX** +0 **CON** +1
INT +0 **PER** +0 **CHA** +0
DEF 10 **PV** 14 **Init** 11

Matraque +3 DM 1d4+2

Pistolet moyen (20 m) +2 DM 1d8+1

SIMPLE FLIC

NC 1 (Endurci)

FOR +0 **DEX** +2 **CON** +0
INT +0 **PER** +1 **CHA** +0
DEF 12 **PV** 14 **Init** 15

Matraque +1 DM 1d4+1

Pistolet moyen (20 m) +3 DM 1d8+1

INSPECTEUR

NC 2 (Expert)

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +1 **PER** +1 **CHA** +1
DEF 11 **PV** 19 **Init** 14

Matraque +4 DM 1d4+2

Pistolet moyen (20 m) +4 DM 1d8+2

Voie de l'investigation rang 2

Militaires

SOLDAT

NC 1 (Endurci)

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **PER** +0 **CHA** +0
DEF 11 **PV** 14 **Init** 13

Couteau +3 DM 1d4+2

Fusil d'assaut (80 m) +3 DM 2d8+1

VÉTÉRAN

NC 2 (Expert)

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +1
INT +0 **PER** +1 **CHA** +0
DEF 12 **PV** 19 **Init** 16

Couteau +4 DM 1d4+3

Fusil d'assaut (80m) +4 DM 2d8+2

Attaque double (L) : Le vétéran peut réaliser deux attaques, la seconde est effectuée avec un d12 au lieu du d20.

CAPITAINE

NC 4 (Elite)

FOR +1	DEX +2	CON +2
INT +1	PER +2	CHA +1
DEF 12	PV 29	Init 17

Couteau +5 DM 1d4+4

Pistolet lourd (20m) +6 DM 1d10+3

Attaque double (L) : Voir vétéran.

Capitaine : Le capitaine donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à toutes les soldats sous ses ordres à portée de vue.

COMMANDANT

NC 6 (Légendaire)

FOR +2	DEX +2	CON +2
INT +2	PER +2	CHA +2
DEF 12	PV 39	Init 18

Couteau +7 DM 1d4+6

Pistolet lourd (20m) +7 DM 1d10+4

Attaque double (L) : Voir vétéran.

Commandant : Le commandant offre un bonus de +3 en initiative, en attaque et aux DM à tous les soldats sous ses ordres à portée de vue. Tant qu'au moins 4 créatures sous ses ordres sont à moins de 3 mètres du commandant, il n'encaisse que la moitié des DM qui lui sont infligés.

Gangs

Pour les bandits armés, vous pouvez utiliser la même hiérarchie que celle des militaires en remplaçant les intitulés : membre de gang (militaire de carrière), chef de bande (vétéran), bras droit (capitaine), big boss (commandant). Remplacez le fusil d'assaut par un pistolet mitrailleur (30 m, 2d6). Voici quelques profils particuliers supplémentaires.

GROS BRAS

NC 1

FOR +3	DEX +0	CON +1
INT +0	PER +1	CHA +0
DEF 10	PV 12	Init 10

Mains nues +5 DM 1d4+3

Couteau +5 DM 1d4+3

Pistolet lourd (20 m) +3 DM 1d10

TUEUR À GAGE

NC 3 (Expert)

FOR +0	DEX +4	CON +1
INT +2	PER +3	CHA +1
DEF 14	PV 16	Init 20

Couteau +7 DM 1d4+2

Pistolet lourd (20m) +7 DM 1d10+2

Fusil de précision (100 m) +7 DM 2d6+2

Attaque double (L) : Le tueur à gage peut réaliser deux attaques, la seconde est effectuée avec un d12 au lieu du d20.

Tireur d'élite : Le tueur à gage peut choisir d'utiliser 1d12 au lieu d'un d20 sur un test d'attaque à distance pour obtenir un bonus de 2d6 aux DM.

Cultistes

Ces PNJ sont des fanatiques religieux, les plus puissants d'entre eux ont même des pouvoirs surnaturels ! Toutefois, si dans votre cadre de jeu, la magie n'existe pas supprimez ces capacités

CULTISTE

Ce membre d'un culte abominable a partiellement perdu la raison. Au cours d'une cérémonie, il peut même être dans un état second. Il attaque sans considération pour sa propre survie, voit ses forces décuplées et ne ressent pas la douleur.

NC 1

FOR +2	DEX +0	CON +0
INT +0	PER +0	CHA +0
DEF 10	PV 9	Init 10

Couteau +3 DM 1d4+2

Ignorer la douleur : Une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le cultiste à 0 PV est ignorée.

ASSASSIN CULTISTE

Ce sont ne sont pas de simples cultistes, mais des membres d'un cercle plus secret chargés de faire taire les curieux. Leurs meurtres sont souvent déguisés en accident, mais ils affectent les armes blanches et les rituels odieux s'ils en ont l'occasion.

NC 3 (Expert)

FOR +1 **DEX** +3 **CON** +1
INT +2 **PER** +3 **CHA** +0
DEF 13 **PV** 19 **Init** 18

Couteau +6 DM 1d4+3

Pistolet moyen (20 m) +6 DM 1d8+2

Attaque déloyale : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, l'assassin inflige 2d6 points de DM supplémentaires (ces dés ne sont pas multipliés en cas de critique).

Discretion : Quand il essaie de passer inaperçu, l'assassin bénéficie d'un bonus de +5 à son test de DEX.

PRÊTRE DE L'INDICIBLE

NC 2 (Expert)

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +2 **PER** +1 **CHA** +2
DEF 11 **PV** 19 **Init** 14

Couteau +4 DM 1d4+2

Pistolet moyen (20 m) +4 DM 1d8+2

Attaque magique +5

Malédiction (L) : Le prêtre fait un test d'attaque magique opposé contre un personnage. S'il l'emporte, le personnage lance deux d20 et garde le plus mauvais résultat pendant les 1d6 prochains tours.

Chef spirituel : Le prêtre offre un bonus de +1 en initiative, en attaque et aux DM à tous les cultistes sous ses ordres à portée de vue.

Chair à canon : Une fois par tour, le prêtre peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un cultiste situé à moins de 3 m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert).

GRAND PRÊTRE DE L'INDICIBLE

NC 4 (Élite)

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +3 **PER** +1 **CHA** +3
DEF 11 **PV** 29 **Init** 16

Couteau +5 DM 1d4+3

Pistolet moyen (20 m) +5 DM 1d8+3

Attaque magique +7

Malédiction (L) : Le prêtre fait un test d'attaque magique opposé contre un personnage. S'il l'emporte, le personnage lance deux d20 et garde le plus mauvais résultat pendant les 1d6 prochains tours.

Choc (L) : Le grand prêtre inflige [1d6 + Mod. de CHA] DM à une portée de 20 mètres sur un test d'attaque magique réussi et *Renverse* la cible si elle rate un test de FOR difficulté 15.

Chef spirituel : Le prêtre offre un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à tous les cultistes sous ses ordres à portée de vue.

Chair à canon : Une fois par tour, le grand prêtre peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un cultiste situé à moins de 3 m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert). Le grand prêtre gagne un bonus de +5 en DEF tant que des cultistes sont positionnés à moins de 3 mètres de lui.

L'assassin cultiste



ANIMAUX

BISON

Ce profil correspond à tous les grands herbivores à cornes (taureau, etc). Les femelles fuient généralement, à moins de défendre un petit.

NC 2, taille grande

FOR +4	DEX +0	CON +4
INT -4	PER +2	CHA -2
DEF 12	PV 20	Init 10

Cornes +4 DM 1d6+4

Charge (L) : Le bison parcourt une distance maximum de 30 mètres et réalise une attaque, lancez deux d20 et gardez le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, en plus de subir les DM normaux, une victime de taille moyenne ou inférieure doit faire un test opposé de FOR ou être *Renversée*.

CHEVAL

Un cheval de selle n'est pas apte à subir le stress du combat. Dans ce type de situation, le cavalier doit utiliser une action de mouvement et faire un test de CHA difficulté 10 pour réussir à le maîtriser à chaque tour. En cas d'échec, le cheval prend la fuite.

NC 1, taille grande

FOR +4	DEX +0*	CON +4*
INT -4	PER +2	CHA +0
DEF 13	PV 15	Init 10

Ruade +3 DM 1d6+4

Monture : La créature double son Mod. de FOR pour porter une charge.

CROCODILE

Ces caractéristiques correspondent à tous les lézards de grande taille (environ 3 mètres) à forte dentition (alligator et autres varans).

NC 2

FOR +3	DEX +0	CON +3
INT -4	PER +2	CHA -2
DEF 14	PV 15	Init 15

Morsure +5 DM 1d6+3

Embuscade : Au premier tour de combat, si le crocodile peut se dissimuler dans l'eau, la cible doit faire un test de PER difficulté 15 ou être *Surprise*. S'il attaque avec succès une cible *surprise*, il inflige +1d6 aux DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est *Renversée*.

Maintenir sa proie : Lorsqu'il a réussi une attaque, le crocodile maintient sa proie dans sa terrible gueule. La victime subit automatiquement 1d4 DM de morsure par tour. La victime doit faire un test opposé de FOR. Si elle l'emporte, elle se libère. Si le crocodile gagne, il déplace sa victime d'un nombre de mètre égal à la différence entre les deux scores (son test de FOR - le test de FOR de la victime), généralement sous l'eau pour la noyer (1d4 DM de suffocation supplémentaires par tour).

ÉLÉPHANT

Ce profil correspond à un éléphant d'Afrique moyen.

NC 8, taille énorme

FOR +11*	DEX +0	CON +11
INT -4	PER +1	CHA -2
DEF 14	PV 70	Init 10

Trompe et défenses +13 DM 2d6+11

Charge (L) : L'éléphant parcourt une distance maximum de 30 mètres et réalise une attaque, lancez deux d20 et gardez le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, en plus de subir les DM normaux, une victime de taille grande ou inférieure doit faire un test opposé de FOR ou être *Renversée*.

Peau épaisse : Si une arme inflige 5 points de DM ou moins à l'éléphant, l'éléphant ne perd aucun

PV. Si une arme inflige plus de 5 points de DM, l'éléphant subit les DM normalement.

GORILLE

Le gorille est habituellement un animal placide si on ne le dérange pas, toutefois rien ne vous empêche de décider que la version fantastique de cet animal est plus agressive. Un gorille mâle pèse environ 250 kg.

NC 4, taille grande

FOR +5* **DEX** +4* **CON** +5
INT -3 **PER** +2 **CHA** -2
DEF 15 **PV** 20 **Init** 18

Poings et morsure +7 DM 1d6+5

Enrager : Lorsqu'il reçoit un coup critique ou si ses PV passent sous la moitié, le gorille devient enragé. Il ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +5 son score d'attaque au contact et ses DM de +1d6. Il peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

Passage par les arbres : Le gorille se déplace aussi vite dans les arbres qu'au sol.

LION

Ce profil correspond à un jeune lion ou à une lionne d'environ 150 kg.

NC 4, taille grande

FOR +5 **DEX** +4* **CON** +5
INT -3 **PER** +2* **CHA** -2
DEF 15 **PV** 20 **Init** 23

Morsure et griffes +7 DM 2d6+5

Emboscade : Au premier tour de combat, si l'environnement permet au lion de se dissimuler, la cible doit faire un test de PER difficulté 19 ou être *Surprise*. S'il attaque avec succès une cible *Surprise*, le lion inflige +1d6 aux DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est *Renversée*.

LION MÂLE OU TIGRE

Un lion mâle autour de 200 kg, le tigre du Bengale n'est pas beaucoup plus gros qu'un lion.

NC 5, taille grande

FOR +6* **DEX** +4* **CON** +5
INT -4 **PER** +2 **CHA** +2
DEF 15 **PV** 30 **Init** 23

Morsures et griffes +9 DM 2d6+7

Emboscade : Au premier tour de combat, si l'environnement permet au lion de se dissimuler, la cible doit faire un test de PER difficulté 19 ou être *Surprise*. S'il attaque avec succès une cible *Surprise*, le lion inflige +1d6 aux DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est *Renversée*.

LOUP

Ce profil correspond à un loup d'une cinquantaine de kilos.

NC 1/2

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1*
INT -4 **PER** +2* **CHA** -2
DEF 11 **PV** 9 **Init** 12

Morsure +2 DM 1d6+1

Odorat : L'odorat supérieur des loups leur permet de lancer deux d20 et de garder le meilleur résultat à tous les tests de PER.

Encerlement : Tant que les loups sont plus nombreux que la cible, ils se relaient pour esquiver ses attaques et ils obtiennent un bonus de +5 en DEF contre les attaques au contact.

Chien : Vous pouvez aussi utiliser le profil du loup pour les gros chiens en retirant de 2 à 4 PV.

NUÉE

Une nuée est un regroupement de très nombreuses petites créatures qui ne représentent pas de réel danger prises de façon individuelle, mais peuvent s'avérer redoutables dans le cas d'une vague de plusieurs dizaines voire de centaines d'individus.

Nuée de rats

Les rats ne sont généralement ni agressifs ni dangereux, mais des rai- sons occultes peuvent les pousser à attaquer en grand nombre. Vous

pouvez vous servir de ce profil pour des nuées d'autres créatures comme, par exemple, des insectes. Les caractéristiques données ici ne correspondent pas à un individu mais à un groupe de plusieurs dizaines de créatures (plus si elles sont plus petites) recouvrant une surface de deux mètres de côté et équivalant à une créature de taille moyenne.

NC 2, taille moyenne

FOR +0	DEX +4*	CON +0
INT -4	PER +0	CHA -4
DEF 16	PV 6	Init 18

Attaque +5 DM 1d6

Lent : La nuée est un adversaire redoutable, mais heureusement elle ne se déplace que de 15 mètres par action de mouvement, ce qui permet à la plupart des créatures de lui échapper simplement en courant vite !

Recouvrir (L) : La nuée peut recouvrir sa proie après avoir réussi une attaque au contact contre sa cible. Dès lors, la cible est distraite, déséquilibrée et victime d'innombrables morsures. La nuée lui inflige automatiquement 1d6 DM par tour et la victime est *Affaiblie* tant que la nuée n'est pas vaincue.

Cibles multiples : La nuée est constituée de très nombreuses cibles et les attaques conventionnelles lui infligent peu de DM. Les attaques de zone lui infligent des DM normaux, mais tous les DM par des armes de contact ou à distance ne lui infligent qu'un seul point de DM par attaque réussie.

Nuée d'oiseaux (NC 3) : Les oiseaux ont la particularité de se déplacer en vol de 20 mètres par action de mouvement, ce qui rend la fuite beaucoup plus problématique.

Nuée de frelons (NC 4) : Similaire à la nuée d'oiseaux, les frelons ont la particularité d'être à la fois encore beaucoup plus petits et beaucoup plus nombreux. La nuée est immunisée aux attaques conventionnelles, seules les attaques de zone lui infligent des DM. Se jeter à l'eau reste un moyen classique mais efficace pour y échapper.

Nuée d'araignées venimeuses (NC 3) : Les araignées empoisonnent la victime. À chaque tour où elle est blessée par la nuée, la victime doit réussir un test de CON difficulté 10 ou sombrer dans l'inconscience tandis que la nuée continue à la dévorer...

Ours noir

Ce profil correspond aux espèces d'ours de petite taille ne dépassant pas 150 kg.

NC 2

FOR +4	DEX +2	CON +4
INT -4	PER +2	CHA -2
DEF 12	PV 20	Init 15

Morsure et griffes +4 DM 1d6+4

Ours brun

L'ours brun mesure environ 1,50 m au garrot et jusqu'à 2,50 m lorsqu'il se dresse sur ses pattes postérieures, pour un poids d'environ 300 kg.

NC 4, taille grande

FOR +6*	DEX +1	CON +6
INT -4	PER +2	CHA -2
DEF 12	PV 20	Init 12

Morsure et griffes +8 DM 2d6+6

Enrager : Lorsqu'il reçoit un coup critique ou si ses PV passent sous la moitié, l'ours devient enragé. Il ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +3 son score d'attaque au contact et ses DM de +1d6. Il peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

Ours polaire

Avec des mensurations moyennes de 500 kg pour 3 m, le grand ours polaire mâle est le plus gros prédateur terrestre avec l'ours Kodiak (encore un peu plus gros).

NC 5, taille grande

FOR +8*	DEX +0	CON +8
INT -4	PER +2	CHA -2
DEF 12	PV 30	Init 11

Morsure et griffes +10 DM 2d6+8

Enrager : Lorsqu'il reçoit un coup critique ou si ses PV passent sous la moitié, l'ours devient enragé. Il ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +3 son score d'attaque au contact et ses DM de +1d6. Il peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

PANTHÈRE

Ce profil convient à tous les félins de taille moyenne comme le léopard, le jaguar ou le lion des montagnes.

NC 2

FOR +2 DEX +4* CON +2

INT -4 PER +2* CHA -2

DEF 14 PV 11 Init 23

Morsure et Griffes +5 DM 1d6+2

Embuscade : Au premier tour de combat, si l'environnement permet à la panthère de se dissimuler, la cible doit faire un test de PER difficulté 19 ou être *Surprise*. Si elle attaque avec succès une cible *Surprise*, la panthère inflige +1d6 aux DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est *Renversée*.

SANGLIER

Les sangliers mâles pèsent généralement autour de 150 kg, mais on peut rencontrer des spécimens de 200 à 300 kg (ajouter des rangs de boss).

NC 1

FOR +2* DEX +0 CON +2*

INT -4 PER +2 CHA -2

DEF 12 PV 9 Init 10

Défenses +3 DM 1d6+2

Enrager : Lorsqu'il reçoit un coup critique ou si ses PV passent sous la moitié, le sanglier devient enragé. Il ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +5 son score d'attaque au contact et ses DM de +1d6. Il peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

SERPENT CONSTRICTEUR

Ce profil correspond au boa ou au python (environ 4 mètres pour 80 kg).

NC 2

FOR +3 DEX +0 CON +3

INT -4 PER +1 CHA -4

DEF 10 PV 10 Init 15

Morsure et constriction +5 DM 1d6+3

Embuscade : Au premier tour de combat, si l'environnement permet au serpent de se dissimuler, la cible doit faire un test de PER difficulté 19 ou être *Surprise*.

Étreinte : À chaque fois que le serpent réussit une attaque, il peut faire un test de FOR opposé contre sa victime (elle peut choisir de résister par un test de DEX). En cas de succès, il s'enroule autour d'elle et commence à l'étouffer, infligeant automatiquement 1d6 DM supplémentaire par tour. La victime est *Renversée*. Elle peut tenter de se libérer au prix d'une action de mouvement à chaque tour, en réussissant un test de FOR difficulté 18.

SERPENT VENIMEUX

Ce profil correspond à un serpent d'environ un mètre de long : crotale, vipère, etc.

NC 1, taille très petite

FOR -3 DEX +3 CON +0

INT -4 PER +2 CHA -4

DEF 15 PV 2 Init 21

Morsure +4 DM 1 + Poison

Venin : La victime d'une morsure de serpent venimeux doit faire un test de CON difficulté 15 lors de chaque morsure. En cas d'échec, la victime subit 1 point de DM supplémentaire par tour pendant 1d6 tours et elle coche une blessure grave pour une durée similaire exprimée en heures. Une nouvelle morsure n'augmente pas les DM à chaque tour mais cumule la durée d'effet jusqu'à 3 fois.

Crachat (L) : Certains serpents crachent leur venin dans les yeux de leur adversaire pour l'aveugler. La victime doit réussir un test de DEX difficulté 12 ou être *Aveuglée* pour 1d6 tours.

Créatures fantastiques

Nous vous présentons ici seulement deux créatures étranges, à titre d'exemple, mais pouvez en inventer bien d'autres en vous aidants du tableau p. 297. Goules et Ghosts sont des classiques du genre de l'épouvante, vues à travers le prisme particulier des écrits de H.P. Lovecraft, le père du mythe de Cthulhu. Vous trouverez d'autres créatures issues de ce mythe, plus originale et accompagnées d'idées de scénario, dans la boîte d'initiation CO Cthulhu.

Goules

« Ces silhouettes n'étaient pas complètement humaines, mais s'en approchaient par certains aspects. Leur corps, bien que vaguement bipède se courbait vers l'avant dans une posture canine. »

– H.P. Lovecraft, *Le modèle de Pickman*.

Une goule possède une face de chien au muflé écrasé, une gueule dégoulinante de bave, des pupilles rouges et des oreilles pointues. Elle présente une peau caoutchouteuse couverte de moisissures, des pattes avant griffues pourvues d'écailles et enfin des membres postérieurs terminés par des sabots.

Les goules vivent dans toutes sortes de souterrains naturels ou artificiels, et dévorent le plus souvent des cadavres. Si un humain est assez imprudent pour s'aventurer dans leur domaine, elles ne dédaignent pas non plus la chair fraîche. Certains sorciers ont réussi à les dompter ou à utiliser des rituels pour les asservir.



GOULE

NC 1

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +2

INT -1 **PER** -1 **CHA** -4

DEF 12 **PV** 9 **Init** 15

Morsure et griffes +3 DM 1d6+1

Agripper : Sur un résultat de 15-20 au d20 en attaque, la goule s'agrippe à sa proie avec ses griffes et ses dents. La victime doit faire un test de FOR difficulté 12 ou être *Renversé*. À chaque tour suivant, la goule inflige automatiquement ses DM. La victime doit utiliser une action de mouvement à chaque tour pour tenter de se délivrer en réussissant un test de FOR difficulté 12.

Attaque en meute : Si plusieurs goules attaquent un adversaire en même temps, elles bénéficient d'un bonus de +2 en attaque.

Ghast

« Les ghouls, créatures répugnantes qui meurent à la lumière du jour, sautent sur de longues pattes arrière et vivent dans les cryptes de Zin. »

– H.P. Lovecraft, *La Quête onirique de Kadath l'inconnue*.

Les ghouls sont de grosses créatures, de la taille d'un poney, qui vivent dans de profondes cavernes ou de vastes domaines souterrains loin sous la surface. Leur visage est une caricature répugnante d'un faciès humain, dépourvu de nez, le front fuyant et les yeux jaunâtres. Les ghouls sont carnivores et mangent de la chair humaine. Ils sont rapides et sautent sur des pattes arrière semblables à celles d'un kangourou.

GHAUST

NC 2

FOR +3 **DEX** +1 **CON** +2

INT -1 **PER** -1 **CHA** -4

DEF 11 **PV** 15 **Init** 12

Morsure et coup de pied +6 DM 1d6+3

Renverser : Sur un résultat de 15-20 au d20 en attaque, le ghast inflige un violent coup de pied et la victime doit réussir un test de FOR difficulté 15 ou être *Renversée*.

Rapide : Un ghast se déplace en sautant de 30 mètres par action de mouvement, ce qui en fait des poursuivants redoutables. Toutefois, dans un espace de moins de 3 mètres de hauteur sa vitesse redevient normale (20 m) et elle est réduite de moitié (15 m) si le passage mesure moins de 2 mètres de haut.





CHAPITRE 10

AVENTURE

Cette mini-aventure peut être jouée sans suite pour initier des joueurs au système de jeu CO Contemporain ou pour permettre à un groupe de se former. Cette rencontre peut également s'intégrer au milieu d'une plus vaste campagne, telle quelle ou au prix de quelques modifications de contexte.

UN SIMPLE ACCIDENT

Personnages prêtirés

Pour une première partie, nous vous conseillons d'utiliser les personnages prêtirés proposés ci-dessous, vous pourrez ainsi commencer à jouer sans attendre. Recopiez les indications sur une fiche vierge ; le nom, l'âge et le sexe ne sont que des suggestions qui peuvent être modifiées. Les Voies indiquées en gras correspondent à celles dont nous avons choisi la capacité de rang 1. À eux quatre, même s'ils ne se connaissent pas encore, ces personnages forment une équipe taillée pour l'action et l'aventure. Ils sont inspirés d'une célèbre série télévisée des années 80 : *L'Agence tous risques* !

Note : Si vous ne disposez que de 3 joueurs, retenez que le véhicule de Harry n'est pas indispensable pour l'accident et qu'il s'agit aussi du personnage le moins nécessaire au bon déroulement du scénario.

HARRY

Militaire organisé, 38 ans.

FOR 13/+1 **DEX** 14/+2 **CON** 12/+1,
INT 10/+0 **PER** 13/+1 **CHA** 13/+1.
PV 11 **PC** 3 **Init** 14

Trait : Autorité naturelle.

Voies : Armes à feu, Survie, Corporation (Armée).

Action : d10. +2 ATD. Jumelles, couteau (1d3 DM).

BARNABÉ

Camionneur musclé, 28 ans.

FOR 17/+3 **DEX** 10/+0 **CON** 15/+2
INT 12/+1 **PER** 10/+0 **CHA** 9/-1
PV 12 **PC** 1 **Init** 10

Trait : Robuste.

Voies : Corps-à-corps, Mécanique, Pilotage.

Action : d10. +2 ATC. Poing américain (1d3 DM).

Lou

Linguiste azimutée, 25 ans.

Née en Chine et vivant en France, Lou est traductrice. Elle sillonne le monde pour pratiquer sa passion, le base-jump.

FOR 10/+0 **DEX** 12/+1 **CON** 13/+1
INT 15/+2 **PER** 11/+0 **CHA** 12/+1
PV 9 **PC** 5 **Init** 12

Trait : Double nationalité.

Voies : Danger, Langues, Investigation.

Aventure : d8. +1 ATC. Langues parlées : anglais et italien (INT +2), chinois (trait), espagnol (voie). Parapente, canif (1d3 DM)

FRED

Commercial sans scrupule, 30 ans.

Représentant d'une grande marque de produits pharmaceutiques (personnage indifféremment féminin ou masculin).

FOR 10/+0 **DEX** 13/+1 **CON** 10/+0
INT 10/+0 **PER** 15/+2 **CHA** 17/+3
PV 8 **PC** 7 **Init** 13

Trait : Caméléon.

Voies : Discours, Médecine, Voyages.

Aventure : d8. +1 ATD. Costume, mallette.

En plus de l'équipement indiqué, tous les personnages possèdent un téléphone portable.

Action !

Chaque joueur ayant pris connaissance de son personnage, informez-les qu'ils sont au volant sur une route de

EN QUELQUES MOTS
Victimes d'un accident de la circulation, les personnages réalisent qu'une des voitures impliquées a fini dans un précipice avec ses occupants. Sortant de leurs véhicules respectifs, les personnages peuvent faire le nécessaire pour venir en aide aux malheureux accidentés : trois frères légèrement blessés. Une surprise les attend toutefois, car ceux-ci sont armés et ont enlevé une jeune touriste espagnole qui gît toujours attachée dans le coffre de leur voiture.

FICHE TECHNIQUE

TYPE • Scénario linéaire
PJ • 3 à 5 PJ débutants
MJ • Tous niveaux
Joueurs • Tous niveaux

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★☆☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★☆☆☆

France dans la région des gorges de la Jonte (près de Millau, célèbre pour son viaduc). Barnabé conduit son camion pour une livraison, il descend la route, suivi par la voiture de Harry, de retour d'une séance d'observation des vau-tours qui peuplent les falaises du coin. Lou a été prise en auto-stop par Fred, qui rend une visite professionnelle à un client isolé sur le causse. De son côté, la passionnée de base-jump doit retourner sur le plateau pour récupérer son automobile, garée près de la falaise dont elle vient de sauter.

Vous roulez sur une petite route de montagne qui monte de la vallée de la Jonte, du nom de la rivière en contrebas, vers le plateau qui la domine, le causse Méjean. Habituellement, il n'y a pas foule sur cette route, qui traverse une région peu peuplée. Pourtant, au détour d'un virage, une vieille berline fatiguée double la voiture de Fred et se retrouve nez à nez avec le camion conduit par Barnabé... L'accident semble inévitable !

Le camion est conduit par Barnabé. Il peut faire un test de DEX difficulté 15 pour éviter la voiture (bonus de +2 pour sa capacité Pilote émérite). S'il réussit, le conducteur en face panique tout de même et met un brusque coup de volant qui le fait chavirer dans le précipice (il n'y a pas de glissière de sécurité à cet endroit). S'il rate le test, le camion percute la berline (qui finit aussi dans le précipice) puis, dévié de sa trajectoire, cogne ensuite la voiture de Fred !

Les occupants de la voiture de Fred subissent 1d6 DM chacun et la voiture encaisse le double (si la voiture subit 10 points de DM ou plus, elle ne roule plus). Si Fred réussit à son tour un test de DEX difficulté 15, les DM sont divisés par 2. En cas de réussite critique, Barnabé réussit à stopper son camion sans risque pour Fred et Lou. Harry, qui

roule derrière le camion de Barnabé, doit à son tour faire un test de pilotage (DEX) difficulté 10 pour éviter l'accident. En cas d'échec, il subit 1 point de DM.

Tout échec critique sur un de ces tests signifie basculer à son tour dans le précipice et subir 3d6 DM, ou la moitié en réussissant un test de CON difficulté 15. Le MJ peut également suggérer au(x) joueur(s) concerné(s) la dépense d'1 point de Chance pour éviter la catastrophe.

Décrivez les conséquences de l'accident : tôles froissées contre la falaise, véhicule encastré sous le camion ou en équilibre précaire au bord de la route, craquement des arbres sous l'impact de la chute de la voiture à l'origine de ce chaos... Tous les véhicules étant à présent stoppés, posez à vos joueurs la question rituelle du jeu de rôle : « **Que faites-vous ?** »

Jouer la scène

La situation est ouverte et plus complexe qu'il n'y paraît, car les trois frères dans la voiture en contrebas sont aux abois, leurs réactions peuvent énormément varier selon les actions des personnages. Voici quelques précisions utiles.

Appeler les secours : Le téléphone portable ne passe pas dans cette vallée encaissée, mais il suffit de faire quelques kilomètres vers l'aval ou jusqu'au plateau pour retrouver du réseau. Cela demande une dizaine de minutes. Il faut ensuite environ une demi-heure aux secours ou aux gendarmes pour intervenir.

Le précipice

Le véhicule est tombé le long d'un ruisseau, 15 mètres en contrebas, seuls les 5 premiers mètres sont verticaux, le reste est en très forte pente. Des arbres rabougris ont amorti la chute et

AVERTISSEMENT

Le thème violent de cette rencontre ne la destine pas à de jeunes enfants. Avec un tel public, nous vous conseillons des histoires plus légères et tournées vers le fantastique afin de créer de la distance.



Les frères Pozzi : Léo (gauche), Tony (centre) et Guy (droite).

la voiture gît sur le toit après plusieurs tonnes.

La berline abîmée

Les frères Pozzi ont une hache sous la banquette arrière, un fusil à pompe et une corde dans le coffre de la voiture (pour le moment bloqué par l'accident et impossible à ouvrir).

Le premier à s'extraire du véhicule est Léo, le plus costaud des Pozzi. Il jure avec vulgarité et ne répond pas aux appels des PJ. Sa priorité est d'aider son frère Guy (le chef de la bande) à sortir à son tour.

Descendre dans le précipice : Les personnages n'ont pas de corde à leur disposition. Par contre, Lou, si elle y pense, pourrait se servir de son parachute en guise de corde. Le faire en descente sans être assuré par le parachute est très dangereux : test de DEX difficulté 20. 1d6 DM en cas d'échec simple (chute de 3 mètres environ), 2d6 DM en cas de marge d'échec de 10 ou plus (indiquant une chute dès le départ).

Observer les environs : Depuis la route, un test de PER difficulté 12 permet d'apercevoir un sentier qui court un peu plus haut en face, caché par la végétation. Il faut traverser le ruisseau et remonter sur une cinquantaine de mètres pour l'emprunter.

Le sentier : Vers l'amont (le Causse), le sentier parcourt environ 1 km sur la rive opposée avant d'emprunter un petit pont qui permet de rejoindre la route. Vers l'aval, il mène à un point d'observation sur la vallée avant de plonger vers celle-ci.

Les négociations

Dès que Guy est sorti, il interpelle les PJ, en leur demandant s'ils ont une corde. Tony, qui est encore coincé dans la bagnole, se met alors à hurler comme un damné, il vient de reprendre conscience et sa jambe le fait

affreusement souffrir. Le gros Léo lui demande vulgairement de la boucler, sans succès. Guy lui fait signe de rester calme et demande aux PJ si l'un d'eux s'y connaît en médecine.

Guy ne souhaite pas que des secours soient appelés, il cherche à quitter les lieux le plus vite possible. Son plan varie en fonction des interventions des PJ, et en particulier de Lou. Si personne ne perçoit la présence de la fille dans le coffre, il est prêt à la planter là pour revenir s'occuper de son cas plus tard loin de tout témoin. Si les PJ découvrent son existence, il veut alors l'emmener avec eux pour ne pas laisser de preuve.

Si Lou utilise son parachute : Guy demande aux PJ de remonter son frère blessé dans le parachute puis de l'aider à monter lui-même. C'est alors que Léo demande à Guy **en italien** : « *Et la fille ?* » Guy lui répond : « *Tu restes ici ; dès qu'on est parti, tu la récupères discrètement, tu te caches et, à la nuit, tu la ramènes à la bergerie* ».

Lou, qui comprend l'italien, peut choisir de se taire ou d'intervenir, ce qui risque de faire évoluer la situation vers le conflit. Si elle se tait, Guy insiste pour ne pas conduire immédiatement Tony à l'hôpital. Ce dernier en bave, mais il suit la ligne dictée par son frère et confirme que c'est son souhait. Guy signe le constat et demande qu'on le conduise lui et Tony son frère blessé sur le plateau pour qu'il puisse récupérer une autre voiture. Léo reste en bas pour garder la voiture et surtout la fille, en attendant le retour de ses frères.

Si les PJ font des problèmes ou veulent appeler la gendarmerie, Guy s'énerve et la situation tourne au conflit.

Si personne ne pense au parachute : Laissez les PJ chercher un peu (dans le camion, dans le coffre des voitures). Au bout d'un moment, Guy s'énerve, il a besoin de la corde pour aider son frère. Il se résout donc à prendre celle dans

LES TROIS FRÈRES

Les frères Pozzi sont des asociaux qui vivent dans une vieille ferme abandonnée sur le causse. Ils se ressemblent assez peu, nés de trois pères différents qu'ils n'ont que peu connus. Ils élèvent quelques moutons, dont certains volés, et font parfois des travaux de maçonnerie au noir. Ce matin, ils sont allés jusqu'à Millau pour se faire payer pour un travail au black, ont bu une bonne partie de la paye et, à moitié ivres, se sont arrêtés pour faire monter dans leur voiture une demoiselle qui faisait de l'auto-stop. Devant leurs mines patibulaires et leurs haleines chargées, la demoiselle a voulu décliner l'offre. Le ton est monté et, après une brève poursuite, la jeune femme a fini ligotée dans le coffre. Le pire l'attendait avant l'accident.

GUY POZZI

30 ans, pervers et manipulateur
FOR +1 DEX +1 CON +2 INT +1 PER +0 CHA +0 DEF 10 PV 6 (10) Init 10
Couteau +2 DM 1d4+1 Fusil à pompe + 3 DM 1d10+1 (6 coups)
 Guy est le chef de la bande. Froid et déterminé, il est prêt à tout pour arriver à ses fins. Sa priorité : se tirer de cette sale affaire le plus vite possible. Son plan : laisser la fille dans le coffre et revenir plus tard la chercher.
(suite marge suivante)

TONY POZZI

23 ans, couard et vicieux
FOR +0 DEX +3 CON +1
INT +0 SAG +1 CHA -1
DEF 13 PV 0 (9) Init 10
Couteau +4 DM 1d4
Tony est gravement blessé (il utilise 1d12 pour toutes ses actions). Il devrait normalement rester *Inconscient*, mais les Pozzi sont durs au mal...

LÉO POZZI

27 ans, violent et bête
FOR +3 DEX +0 CON +2
INT -1 SAG +0 CHA -1
DEF 13 PV 7 (12) Init 10
Couteau +4 DM 1d4+3
Hache +4 DM 1d8+3

VOIES DES POZZI

Les Pozzi possèdent tous trois les Voies et le trait suivant :

Dur au mal : Lorsqu'ils sont réduits à 0 PV, ils Pozzi peuvent faire un test de CON difficulté 12.

En cas de réussite, ils peuvent continuer à agir mais sont *Affaiblis*.

Toute nouvelle blessure les plonge dans l'inconscience.

Voie des armes à feu
rang 1 (+1 attaque et DM à portée de base)

Voie de la furtivité rang 1 (+2 pour la discrétion)

Voie de la mécanique
rang 2 (+4 en mécanique)

le coffre de sa voiture. Mais la situation tourne alors inévitablement au conflit. Voir le paragraphe suivant.

Le conflit

Les trois frères, à moitié ivres et du genre crétin, entrent rapidement dans une spirale de violence sans issue. Léo prend la hache qui traîne dans la voiture pour ouvrir le coffre coincé. Après quelques coups, il s'ouvre en laissant choir une jeune femme bâillonnée et ligotée ainsi qu'un fusil à pompe, une caisse à outils et une corde. La fille est inconsciente et du sang goutte de son cuir chevelu. Guy prend le fusil à pompe.

Les frères menacent les PJ de tuer la fille ou tout autre otage descendu les aider si on ne leur obéit pas. Si les PJ ne coopèrent pas, les trois frères n'hésitent pas à leur tirer dessus mais gardent la fille ligotée en vie (*« C'est à cause d'elle, tout ce foutoir, elle perd rien pour attendre... »*).

Si le parachute ou la corde récupérée permet de remonter, ils se hissent un par un. Guy et son fusil le premier pendant que Léo menace la fille ou un PJ de sa hache, et ainsi de suite. Une fois les 3 frères en haut, ils prennent les clés de tous les véhicules et enferment les PJ dans le camion. Ils repartent avec la voiture d'Harry, en emportant la fille du coffre, et se réfugient dans leur bergerie puis fuient dans le maquis en abandonnant la touriste espagnole morte au fond du puits de la bergerie. À moins que les PJ ne les retrouvent avant...

Si les PJ les empêchent de monter sur la route, les frères Pozzi partent par le sentier vers l'amont, avec la fille. Non sans avoir tiré au préalable sur les récalcitrants ou sans avoir exécuté un PJ en otage. Il leur faut 10 minutes pour rejoindre le pont. Là, ils arrêtent la première voiture qui passe et en tuent le conducteur (le vieil Armand). C'est le début d'une longue cavale sanglante.

Conclusion

Les PJ vont-ils la jouer finement, aller à l'affrontement ou laisser fuir les frères ? Vont-ils les poursuivre ? La fin est ouverte.

• **La jouer fine :** Si Lou s'y prend bien, les PJ peuvent faire mine de se laisser bernier par les trois frères. Ceux-ci pourraient par exemple déposer Guy et Tony à leur bergerie sur le plateau puis revenir à la voiture accidentée gardée par Léo afin de lui tomber dessus par surprise et délivrer la jeune fille...

• **Se faire piéger :** Si les PJ sont enfermés dans le camion de Barnabé, deux solutions s'offrent à vous :

• **Terminer la partie :** C'est la gendarmerie qui vient leur ouvrir plusieurs heures plus tard. Les frères sont déjà en cavale et laissant des cadavres sur leur chemin.

• **Prolonger le scénario :** Laissez la possibilité aux joueurs de retrouver les fugitifs. Dans ce cas, Armand, un retraité du coin qui passait par là en voiture, les délivre à peine 5 minutes plus tard. Il déteste les Pozzi et se montre prêt à les mener à leur bergerie et à fournir aux PJ deux fusils de chasse pour *« délivrer la pòvrette »* ! Si les PJ font vite, ils arrivent alors que les trois frères se disputent encore au sujet de la jeune femme... Dessinez le plan de la bergerie pour l'assaut final !

Suite et fin ?

L'otage espagnole se prénomme Mira. Si les PJ l'ont sauvée, son père, un homme riche et influent, pourrait parfaitement fournir aux héros de circonstances une éventuelle aide juridique de haut vol s'ils ont par exemple un peu dépassé les bornes pour aider sa fille... En récompense, il leur offre par ailleurs un magnifique voyage vers Hawaï. Ce vol pourrait ne pas être de tout repos. Mais ceci est une autre histoire.

Laurent « Kegrone » Bernasconi

PERSONNAGE

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR FORCE			
DEX DEXTERITÉ			
CON CONSTITUTION			
INT INTELLIGENCE			
PER PERCEPTION			
CHA CHARISME			

TRAIT

NIVEAU DE VIE

COMBAT	Total
INITIATIVE	VALEUR DEX
ATTACQUE AU CONTACT	FOR
ATTACQUE À DISTANCE	DEX
ATTACQUE MENTALE	INT

DÉFENSE	Total
DEF DÉFENSE	10 +
ARMURE	DEX
DIVERS	DIVERS

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

VITALITÉ			
DV DE DE VIE		PV POINTS DE VIE	MAX
POINTS DE VIE RESTANTS		DM TEMPORAIRES	
O BLESSURE GRAVE			
PC (CHANCE)		PC RESTANTS	

CAPACITÉS SPÉCIALES DU PERSONNAGE

	Voie 1	Voie 2	Voie 3
R			
1			
2			
3			
4			
5			

DESCRIPTION

ÉQUIPEMENT & POSSESSIONS

NOTES

CAPACITÉS SPÉCIALES DU PERSONNAGE

	Voie 4	Voie 5	Voie 6
R			
1			
2			
3			
4			
5			