

DEEP UNIVERSE SEED



COMPENDIUM

DEEP UNIVERSE SEED

COMPENDIUM

Idée originale, écriture, textes, relecture et mise en page
Benjamin NICOLLE

SOMMAIRE

2

PRESENTATION	3	Récupération	20
Le jeu de rôles	3		
Le meneur de jeu	3	COMPETENCES	22
Les joueurs	3	Domaines de compétences	22
Le matériel	3	Compétences	22
Deep Universe Seed	3	Spécialités	22
		Liste des compétences	23
CREATION DE PERSONNAGES	4	PROTECTIONS	34
Attributs primaires	4	Types de protections	34
Caractéristiques	4	Résistance	34
Dons et tares	5	Solidité	34
Attributs secondaires	5	Protections multiples	35
Aspects personnels	6	Boucliers	35
Background	6	ARMEMENT	36
Compétences et spécialités	6	Armes de corps-à-corps	36
Equipement	6	Armes de combat à distance	36
		Munitions	38
ACTIONS	7	EQUIPEMENT	40
Actions	7	Degré de disponibilité	40
Réaliser un jet	7	Variation de prix	40
Difficulté d'une action	8	DROGUES	42
Résultats spéciaux	9	Gestion	42
		Concevoir une drogue	43
COMBAT	10	Effets primaires	46
Règles de base		Effets secondaires	49
Tour de combat	10	PERSONNAGES NON-JOUEURS	61
Initiative	10	Opposition	61
Porter une attaque	10	Attributs primaires	61
Défense	11	Points d'évolution	61
Dégâts	12	Attributs secondaires	62
Dégâts multiples	12	Caractérisations	62
Combat à mains nues	12	Réalisation d'une action	62
Arts martiaux	13	Santé	63
		Échelle de combat	63
Règles avancées		Combat	63
Ambidextrie	14	Attaques ciblées	63
Attaques spéciales	14	Éléments	63
Cibler une attaque	14		
Échelles de combat	15		
BLESSURES ET SANTE	17		
Blessures	17		
Santé	18		

PRESENTATION

Le DDZ System, pour Système Dé DouZe, est un ensemble de règles permettant de jouer des parties de jeux de rôles à l'aide de dés à 12 faces. Le système se veut simple et efficace, capable de couvrir un grand nombre d'interaction tout en restant abordable et le plus fluide possible.

LE JEU DE ROLES

Question importante : qu'est-ce que le jeu de rôles. Il en existe beaucoup de définitions, nous nous en tiendrons à la suivante : le jeu de rôles est un loisir dont le principal intérêt est de passer le moment le plus agréable possible entre amis, le temps d'un après-midi ou d'une soirée.

D'un point de vue plus concret, il s'agit d'un jeu de société réunissant autour d'une même table 4 à 6 joueurs dans l'idéal.

LE MENEUR DE JEU

Le meneur de jeu, ou mj, est un rôle particulier tenu par un seul joueur. Son but est de conter une histoire au sein de laquelle les autres joueurs pourront interagir et évoluer jusqu'à arriver à son dénouement.

Quelque soient les circonstances, la voix du meneur fait loi. Il est considéré dans le jeu comme un être omnipotent et sa parole est indiscutable, qu'importe la divergence qui l'oppose à ses joueurs. Toutefois, il doit savoir manier ce pouvoir avec parcimonie car, comme cela est expliqué plus haut, le but du jeu de rôles est de s'amuser et chacun doit y trouver son compte.

Afin de donner vie à son histoire, le meneur est amené à jouer le rôle de plusieurs personnages, appelés Personnages Non-Joueurs ou pnj. C'est en grande partie par leur biais que les joueurs progresseront dans le récit.

LES JOUEURS

Chacun des autres joueurs interprète un personnage. Un individu fictif évoluant dans l'univers décrit par

le meneur. Le but d'un personnage joueur, ou pj, est de faire progresser l'histoire afin d'en découvrir les tenants et les aboutissants.

Concrètement, les personnages sont décrits par une série de valeurs numériques permettant de juger leurs aptitudes et leur caractère. Mais plus qu'un morceau de papier, l'âme d'un personnage réside dans la façon dont le joueur l'interprétera. Car comme son nom l'indique, un jeu de rôles permet d'endosser... Un rôle. Créer un personnage et ne se reposer que sur ses statistiques ne présente que peu d'intérêt. Le véritable plaisir de cette activité est pour le joueur de se glisser dans la peau d'un individu qu'il n'est pas et pouvoir agir en conséquence. Tout en sachant sortir de ce rôle une fois la partie terminée.

LE MATERIEL

Une feuille de personnage, un crayon à papier pour la remplir et la modifier et des dés à douze faces, notés D12, qui permettront aux joueurs de déterminer la réussite ou l'échec des actions de leurs personnages. Et puis surtout, une bonne dose d'imagination.

DEEP UNIVERSE SEED

Deep Universe Seed, DUS pour les intimes, est un exemple d'univers de jeux de rôles. Celui-ci place les joueurs dans un univers futuriste de type space-opera et se décline en plusieurs tomes. Le premier, celui que vous lisez actuellement est appelé Compendium. Vous y trouverez toutes les règles de jeu régissant cet univers, c'est-à-dire le DDZ System.

Trois autres tomes sont exclusivement dédiés aux trois grandes races qu'il est possible d'incarner dans cet univers, à savoir les hommes, les elyannes, sorte de formidables géants, et les krytes, d'imposants reptiles humanoïdes. Chacune de ces races est traitée indépendamment, permettant aux meneurs de les incorporer ou non. Par ailleurs, elles apportent toutes de légères modifications au système de base afin de coller au mieux à leur nature. Toutefois, ces changements sont mineurs et concernent surtout la phase de création des personnages.

CREATION DE PERSONNAGES

Ce chapitre n'a pas pour but de vous présenter les règles de création de personnages, ces dernières étant propre à chaque espèce mais constitue un survol des différents éléments qui vous permettront de définir et créer un avatar compatible avec le DDZ System.

ATTRIBUTS PRIMAIRES

Un personnage est défini par quatre attributs. Ces variables correspondent aux capacités brutes d'un individu, des connaissances aussi bien théoriques que pratiques qui pourront être exploitées plus tard à leur plein potentiel par le biais de compétences et de spécialités.

L'attribut Physique se rapporte à l'endurance du personnage, sa force, sa capacité à donner et recevoir des coups, ...

L'attribut Sens concerne les aptitudes sensorielles du personnage, sa vision, son adresse, sa sensibilité, son odorat, son équilibre, ...

L'attribut Mental concerne les capacités cognitives du personnage, sa réflexion, sa résistance face à la pression, sa mémoire, ...

L'attribut Social représente la sociabilité du personnage, son rapport aux autres, le respect qu'il inspire et dont il peut faire preuve, sa facilité à s'exprimer, ...

CARACTERISTIQUES

Chaque attribut est composé de deux caractéristiques, chacune représentant un pan majeur de la personnalité d'un avatar. À celles-ci est associé un niveau, valeur numéraire allant de 1 à 5. Et plus cette valeur est haute, plus le personnage est potentiellement puissant. Communément, un personnage non-joueur disposera d'attributs de niveau 2 mais les personnages joueurs, êtres aux capacités légèrement supérieures à la moyenne, disposent bien souvent de scores supérieurs.

En termes de jeu, un niveau permet de lancer 1D12, ce qui signifie, comme vu dans le paragraphe précédent, que le commun des mortels lancera la plupart du temps 2D12. Outre ceci, ce score correspond également au nombre maximum de dés que le joueur pourra conserver

lorsqu'il effectuera un jet.

Si les joueurs chercheront à faire augmenter les niveaux liés aux caractéristiques de leurs avatars, il est possible que ces dernières baissent pour des raisons diverses et variées mais la chose relève toujours d'un accident grave. En effet, si l'une d'elles devait atteindre le seuil critique de 0, le personnage serait considéré comme très handicapé et potentiellement injouable. Un avatar avec un niveau d'Intellect à 0 serait un véritable légume, incapable de la moindre réflexion ou de la plus petite pensée.

Les huit caractéristiques d'un personnage sont les suivantes :

La Constitution représente la robustesse du personnage et sa santé, sa capacité à encaisser la fatigue, les coups, l'alcool, ...

La Force représente la puissance du personnage, sa capacité à frapper fort et à supporter de lourdes charges.

La Dextérité constitue l'adresse du personnage, son agilité et sa coordination.

La Perception regroupe tous les sens du personnage et lui permet de percevoir son environnement.

L'Intelligence représente les capacités de réflexion du personnage et ses facultés à comprendre.

La Volonté permet de mesurer les nerfs du personnage, ses capacités à tenir bon face à l'adversité, à ne pas fléchir.

Le Charisme ne reflète pas tant la beauté du personnage que l'aura qu'il dégage et sa capacité à séduire les foules, aussi bien par sa gestuelle que son langage.

Le Savoir-vivre représente le comportement général du personnage, le respect dont il fait preuve.

Valeur	Niveau
1	Faible
2	Moyen
3	Fort
4	Surpuissant
5	Surhumain
6	Héroïque

CREATION DE PERSONNAGES

CARACTERISTIQUE HEROIQUE

Le niveau maximum d'une caractéristique est de 5 points. Toutefois, les personnages étant hors norme, il leur est possible de transcender cette limite pour une seule et unique caractéristique. Celle-ci peut avoir un niveau égal à 6 et devient dès lors une Caractéristique Héroïque. Ce processus est long et difficile mais représente l'aboutissement du personnage dans un domaine qui s'élève en cela loin au-dessus du commun des mortels.

Augmenter une caractéristique demande déjà une grande quantité de points d'évolution. Une caractéristique héroïque en demande plus encore.

DONS ET TARES

Les dons et les tares sont des avantages et inconvénients qui viendront modifier les aptitudes d'un personnage. Cette étape n'est absolument pas obligatoire mais permet au joueur de personnaliser son avatar.

L'acquisition de dons n'est pas gratuite et se fait par le biais de points d'évolution. Différents selon les races, ils confèrent au personnage un renforcement de ses aptitudes ou lui apportent des capacités uniques, plus ou moins puissantes selon leurs coûts. Il n'existe pas de limite quand au nombre de dons qu'il est possible de choisir. La seule règle restrictive imposée étant qu'il est interdit de prendre un don qui serait en opposition avec les effets d'une tare.

À contrario, les tares sont à l'origine de modifications négatives sur le personnage. En échange de cela, ils rapporteront au joueur des points d'évolution. Contrairement aux dons, il est impossible de cumuler plus de 10 points d'évolution par le biais de tares.

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Les attributs secondaires sont des capacités découlant directement des attributs primaires et qu'il convient de calculer après le choix de dons et de tares, ces derniers pouvant venir modifier leurs calculs de base.

Reflétant les capacités annexes d'un avatar, ils mettent en avant ses atouts physiques, c'est-à-dire sa rapidité, son adresse, sa vitalité et sa puissance. Le calcul des attributs secondaires fait intervenir plusieurs caractéristiques, à l'exception de l'Impact. Il peut être par exemple étrange de voir intervenir le Savoir-vivre afin de déterminer les points de santé des membres mais il s'agit avant tout d'une question d'équilibre. D'ailleurs, les caractéristiques primordiales dans la détermination d'un attribut secondaire bénéficient toujours d'un coefficient supérieur.

REFLEXES

Les Réflexes servent à mesurer le temps de réaction du personnage. Plus ceux-ci sont élevés, plus il sera capable d'agir rapidement. Les Réflexes sont avant tout un mélange d'adresse, de perception et de volonté de réagir. Ils permettent par la suite de calculer l'Initiative.

INITIATIVE

L'Initiative jauge la rapidité d'un personnage et permet de déterminer dans quel ordre interviennent les acteurs d'une scène, en particulier lors d'un combat. Elle se repose sur le score de Réflexe auquel s'ajoute 1D12.

INSTINCT

L'Instinct représente le sixième sens du personnage, sa capacité à ressentir les choses et à agir en conséquence. Cet attribut combine non seulement perception et adresse mais aussi volonté de l'individu à réagir face à une menace. Ce score permet de déterminer par la suite la valeur de Garde.

GARDE

La Garde correspond aux aptitudes de combat passives du personnage, reflétant avant tout sa capacité à se défendre. Lors d'un combat, elle représente le maniment du bouclier, les parades et autres blocages d'attaques qui ont lieu durant le round. Plus la valeur de Garde d'une cible est haute, plus il est difficile de l'atteindre. Afin de déterminer cette valeur, il est nécessaire d'additionner le score d'Instinct à 1D12.

IMPACT

L'Impact découle directement de la force physique du personnage et mesure les dégâts qu'il est capable d'occasionner au corps-à-corps. Il s'agit du seul attribut secondaire à ne pas dépendre d'une autre caractéristique que la Force.

ENCAISSEMENT

L'Encaissement représente la capacité du personnage à recevoir les coups. Plus cette valeur est haute, plus il lui est possible de subir des dégâts importants sans broncher. Dépendant principalement de la caractéristique Constitution, il agit comme un réducteur de dégâts.

CREATION DE PERSONNAGES

SANTE DES MEMBRES

Le corps de tout avatar est divisé en plusieurs parties, généralement six, à savoir les bras, les jambes, le tronc et la tête. Chacune de ces sections dispose de sa propre réserve de points de santé qui dépend en grande partie de la Constitution de leur propriétaire.

ASPECTS PERSONNELS

Les aspects personnels d'un avatar correspondent à sa description physique, son apparence. Cette partie est relativement libre bien que des tables propres à chaque espèce existent afin de vous guider dans vos choix. Cette partie peut être totalement optionnelle mais s'avère essentielle afin de bien visualiser son avatar et ainsi l'interpréter au mieux.

Ces aspects correspondent à l'âge du personnage, la couleur de ses yeux, de sa peau, de ses cheveux et sa taille. D'autres éléments tels que le choix d'un nom et d'un métier sont également primordiaux car ils permettront éventuellement au meneur d'impliquer plus facilement les personnages dans ses aventures.

BACKGROUND

Il s'agit de l'histoire du personnage, son passé. Cette phase est totalement optionnelle mais permet de déterminer l'origine d'un pj. Il n'est pas utile d'écrire une histoire fouillée dès l'étape de création, celle-ci viendra certainement à s'étoffer naturellement au fur et à mesure de la progression de l'avatar dans l'aventure.

Plus qu'une simple phase de création, cet élément est celui qui lui donnera véritablement corps et pourra être un lien précieux d'interaction entre le joueur et l'univers dans lequel il évolue.

COMPETENCES ET SPECIALITES

Ce sont les connaissances pratiques et théoriques dont dispose le personnage. Très diverses, elles couvrent un large panel lui permettant de réaliser des actions plus poussées qu'à partir de ses caractéristiques.

À chacune d'elle est associé un niveau allant de 1 à 12 et représentant la maîtrise qu'en a l'avatar. Cette valeur s'ajoute à la somme du lancer de dés dans le cas des compétences ou représente une certaine quantité de dés supplémentaires que pourra lancer le joueur en ce qui concerne les spécialités. Dans ce cas de figure, il ne pourra cependant pas en conserver plus que le score de la caractéristique utilisée.

EQUIPEMENT

Chaque personnage débute avec un équipement de base correspondant à ses possessions avant de participer à l'aventure. La nature de celui-ci varie en fonction de chaque individu, de son statut ou de l'orientation que le meneur veut donner à ses scénarios.

ACTIONS

Au sein de ce chapitre vous trouverez l'ensemble des règles permettant aux personnages des joueurs de réaliser diverses interactions avec leur environnement.

Quelque soit la situation, n'oubliez pas que le système en lui-même n'est qu'un outil, une interface entre les joueurs et le meneur afin de faire avancer l'histoire. Aussi est-il toujours plus important de privilégier le dialogue, beaucoup de situations ne requérant pas de résolution par les dés.

ACTIONS

Afin d'interagir et évoluer dans son univers, un personnage sera très certainement amené à réaliser des actions, qu'il s'agisse de communiquer, convaincre, se battre et bien d'autres encore. Pour simuler ces situations, le DDZ System se base sur un système de difficultés à atteindre. Si les scores sont inférieurs, ce que tentait de réaliser l'avatar se révèle être un échec. En revanche, s'ils sont supérieurs ou égaux, l'action est une réussite.

Toutes les actions n'ont pas la même durée ni la même difficulté. La plupart ne nécessite qu'un seul jet et se font en quelques minutes, voire quelques secondes. En revanche, dans le cas d'actions plus complexes ou longues, le meneur est en droit de demander à ses joueurs plusieurs jets d'affilé afin de s'assurer de leur bon déroulement.

Il est toutefois inutile de demander des jets pour des actions banales ou ridiculement faciles, cela n'ayant comme effet que de ralentir inutilement le déroulement du jeu.

REALISER UN JET

Il est possible d'accomplir une action à partir de trois grandes variables que sont les caractéristiques, les compétences et les spécialités. Leur mise en relation permet au personnage d'accomplir une multitude d'interactions lorsque le meneur de jeu le juge nécessaire.

JETS SANS COMPETENCES

Bien que difficile, il est possible pour un personnage d'effectuer des jets sans compétence. Si un joueur veut agir alors qu'il n'a pas les connaissances adéquates, il doit effectuer un jet de caractéristique mais la difficulté de l'action est augmentée d'un ou plusieurs niveaux. En revanche, la règle des jets ouverts s'applique toujours.

A PARTIR D'UNE CARACTERISTIQUE

L'accomplissement d'une action peut entièrement dépendre d'une caractéristique, comme soulever une charge, se souvenir d'un élément précis, etc. Ici, le joueur doit simplement lancer un nombre de dés équivalent au niveau de la caractéristique utilisée.

Exemple : le personnage doit soulever une lourde grille, devant pour cela réaliser un jet de Force. Possédant un niveau de 4 dans cette compétence, il lance quatre dés et obtient un résultat de 22.

A PARTIR D'UNE COMPETENCE

Voyons à présent le cas où l'exécution d'une action dépend d'une compétence, comme conduire un véhicule ou utiliser une arme. Le joueur doit lancer un nombre de dés égal à la caractéristique utilisée. Au résultat de ce jet, il devra ajouter le niveau de la compétence concernée.

La plupart des compétences peuvent être utilisées avec différentes caractéristiques. Il est donc indispensable de bien la définir avant la réalisation du jet car les effets obtenus ne seront pas les mêmes.

Exemple : le personnage tente de séduire son interlocuteur, possédant un score de 3 en Charisme et de 4 en Séduction. Le joueur lance donc 3 dés et obtient un score de 14. Il ajoute ensuite ses 4 points de compétence pour un total de 18.

ACTIONS

A PARTIR D'UNE SPECIALITE

Dernier cas de figure, la résolution d'une action par le biais d'une spécialité. Le joueur doit non seulement lancer un nombre de dés égal à la caractéristique utilisée mais aussi au niveau de sa spécialité. Toutefois, il lui est impossible d'en conserver une quantité supérieure au niveau de sa caractéristique. À ce lancer, il ne reste plus qu'à ajouter le niveau de la compétence dont dépend la spécialité.

Encore une fois, la nature du résultat dépend la plupart du temps de la caractéristique choisie.

Exemple : le personnage tente d'escalader une falaise. Celui-ci possède 4 en Dextérité, 3 en Acrobatie et 1 en Escalade. Le joueur commence par lancer un nombre de dés égal au niveau de Dextérité de son avatar ajouté à celui de la spécialité Escalade, soit 5 dés. Il ne peut toutefois en conserver une quantité supérieure à celle du score de la caractéristique utilisée, c'est-à-dire 4, et obtient un résultat de 20. À cette somme le joueur doit au final ajouter le niveau de la compétence concernée, pour un total de 23.

COMPETENCES MULTIPLES

Il est possible qu'une action requière la combinaison de plusieurs compétences. Dans une telle situation, le joueur doit faire la moyenne des compétences utilisées, arrondie à l'inférieur si besoin est.

Dans le cas où plusieurs spécialités venaient à intervenir, il faudrait non seulement faire la moyenne des compétences concernées mais aussi celles des dites spécialités, toujours arrondie à l'inférieur.

Exemple : lors d'une course poursuite, le personnage qui conduit son véhicule décide de tirer sur l'engin qu'il poursuit. Dès lors, cumulant deux actions, son action de tir devra être combinée avec son action de conduite, le joueur faisant la moyenne de sa compétence Terrestre et Armes de poing.

DIFFICULTE D'UNE ACTION

Toute action répond à un niveau de difficulté, abrégé ND, afin d'être considérée comme réussie. Certaines sont si naturelles et courantes que les faire ne présente d'autre intérêt que de ralentir l'action (marcher, manger, ...). Cependant, les plus complexes nécessitent un test de la part du joueur et il incombe au meneur de déterminer leurs niveaux de difficultés.

Pour cela, il doit jauger la situation dans laquelle se trouve le personnage puis la réalisation qu'il tente d'ac-

QUELS DES UTILISER ?

Le DDZ System utilise principalement le D12. Néanmoins, lorsqu'il s'agit de calculer les dégâts, il peut vous être demandé d'utiliser des dés à 2, 3, 4 ou 6 faces. Dans cette situation, libre à vous d'utiliser les dés correspondant ou d'adapter les résultats de 1D12 en fonction des règles suivantes.

Lorsqu'il vous est demandé de lancer 1D2, les faces impaires du D12 correspondent à 1 point, les faces paires à 2 points.

Lorsqu'il vous est demandé de lancer 1D3, les faces 1 à 4 correspondent à 1 point, les faces 5 à 8 à 2 points et les faces 9 à 12 à 3 points.

Lorsqu'il vous est demandé de lancer 1D4, les faces 1 à 3 correspondent à 1 point, les faces 4 à 6 à 2 points, les faces 7 à 9 à 3 points et les faces 10 à 12 à 4 points.

Lorsqu'il vous est demandé de lancer 1D6, les faces 1 à 2 correspondent à 1 point, les faces 3 à 4 à 2 points, les faces 5 à 6 à 3 points, les faces 7 à 8 à 4 points, les faces 9 à 10 à 5 points et les faces 11 à 12 à 6 points.

complir. Ensuite, il lui est possible d'attribuer un certain nombre de niveaux de difficulté à cette action, sachant qu'un niveau est égal à 6 points. En règles générales, une difficulté moyenne est de 18. Un niveau de 12 équivaut à une difficulté Facile tandis qu'une difficulté Difficile correspond à 24. Pour plus de détails, référez-vous à la table des difficultés à la fin de ce chapitre.

Dans le but de les nuancer, chaque palier est modulable. Ainsi, une action peut être considérée comme trop facile pour être à 24 mais trop difficile pour être à 18. Le meneur de jeu peut alors décider de fixer la difficulté à un niveau intermédiaire de son choix. Bien que cela ne soit pas obligatoire, il est possible pour le meneur de jeu d'annoncer à ses joueurs le niveau de difficulté de l'action qu'ils tentent de réaliser, tout comme ces derniers sont libres de le lui demander.

JETS EN OPPOSITION

Il s'agit d'une seconde façon de déterminer la difficulté d'une action. Un jet en opposition résulte de la confrontation entre deux individus ou plus où celui qui obtient le meilleur score l'emporte sur les autres.

Ce type de jets s'applique communément lors de combat, l'attaquant devant obtenir un score supérieur à celui du défenseur mais de nombreux autres cas de figures existent (courses, concours de chants ou de boissons, ...).

Exemple : un personnage tente d'en frapper un autre. Lançant ses dés et y ajoutant sa compétence de

ACTIONS

combat, l'attaquant obtient un score de 22. Pour espérer se défendre, la cible de l'attaque devra réussir un jet de défense en opposition de 22 ou plus.

RESULTATS SPECIAUX

Afin d'accomplir n'importe quelle interaction, le joueur doit utiliser des dés à douze faces. Dès lors qu'il obtient une majorité de 1 sur un jet, on considère que le personnage subit un échec critique. L'action entreprise échoue totalement et peut entraîner des conséquences plus ou moins graves, celles-ci étant décidées par le meneur.

Afin de compenser cette contrainte, le DDZ System autorise la relance d'un dé si celui-ci obtient sa valeur maximale. On parle alors de dés ouverts. Chaque relance s'ajoute au score précédent et ce, jusqu'à ce que le ou les dés tombent sur une face différente du 12. Par ailleurs, si un dé relancé indique un 1, celui-ci n'est plus considéré comme un facteur d'échec potentiel mais tout simplement comme un point.

Cette règle ne s'applique que lors de jets de caractéristiques, de compétences ou de spécialités. De base, les jets autres tels que l'Initiative ou les dégâts ne sont pas concernés.

Réaliser une action

Type de jet	Réalisation
Caractéristique	CaractéristiqueD12 + Niveau caractéristique
Compétence	CaractéristiqueD12 + Niveau compétence
Spécialité*	CaractéristiqueD12 + SpécialitéD12 + Niveau compétence

*N'est conservé qu'un nombre de dés égal à CaractéristiqueD12

Table des difficultés

Difficulté	Niveau	Exemple
6	Enfantin	Faire une belotte
12	Facile	Faire un jogging
18	Moyen	Conduire sur une route dégagée
24	Difficile	Faire des pompes sur un bras
30	Très difficile	Battre un champion d'échec
36	Extrême	Faire du base-jump
42	Surhumain	Tracter un avion à la force des bras
48	Divin	Faire des pompes sans l'aide des bras

COMBAT

Il y a fort à parier qu'au cours de leurs aventures, les personnages soient amenés à se battre. Ce chapitre vous décrira en détails les règles visant à simuler ces combats et se divise pour cela en deux grandes parties. La première vous présentera les fonctionnements de base, le minimum à connaître pour qu'une lutte se passe avec un maximum de fluidité. La seconde partie concerne les règles dites avancées, permettant une gestion plus fine de la bataille et proposant diverses options supplémentaires.

REGLES DE BASE

TOUR DE COMBAT

Commençons tout d'abord par définir ce qu'est un tour de combat. Si une phase de jeu classique se passe plus ou moins en temps réel, lorsqu'un combat débute, la partie entre alors en résolution au tour par tour. Un tour, ou round, est un laps de temps très court, 5 à 6 secondes au maximum, durant lequel les personnages agiront successivement.

Au début de chacune de ces périodes, chacun des joueurs doit annoncer au meneur ce qu'il compte faire. De part sa durée, un round ne permet d'effectuer que des actions rapides, les plus longues devant s'étaler sur plusieurs tours. Il est ainsi possible de discerner trois types d'actions différentes : l'action simple, l'action gratuite et l'action complexe.

INITIATIVE

L'initiative permet au meneur de jeu de déterminer l'ordre dans lequel les personnages impliqués dans un affrontement interviennent. Afin de la calculer, chaque intervenant se doit de lancer 1D12 qu'il ajoutera à son score de réflexe. Ici, pas d'échec critique. Si le dé donne un 1, celui-ci compte pour un point. En revanche, la règle du dé ouvert s'applique et un joueur qui obtient un 12 est libre de le relancer. Une fois toutes initiatives déterminées, les personnages agissent par ordre décroissant.

En cas d'égalité, le personnage disposant du score de réflexe le plus haut a l'avantage. En cas de nou-

ACTIONS AU COMBAT

Lors d'un combat, un personnage a le choix entre trois types d'actions :

- 1. L'action simple** correspond à la réalisation d'un objectif défini et de courte durée, comme porter une attaque, se relever ou parer un coup. Lors d'un même tour de combat, un personnage ne bénéficie que d'une action simple.
- 2. L'action gratuite**, comme son nom l'indique, ne monopolise pas l'attention ni les sens du pj. En cela, il lui est possible de cumuler plusieurs actions de ce type au cours d'un même tour. De même, il lui est possible d'entreprendre une ou plusieurs de ces actions tout en réalisant une action simple ou complexe. Encourager ses alliés, se déplacer de quelques mètres ou sortir son arme sont autant d'exemples d'actions gratuites.
- 3. L'action complexe** correspond à des manoeuvres trop longues pour être réalisées durant un même round, comme recharger son arme ou viser. Bien souvent, lorsqu'une action complexe est interrompue, elle doit être reprise depuis le début.

velle égalité concernant cette valeur, les opposants relancent 1D12, jusqu'à ce que l'un ait un score supérieur à l'autre.

PORTER UNE ATTAQUE

Que ce soit au corps-à-corps ou par le biais d'un projectile, une action d'attaque se réalise comme un jet de compétence classique et dépend dans la plupart des cas de la caractéristique Dextérité. Ici, la difficulté du jet dépend de la valeur de défense de la cible.

Bien souvent, un personnage ne peut porter qu'une seule et unique attaque par tour. Dans le cas où il serait en mesure de porter des attaques multiples, le joueur

COMBAT

DEFENSE TOTALE

Un personnage qui sacrifierait toutes ses actions afin de se protéger passe en mode défense totale. Il ne peut effectuer la moindre action simple ou complexe au risque de sortir de cet état. Tout au plus peut-il se déplacer de quelques pas. En revanche, il lui est possible d'enchaîner autant de jet de Garde que nécessaire sans subir le moindre malus.

devrait effectuer tout autant de jet. Le premier aurait lieu lors de son tour d'initiative, les autres à la fin du round, en alternance avec les autres personnages qui bénéficieraient des mêmes effets et ce, dans leur ordre respectif d'initiative.

Lorsqu'il réalise une attaque, le joueur lance un nombre de dés équivalent à la caractéristique qu'il utilise et ajoute à ce résultat la valeur de la compétence utilisée. Si le score d'attaque est inférieur ou égal à la valeur de défense de la cible, l'attaque est un échec. Si au contraire cette valeur est strictement supérieure, alors l'action est une réussite.

Avant de passer au calcul des dégâts, il est nécessaire de lancer 1D12 afin de définir leur localisation. Pour plus de détails sur les manières de localiser un coup, rendez-vous dans la partie avancée des règles de combat.

À noter qu'un joueur peut retarder son action durant toute la durée du tour. Dès lors que son rang d'initiative est passé, il lui est possible d'agir quand il le souhaite durant le reste du round, voire même de ne pas agir. Cela ne lui confère aucun bonus et au tour suivant, il conserve son rang d'initiative initial.

DEFENSE

Afin de se prémunir d'une attaque, un personnage dispose de plusieurs options. Pouvant être simples ou gratuites, il revient au joueur celle qui semble la plus adaptée à la situation.

GARDE

La Garde représente les capacités martiales innées du personnage, aptitude lui permettant d'éviter un coup, que ce soit en le parant, en le bloquant ou en l'esquivant. Ce score est aussi bien utilisé pour éviter une attaque au corps-à-corps qu'une attaque à distance.

Résultant de la combinaison de l'Instinct du personnage et de 1D12, son utilisation n'est guère complexe. Dès lors que l'avatar se fait attaquer, le joueur doit lancer 1D12 et ajouter le résultat à sa valeur d'Instinct. Si le jet d'attaque est inférieur ou égal à cette somme, l'action

DÉGATS OUVERTS

De base, les dés de dommages ne sont pas considérés comme ouverts. Même s'ils donnent un résultat maximum, il est impossible de les tirer à nouveau. En accord avec le meneur, et afin de rendre le jeu plus meurtrier, cette règle peut ne pas être respectée. Ainsi, dès lors qu'un dé de dommages donne un score maximum, le joueur peut avoir le droit de le relancer, cumulant les résultats.

Cependant, ce qui est autorisé pour les pj l'est aussi pour le meneur applique donc également cette variante à ces pnj.

offensive est un échec. En revanche, s'il est supérieur, le coup porte.

Notez que la Garde est une action gratuite limitée. Un personnage peut ainsi effectuer autant de jets de Garde que sa valeur de Constitution au cours d'un même round, sans subir le moindre malus. Au-delà, se protéger devient pour lui trop éreintant et il subit un malus de 6 points par jet de défense supplémentaire. Une fois le tour de combat achevé, le malus est annulé et le personnage peut à nouveau se défendre autant de fois que sa valeur de Constitution le lui permet.

PARADE

La parade est un autre type de défense, similaire à la Garde à la différence près qu'il s'agit ici d'une action simple. Un personnage qui déciderait de parer une attaque devrait alors utiliser une action pour se défendre, au risque de ne pouvoir attaquer ou contre-attaquer au cours de ce même tour de jeu.

Réaliser un jet de parade se fait comme une action d'attaque, c'est-à-dire que le joueur doit lancer un nombre de dés équivalent à sa caractéristique Dextérité et y ajouter sa compétence d'armes. Si l'arme utilisée n'est pas conçue dans ce but, il est tout à fait possible qu'elle subisse des dommages et qu'elle devienne inutilisable, cela en fonction du dénouement de l'action et de l'humeur du mj.

ESQUIVE

La compétence Esquive et les spécialités qui en découlent permettent également d'éviter un coup. Étant des actions simples, elles dépendent principalement de la caractéristique Dextérité, le niveau de difficulté à atteindre étant égal au score d'attaque de l'agresseur.

COMBAT

QUEL SCORE CONSERVER ?

La Garde étant une action gratuite, il est possible de l'utiliser en complément d'une action simple de défense, comme un jet d'esquive, de parade ou même d'arts martiaux.

Dans une telle situation, quel résultat prendre comme référence pour déterminer la difficulté du jet d'attaque ? La réponse est simple : le meilleur.

DÉGATS

Si une attaque est supérieure au jet de défense de la victime, l'attaquant réussit à porter un coup, occasionnant par là-même des dégâts. La manière de les calculer dépend de leur nature.

Ainsi, pour une arme de corps-à-corps ou une arme de jet, il suffit d'ajouter la puissance de base de l'arme utilisée à l'Impact du personnage. Dans le cas d'une arme de combat à distance, la puissance de base de l'arme s'ajoute au code dé de son projectile. Dans un cas comme dans l'autre, ce total représente ce que l'on appelle le montant brut des dommages.

À cette somme vient en premier lieu se soustraire la valeur de protection de la cible. Chacune d'elles, quelques soient leurs natures, dispose d'une valeur appelée Résistance. Celle-ci représente sa capacité à absorber un choc. Dès lors qu'il subit des dégâts, le personnage déduit donc ce montant aux dommages bruts. Si le total est égal à 0, l'attaque a été entièrement absorbée par la protection. S'il reste des points, ceux-ci viennent affecter sa santé.

Chaque organisme est capable d'encaisser une certaine quantité de dégâts sans avoir à en souffrir. À l'instar d'une protection, chaque individu dispose d'une valeur représentant cette capacité, appelée Encaissement. Dès lors qu'il subit des dégâts, il peut les réduire d'un montant équivalent à cette valeur. Si tous les points sont absorbés, l'attaque n'affecte pas le personnage ou lui cause tout juste de petites éraflures insuffisantes pour véritablement l'handicaper.

En revanche, s'il reste des points, ceux-ci sont déduits des points de santé du ou des membres touchés. Subir trop de dommages de ce type peut entraîner une baisse importante de ses performances, une impossibilité d'utiliser les membres trop blessés et, à terme, peut provoquer sa mort.

$$\text{Dégâts totaux} = \text{Dégâts bruts} - \text{Résistance} - \text{Encaissement}$$

LOCALISATIONS MULTIPLES

Dès lors que plusieurs munitions atteignent leur cible, il est possible d'imaginer que plusieurs membres soient touchés. Il est ainsi nécessaire de lancer le dé de localisation autant de fois qu'il y a de projectiles. Cette règle n'est pas obligatoire, en particulier si le meneur souhaite maintenir un certain rythme dans sa partie. Toutefois, tout comme la règle optionnelle des dégâts ouverts, c'est avant tout en concertation avec ses joueurs qu'il devra en décider.

Dans une telle situation, la Puissance de Base de l'arme ne s'applique qu'une seule fois mais peut être répartie différemment sur chaque projectile.

De même, pour la cible de l'attaque, l'Encaissement n'intervient qu'une fois mais peut être réparti entre les membres touchés.

DÉGATS MULTIPLES

Certains armements sont capables de propulser plusieurs projectiles au cours d'un même tour. Atteindre une cible avec une arme de ce type signifie qu'au moins l'une de ses munitions a fait mouche. Aussi, avant de calculer les dégâts, le joueur doit lancer un dé correspondant à la quantité de projectiles tirés par tour. Le résultat du dé représente toutes les munitions qui auront atteint leur cible, les autres étant considérés comme perdus.

Calculer les dégâts peut alors se faire de deux manières. Chacune des deux méthodes à ses avantages et ses inconvénients et il revient au meneur de jeu de les proposer à ses joueurs afin que tous ensembles puissent décider laquelle ils suivront.

Dans un premier cas, l'on considère que chaque projectile est indépendant. Aussi le joueur doit-il lancer autant de dés que de munitions ayant atteint leur cible. Il additionne ensuite les résultats obtenus et y ajoute la puissance de base de son arme.

La seconde manière d'aborder la chose est plus rapide car l'on considère que tous les projectiles occasionnent la même quantité de dégâts. Le joueur ne lance qu'une seule fois le dé correspondant au code dé de la munition et multiplie le résultat par le nombre de projectiles qui ont atteint leur cible. À cela, ne reste plus qu'à ajouter la puissance de base de l'arme.

COMBAT A MAINS NUES

Pour une raison ou une autre, un personnage pourra être amené à combattre à mains nues. Pour cela, plusieurs compétences plus ou moins élaborées sont mises

COMBAT

NATURE DES DÉGÂTS

La nature d'une arme influe sur celle des dégâts. Certaines seront à l'origine de coups non-létaux, comme les matraques ou les bâtons, alors que d'autres, destinées à tuer, causeront des dommages dits létaux. C'est notamment le cas pour les lames ou les armes à feu.

Le DDZ System ne prévoit pas directement de distinction entre les conséquences de ces deux types de dégâts. Il revient au meneur de faire la distinction entre ces deux natures. Un personnage dont la santé atteint 0 suite à des coups de matraques ne s'effondrera pas raide mort mais devra être considéré comme inconscient, à moins que son agresseur ne s'acharne sur lui.

à sa disposition, qu'il s'agisse de la compétence Bagarre ou Arts martiaux.

Par défaut, les dégâts occasionnés par ce type de lutte sont égaux à l'Impact du personnage majoré de 1D2. Dès lors que le personnage utilise une arme de contact, ce dé est substitué par la puissance de base de l'arme.

ARTS MARTIAUX

Les arts martiaux regroupent un ensemble de techniques de combat basé sur l'utilisation des mains et des pieds. Le pratiquant se voit ainsi offrir tout un panel de coups aussi divers que variés, le rendant capable de s'adapter à de nombreuses situations. Peut-être même pourra-t-il rivaliser sans le moindre problème avec la plus perfectionnée des armes.

AVANTAGE

Le grand avantage d'un pratiquant des arts martiaux est son aisance corporelle et sa capacité à réagir avec promptitude. Un individu utilisant ce genre de techniques pour se battre bénéficie d'un bonus de 3 points lors de son tirage d'initiative.

DÉGRES DE MAÎTRISE

Chaque art martial est découpé en quatre niveaux que le joueur devra acquérir un à un. Ces paliers, appelés degrés de maîtrise, représentent la progression du personnage dans son apprentissage. Plus un niveau est haut, plus la technique est puissante et ses possibilités importantes. Les effets de chaque niveau sont cumulatifs, aussi maîtriser une technique de niveau 3 n'empêche pas le person-

nage d'utiliser les avantages conférés par les niveaux 1 et 2.

Dans le même ordre d'idées, il n'est pas impossible qu'en fonction du résultat souhaité, un joueur décide de n'utiliser que les effets d'un niveau en particulier, même s'il possède en une maîtrise supérieure.

TYPES D'ARTS

Il existe trois types d'arts martiaux universels : les arts offensifs, les arts défensifs et les arts mixtes. Selon ces critères, l'utilisation que le personnage en fera sera très différente.

Les arts martiaux offensifs correspondent à des attaques directes. Le personnage va vers son adversaire avec l'intention de lui porter un coup. Ce type d'attaques s'utilise donc comme une compétence de combat classique. Lorsque vient le tour du joueur, il effectue son jet d'Arts Martiaux tandis que son adversaire fait son jet de défense.

Les arts martiaux défensifs au contraire répondent à une attaque. Le personnage subit une agression et, afin de ne pas recevoir de dommages, utilise une technique de défense. Lors d'une confrontation, lorsque le personnage doit se défendre, le joueur utilise sa compétence martiale comme s'il voulait effectuer une parade ou une esquivé. Bien entendu, elle est considérée comme une action à part entière. Si le personnage a déjà agité, il lui sera impossible de l'utiliser et devra se contenter de son score de Garde.

Enfin les arts mixtes combinent à la fois attaque et défense. Ils peuvent donc aussi bien s'utiliser afin de porter un coup que pour s'en défendre. D'une manière générale, les effets diffèrent en fonction de la situation et sont indiqués dans la description de l'art concerné.

ARTS MARTIAUX ET ARMEMENT

Les arts martiaux sont avant tout destinés aux combats à mains nues et ne permettent pas l'utilisation d'armes telles que les épées, lances, etc. Il existe toutefois des matériels offensifs destinés à augmenter les dégâts potentiels causés par les frappes, à l'instar des poings américains.

Les grands atouts d'un combattant à mains nues sont sa rapidité et son aisance corporelle. En utilisant ce type d'équipements, celui-ci prend le risque de perdre tout ou partie de ces avantages contre un gain de puissance. En étant équipé de ce genre de matériel, le combattant perd son gain d'initiative mais voit les dégâts qu'il peut causer augmenter.

COMBAT

RÈGLES AVANCÉES

AMBIDEXTRIE

De base, un personnage ne peut utiliser correctement qu'une seule de ses mains. L'autre n'est pas maîtrisée assez finement pour permettre une manipulation parfaite.

Dans le cadre d'actions se déroulant au corps-à-corps, dès lors qu'un individu dispose d'une arme par main, il bénéficie d'un bonus de 3 points à tous ses jets d'attaque mais subit un malus de 6 points à ses jets de défense, y compris sa Garde. Les dégâts quant à eux sont égaux à ceux de l'arme la plus puissante tenue en main. Dans tous les cas, cela ne change pas le fait que le personnage ne pourra accomplir qu'une seule et unique action d'attaque.

S'il manie en même temps deux armes à projectiles, le personnage pourra accomplir deux actions de tir, une pour chaque arme. En revanche, il lui sera impossible de viser et sera obligé d'effectuer des tirs au jugé, subissant du même coup les effets liés à cette règle.

ATTAQUES SPÉCIALES

Utilisée d'une manière conventionnelle, une arme, et plus particulièrement son maniement, dépend de la caractéristique Dextérité. Cependant, en fonction de sa nature, il est possible d'employer une autre aptitude.

Dans le cadre d'un combat au corps-à-corps, aussi bien à mains nues qu'à l'aide d'armes adaptées, il est possible d'utiliser la caractéristique Force. Le personnage n'a alors d'autre but que de causer un maximum de dégâts à sa victime et réalise dès lors une Attaque en Puissance. Et plus il est puissant, moins sa frappe est fine. N'exploitant aucune technique martiale, le personnage subit à son jet d'attaque un malus égal à deux fois sa Force. En revanche, si le coup porte, sa valeur d'impact est multipliée par deux.

Pour un combat à distance, il est possible d'utiliser la caractéristique Perception, le personnage cherchant alors les points faibles de la protection adverse. Contre un malus équivalent à sa Perception, le personnage peut abaisser la Résistance de sa cible, ou son Encaissement si elle ne porte aucune armure, de cette même valeur.

CIBLER UNE ATTAQUE

En règles générales, si un personnage ne précise pas qu'il souhaite cibler une partie précise du corps de son adversaire, les dégâts sont répartis aléatoirement à partir d'un D12. Il est toutefois possible pour un attaquant d'être

ATTAQUE GROUPEE

Il est possible qu'un personnage, assailli par plusieurs adversaires, souhaite frapper plusieurs cibles avec un même coup.

Dans ce cas de figure, le joueur subit un malus de 3 points par adversaires qu'il cible. Chacune des victimes doit ensuite effectuer un jet de défense.

Les dégâts se déterminent de manière classique à la différence près que leur somme est ensuite à répartir entre tous les personnages ayant raté leur défense.

plus précis et de décider lui-même quel membre il veut toucher.

ATTAQUE AU JUGÉ

Qu'il se batte au corps-à-corps ou à distance, si le joueur ne précise pas à son meneur qu'il désire cibler son coup, on dit que le personnage réalise une attaque au jugé. Plus rapide à effectuer, la localisation de la frappe est totalement aléatoire et se détermine via le lancer d'un D12.

Dans le cas d'une attaque au corps-à-corps, une attaque au jugé s'effectue comme n'importe quel autre jet en opposition. Aucun modificateur n'entre en compte. En revanche, dans le cas d'une attaque à distance, cette méthode est beaucoup plus hasardeuse.

Un joueur qui souhaite effectuer une telle action voit les capacités de son personnage grandement limitées. Premièrement, il lui est impossible de relancer les éventuels 12 obtenus. De plus, le résultat de son jet est divisé par deux. Si l'attaque venait tout de même à atteindre la cible, la zone touchée serait déterminée de manière classique, c'est-à-dire par le biais d'un D12.

ATTAQUE CIBLÉE

S'il précise à son meneur qu'il souhaite toucher une partie spécifique de l'adversaire qui fait face à son personnage, le joueur réalise une attaque dite ciblée. Pouvant être réalisée au corps-à-corps, c'est dans le cadre d'un combat d'armes à projectiles que cette capacité prend tout son sens.

Dans une telle situation, le personnage doit se concentrer, visualiser sa cible et les ouvertures que présente sa garde. Pour cela, il doit passer au moins un tour à viser. S'il lui est possible de réaliser des actions gratuites, il ne peut entreprendre la moindre action simple ou complexe. (attaque, saut, course, ...). Et plus il patientera, plus il lui sera possible de cibler des zones difficiles à atteindre.

COMBAT

En sacrifiant un tour à la visée, outre l'annulation des malus liés à l'attaque au jugé, le personnage peut espérer toucher le tronc de son adversaire. Il peut aussi tenter d'atteindre les membres supérieurs, inférieurs ou la tête de sa cible mais sa concentration n'étant pas optimale, son jet d'attaque subirait un malus de 6 points pour les membres, 12 pour la tête.

S'il patiente un second tour, le personnage peut tenter d'atteindre les membres supérieurs ou inférieurs sans aucun malus. S'il souhaite viser la tête, le malus n'est plus que de six points. Enfin, s'il souhaitait atteindre le buste, son jet s'accompagne d'un bonus de deux points.

Attendre un troisième tour permet de cibler la tête sans aucun malus. Si le personnage visait toujours le tronc, son jet bénéficie d'un bonus de deux points supplémentaires, soit quatre au total. Dans le cas des membres supérieurs ou inférieurs, ce bonus ne s'élève qu'à deux points. À noter que viser un organe vital du tronc requiert autant de tours de concentration que pour viser la tête.

Il n'existe pas de plafond maximum quand au temps qu'un personnage peut passer à viser. Pour chaque round supplémentaire passé à effectuer cette action, il reçoit un bonus de deux points cumulatifs aux bonus précédents. Un personnage qui passe quatre tours à viser pourra donc toucher le tronc de son adversaire avec un bonus de six points, ses membres avec un bonus de quatre points ou sa tête avec un bonus de deux points.

Une fois son attaque effectuée, tous les bonus liés à l'attaque visée sont annulés. S'il souhaite de nouveau en bénéficier, le personnage devra se concentrer à nouveau et attendre le nombre de tours désirés avant de pouvoir attaquer. De même, il est impossible de changer le membre visé en cours de concentration sous peine de devoir tout recommencer depuis le début.

ECHELLES DE COMBAT

Si faire s'affronter deux individus similaires ne posent à fortiori aucun problème, gérer un affrontement entre un chasseur et un croiseur peut s'avérer plus délicat dans le sens où l'un est plus résistant que l'autre et cause plus de dégâts.

Afin d'éviter une surenchère de nombres et de calculs, deux échelles de grandeurs existent, permettant de classer chaque entité en fonction de sa puissance et de sa résistance.

Voyons en premier lieu l'échelle de Défense. Elle permet de répartir l'ensemble des entités existantes en fonction de leur blindage et de ce qu'elles sont capables d'encaisser. Plus le grade d'une entité est important, plus elle est considérée comme résistante.

L'échelle de Puissance quant à elle permet de regrouper les êtres et les choses en fonction de leurs forces destructrices. De la même manière, plus le grade de Puissance est haut, plus le sujet à une capacité de destruction

élevée.

Comment gérer ces échelles ? Tout simplement en comparant le grade de Puissance de l'adversaire au grade de Défense de sa cible. Se présentent alors trois cas : celui où les deux grades sont égaux, celui où le grade de Puissance est supérieur et celui où le grade de Défense est le plus important.

Dans le cas où les deux grades sont égaux, il n'y a aucun modificateur à appliquer. Les dégâts et les défenses des deux entités sont à prendre telles qu'elles sont décrites sur leurs fiches. Les dommages ne sont ni augmentés ni diminués, tout comme l'Encaissement de la cible.

Dans le cas où le grade de Puissance est le plus important, il est nécessaire en tout premier lieu de calculer à combien s'élève cette différence. S'il n'y a qu'un seul grade d'écart, l'Encaissement de la cible, ou sa Résistance, est divisée par 2 et elle subit de fait beaucoup plus de dommages. Si la différence est de deux points, l'Encaissement ou la Résistance de la cible est totalement ignorée, celle-ci se prenant l'ensemble des dégâts infligés. Enfin, chaque niveau de différence supplémentaire entraîne une multiplication des dégâts par deux. Ainsi une différence de trois grades entraînerait dans un premier temps l'annulation de l'Encaissement et de l'éventuel Résistance de la cible et doublerait également les dégâts qu'elle subirait.

Dans le cas où le grade de Défense est supérieur au grade de Puissance, il est important de calculer la différence existante entre ces deux valeurs. S'il n'y a qu'un seul degré d'écart, l'Encaissement ou la Résistance de la cible se verrait augmenter de 50%. Si la différence est supérieure de deux points, l'Encaissement ou la Résistance de la cible serait multipliée par deux. Chaque point supplémentaire entraîne une division des dégâts par deux, arrondie à l'inférieur. Ainsi une différence de trois grades entraînerait dans un premier temps un doublement de la valeur de l'Encaissement et de la Résistance de la cible et diviserait par deux les dégâts qu'elle subirait.

Si un individu, organique ou mécanique, venait à utiliser une arme de corps-à-corps dont le grade de Puissance est différent du sien, il faut prendre en compte le grade de Puissance de l'utilisateur de l'arme.

Exemple : un karito à la musculature hors norme (grade de Puissance 2) maniant une épée humaine (grade de Puissance 1) causera des dommages équivalents à un grade de Puissance 2.

Dans le cas d'un véhicule ou d'une entité mécanique, l'échelle de Défense s'applique à l'ensemble de la structure alors que l'échelle de Puissance est à prendre en compte pour chaque arme. Il est donc possible que ce dernier dispose de plusieurs grades de Puissance, un pour chaque arme.

COMBAT

Exemple : un homme armé d'un pied de biche, possédant un Encaissement de 9 un karito armé de ses seules griffes, possédant un Encaissement de 12 et une échelle de Combat de 2, décident de s'affronter.

L'homme frappe le premier : le pied de biche faisant un total de 15 points de dommages. Seulement l'arme est considérée comme ayant une échelle de Combat de 1, égale donc à l'échelle de Défense du saurien. Ce dernier ne subit donc que 15-12 points de dégâts, soit seulement 3 au total, ce qu'il peut encaisser aisément sans broncher.

C'est maintenant au karito de frapper à l'aide de ses puissantes pattes, causant 14 points de dommages. L'humain ne devrait normalement subir que 5 points de dégâts mais le karito ayant une échelle de Puissance de 2, l'Encaissement de l'humain est divisé par deux. Celui-ci subit dès lors 14-4 points de dommages, soit un total de 10.

À ce rythme, notre pauvre humain n'a que peu de chance de remporter ce duel.

Table de visée

Tours	Tronc	Membres supérieurs/inférieurs	Tête/Organes vitaux
1	0	-6	-12
2	+2	0	-6
3	+4	+2	0
4 et +	+2 par tour	+2 par tour	+2 par tour

BLESSURES ET SANTE

Ce chapitre se divise en deux parties. La première est consacrée aux Blessures, ces dommages non pas liés au combat mais à l'environnement dans lequel évoluent les personnages.

La seconde section aborde en détails les différents éléments vous permettant de gérer la santé de votre avatar mais aussi les différents moyens mis à sa disposition afin de se rétablir des difficiles épreuves auxquelles il aura été confronté au cours de ses aventures.

BLESSURES

Les Blessures représentent des risques affectant la santé des personnages mais qui ne sont pas directement liées à un affrontement. Il s'agit en quelque sorte de dégâts naturels.

CHUTE

Qu'il rate un jet de saut ou qu'il soit poussé, de manière intentionnelle ou non, il peut arriver qu'un personnage fasse une chute. Et en fonction de la hauteur de celle-ci, il subira plus ou moins de dommages.

La première étape consiste à déterminer la hauteur de la chute puis à la comparer à la hauteur maximale que le personnage peut encaisser. Cette dernière est à peu près égale à la taille de l'avatar multipliée par deux, c'est-à-dire approximativement 3 à 4 mètres pour un individu lambda.

Si la hauteur de la chute est inférieure à cette valeur, le personnage a le droit de réaliser un jet d'Athlétisme ou d'Acrobatie supérieur ou égal à 18 afin d'essayer de se rétablir, du moins pour amortir sa chute. En cas de réussite, il ne subit aucun dégât.

Si la chute est inférieure à deux fois la hauteur maximale de chute soit entre 6 et 8 mètres, le personnage peut effectuer un jet d'Acrobatie à 24. En cas de réussite, les dégâts encaissés sont divisés par deux. Au-delà de cette hauteur, le personnage n'a plus de jet à faire et se blesse automatiquement.

Les dégâts d'une chute correspondent à un nombre de D12 égal à la hauteur de la chute divisée par

deux, arrondis au supérieur si besoin. Ainsi, une chute de 4 mètres occasionnera 2D12 de dommages, 5 mètres, 3D12, etc.

Hauteur de chute	Difficulté	Dégâts
0-4 mètres	18	(Hauteur/2)D12
5-8 mètres	24	(Hauteur/2)D12
8 mètres et plus	/	(Hauteur/2)D12

SUFFOCATION

Tout individu a besoin d'oxygène pour vivre. Sans cet apport, il a toutes les chances de mourir étouffé. De base, un personnage peut retenir sa respiration durant un nombre de minutes égal à sa Constitution. Au-delà, pour chaque minute supplémentaire, il devra réussir des jets de Constitution de difficulté croissante. Pour la première minute supplémentaire, la difficulté sera de 18. Pour la seconde, elle sera de 24, la troisième de 30 et ainsi de suite. Au premier échec, le personnage ne pourra retenir plus longtemps sa respiration et se retrouvera obligé d'inhaler l'air ambiant, quel qu'il soit.

Au-delà de son temps d'apnée maximum, c'est-à-dire Constitution minutes, le personnage subit des dégâts à cause du manque d'oxygène. Cela se traduit par la perte de 3 points de vie par minutes supplémentaires passées sans respirer, localisé au niveau du torse. L'Encaissement n'intervient pas.

ETRANGLEMENT

Lorsqu'un personnage se fait étrangler, celui-ci perd automatiquement 1D6 points de vie à chaque tour, localisés à la tête. À cela, l'agresseur ajoute sa valeur de Force, représentant la pression appliquée sur la trachée de la victime.

Au début de chaque tour, un test d'opposition entre la Force de l'agresseur et celle de la victime est effectué. Si cette dernière le réussit, elle parvient à se dégager. Dans le cas contraire, elle subit toujours l'étranglement.

BLESSURES ET SANTE

BRULURE

Dès qu'il entre en contact avec une forte source de chaleur, le personnage subit une perte de points de santé, variant selon l'intensité de la source. Provoquant de fortes douleurs et laissant de profondes cicatrices, les dégâts occasionnés par une brûlure s'appliquent à chaque tour et leur quantité dépend à la fois de l'intensité du foyer et de sa nature.

Source	Dégâts
Électrique/Torche	2D12
Feu de camp/Eau bouillante	3D12
Brasier	4D12
Brûlure chimique/Incendie	5D12

NOYADE

Lorsqu'un personnage se retrouve dans une étendue d'eau où il n'a pas pied, il est obligé d'effectuer un test d'Athlétisme afin de ne pas se noyer. Si le jet est une réussite, il parvient à nager. En cas d'échec, il doit à nouveau réaliser un jet du même type. Si ce dernier est réussi, le personnage surnage, se laissant dériver au gré des courants. En revanche, un nouvel échec signifie qu'il se met à couler, se retrouvant en situation de suffocation.

La difficulté du jet de natation dépend de l'état de l'environnement dans lequel évolue le personnage. Cet état influe également sur la quantité de jet à effectuer par le nageur.

Environnement	Difficulté	Délai
Eaux calmes	12	1 pour 30 minutes
Courant modéré	18	1 pour 5 minutes
Eaux agitées	24	1 pour 1 minute
Tempête	30	1 pour 30 secondes
Ouragan	30	1 par tour

ENGELURE

Plongé dans un milieu hostile où les températures sont très inférieures à 0, le personnage peut être amené à effectuer une série de jets de Constitution afin de résister au froid et ce, jusqu'à ce que sa condition s'améliore. Pour les situations les plus extrêmes, le froid est si intense qu'il peut faire geler les poumons du pauvre hère qui s'y trouve, le malheureux se retrouvant alors en situation de suffocation.

La difficulté des jets de Constitution et leurs fréquences dépendent entièrement de la température am-

biante. En cas de réussite, le personnage ne souffre aucunement des effets de la température. En revanche, si le test est un échec, le personnage subit des dommages.

Ceux-ci s'élèvent à 1D12+6 et doivent être répartis entre tous les membres du personnage. Il existe toutefois quelques modificateurs venant altérer ces dommages.

Si le personnage ne porte aucun vêtement adapté aux températures ou s'il est nu, les dégâts sont majorés de 6 points supplémentaires.

S'il est légèrement protégé, aucun modificateur n'intervient.

S'il est bien protégé contre le froid, les dégâts sont égaux à 1D12+3.

S'il est excessivement bien protégé, les dégâts sont seulement égaux à 1D12.

Environnement	Difficulté	Délai
Froid supérieur à -20°	12	1 pour 12 heures
Froid inférieur à -20°	18	1 pour 3 heures
Tempête de neige/Nuit	24	1 pour 1 heure
Blizzard	30	1 pour 10 minutes
Eau glacée	30	1 par tour

SANTE

La partie suivante aborde tous les points permettant de gérer efficacement la santé d'un individu.

ENCAISSEMENT

L'Encaissement est l'unique barrière entre un organisme et les dangers de son environnement, représentant sa capacité à encaisser les coups.

Cet attribut secondaire est égal pour chaque membre, quel qu'il soit, et s'applique dès lors que l'un d'eux subit un traumatisme. Pour cela, une fois les dégâts bruts calculés, il suffit de leur soustraire la valeur d'Encaissement du personnage. Si, après cette soustraction, ceux-ci sont inférieurs ou égaux à 0, l'organisme de l'avatar a entièrement encaissé le coup. Peut-être souffrira-t-il d'une très légère ecchymose ou d'une petite coupure mais rien de suffisamment contraignant pour l'handicaper ou entraver ses capacités d'actions et de mouvement. En revanche, si le total des dégâts est supérieur à 0, le membre touché voit ses points de santé chuter d'un montant équivalent à ce total.

Pour rappel : si l'échelle de Défense du personnage est inférieure d'un point par rapport à l'échelle de Puissance de l'agresseur, l'Encaissement est divisé par deux. Si la valeur de cette différence est plus importante, l'Encaissement n'intervient pas.

BLESSURES ET SANTE

DÉGATS GLOBAUX

Lorsqu'une attaque atteint plusieurs membres à la fois, on dit que le personnage subit des dommages globaux. C'est notamment le cas lorsque celui-ci est victime d'une explosion ou d'une chute importante.

Dans cette situation, l'Encaissement n'est déduit qu'une seule et unique fois, quelque soit le nombre de membres atteints.

À contrario, si l'échelle de Défense du personnage est supérieure d'un point par rapport à l'échelle de Puissance de l'agresseur, l'Encaissement se trouve augmenté de 50%. Si elle est supérieure de deux points ou plus, l'Encaissement est multiplié par deux.

SECTIONS CORPORELLES

Le DDZ système divise le corps d'un avatar en six grandes parties : la tête, le tronc, les bras droit et gauche, les jambes droite et gauche. Notez qu'en fonction des créatures jouées, cette quantité peut être susceptible de varier. Le principal est ici de retenir que chacune de ces sections dispose de sa propre réserve de points de vie.

Varié selon les espèces et les individus, le montant de ces points peut être plus ou moins important. Pour déterminer ces valeurs, reportez-vous aux suppléments compatibles avec le DDZ System.

Le point commun entre tous les personnages est que chacun de leurs membres peut se retrouver dans quatre états différents selon les dégâts qu'ils subissent, ces stades étant Fringuant, Blessé, Fracturé et Bouillie.

Plus un membre est mal en point, plus le personnage subira de malus liés à son état, jusqu'à ne plus être en état d'agir.

FRINGUANT

Il s'agit de l'état normal du membre, lorsqu'il n'a pas encore subi le moindre dégât ou si peu qu'ils n'entravent en rien ses capacités.

Un membre est Fringuant lorsque sa santé est comprise entre sa valeur maximale et 50% de ce niveau.

BLESSE

À force de coups, le membre finit couvert de d'égratignures et d'ecchymoses. De fait, il devient impossible de l'utiliser à ses pleines capacités.

Un membre est considéré comme Blessé lorsque sa santé est comprise entre 50% de sa valeur maximale, arrondi au supérieur si besoin, et 0. En raison de la gêne occasionnée, le personnage subit un malus de 2 point par membre Blessé.

FRACTURE

Terriblement éprouvé, le membre finit par subir de graves lésions. Muscles déchirés, os cassés, la section corporelle ciblée provoque une telle douleur au personnage qu'il lui devient difficile de la mouvoir.

Un membre est Fracturé lorsque sa santé est comprise entre 0 et -50% de sa valeur de santé maximale. Dès lors, le malus n'est plus de 2 point mais de 1D12.

Si le membre concerné est la tête, le personnage doit réussir un jet de Constitution Moyen pour rester conscient. Ce jet doit être réitéré dès lors qu'elle subit de nouveaux dommages.

BOUILLIE

À ce stade, le membre n'est guère plus qu'un amas de chairs sanguinolentes. Inutilisable, il y a fort à parier qu'il sera nécessaire de l'amputer par la suite.

Un membre est considéré comme étant en Bouillie lorsque sa santé est inférieure à -50% de sa santé maximale.

Si le membre concerné est la tête, le personnage est automatiquement considéré comme décédé. Pour les autres tels que les bras et les jambes, le personnage est immédiatement considéré comme hors-combat. Cloué au sol par la douleur, il lui sera impossible d'entreprendre la moindre action complexe, se retrouvant obligé de ramper pour se déplacer. Il doit de plus réussir à chaque tour un jet de Constitution Difficile pour rester conscient.

Si le membre en question est le tronc, le pronostic vital du personnage est considéré comme engagé. Au sol et incapable de la moindre action, il devra réussir un jet de Constitution pour rester éveillé. En cas d'échec, il tombe dans le coma et devra être stabilisé avant (Constitution + 1D12) tours. Dans le cas contraire, le personnage est considéré comme décédé.

État	Niveau de santé
Fringuant	Valeur maximale à 50% de cette valeur
Blessé	50% de la santé maximale à 0
Fracturé	De 0 à -50% de la santé maximale
Bouillie	Inférieur à -50% de la santé maximale

RECUPERATION

Si un personnage peut perdre de la santé, il lui est possible de se remettre de ses blessures, que ce soit de manière naturelle ou par le biais de soins prodigués par des professionnels.

Le DDZ System permet d'interpréter des personnes au-dessus de la moyenne, aussi sont-elles capables de récupérer beaucoup plus vite que des individus lambda. Toutefois, le meneur reste libre d'ajuster ces règles afin qu'elles lui conviennent au mieux.

BLESSURES ET SANTE

Une guérison naturelle, c'est à dire sans l'intervention d'une quelconque compétence de soin, octroie un regain de santé par jour égal à deux fois la valeur de Constitution du personnage. Pour cela, ce dernier doit être au repos total et rester alité. Ou du moins n'entreprendre aucune activité physique éreintante durant sa période de convalescence.

Des prestations plus poussées permettent, une fois par jour, de récupérer une quantité plus importante de points de vie. La compétence Premiers Soins permet de récupérer 1D6 points de vie si la santé des membres concernés est supérieure à 0. Dans le cas contraire, elle est inutile. Cependant, son utilisation ne nécessite pas le moindre matériel.

La compétence Médecine octroie 1D12 points de vie au blessé. Si la santé des membres concernés est inférieure à 0, un jet réussi ne rend qu'un seul point de vie. Son utilisation nécessite au minimum une trousse de Médecine.

La compétence Chirurgie permet de rendre 1D12 points de vie aux membres blessés, qu'ils soient Fringuant, Blessé ou Fracturé. Pour être utilisée, elle nécessite toutefois une trousse de Chirurgie.

La compétence Herboristerie permet de confectionner cataplasmes et solutions ingérables à mi-chemin entre Premiers soins et Médecine. Permettant de récupérer 1D6 points de vie, elle ne rend qu'un point de vie si le membre est au stade Fracturé. Elle ne nécessite pas de matériel particulier si ce n'est avoir les bons ingrédients.

Si rien ne s'oppose à ce qu'un personnage subisse ces trois opérations d'affilée, leurs effets ne se cumulent pas, seul le premier jet de soins étant pris en compte. Seul un repos réparateur peut venir s'ajouter aux effets des soins prodigués.

Le seuil de réussite de chaque compétence dépend de l'état du blessé et du matériel à disposition, celui-ci n'octroyant pas un gain de points de santé récupérée mais un bonus au jet du soigneur.

Lorsque plusieurs membres sont touchés, c'est toujours l'état du membre le plus faible qui est pris en compte afin de déterminer la difficulté du jet. Si le jet est inférieur à la difficulté, le soin n'apporte rien de plus au blessé. En revanche, en cas d'échec critique, celui-ci subit 1D6 points de dommages supplémentaires.

À moins que le personnage n'ait qu'un membre de blessé ou que son médecin ne juge pas utile de soigner les autres, les points de vie récupérés sont toujours globaux, c'est-à-dire qu'ils ne concernent aucun membre en particulier. Au joueur de décider de la répartition de ces points.

EFFETS LIES A L'AGE

En temps normal, les personnages interprétés par les joueurs sont d'un âge moyen, ni trop vieux ni trop jeunes et considérés en pleine possession de leurs moyens.

Il est toutefois possible d'incarner un individu en dehors de cette norme. Il convient alors d'appliquer les modificateurs suivants.

JEUNE

Le personnage est considéré comme jeune, voire très jeune. Bien qu'il possède l'ensemble de ses points de caractéristiques, son inexpérience fait que la quantité de points d'évolution qui lui est allouée lors de sa création est tronquée.

Reportez-vous au chapitre Règles Annexes des suppléments pour trouver ces modificateurs.

VIEUX

Le personnage est considéré comme ayant un âge avancé. Bien que possédant une connaissance plus avancée que la moyenne, ses capacités physiques et mentales commencent à décliner.

Un joueur incarnant un tel individu sera donc amené à effectuer des jets de Constitution de manière régulière. Reportez-vous au chapitre Règles annexes des suppléments afin de connaître ces échéanciers.

Quoi qu'il en soit, la difficulté de ce jet est considérée comme moyenne. En cas de réussite, le personnage ne perd qu'un point dans la caractéristique de son choix. Si le jet est un échec, il perd de plus un point dans sa caractéristique Constitution.

En cas d'échec critique, il perdra non seulement un point de Constitution mais devra également diminuer le niveau de deux de ces caractéristiques d'un point, ou une de deux points.

Dernier point : il reste possible au joueur de dépenser ses points d'évolution afin d'augmenter les caractéristiques de son avatar et ainsi retarder son déclin. Toutefois, le coup d'achat est augmenté. Il ne faut alors plus multiplier le niveau désiré par 5 mais par 6 pour obtenir le coût en point d'évolution. De même, obtenir une caractéristique héroïque nécessite alors 60 points et non plus 50.

BLESSURES ET SANTE

Table d'état des membres

Palier	Malus par membres	État du personnage
Fringuant	0	Le personnage peut agir normalement
Blessé	2	Le personnage souffre de blessures légères
Fracturé	1D12	Le personnage souffre de blessures graves
Bouillie	Hors combat	Le personnage souffre de blessures mortelles et ne peut plus agir

Table des soins

Compétence	État du membre			Conditions d'utilisation
	Fringuant	Blessé	Fracture	
Premiers soins	15	20	/	/
Herboristerie	10	15	20	/
Médecine	5	10	15	Trousse de secours
Chirurgie	5	5	10	Trousse de chirurgie

COMPETENCES

22

Les compétences représentent l'ensemble du savoir-faire d'un personnage, qu'il s'agisse d'habilités physiques ou intellectuelles. Ces connaissances sont réparties en plusieurs familles appelées domaines de compétences.

Il est possible pour un personnage de disposer d'une maîtrise plus poussée d'une compétence. Cela se traduit par l'acquisition de spécialités, nombreuses et demandant à l'avatar un grand sacrifice de temps et d'entraînement.

DOMAINES DE COMPETENCES

Les domaines de compétences sont des familles, des groupes réunissant un ensemble de savoirs proches ou similaires. Beaucoup plus fins que les attributs, ils couvrent toutefois un large éventail de connaissances.

Il existe au total 12 domaines. Huit sont dits généraux et abordent des thèmes aussi variés que la conduite, la culture ou les sciences. Deux sont exclusivement réservés à la lutte, le premier réservé au combat au corps-à-corps, le second au combat à distance.

L'avant dernier domaine est lié aux cultures xénos. De base, un individu ne maîtrise que des compétences propres à sa race. Avec le temps, il est possible qu'il acquiert des connaissances de cultures étrangères. Qu'il s'agisse de maîtriser une arme, un véhicule, un art et bien d'autres, c'est au sein de ce domaine que les compétences concernées devront être reportées.

Enfin le dernier domaine regroupe les compétences qui ne sont pas listées dans ce volume mais dont les joueurs pourraient avoir la nécessité, aussi farfelues soient-elles.

COMPETENCES

Une compétence représente une part, un fragment d'un domaine de compétences. Techniquement, celles-ci sont divisées en plusieurs niveaux, 12 au total, que le personnage doit acquérir un à un. Pour mieux visualiser la maîtrise qu'à un personnage sur une compétence, il est possible de classer les niveaux ainsi : à un niveau compris entre 1 et 4, le personnage est considéré comme Débutant

dans la maîtrise d'une compétence. Entre les niveaux 5 et 8, il est considéré comme Confirmé. Entre 9 et le niveau maximum, il est considéré comme Vétéran.

La maîtrise d'une compétence à haut niveau permet au joueur d'augmenter ses chances de succès. En effet, lorsqu'il souhaite réaliser une action, il doit ajouter le niveau de la compétence utilisée au résultat de son jet de caractéristique.

Certaines compétences telles qu'Arts, Arts martiaux ou Langues, sont dites Spécialisées, nécessitant que le joueur leur détermine immédiatement une spécialité. Toutefois, cette contrainte ne vous oblige pas aussitôt à dépenser des points d'évolution afin de maîtriser la spécialité à un niveau positif, comme c'est le cas pour les autres spécialités. Ici, il est possible que le niveau de maîtrise soit nul. Le personnage peut donc disposer d'une spécialité dont le niveau est égal à 0, seule la compétence dont elle dépend étant égale ou supérieure à 1. De plus, s'il souhaite passer le niveau de ladite spécialité à 1, le joueur n'aura pas à déboursier la quantité habituelle de points d'évolution liée à la maîtrise d'une nouvelle spécialité. Il paiera seulement le coût nécessaire à son passage au niveau supérieur.

Exemple : un joueur souhaite que son personnage soit instruit en art. Il achète donc la compétence Art pour 5 points et la maîtrise ainsi au niveau 1. Ensuite, il doit lui assigner une spécialité de son choix (sculpture, musique, danse, etc) et choisit Cinéma. Le niveau de cette spécialité est alors à 0. Passer par la suite cette spécialité au niveau 1 lui coûtera seulement 4 points.

SPECIALITES

Les spécialités sont un ensemble qui, mit bout à bout, constituent une compétence. Très nombreuses et variées, seules quelques unes, les plus importantes, sont listées dans ce volume.

Chaque spécialité dispose d'un niveau qui lui est propre allant de 1 à 5, exception faite des compétences spécialisées, permettant de maîtriser une spécialité au niveau 0. Faire progresser une spécialité n'est pas une chose aisée car atteindre le niveau maximum revient à dire que

COMPETENCES

QUELLE CARACTERISTIQUE UTILISER

De base, une compétence n'est liée à aucune caractéristique. C'est au meneur, ou aux joueurs, de la déterminer en fonction du résultat souhaité.

Par exemple, dans le cadre de la compétence Premiers soins. L'utilisation de la caractéristique Perception permet de déterminer l'état du blessé, de déceler ce qui ne va pas, bref de faire un diagnostic. La caractéristique Intelligence permet de soigner les maux du malade tandis qu'avoir recourt à la caractéristique Charisme signifie que le personnage entamera un long discours concernant le mal dont est atteint le patient mais ne permettra pas de l'apaiser.

le personnage en à étudier toutes les facettes.

Il est impossible qu'un personnage puisse disposer d'une infinité de spécialités car il existe une limite quant au nombre dont il peut disposer. Et cette quantité est directement liée aux compétences auxquelles elles sont associées. Il ne peut ainsi posséder plus de spécialités pour une même compétence que le niveau de celle-ci divisé par deux. Globalement, un joueur peut choisir une nouvelle spécialité lorsque le niveau de la compétence concerné atteint un chiffre pair. En revanche, il n'existe aucun lien entre le niveau d'une spécialité et celui de sa compétence.

Lorsqu'un joueur veut que son personnage réalise une action à partir d'une spécialité, il doit ajouter à son jet de caractéristique un nombre de dés égal au niveau de la spécialité utilisée. Le lancer effectué, il ne peut toutefois conserver qu'une quantité de dés correspondant au niveau de sa caractéristique. Une fois la somme des dés gardés effectuée, ne reste plus qu'à ajouter au résultat le niveau de la compétence dont dépend la spécialité.

Niveau de la compétence	Spécialités possibles
2	1
4	2
6	3
8	4
10	5
12	6

LISTE DES COMPETENCES

Vous retrouverez ci-après la liste complète des différentes compétences existantes au sein du DDZ System, classées par domaine.

COMBAT

COMBAT A DISTANCE

Ce domaine regroupe toutes les techniques de combat liées à l'utilisation d'armes à projectiles, qu'ils soient physiques ou énergétiques.

ARMES DE JET

Caractéristique principale : Dextérité

Description : cette compétence permet à un personnage d'utiliser et/ou d'entretenir des armes de tailles moyennes ou grandes dont le projectile est propulsé suite à une action directe de l'utilisateur. Il s'agit d'armes aussi diverses que la lance, le javelot mais aussi l'arc ou l'arbalète.

Spécialités :

Déterminez un modèle d'armes de jet de votre choix parmi ceux proposés dans les listes d'équipements.

ARMES DE POING

Caractéristique principale : Dextérité

Description : cette compétence permet à un personnage d'utiliser et/ou d'entretenir des armes à projectiles de petites tailles, s'utilisant principalement à une main.

Spécialités :

Déterminez un modèle d'armes de poing de votre choix parmi ceux proposés dans les listes d'équipements.

ARMES D'ÉPAULE

Caractéristique principale : Dextérité

Description : cette compétence permet à un personnage d'utiliser et/ou d'entretenir des armes de tailles plus importantes qu'une arme de poing, l'obligeant à les manipuler à deux mains et devant être épaulées.

Spécialités :

Déterminez un modèle d'armes d'épaule de votre choix parmi ceux proposés dans les listes d'équipements.

ARMES LOURDES

Caractéristique principale : Dextérité

Description : cette compétence permet à un personnage d'utiliser et/ou d'entretenir des armes de gros calibres ou encombrantes.

Spécialités :

Déterminez un modèle d'armes lourdes de votre choix parmi ceux proposés dans les listes d'équipements.

COMPÉTENCES

ARMES EMBARQUÉES

Caractéristique principale : Dextérité

Description : cette compétence permet à un personnage d'utiliser et/ou d'entretenir l'armement qui équipe certains véhicules.

Spécialités :

Déterminez un modèle d'armes embarquées de votre choix parmi ceux proposés dans les listes d'équipements.

LANCER

Caractéristique principale : Dextérité

Description : cette compétence permet à un personnage de lancer toute sorte d'objets de petites tailles, qu'ils soient ou non destinés au combat.

Spécialités :

Explosif : cette spécialité permet de lancer des explosifs (grenade, ...) tout en tenant suffisamment compte de leur puissance pour ne pas être pris dans l'explosion.

Équilibré : cette compétence permet de lancer toutes sortes d'objets équilibrés (couteaux, hachettes...).

Improvisé : cette compétence permet de lancer toutes sortes d'objets non-prévus à cet usage à l'origine (assiette, chaise...).

COMBAT CORPS-A-CORPS

Ce domaine regroupe toutes les compétences utiles dans le cadre d'un combat au corps-à-corps, que ce soit à mains nues ou à l'aide d'armes.

ARMES COURTES

Caractéristique principale : Dextérité

Description : cette compétence permet à un personnage d'utiliser et/ou d'entretenir des armes de petites tailles telles que des couteaux, matraques, ...

Spécialités :

Lames : cette spécialité permet d'utiliser au mieux de petites lames de toutes sortes, du couteau de cuisine à l'épée courte mais aussi des armes moins conventionnelles comme le tensen, plus connu sous le nom d'éventail de guerre.

Massettes : cette spécialité permet de maîtriser des armes de petites tailles mais aux dimensions plus importantes que la spécialité Couteaux. Il peut s'agir de hachettes ou de massettes.

Matraques : cette spécialité permet de maîtriser toute une panoplie d'armes courtes contondantes telles que les matraques ou les tonfas.

Souples : cette spécialité permet de maîtriser des armes souples de petites tailles comme la cravache.

ARMES LONGUES

Caractéristique principale : Dextérité

Description : cette compétence permet à un personnage d'utiliser et/ou d'entretenir des armes de dimensions net-

tement supérieures aux armes courtes, ce qui inclut les épées et autres haches.

Spécialités :

Bâtons : cette spécialité permet de maîtriser un ensemble de techniques utilisant bâtons et cannes comme instruments principaux.

Épées : cette spécialité permet d'utiliser un large panel de lames de grandes tailles, que ce soit un cimeterre, un katana ou d'autres épées équivalentes.

Masses : cette spécialité permet de maîtriser des armes de masses importantes telles que les marteaux, les masses d'arme ou les haches.

Souples : cette spécialité permet de maîtriser des armes souples de tailles moyennes ou peu encombrantes comme le fouet ou le tri-bâton.

ARMES A DEUX MAINS

Caractéristique principale : Dextérité

Description : cette compétence permet à un personnage d'utiliser et/ou d'entretenir des armes se maniant à deux mains en raison de leurs poids ou de leur forme.

Spécialités :

Armes d'hast : cette spécialité permet au personnage de maîtriser toute une panoplie d'armes d'hast, de la lance à la vouge, en passant par le marteau de Lucerne.

Bâtons : cette spécialité permet de maîtriser un ensemble de techniques utilisant de longs bâtons comme instruments principaux.

Épées : cette spécialité permet d'utiliser des lames à deux mains telles que la claymore ou le nodachi.

Masses : tout comme la spécialité *Masses* de la compétence **ARMES LONGUES**, cette spécialité permet de maîtriser des armes de masse importante. Toutefois, elles sont ici si lourdes qu'elles ne peuvent être manipulées qu'à deux mains.

Souples : cette spécialité permet de maîtriser des armes souples encombrantes à l'instar de la morgengestern.

ARTS MARTIAUX

Caractéristique principale : Dextérité

Description : cette compétence permet à un personnage de se battre plus efficacement grâce aux entraînements martiaux qu'il a suivis. S'agissant d'une compétence spécialisée, cela induit que le joueur choisisse une spécialité dès qu'il retient cette compétence.

Spécialités :

Déterminez un art martial de votre choix parmi ceux proposés dans les listes d'arts martiaux.

AGARRE

Caractéristique principale : Dextérité

Description : cette compétence permet à un personnage de se battre à mains nues, mais aussi avec tout objet pouvant servir au combat mais non destiné à cet usage. Rudimentaire et ne répondant à aucune subtilité, cette compétence ne répond à aucune technique de combat en particulier.

COMPÉTENCES

Spécialités :

Armes improvisées : cette compétence permet à un personnage de transformer le premier objet venu en une arme potentielle (tabouret, bassine, ...).

Combat à mains nues : cette spécialité permet à un personnage de frapper son adversaire avec ses mains et/ou ses pieds.

Immobiliser : cette spécialité permet tout aussi bien d'immobiliser un adversaire que de le désarmer. En revanche, la méthode étant expéditive, chaque tentative d'immobilisation causera des dégâts équivalents à l'Impact du personnage.

ESQUIVE

Caractéristique principale : Dextérité

Description : cette compétence permet à un personnage d'esquiver une attaque ou éviter une collision.

Spécialités :

Dégagement : cette spécialité permet au personnage d'effectuer une roulade sur le côté afin d'éviter une menace. Bien qu'il doive consacrer le tour suivant à se relever, le personnage se retrouve hors de portée du danger pour au moins un tour.

Esquive : cette technique permet à un personnage d'éviter une attaque au tout dernier moment, en faisant un pas en arrière ou en se baissant. Cette spécialité s'utilise aussi bien au corps-à-corps que pour éviter un projectile.

DOMAINES GÉNÉRAUX

COMMUNICATIONS

Ce domaine regroupe toutes les compétences permettant de communiquer avec autrui, de transmettre un message, de se faire comprendre.

COMÉDIE

Caractéristique principale : Charisme

Description : cette compétence permet à un personnage de simuler des expressions et sentiments, de travestir son comportement habituel.

Spécialités :

Déguisement : cette spécialité permet à un personnage de travestir aussi bien son apparence que sa gestuelle, endossant le rôle d'un individu totalement différent de lui.

Imitation : cette spécialité permet à un personnage de copier l'attitude d'un tiers.

Mime : cette spécialité regroupe l'ensemble des techniques de mime.

COMMUNICATION CORPORELLE

Caractéristique principale : Perception

Description : cette compétence permet à un personnage de communiquer sans avoir recourt à la parole.

Spécialités :

Lecture labiale : cette spécialité permet à un personnage de lire sur les lèvres de son interlocuteur, si tant est qu'il connait sa langue.

Langue des signes : cette spécialité permet à un personnage de communiquer en utilisant son corps, plus particulièrement ses mains.

Sincérité : cette spécialité permet à un personnage de déceler les émotions de son interlocuteur par l'étude de ses micro-expressions.

COMMANDEMENT

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence réunit toutes les capacités permettant au personnage de diriger ses subordonnés et de se faire obéir.

Spécialités :

Stratégie aérienne : cette spécialité permet à votre personnage d'ordonner et de coordonner des troupes aériennes.

Stratégie navale : cette spécialité permet à votre personnage d'ordonner et de coordonner ses troupes en milieu aquatique.

Stratégie spatiale : cette spécialité permet à votre personnage d'ordonner et de coordonner ses troupes dans l'espace.

Stratégie terrestre : cette spécialité permet à votre personnage d'ordonner et de coordonner ses troupes en milieu terrestre.

ELOQUENCE

Caractéristique principale : Charisme

Description : cette compétence permet à un personnage d'exprimer ses opinions avec aisance afin de convaincre son auditoire ou le rallier à sa cause. Elle lui permet également de raconter les mensonges les plus éhontés en faisant preuve de la plus grande crédibilité, la conviction se dégageant de ses propos étant suffisamment forte pour les faire passer pour vrai.

Spécialités :

Baratin : cette spécialité permet de mentir et d'embobiner ses interlocuteurs sans qu'ils n'aient la moindre once de soupçons.

Commerce : cette spécialité permet de se tenir au courant des valeurs marchandes et négocier ses achats aux meilleurs prix. Ou au contraire les vendre au prix le plus fort.

Diplomatie : cette spécialité permet à un personnage de maîtriser son vocabulaire avec une très grande précision afin de ranger ses interlocuteurs à son avis.

INTIMIDATION

Caractéristique principale : Charisme

Description : cette compétence permet à un personnage de faire pression sur son interlocuteur de manière physique ou verbale afin d'atteindre son but.

Spécialités :

Interrogatoire : cette spécialité permet à un personnage de délier la langue d'un individu peu coopératif, quel que soit

COMPÉTENCES

le moyen, y compris la torture.

Intimidation physique : cette spécialité permet à un personnage de jouer de son physique pour impressionner son interlocuteur.

Intimidation psychologique : cette spécialité permet à un personnage de scruter son interlocuteur afin d'identifier ses manies, ses craintes et ses peurs.

SEDUCTION

Caractéristique principale : Charisme

Description : cette compétence permet à un personnage d'exprimer tout son potentiel d'attraction vis-à-vis de son entourage, qu'il s'agisse de se montrer sous son meilleur jour ou pour tenter d'obtenir ses faveurs.

Spécialités :

Flirt : cette compétence regroupe toutes les techniques de drague classiques ou plus exotiques.

Sexe : cette compétence regroupe toutes les connaissances théoriques et pratiques sur les relations sexuelles.

CONDUITE

Ce domaine regroupe toutes les compétences permettant la maîtrise de véhicules et autres moyens de locomotion.

AÉRIEN

Caractéristique principale : Dextérité

Description : cette compétence permet à un personnage de diriger tous types de véhicules volants dès lors qu'ils se trouvent en atmosphère.

Spécialités :

Chasseurs : cette spécialité permet à un personnage de piloter des appareils rapides.

Lourds : cette spécialité permet à un personnage de piloter les véhicules aériens les plus massifs.

Tourisme : cette spécialité permet à un personnage de piloter de petits engins avant tout destinés à un usage civil.

EQUITATION

Caractéristique principale : Dextérité

Description : cette compétence permet à un personnage de chevaucher des animaux.

Spécialités :

Déterminez une espèce animale de votre choix qu'il est possible de monter.

NAVAL

Caractéristique principale : Dextérité

Description : cette compétence permet à un personnage de diriger tous types de véhicules capables de se déplacer sur l'eau.

Spécialités :

Barques : cette spécialité permet à un personnage de diriger de petites embarcations.

Lourds : cette spécialité permet à un personnage de diriger des embarcations massives.

Sport : cette spécialité permet à un personnage de piloter des appareils nautiques destinés aux compétitions sportives.

Tourisme : cette spécialité permet à un personnage de piloter des appareils standards.

SOUS-MARIN

Caractéristique principale : Dextérité

Description : cette compétence permet à un personnage de diriger tous types de véhicules marins dès lors qu'ils évoluent sous la surface.

Spécialités :

Déterminez un modèle de sous-marin de votre choix.

SPATIAL

Caractéristique principale : Dextérité

Description : cette compétence permet à un personnage de diriger tous types de véhicules volant dès lors qu'ils se trouvent dans une zone dépourvue de gravité.

Spécialités :

Chasseurs : cette spécialité permet à un personnage de piloter des appareils rapides.

Lourds : cette spécialité permet à un personnage de piloter des véhicules spatiaux massifs.

Stations : cette spécialité permet à un personnage de piloter les véhicules spatiaux les plus lourds, tels que les croiseurs ou les stations orbitales.

Tourisme : cette spécialité permet à un personnage de piloter de petits engins avant tout destinés à un usage civil.

TERRESTRE

Caractéristique principale : Dextérité

Description : cette compétence permet à un personnage de conduire un large panel de véhicules capables de se déplacer sur la terre.

Spécialités :

Attelage : cette spécialité permet à un personnage de diriger des véhicules tractés par des animaux.

Bicyclettes : cette spécialité permet à un personnage de diriger des véhicules non-motorisés.

Deux roues : cette spécialité permet à un personnage de piloter des véhicules à deux roues.

Hovercraft : cette spécialité permet à un personnage de piloter des véhicules se déplaçant sur coussins d'air ou autre technologie non tangible.

Lourds : cette spécialité permet à un personnage de conduire des véhicules de masses et d'envergures supérieures comme les véhicules de transport de marchandises ou les chars d'assaut.

Sport : cette spécialité permet à un personnage de piloter des véhicules avant tout destinés à la conduite sportive.

Tourisme : cette spécialité permet à un personnage de conduire des véhicules à quatre roues.

COMPÉTENCES

CULTURE

Ce domaine regroupe toutes les compétences relatives à l'esprit et plus précisément aux connaissances et au savoir-faire.

ARTS

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence représente les capacités artistiques d'un personnage. Le terme est à prendre au sens large, cette compétence correspondant également à tout ce qui touche de près ou de loin à l'artisanat.

Spécialités :

Déterminez un art (musique, poésie, ...) ou un artisanat (ébénisterie, joaillerie, ...) de votre choix.

DRESSAGE

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence permet au personnage de dresser un animal afin qu'il lui obéisse lorsqu'il lui donne des ordres.

Spécialités :

Déterminez un animal de votre choix que le personnage sait tout particulièrement bien dresser.

GÉNÉTIQUE

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence correspond à l'ensemble des connaissances disponibles concernant les gènes et leurs attributs.

Spécialités :

Biotechnologie : cette spécialité permet au personnage de concevoir des organes artificiels.

Clonage : cette spécialité porte sur l'étude du génome et permet au personnage de créer des copies parfaites, ou presque, d'ensembles de cellules.

GÉOGRAPHIE

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence englobe les nombreuses connaissances liées aux planètes, leurs constitutions, leurs climats. Cette compétence est complémentaire de systèmes planétaires.

Spécialités :

Déterminez une planète de votre choix que le personnage connaît tout particulièrement.

SCIENCE DE LA NATURE

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence correspond aux connaissances et à l'étude liées au fonctionnement des espèces vivantes dans leur environnement naturel.

Spécialités :

Biologie : cette spécialité regroupe des connaissances liées au fonctionnement des organismes vivants.

Zoologie : cette spécialité est relative à la connaissance

des animaux et autres créatures peuplant la galaxie.

SYSTEMES PLANÉTAIRES

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence permet à un personnage d'obtenir des informations sur les différents systèmes planétaires de l'espace connu, le nombre et le nom des planètes, des soleils et autres corps célestes qui s'y trouvent.

Spécialités :

Déterminez un système de votre choix que le personnage connaît tout particulièrement.

HABILITE

Ce domaine regroupe toutes les compétences faisant appel à l'adresse du personnage, qu'elle soit physique ou mentale.

ACROBATIE

Caractéristique principale : Dextérité

Description : cette compétence permet au personnage d'accomplir un ensemble de mouvements complexes nécessitant une grande agilité comme sauter, s'accrocher ou rester en équilibre.

Spécialités :

Équilibriste : cette spécialité représente la capacité d'un personnage à conserver son équilibre.

Escalade : cette capacité regroupe l'ensemble des techniques permettant l'ascension de parois verticales.

Jonglage : cette spécialité représente l'aptitude d'un personnage à coordonner sa perception avec ses mouvements.

Saut : cette spécialité regroupe tous les savoirs permettant de couvrir une grande surface à l'aide d'une puissante impulsion des membres inférieurs (saut en longueur, saut en hauteur, ...).

ATHLETISME

Caractéristique principale : Constitution

Description : cette compétence permet à votre personnage d'accomplir tout un panel d'activités physiques nécessitant une grande endurance.

Spécialités :

Course : cette spécialité permet à un personnage de courir très rapidement ou très longtemps.

Marche : cette spécialité permet à un personnage de marcher sur de longues distances sans se fatiguer, y compris sur des terrains accidentés.

Natation : cette spécialité permet à un personnage d'évoluer en milieux aquatiques.

Saut : cette spécialité permet au personnage de sauter sur de grandes distances ou hauteurs.

COMPÉTENCES

DISCRETION

Caractéristique principale : Dextérité

Description : cette compétence permet à un personnage de se faire tout petit lorsqu'il le souhaite ou que la situation l'exige.

Spécialités :

Milieux aquatiques : cette spécialité regroupe toutes les techniques de déplacements furtifs et de camouflage en milieu aquatique.

Milieux naturels : cette spécialité regroupe toutes les techniques de déplacements furtifs et de camouflage en milieu naturel.

Milieux urbains : cette spécialité regroupe toutes les techniques de déplacements furtifs et de camouflage en milieu urbain.

JEUX

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence correspond à un ensemble de connaissances relatives aux jeux pouvant exister chez les différents peuples de la galaxie.

Spécialités :

Déterminez un jeu de votre choix que le personnage maîtrise excellemment bien.

SPORTS

Caractéristique principale : Dextérité

Description : cette compétence regroupe l'ensemble des sports existants. Celui-ci doit être défini à chaque nouvel achat de cette compétence.

Spécialités :

Déterminez un sport de votre choix dans lequel le personnage est passé maître.

SYSTEME D

Caractéristique principale : Dextérité

Description : cette compétence permet à un personnage d'improviser son propre matériel, donnant lieu à des outils souvent incongrus mais efficaces. Lorsqu'ils fonctionnent...

Spécialités :

Armes à distance : cette spécialité permet à un personnage de confectionner des armes de combat à distance simples et archaïques.

Armes de corps-à-corps : cette spécialité permet à un personnage de confectionner des armes de corps-à-corps simples.

Électronique : cette spécialité permet à un personnage de confectionner du matériel électronique de piètre qualité.

Mécanique : cette spécialité permet à un personnage de confectionner des outils improvisés.

INVESTIGATION

Ce domaine regroupe des compétences liées de près ou de loin au milieu du crime et de la justice. Il ne s'agit pas là de savoirs passives, telle que la connaissance de la loi mais de techniques utilisables sur le terrain, aussi bien par des représentants de l'ordre que par des criminels.

CONTREFAÇON

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence permet à un personnage de contrefaire objets, données ou documents, qu'ils soient physiques ou informatiques. Cette compétence s'utilise très souvent avec d'autres, en fonction de la contrefaçon souhaitée.

Spécialités :

Monnaies : cette compétence permet de falsifier tout ce qui a trait à de l'argent.

Œuvres d'arts : cette compétence permet de reproduire presque à l'identique des œuvres d'arts.

Papiers : cette compétence permet de falsifier papiers et formulaires administratifs.

CRIMINOLOGIE

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence permet au personnage de réaliser des enquêtes à un niveau professionnel, qu'il s'agisse de recherches d'indices ou d'informations, prises de contact, études de dossiers, connaissance des criminels...

Spécialités :

Fouille : cette spécialité permet d'effectuer des recherches très rapides mais désordonnées. Quelqu'un passant derrière aura le plus grand mal à trouver de nouveaux indices.

Interrogatoire : cette spécialité permet au personnage d'interroger un individu. Il s'agit d'une version différente de la compétence Intimidation. Ici le personnage n'essaye pas de faire pression sur son interlocuteur mais cherche avant tout à poser les bonnes questions.

Investigation : cette spécialité regroupe l'ensemble des méthodes permettant d'effectuer une recherche soignée sans effacer la moindre trace ou indice. Cette méthode nécessite plus de temps que la spécialité *Fouille*.

CROCHETAGE

Caractéristique principale : Dextérité

Description : cette compétence permet à un personnage de forcer l'ouverture ou la fermeture de serrures.

Spécialités :

Serrures électroniques : cette spécialité permet de contourner les systèmes de sécurité électroniques de portes.

Serrures mécaniques : cette spécialité permet de crocheter les serrures de portes.

COMPÉTENCES

OBSERVATION

Caractéristique principale : Perception

Description : cette description correspond à une multitude de techniques permettant à un personnage d'être attentif à son environnement, d'être rapidement sur ses gardes, de sentir lorsque son interlocuteur lui ment, ...

Spécialités :

Perspicacité : cette spécialité permet non seulement à un personnage d'organiser ses pensées et les données du problème dans un ordre logique afin de mieux comprendre une situation mais aussi de sentir lorsque son interlocuteur tente de lui mentir.

Physionomie : cette spécialité permet au personnage d'une part de retenir les traits physiques d'individus mais aussi de le reconnaître lorsqu'il le croise.

Vigilance : cette spécialité permet à votre personnage d'être tout le temps sur ses gardes, celui-ci étant à tout instant à l'affût du moindre changement inattendu ou comportement impromptu. Idéalement, ce jet effectué par les joueurs ne doit être visible que par le meneur.

PASSE-PASSE

Caractéristique principale : Dextérité

Description : cette compétence permet à un personnage de travailler sa dextérité, le rendant très habile de ses doigts et le rend capable de rapidement subtiliser un objet aux yeux de tous.

Spécialités :

Pickpocket : cette spécialité permet à votre personnage d'ôter de petits objets des poches de leurs porteurs sans que ceux-ci ne s'en rendent compte grâce à ses doigts agiles et sa discrétion.

Prestidigitation : cette spécialité permet à votre personnage d'être très doué de ses mains et de faire disparaître facilement les objets peu encombrants.

PSYCHOLOGIE

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence permet au personnage d'explorer et d'analyser les esprits ainsi que le comportement des individus.

Spécialités :

Empathie : cette spécialité permet à un personnage de déceler les changements d'attitudes de ses interlocuteurs et plus particulièrement lorsqu'ils essayent de le tromper.

Profilage : cette spécialité permet de déterminer le profil psychologique d'un individu à partir de son comportement.

Psychologie infantile : cette spécialité regroupe l'ensemble des connaissances concernant la psychologie de l'enfant.

SANTÉ

Ce domaine regroupe toutes les compétences relatives à la santé des organismes vivants et aux moyens de l'altérer, en bien comme en mal.

CHIRURGIE

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence permet à un personnage de pratiquer l'art délicat des opérations chirurgicales. Par défaut, tout comme pour la compétence Médecine, le personnage ne peut pratiquer d'opération que sur des individus de son espèce. Pour choisir cette compétence, le personnage doit au préalable posséder la compétence Médecine.

Spécialités :

Ossature : cette spécialité permet au chirurgien de pratiquer des opérations en relation avec le squelette.

Système cardiovasculaire : cette spécialité permet au chirurgien de pratiquer des opérations en relation avec tous les organes en rapport avec le système cardiovasculaire

Système digestif : cette spécialité permet au chirurgien de pratiquer des opérations en relation avec tous les organes liés à la digestion

Système nerveux : cette spécialité permet au chirurgien de pratiquer des opérations en relation avec tous les organes liés au système nerveux.

Système respiratoire : cette spécialité permet au chirurgien de pratiquer des opérations en relation avec tous les organes liés à la respiration.

Système sensoriel : cette spécialité permet au chirurgien de pratiquer des opérations en relation avec tous les organes liés aux organes des sens.

HERBORISTERIE

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence rassemble toutes les connaissances touchant à l'univers des plantes, en particulier leurs propriétés et leurs applications dans le domaine de la médecine, qu'il s'agisse de guérir, de droguer ou d'empoisonner.

Spécialités :

Drogues : cette spécialité permet de créer des drogues

Poisons : cette spécialité regroupe un grand nombre de connaissances sur les plantes, en particulier leurs vertus toxiques et permet de les préparer afin de tirer partie de ces effets.

Soins médicaux : cette spécialité permet de confectionner des remèdes issus de plantes et d'éléments naturels.

MÉDECINE

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence regroupe l'ensemble des savoirs permettant à un personnage de pratiquer la médecine. Elle permet principalement d'appliquer des soins

COMPÉTENCES

plus poussés que la compétence Premiers Soins et d'utiliser des trousseaux de soins. Par défaut, tout comme pour la compétence Chirurgie, le personnage ne peut soigner que des individus de son espèce.

Spécialités :

Ossature : cette spécialité permet au médecin de pratiquer des opérations en relation avec le squelette.

Système cardiovasculaire : cette spécialité permet au médecin de pratiquer des opérations en relation avec tous les organes en rapport avec le système cardiovasculaire

Système digestif : cette spécialité permet au médecin de pratiquer des opérations en relation avec tous les organes liés à la digestion

Système nerveux : cette spécialité permet au médecin de pratiquer des opérations en relation avec tous les organes liés au système nerveux.

Système respiratoire : cette spécialité permet au médecin de pratiquer des opérations en relation avec tous les organes servant à la respiration.

Système sensoriel : cette spécialité permet au médecin de pratiquer des opérations en relation avec tous les organes liés aux organes des sens.

MÉDECINE VÉTÉRINAIRE

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence permet au personnage de pratiquer des opérations cliniques lourdes ou légères sur des animaux. Il est l'équivalent des compétences Médecine et Chirurgie mais pour aux animaux.

Spécialités :

Déterminez une espèce animale de votre choix que le personnage saura soigner tout particulièrement.

PREMIERS SOINS

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence permet à un personnage de pratiquer les premiers soins sur sa propre personne ou sur un tiers. Elle ne permet en aucun cas de soigner des maladies ou des blessures graves mais peut-être utilisée sur n'importe quel individu, quelque soit l'espèce à laquelle il appartient.

Spécialités :

Allergies : cette spécialité permet à un personnage de réagir correctement face à un individu présentant des symptômes d'allergie.

Fracture : cette spécialité permet à un personnage de poser correctement une attelle.

Hémorragie : cette spécialité permet à un personnage de poser correctement un garrot.

Réanimation : cette spécialité permet à un personnage de pratiquer des réanimations d'urgence.

SURVIE

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence regroupe toutes les connaissances nécessaires à la survie d'un individu dans

un environnement hostile.

Spécialités :

Milieux aquatiques : cette spécialité regroupe les connaissances nécessaires permettant de survivre dans un milieu aquatique.

Milieux désertiques : cette spécialité regroupe les connaissances nécessaires permettant de survivre dans un milieu désertique, aussi bien gelé qu'écrasé par la chaleur.

Milieux forestiers : cette spécialité regroupe les connaissances nécessaires permettant de survivre dans un milieu forestier.

Milieux montagneux : cette spécialité regroupe les connaissances nécessaires permettant de survivre dans un milieu montagneux.

Milieux urbains : cette spécialité regroupe les connaissances nécessaires permettant de survivre dans un milieu urbain.

Pistage : cette spécialité regroupe toutes les techniques permettant de retrouver un individu ou une proie en remontant les traces qu'il a laissées derrière lui.

SCIENCES SOCIALES

Ce domaine regroupe l'ensemble des compétences relatives à l'évolution des individus au sein de leurs sociétés et leurs interactions.

ADMINISTRATIONS

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence regroupe toutes les connaissances concernant les différentes structures administratives existantes.

Spécialités :

Bureaucratie : cette spécialité permet à un personnage de connaître les différentes hiérarchies d'une organisation et les responsabilités qu'elles impliquent.

Comptabilité : cette spécialité permet de gérer ou vérifier un budget.

Droit : cette spécialité regroupe l'ensemble des savoirs relatifs aux lois.

COUTUMES

Caractéristique principale : Savoir-vivre

Description : cette compétence regroupe tous les savoirs théoriques et pratiques concernant les différents peuples et leurs modes de vie.

Spécialités :

Us : cette spécialité regroupe l'ensemble des connaissances abordant les us et coutumes du peuple auquel appartient le personnage.

Étiquette : cette spécialité représente la capacité du personnage à adopter l'attitude appropriée en société, qu'il s'agisse de son comportement ou de sa tenue vestimentaire.

COMPÉTENCES

HISTOIRE

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence est un ensemble de connaissances sur l'histoire des différentes civilisations existantes ou ayant existés. Elle ne permet cependant pas de trop rentrer dans les détails.

Spécialités :

Histoire culturelle : cette spécialité concerne l'évolution sociale et politique du peuple du personnage.

Histoire scientifique : cette spécialité concerne l'évolution des sciences et techniques du peuple dont le personnage est issu.

Histoire sociale : cette spécialité concerne l'évolution des droits, des idées, des religions et de la philosophie du peuple du personnage.

Périodes historiques : cette spécialité concerne les grands événements historiques qui ont secoués l'histoire du peuple dont le personnage est issu.

LANGUES

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence regroupe l'ensemble des acquis nécessaires à un personnage pour s'exprimer dans un langage précis. Cette compétence est différente d'Éloquence, cette dernière concernant avant tout la façon de parler du personnage. De plus, un personnage dénué de ce savoir est incapable de parler ou comprendre la moindre langue étrangère.

Spécialités :

Déterminez une langue étrangère de votre choix.

MILIEUX

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence permet à un personnage de disposer d'une ou plusieurs relations dans les différents milieux constituant la société. Le milieu doit être défini à l'achat de la compétence, cette dernière étant spécialisée.

Spécialités :

Journalisme : cette spécialité permet à un personnage d'avoir des relations dans le milieu du journalisme.

Mafia : cette spécialité permet à un personnage d'avoir des relations dans le milieu de la mafia.

Mercenaires : cette spécialité permet à un personnage d'avoir des relations dans le petit monde des mercenaires.

Militaires : cette spécialité permet à un personnage d'avoir des relations dans les milieux militaires.

Pirates : cette spécialité permet à un personnage d'avoir des relations dans le monde des pirates.

Politique : cette spécialité permet à un personnage d'avoir des relations dans le milieu de la politique.

Religieux : cette spécialité permet à un personnage d'avoir des relations dans le milieu de la religion.

Sportif : cette spécialité permet à un personnage d'avoir des relations dans le milieu sportif.

RELIGIONS

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence concerne tout ce qui attrait aux différentes religions existantes, aussi bien les savoirs théoriques que pratiques.

Spécialités :

Déterminez une religion de votre choix que le personnage connaît tout particulièrement.

TECHNOLOGIE

Ce domaine regroupe toutes les compétences ayant attrait aux sciences physiques, à la mécanique, à l'informatique et aux télécommunications en général.

COMMUNICATIONS

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence regroupe toutes les connaissances nécessaires afin d'utiliser des appareils de communication, récents ou anciens. À prendre au sens large, elle permet également l'utilisation d'appareils tels que les senseurs et autres sonars.

Spécialités :

Morse : cette compétence permet au personnage d'utiliser le morse pour communiquer, qu'il utilise un appareil télégraphique, une source lumineuse ou autre.

Senseurs : cette spécialité permet d'utiliser les systèmes radars d'une installation ou d'un véhicule.

Télécommunication : cette spécialité permet d'utiliser des systèmes de communication en tous genres.

CRYPTOLOGIE

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence correspond à l'étude et l'utilisation pratique des codes afin de crypter des données, ce qui comprend également l'utilisation d'éventuelles machines et autres matériels nécessaires au cryptage.

Spécialités :

Cryptanalyse : cette spécialité permet à un personnage d'essayer de craquer un code dont il ne connaît pas la clé.

Cryptographie : cette spécialité permet d'une part de coder un message mais aussi de le décoder si la clé utilisée est connue.

INFORMATIQUE

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence permet à un personnage d'utiliser la plupart des terminaux informatiques, qu'ils soient récents ou anciens.

Spécialités :

Hardware : cette spécialité regroupe l'ensemble des savoirs concernant les propriétés des systèmes informatiques.

Holographie : cette spécialité permet de coder des systèmes holographiques.

COMPÉTENCES

Logiciels : cette spécialité permet d'utiliser la plupart des logiciels informatiques mais aussi d'en concevoir.

Piratage : cette spécialité permet de s'introduire dans un système informatique.

Recherches : cette compétence permet trouver une information précise dans un système informatique, qu'il s'agisse d'une simple recherche sur un réseau ou une fouille minutieuse des dossiers cachés dans la mémoire d'un terminal.

INGÉNIERIE

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence permet de concevoir, entretenir et réparer des machines technologiquement avancées. Elle concerne en grande partie les instruments électroniques ou énergétiques.

Spécialités :

Conceptions : cette spécialité permet au personnage de dessiner et concevoir divers appareils (générateur électrique, canon IEM, consoles informatiques...).

Démolition : cette spécialité permet au personnage de concevoir des explosifs, de savoir où les placer mais aussi de les désamorcer.

Nanotechnologie : cette spécialité permet au personnage de concevoir et manipuler des nanocréatures.

Réparations : cette spécialité permet d'entretenir et réparer divers systèmes complexes.

MÉCANIQUE

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence autorise la conception, l'entretien et la réparation de systèmes mécaniques par le personnage. Différente d'Ingénierie, ces deux compétences s'avèrent souvent complémentaires.

Spécialités :

Véhicules aériens : cette spécialité permet la construction et la réparation de véhicules aériens.

Véhicules navals : cette spécialité permet la construction et la réparation de véhicules navals.

Véhicules spatiaux : cette spécialité permet la construction et la réparation de véhicules spatiaux.

Véhicules terrestres : cette spécialité permet la construction et la réparation de véhicules terrestres.

SCIENCES EXACTES

Caractéristique principale : Intelligence

Description : cette compétence regroupe savoirs théoriques et appliqués concernant l'ensemble des sciences dites exactes, à savoir la physique, la biologie, ...

Spécialités :

Astronomie : cette spécialité regroupe l'ensemble des connaissances concernant les astres.

Biologie : cette spécialité regroupe l'ensemble des connaissances concernant les sciences du vivant.

Chimie : cette spécialité regroupe l'ensemble des connaissances concernant l'étude de la matière.

Physique : cette spécialité regroupe l'ensemble des connaissances concernant les forces (balistique, ...).

COMPÉTENCES

Vous trouverez ci-dessous un récapitulatif des compétences du DDZ System.

Combat à distance	Combat au corps-à-corps
Armes de jet	Armes courtes
Armes de poing	Armes longues
Armes d'épaule	Armes à deux mains
Armes lourdes	Arts martiaux
Armes embarquées	Bagarre
Lancer	Esquive
Communication	Conduite
Comédie	Aérien
Communication corporelle	Équitation
Commandement	Naval
Éloquence	Sous-marin
Intimidation	Spatial
Séduction	Terrestre
Culture	Habilité
Arts	Acrobatie
Dressage	Athlétisme
Génétique	Discrétion
Géographie	Jeux
Science de la Nature	Sports
Systèmes planétaires	Système D
Investigation	Santé
Contrefaçon	Chirurgie
Criminologie	Herboristerie
Crochetage	Médecine
Observation	Médecine vétérinaire
Passe-passe	Premiers soins
Psychologie	Survie
Sciences sociales	Technologie
Administration	Communications
Coutumes	Cryptologie
Histoire	Informatique
Langues	Ingénierie
Milieus	Mécanique
Religions	Sciences exactes

PROTECTIONS

Ce chapitre vous apprendra à gérer les deux principaux éléments caractérisant une protection, à savoir la Résistance et la Solidité. Le terme protection recouvre ici un domaine extrêmement vaste, comprenant aussi bien une armure de chevalier qu'un gilet pare-balle, le blindage recouvrant un véhicule ou même un mur ou une table derrière lequel le personnage aurait trouvé refuge.

TYPES DE PROTECTIONS

Il est possible de distinguer quatre grandes familles de protections au sein du DDZ System : les individuelles, les intégrales, les globales et les boucliers.

La première famille est dite partielle car correspondant à des pièces bien précises ne protégeant qu'un membre défini. Un casque pour la tête, un plastron pour le tronc, etc.

La seconde famille est celle des protections intégrales. Il s'agit d'un ensemble de pièces individuelles assemblées les unes entre les autres et fonctionnant en un tout, comme une armure de chevalier par exemple. Les valeurs d'une protection intégrale ne sont jamais données dans leur ensemble au sein des tables d'équipements mais une règle simple permet de les déterminer. La Résistance indiquée correspond à celle du tronc. Pour connaître celles des bras, des jambes et de la tête, il suffit de baisser ce niveau d'un point. N'oubliez pas de calculer la Solidité des pièces en conséquence.

La troisième famille correspond à celle des protections globales. Autrement dit, un blindage fait d'un seul bloc et protégeant le corps de son porteur dans son intégralité. Il s'agit la plupart du temps de protections énergétiques englobant leurs porteurs dans une bulle. Ce type de protection possède en général une valeur de Résistance plus élevée que la moyenne mais lorsque celle-ci tombe à 0, le système ne protège plus rien.

La dernière famille est une classe un peu à part. Il s'agit des boucliers, ces protections se manipulant avec l'avant-bras. Leur fonctionnement particulier est décrit à la fin de ce chapitre.

RESISTANCE

La Résistance correspond à la capacité qu'à une entité inorganique à encaisser un choc. Des composés tels que le cristal par exemple auront une Résistance très faible. À l'opposé, une plaque d'acier s'avérera beaucoup plus robuste. Dès lors qu'un personnage encaisse des dommages, la Résistance de la protection qu'il revêt intervient.

Cette variable agit comme un réducteur de dégâts, à l'instar de l'Encaissement pour les individus. Une fois les dommages bruts d'une attaque calculés, le joueur doit tout d'abord leur soustraire la valeur de Résistance correspondant à la partie de la protection touchée. S'il ne reste plus de points à répartir, cela signifie que la protection a entièrement absorbé l'impact. S'il reste des points, ceux-ci affectent alors le personnage normalement.

Comme nous le verrons dans la partie suivante, il peut arriver que les dommages occasionnés soient très importants et qu'ils détériorent la protection. Dans une telle situation, celle-ci voit ses points de Résistance diminuer. Et lorsqu'ils deviennent égaux à 0, la protection est considérée comme détruite, du moins trop endommagée pour assurer son rôle.

SOLIDITE

La Solidité représente la robustesse d'une protection et sa capacité à résister à l'usure. Cette valeur correspond à un palier qui, lorsqu'il est franchit, signifie que la protection se trouve détériorée et perd une partie de son efficacité. La Solidité d'une protection correspond à sa Résistance multipliée par 2.

En pratique, cette variable intervient juste après l'étape précédente. Si les dommages restent supérieurs ou égaux au seuil de Solidité une fois la valeur de Résistance déduite, l'armure perd un point de Résistance. Toutefois, cette diminution de la valeur de Solidité ne modifie pas le niveau original de la solidité de la protection.

Ici, contrairement au cas particulier que représentent les boucliers, les protections ne peuvent perdre plus d'un point de Résistance par attaque, quelque soit le

PROTECTIONS

montant des dégâts restants.

Exemple : le personnage, prit dans une fusillade, reçoit une balle. Fort heureusement, il portait une protection de Résistance 4 et de Solidité 8. Les dommages bruts sont calculés et s'avèrent égaux à 14. Le joueur leur soustrait donc les 4 points de son armure, ramenant ce score à 10. Restant supérieurs à la valeur de Solidité de la protection, ces dégâts entraînent une diminution de la Résistance de 1 point, celle-ci passant alors à 3.

PROTECTIONS MULTIPLES

S'il est tout à fait envisageable qu'un personnage cumule plusieurs protections individuelles afin de protéger différentes parties de son corps, difficile de cumuler plusieurs protections intégrales sans qu'il ne voit sa mobilité réduite.

Beaucoup de protections intégrales se composent de plusieurs couches de protections et celles-ci sont déjà prises en compte dans les tables d'équipements proposées.

Pour cela, le système interdit, du moins déconseille fortement, le cumul de plusieurs couches d'armure sur une même partie du corps. Si toutefois l'occasion venait à se présenter, suivez la règle suivante.

Premièrement, il est nécessaire d'additionner les valeurs de Résistance des différentes protections. Faites ensuite de même pour leurs Solidités car dans ce cas de figure la somme des Résistances n'est pas multipliée par deux. Toutefois, leur fonctionnement en jeu reste identique. Enfin, chaque couche d'armure supplémentaire entraîne un malus de 6 points aux mouvements du personnage.

BOUCLIERS

Les boucliers sont un type particulier de protection, ce statut étant inhérent à leur utilisation. En effet, il est autant possible de s'en servir pour encaisser un coup que pour le dévier.

De base, le DDZ System considère les boucliers comme des éléments actifs liés à la défense d'un personnage. Aussi fournissent-ils un bonus à la Garde des avatars. À chaque bouclier est associée une valeur de défense qu'il convient d'additionner au score de Garde du personnage. Utilisé ainsi, le bouclier ne subit que des dégâts mineurs qui n'affectent en rien sa Solidité ou sa Résistance.

Toutefois, qu'il ait raté son jet de défense ou qu'il souhaite délibérément l'utiliser de cette manière, il est possible pour un joueur de déclarer que son bouclier encaissera l'intégralité des dégâts de l'attaque. Quelque soit leur montant, le personnage en lui-même ne recevra pas le moindre dommage. Une fois soustrait la Résistance du bouclier des dégâts bruts, le joueur doit calculer le nombre de palier de solidité compris au sein des points de

dommage restants. Ainsi, pour chaque palier de Solidité atteint, le bouclier perdra un point de Résistance.

Ici, contrairement à une protection classique, un bouclier peut tout à fait perdre plusieurs points de Résistance au cours d'une même attaque, voire l'intégralité. Bien entendu, dès que celui-ci aura atteint le seuil fatidique de 0, il sera considéré comme entièrement détruite.

Exemple : un personnage brandit son bouclier pour se protéger d'un coup d'épée. Le joueur effectue un jet de défense et obtient un score inférieur à celui de son attaquant. L'épée inflige donc des dommages au personnage. Toutefois, ne souhaitant pas que celui-ci perde ses points de santé, le joueur décide que le bouclier seul encaissera l'intégralité des dégâts.

Les dégâts bruts sont égaux à 20 points, la protection conférée par le bouclier est de 4 et sa Solidité de 8. Celui-ci devra donc encaisser 16 points de dommages (20 - 4), correspondant à deux fois sa valeur de Solidité. La protection perd donc 2 points de Résistance, l'amenant à 2. Une nouvelle attaque de la même intensité finirait de le briser.

ARMEMENT

36

Toutes les armes peuvent être catégorisées au sein de deux grandes familles : les armes de corps-à-corps et les armes de combat à distance, autant physiques qu'énergétiques. Chacune d'elles, ainsi que leurs munitions éventuelles, sont définies par divers éléments qui vous permettront en tant que meneur ou joueur de simuler leurs managements et leurs effets.

Ce chapitre vous présentera en premier lieu les différents éléments caractérisant les armes de corps-à-corps, les armes de combat à distance puis, en dernier lieu, les règles concernant la gestion des projectiles.

ARMES DE CORPS-A-CORPS

Les armes de corps-à-corps sont des outils de combat à la portée limitée impliquant une très grande proximité entre leurs utilisateurs. Certaines comme les lances ou les fouets disposent de modificateurs relatifs à leur conception, conférant à leurs utilisateurs un avantage ou un malus.

La liste ci-dessous vous présentera les différentes caractéristiques décrivant une arme de corps-à-corps ainsi que les abréviations qui les désignent :

Arme : il s'agit tout simplement du nom de l'arme.

Spécialité : il s'agit du nom de la spécialité permettant de maîtriser l'arme au mieux.

P.B. : il s'agit de la Puissance de Base de l'arme. À celle-ci s'ajoute en général la valeur d'Impact de l'utilisateur.

E.P. : il s'agit de l'Échelle de Puissance de l'arme.

Condition(s) : il s'agit du ou des minimums à respecter pour pouvoir espérer manier l'arme correctement. À défaut, celle-ci est inutilisable.

Effet : il s'agit d'un modificateur particulier lié à la nature de l'arme.

Disponibilité : il s'agit d'une indication relative à la rareté de l'arme.

Prix : il s'agit du prix de l'arme.

ARMES DE COMBAT A DISTANCE

Les armes de combat à distance disposent d'un grand champ d'action et utilisent des projectiles afin d'atteindre leurs cibles. Ceux-ci peuvent aussi bien être énergétiques que physiques.

La liste ci-dessous vous présentera les différentes caractéristiques décrivant une arme de combat à distance ainsi que les abréviations qui les désignent.

Arme : il s'agit tout simplement du nom de l'arme.

Spécialité : il s'agit du nom de la spécialité permettant de maîtriser l'arme au mieux.

Modèle : il s'agit du gabarit de l'arme. Celui-ci peut être Léger, Moyen ou Lourd. Cette caractéristique influe en particulier sur les dégâts que l'arme occasionne et les munitions qu'elle consomme.

P.B. : il s'agit de la Puissance de Base de l'arme. À celle-ci s'ajoute en général le code de des munitions utilisées.

C/R : il s'agit du nombre de Coups par Round que l'arme peut tirer.

Rounds : il s'agit du nombre de rounds durant lesquels l'arme peut tirer avant de devoir être rechargée.

T.R. : pour Temps de Rechargement. Il s'agit du nombre de rounds nécessaire pour recharger l'arme.

P.M. : il s'agit de la portée moyenne de l'arme.

E.P. : il s'agit de l'Échelle de Puissance de l'arme.

Condition(s) : il s'agit du ou des minimums à respecter pour pouvoir espérer manier l'arme correctement. À défaut, celle-ci est inutilisable.

Disponibilité : il s'agit d'une indication relative à la rareté de l'arme.

Prix : il s'agit du prix de l'arme.

PORTÉE

À chaque arme de combat à distance est associée une valeur de portée moyenne, indiquant son rayon d'action standard. Il est possible que la cible du personnage se situe plus près ou plus loin que cette distance et dès lors, il vous est possible en tant que meneur de faire intervenir quelques modificateurs.

ARMEMENT

EFFETS LIÉS AUX ARMES DE CORPS-A-CORPS

Tout comme les munitions des armes de combat à distance, les armes de corps-à-corps peuvent bénéficier d'effets particuliers liés à leur nature. La liste qui suit n'est pas exhaustive mais vous présente les plus courants sans toutefois faire intervenir de trop nombreuses règles supplémentaires et vous laissant libre champs d'introduire par la suite vos propres modificateurs.

À noter que contrairement aux armes de combat à distance, les armes de corps-à-corps peuvent cumuler plusieurs effets.

ALLONGE

La capacité Allonge désigne des armes de corps-à-corps disposant d'un champ d'action supérieur à la moyenne. Il s'agit de la plupart des armes d'hast et de quelques armes souples comme le fouet. De par leurs dimensions, elles confèrent à leurs utilisateurs un net avantage au combat. En effet, celui qui manipule un armement de ce type dispose d'un bonus de 6 points à son jet d'Initiative. Toutefois, si le personnage se retrouve pris au dépourvu, ce bonus est annulé.

En revanche, s'il offre un avantage certain en début de combat, ce type d'armement perd toute son utilité dans un combat trop rapproché. Pire, il peut rapidement s'avérer être un fardeau. Dès lors que l'adversaire parvient à pénétrer sa zone de défense, le personnage subit un malus de 6 points à tous ses jets d'attaque tant qu'il manipulera cette arme. Techniquement, l'adversaire parvient dans cette zone s'il parvient à infliger des dommages au porteur de l'arme. Dans le cas contraire, on considère qu'il est toujours maintenu à distance.

DEFENSIVE

Bien qu'elles puissent être utilisées de manière offensive, ces armes ont avant tout été conçues dans le but de protéger leurs utilisateurs, causant en cela peu de dommages.

Lorsqu'une telle arme est utilisée en combinaison avec une autre de même type, elle confère un malus de 6 points à l'attaque mais augmente la défense du personnage de 3 points. Le maniement de ce type d'armes nécessite que le personnage soit ambidextre.

Malgré tout, le cumul de plusieurs armes défensives ne permet pas le cumul de ce bonus et malus.

LOURDE

Les armes disposant de cette capacité possèdent une masse telle qu'elles s'avèrent difficiles à manier correctement. Causant énormément de dégâts, seules des personnes robustes peuvent se vanter de réussir à les manipuler.

Une arme affublée de ce modificateur confère au personnage un malus de 3 points à son initiative, quelque soit sa puissance.

LANCER

Certaines petites armes s'avèrent suffisamment équilibrées pour être aussi bien utilisées comme armes de corps-à-corps que comme armes de lancer.

Une arme disposant de ce modificateur peut autant être utilisée avec la compétence Lancer qu'avec une compétence de combat au corps-à-corps.

ARMEMENT

Si les personnages se situent entre la valeur de la portée moyenne et 50% de cette valeur, aucun modificateur ne s'applique. S'ils se trouvent à une distance comprise entre 4 mètres et 50% de la portée moyenne, le défenseur subit un malus de 6 points à son jet de défense. Enfin, si les personnages se trouvent au corps-à-corps, soit environ moins de 4 mètres l'un de l'autre, le défenseur subit un malus de 9 points à son jet de défense.

En revanche, si l'espace qui sépare le tireur de sa cible est compris entre la portée moyenne et 150% de celle-ci, le défenseur gagne un bonus de 6 points. Et si la distance est comprise entre 150 et 175% de la valeur de la portée moyenne de l'arme, ce bonus passe à 9 points.

Au-delà de cette distance, on considère que l'arme n'offre plus assez de précision pour pouvoir atteindre la cible.

Exemple : un pistolet à une portée moyenne de 60 mètres. Si le tireur se trouve entre 30 et 60 mètres de sa cible, aucun modificateur ne s'applique. Si cette distance est comprise entre 4 et 30 mètres, la cible bénéficie d'un malus de 6 points à sa défense, 9 points si cette distance est inférieure à 4 mètres.

À contrario, si la distance qui les sépare est comprise entre 60 et 90 mètres, le défenseur obtient un bonus de 6 points à son jet de défense, 9 points si la distance est comprise entre 90 et 120 mètres.

MUNITIONS

Chaque munition dispose d'un code dé noté de la manière suivante : xDy. La lettre majuscule D située en position centrale se lit « dé » et représente tout simplement le dé qu'il vous faudra lancer afin de déterminer les dégâts du tir. La lettre x correspond à la quantité de dés que vous devrez lancer tandis que la lettre y représente le rang de la munition, c'est-à-dire le type de dés que vous devrez utiliser.

Comme vu précédemment, le DDZ System fait principalement appel à cinq types de dés : celui à 2 faces, à 3 faces, à 4 faces, à 6 faces et à 12 faces. Une munition basique, c'est-à-dire non-affectée par un quelconque effet, dispose d'un code dé compris entre 1D4 et plusieurs D12.

CALIBRES

Une arme ne peut généralement être utilisée qu'avec une munition de calibre très précis. Afin de simplifier cette lecture en jeu, le DDZ System répartit ces calibres en trois catégories : petit, moyen et gros. Il n'existe pas de dimensions spécifiques quant à l'attribution de ces valeurs, celles-ci dépendant avant tout de la nature de l'arme.

Concernant des balles d'armes à feu classique,

DUREE DES EFFETS

Dans un souci de simplicité, chaque effet ne dure qu'un seul round bien que certains pourraient en durer plusieurs, comme Acide par exemple.

la répartition peut se faire ainsi : le qualificatif « petit » se rapporte à des munitions dont la taille est inférieure à 7mm, « moyen » correspond à des balles dont le diamètre est compris entre 7 et 10mm tandis que « grand » est réservé à une taille supérieure à 10mm mais inférieure à 20mm.

Des catégories d'armes différentes, comme l'artillerie par exemple, disposeront de leurs propres répartitions qui différeront totalement de celle citée au-dessus.

EFFETS

Les effets de munitions sont des caractéristiques particulières pouvant être attribuées à une munition physiques, les munitions énergétiques ne pouvant pas en bénéficier. Notez qu'il n'est possible d'attribuer qu'un seul effet par munition. De plus, selon sa nature, il ne sera pas possible de lui assigner n'importe quel effet. Reportez-vous aux munitions décrites dans les suppléments pour savoir de quels effets elles peuvent bénéficier.

Dans le cas d'une diminution du code dé, il est nécessaire de baisser successivement le nombre de dés lancés (pour un minimum de 1) puis leur type (pour un minimum de 2). Si l'une de ces deux variables venait à atteindre son seuil minimum, ce serait la seconde qui subirait les diminutions restantes.

À contrario, une augmentation entraîne dans un premier temps une augmentation du type de dé utilisé (pour un maximum de 12) et seulement après, une augmentation du nombre de dés lancés. Si le type de dé venait à atteindre sa valeur maximale, les augmentations restantes se répercuteraient uniquement sur le nombre de dés à lancer.

Si par défaut, les munitions présentées dans les différentes tables d'équipements dépourvues du moindre effet, chacune d'elles est accompagnée d'une liste des différents effets dont elle peut bénéficier.

Exemple : une munition basique disposant d'un code dé de 2D6 devient 1D6 une fois dotée d'un effet incendiaire. Si elle était de type Fragmentation, son code dé serait alors égal à 2D12.

Une roquette basique cause 2D12 points de dommages. Si elle devait être affublée de l'effet Fragmentation, son code dé deviendrait alors égal à 3D12.

ARMEMENT

Vous trouverez ci-après la liste complète des effets qu'il est possible d'attribuer aux munitions physiques existantes.

ACIDE

Description : cette munition causant peu de dommages en elle-même est creuse et contient une petite quantité d'un acide très corrosif actif durant quelques secondes.

Effet(s) : code dé munition -1. +1D6 points de dommage.

ASPIRANTE

Description : cette munition génère un micro-champ de gravité à densité extrême, créant un effet d'aspiration endommageant et broyant tout objet physique à sa portée.

Effet(s) : code dé munition +1. La cible doit réussir un jet de Force Difficile ou se retrouver aspirée près du centre de l'explosion

COLLE

Description : cette munition ne cause aucun dommage. En revanche, elle dégage à l'impact un épais fluide se solidifiant rapidement, immobilisant totalement sa cible.

Effet(s) : la cible doit réussir un jet de Constitution Difficile ou subir un malus de -2D à tous ses jets liés au mouvement. Si le joueur n'a plus de dé à lancer, il est considéré comme complètement englué.

CRYOGENIQUE

Description : cette munition contient une substance capable d'absorber la chaleur très rapidement, gelant instantanément tout ce qui entre à son contact.

Effet(s) : code dé munition -1. La cible doit réussir un jet de Constitution à 24 ou se retrouver gelée.

DUM-DUM

Description : cette munition possède un grand pouvoir stoppant et est conçue pour causer un maximum de dégâts à des cibles molles. À contrario, elle se révèle peu efficace contre des cibles plus résistantes.

Effet(s) : dégâts +6 contre les cibles non-blindées. En revanche, si la cible porte une protection, aucun bonus ne s'applique et les dégâts sont divisés par deux et ce, avant décompte de sa Résistance Naturelle.

EMPOISONNEE

Description : creuse, cette munition ne cause que peu de dégâts en elle-même. En revanche, elle contient un puissant poison se libérant dans l'organisme de la cible à l'impact. Les effets dépendent avant tout du poison utilisé.

Effet(s) : code dé munition -1. +1D3 points de dommages ou dégâts variables si poison précis choisit.

FLASH

Description : cette munition ne cause aucun dégât mais produit un puissant flash lumineux accompagné d'une impulsion sonore rendant tout individu à portée sourd et aveugle durant une poignée de seconde.

Effet(s) : aveugle et assourdit tous ceux qui y sont exposés durant 1D2 tours.

FRAGMENTATION

Description : cette munition équipée d'une charge explosive se désintègre en libérant une grande quantité de granelles, provoquant des dégâts accrus pour un investissement dérisoire.

Effet(s) : Code dé munition +1.

FUMIGENE

Description : cette munition ne cause aucun dégât mais dégage une épaisse fumée occultant totalement la zone qu'elle couvre, rendant ceux qui s'y déplacent indétectables visuellement parlant.

Effet(s) : /

I.E.M.

Description : une munition I.E.M., pour Impulsion ElectroMagnétique, ne cause aucun dommage physique mais est capable de griller n'importe quel système électronique.

Effet(s) : rend automatiquement hors-service l'électronique.

INCENDIAIRE

Description : ces munitions provoquant peu de dégâts à l'impact contiennent un liquide hautement inflammable provoquant de graves brûlures.

Effet(s) : code dé munition -1. +1D6 points de dommages.

PERFORANTE

Description : cette munition spéciale est profilée pour percer les armures et protections diverses que peuvent revêtir les cibles afin de se prémunir des projectiles classiques. Elle est en revanche relativement inefficace contre des cibles molles.

Effet(s) : dégâts +6 contre le blindage. En revanche, si la cible ne porte pas de protection, aucun bonus ne s'applique. De plus, dès que les dégâts s'appliquent à la santé d'un membre, leur valeur est divisée par deux et ce, avant décompte de son Encaissement.

SUBLETALE

Description : cette munition, semblable à un projectile classique, est conçue de manière à ne pas être mortelle. Faite de matériaux composites, elle permet de mettre hors-combat une menace potentielle sans la tuer.

Effet(s) : dégâts normaux mais non mortel.

TRACANTE

Description : cette munition semblable à n'importe quelle autre est équipée d'un dispositif pyrotechnique laissant une traînée derrière lui. Cela permet entre autre au tireur d'améliorer sa précision ou de désigner une cible.

Effet(s) : +3 au prochain tir visé.

EQUIPEMENT

40

L'équipement comprend une large gamme de produits dont les personnages pourront avoir l'utilité. Qu'il s'agisse d'une simple corde, de nourriture, d'un véhicule ou d'une arme, tous ces éléments sont considérés comme de l'équipement et sont détaillés dans les divers suppléments de Deep Universe Seed.

En dehors des armes, protections, drogues et véhicules disposant de règles spécifiques, les fournitures plus conventionnelles ne nécessitent pas de gestion particulière. Aussi ce court chapitre ne s'intéresse-t-il qu'à un seul élément commun à tous les équipements, quels qu'ils soient : la Disponibilité.

Gardez toutefois à l'esprit que cette règle est avant tout présente afin de vous apporter une échelle de valeur quant aux diverses fournitures qu'il est possible d'acquérir. Libre à vous d'en tenir compte ou non en fonction de vos besoins.

DEGRE DE DISPONIBILITE

Comme son nom l'indique, la Disponibilité d'un équipement mesure la facilité qu'aura un personnage à le trouver. Dès lors que ce dernier souhaite obtenir un objet, le meneur lance 1D12. Si le résultat est compris entre 1 et la valeur maximale indiquée, le personnage le trouve. Dans le cas contraire, il n'est pas disponible.

Le joueur a toutefois une seconde chance pour dénicher ce bien tant convoité, en passant par des voies parallèles comme le marché noir. Il doit effectuer un jet de Milieux, éventuellement associé à une spécialisation en rapport, dont la difficulté dépend directement du degré de rareté du bien. En cas de réussite, le personnage obtient ce qu'il veut mais pour un prix doublé. Dans le cas contraire, l'équipement désiré est tout bonnement introuvable.

VARIATION DE PRIX

Les disponibilités indiquées dans les diverses tables d'équipements ne sont qu'une moyenne. Selon la ville, la région, le pays ou même la planète où se trouve le personnage, ces degrés seront certainement amenés à fluctuer.

DEGRES DE DISPONIBILITE

Banal : l'objet peut se trouver n'importe où, aussi n'est-il pas nécessaire de recourir au moindre jet. Dès lors qu'un personnage le cherche, il le trouve.

Courant : l'objet se trouve facilement mais seulement dans des boutiques spécialisées. Un personnage a 9 chances sur 12 de le trouver. En cas d'échec, la difficulté du jet de Milieux est de 12.

Peu courant : l'objet est difficile à trouver, même dans les boutiques spécialisées. Un personnage a 6 chances sur 12 de le trouver. En cas d'échec, la difficulté du jet de Milieux est de 18.

Rare : l'objet est si difficile à trouver qu'il n'est bien souvent disponible que sur commande. Un personnage a 3 chances sur 12 de le trouver. En cas d'échec, la difficulté du jet de Milieux est de 24.

Très rare : l'objet est quasiment introuvable, correspondant généralement à un produit fabriqué sur mesure. Un personnage n'a que 2 chances sur 12 de le trouver. En cas d'échec, la difficulté du jet de Milieux est de 30.

Introuvable : bien qu'il ne soit pas véritablement introuvable, un objet pourvu de ce degré de Disponibilité correspond à un produit rare. Parfois unique. Aussi un personnage qui voudrait se le procurer n'aurait qu'une chance sur 12 de le trouver. En cas d'échec, la difficulté du jet de Milieux est de 42.

Au cas où un objet verrait son degré de disponibilité augmenté, à savoir qu'il se fait de plus en plus rare, son prix serait alors multiplié par 2 pour chaque palier supplémentaire. Ce multiplicateur n'est pas cumulatif. Un objet passant de Banal à Rare, soit une augmentation de 3 paliers, ne verra pas son prix multiplié par 6 (2 fois trois paliers) mais serait successivement multiplié par 2 trois fois de suite (soit une multiplication du prix par 8).

De même, chaque baisse de degré de Disponibilité d'un produit entraîne une division de son prix par

EQUIPEMENT

deux. Tout comme pour l'augmentation, cette baisse se fait successivement.

Exemple : dans un milieu tempéré, l'eau dispose du degré

de disponibilité Banal. En revanche, dans un environnement chaud et désertique, elle serait alors considérée comme Très rare. Sa disponibilité augmentant de 4 degrés, son prix s'en trouvera multiplié par 16.

Variation de la Disponibilité	Prix
+ ou - 1 degré	x2 ou /2
+ ou - 2 degrés	x4 ou /4
+ ou - 3 degrés	x8 ou /8
+ ou - 4 degrés	x16 ou /16
+ ou - 5 degrés	x32 ou /32

DROGUES

42

Les drogues concernent toutes substances chimiques capables d'augmenter ou modifier les capacités du sujet qui les absorbent. Elles peuvent donc tout aussi bien être légales et améliorer la santé de leurs consommateurs, comme la plupart des médicaments, ou au contraire être totalement illégales et détériorer leur état physique et mental. Ce chapitre vous détaillera précisément les règles régissant leurs créations.

D'une manière générale, plus une drogue est chère, plus elle est raffinée, offrant un maximum de sensations pour un minimum d'effets secondaires. Et si l'effet primaire d'une drogue peut apporter un bonus au sujet, le secondaire est très souvent un retour de flammes pouvant entraîner de graves conséquences si l'individu qui a absorbé la drogue ne l'encaisse pas.

GESTION

Avant de passer aux règles de création de drogues à proprement parler, voyons tout d'abord les différents points permettant de les gérer au sein du jeu.

PRESENTATION

La présentation de la drogue n'influe en rien sur la difficulté du jet de création de la drogue et elle est laissée à la libre volonté du joueur. La plupart des drogues existent sous forme de comprimés, de liquide ou de poudre mais il est également possible de les créer sous forme de patch, de pâte... Cette partie est généralement laissée à la libre envie du producteur de la substance.

ABSORBER UNE DROGUE

Lorsqu'un personnage absorbe une drogue, qu'il en soit conscient ou non, il lui est impossible de résister à ses effets primaires et est forcé de les subir, quelque soit sa constitution. En revanche, il lui est possible de résister à ses effets secondaires.

Enfin, dès lors qu'il consomme une dose, le personnage voit son niveau de dépendance augmenter d'une

valeur égale au degré de dépendance du produit consommé.

DELAI D'ASSIMILATION

Par défaut, le temps d'assimilation d'une drogue est d'un tour. Lorsque le personnage prend une dose, les effets de celle-ci s'appliquent au tour suivant. Il est possible d'augmenter ce laps de temps mais ceci relève d'un choix purement personnel de la part du concepteur de la substance et n'influe aucunement sur sa difficulté de réalisation.

RESISTER A UN EFFET SECONDAIRE

Si un personnage qui ingère une drogue ne peut lutter contre ses effets primaires, il n'en va pas de même pour les secondaires. S'il veut tenter d'y résister, il devra effectuer un jet de Constitution dépendant d'une part de la quantité des effets secondaires, d'autre part de leurs Virulences.

Afin de déterminer le niveau de difficulté du jet, il convient tout d'abord de voir quel est le niveau de virulence maximum du ou des effets secondaires. S'il s'agit du niveau 1, la difficulté de base sera de 12. S'il s'agit du niveau 2, elle sera de 18. Enfin, si l'un des effets secondaires est de niveau 3, la difficulté du jet de Constitution sera de 24.

Il ne reste ensuite qu'à multiplier le nombre d'effets secondaires par 3 et d'ajouter ce produit à la difficulté de base déterminée précédemment. Le total est alors égal à la difficulté qu'il faudra passer pour que le personnage ne souffre pas d'effets indésirables.

Si le jet est une réussite, le personnage ne souffre d'aucun effet secondaire. En revanche, il n'en va pas de même si l'action est un échec. Si la drogue ne possédait qu'un seul effet secondaire, le personnage en souffre automatiquement. Si elle en avait plusieurs, le joueur doit se munir de 1D12, le lancer et se reporter à la table suivante.

De base, un personnage souffre automatiquement des effets les moins virulents. Si tous ont la même Virulence, ceux que subit le personnage sont déterminés

DROGUES

soient par le meneur, soit par un jet dé.

Exemple : une drogue dispose de trois effets secondaires. Deux sont de niveaux 1, le troisième possède une Virulence de 2. La difficulté de base sera donc de 18. Il faut y ajouter le nombre d'effets secondaires multipliés par 3, ici 9.

Pour résister aux effets secondaires de cette drogue, le personnage devra réussir un jet de Constitution supérieur ou égal à 28. Lançant 3D12, le personnage échoue. Il lance donc 1D12 et obtient 8. Il souffrira donc de 2 des trois effets secondaires de la substance qu'il a ingurgitée.

Quantité d'effets secondaire de la drogue	Effets subis		
	1	2	3
Deux effets	01-06	07-12	/
Trois effets	01-04	05-08	09-12

DÉPENDANCE

La consommation d'une drogue entraîne généralement le gain d'un certain nombre de points appelés degrés de dépendance. Se cumulant à chaque prise, ils permettent de déterminer l'état de dépendance du personnage vis-à-vis des produits qu'il ingurgite.

En termes de règles, la dépendance se divise en six paliers, chacun d'eux permettant de traduire le rapport qu'entretient le personnage envers les substances qu'il absorbe.

Le premier niveau est gradué de 0 à 19. À ce stade, le personnage n'est en rien dépendant et son niveau de dépendance diminuera naturellement au rythme d'un point par semaine, cela à compter de sa dernière prise.

Le second palier, allant de 20 à 30, correspond à un état de dépendance faible. Dès lors qu'un personnage voit sa dépendance passer le seuil des 19 points, il doit réussir un jet de Constitution dont le niveau de difficulté correspond au nouveau seuil de dépendance. Si le jet est une réussite, son niveau de dépendance redescend automatiquement à 19. Si le jet est un échec, le personnage est considéré comme accroc à la substance concernée. Dès lors, son niveau de dépendance ne peut plus diminuer de manière naturelle, l'obligeant à suivre un traitement spécifique. En revanche, la quantité de degrés de dépendance conférée par la drogue est divisée par deux, arrondie au supérieur si besoin. Cet état d'addiction oblige le personnage à consommer le produit concerné au moins une fois par mois.

Le troisième palier est compris entre 31 et 50 et correspond à un état de dépendance modérée. À ce niveau, le personnage doit consommer au moins une dose une fois toutes les deux semaines.

Le quatrième niveau, compris entre 51 et 80, cor-

respond à un état de dépendance fort. À ce stade, le personnage doit consommer au moins une dose par semaine.

Le cinquième palier, allant de 81 à 120, correspond à un état de dépendance très fort. Le personnage est alors forcé d'ingurgiter au moins une dose par jour.

Le dernier stade, supérieur à 120, correspond à un état de dépendance extrême. Le personnage est forcé de consommer une dose par heure et doit réussir un jet de Constitution Difficile à chaque prise. Un échec entraînerait une overdose et le décès du personnage.

Niveau	État de dépendance	Période de prise
20-30	Faible	1 fois/mois
31-50	Moyen	1 fois/2 semaines
51-80	Fort	1 fois/semaine
81-120	Très fort	1 fois/jour
121 et plus	Extrême	1 fois/heure*

*Jet de Constitution Difficile nécessaire à chaque prise

GÉRER LE MANQUE

Dès lors qu'il devient dépend, le personnage doit consommer la substance concernée à intervalles réguliers. S'il manque une prise, il entre alors en état de manque.

En termes de jeu, le personnage doit réaliser un jet de Volonté dont la difficulté dépend de son niveau d'addiction. Si le jet est réussi, il tombera sous le coup d'un malus simple s'appliquant à l'ensemble de ses actions. Si le jet est un échec, ce malus sera beaucoup plus important. Dans tous les cas, ce modificateur reste actif jusqu'à ce qu'il comble son manque ou que sa dépendance disparaisse.

Par ailleurs, chaque mois passé en état de manque fait diminuer la dépendance du personnage d'un point.

Dépendance	Volonté	Réussite	Échec
Faible	18	-3	-6
Moyenne	24	-6	-1D12
Forte	28	-1D12	-2D12
Très forte	32	-2D12	-3D12
Extrême	36	-3D12	Échec automatique

DÉSINTOXICATION

Il est possible pour un personnage de suivre une cure de désintoxication mais il s'agit là d'un travail de longue haleine. Un personnage suivant une cure devra tout d'abord réussir un jet de Volonté dont la difficulté dépend de l'état d'avancement de la dépendance. Le jet devra être supérieur à 18 si la dépendance est faible, 24 si la dépendance est moyenne, 30 si elle est forte, 36 si elle est très

forte ou extrême. En cas d'échec, et à moins d'être interné de force, le personnage n'entreprendra rien pour changer la situation.

S'il réussit son jet, le personnage peut entreprendre une désintoxication auprès d'un établissement spécialisé. Pour chaque jour passer en centre, le personnage perd 1D6 point(s) de dépendance. La durée des séjours peut varier mais en termes de règles, le personnage est considéré comme guéri dès lors que son niveau de dépendance atteint 19. Au-delà, les traitements n'apportent pas davantage d'effets et il lui reviendra de faire attention.

État de dépendance	Difficulté du jet
Faible	18
Moyen	24
Fort	30
Très fort	36
Extrême	36

CONCEVOIR UNE DROGUE

Voyons à présent les connaissances nécessaires pour confectionner une drogue. La compétence Herboristerie est la première à permettre d'en fabriquer, pouvant être renforcée par l'achat de la spécialité Droque. La compétence Sciences Exactes accompagnée de sa spécialité Chimie permet d'obtenir le même résultat. La différence entre l'utilisation de ces deux compétences dépend surtout de l'environnement de travail du personnage. La première permettra l'utilisation de plantes, l'autre de composés chimiques.

Comme pour tout autre jet, confectionner une drogue demande de franchir un certain niveau de difficulté. Celui-ci est variable et dépend avant tout de la drogue fabriquée. En effet, plus cette dernière possédera d'attributs, plus le niveau du jet sera difficile. Plusieurs éléments font augmenter cette difficulté, à savoir les effets primaires, la durée d'assimilation, la durée d'action, le lieu et le matériel utilisé ainsi que le degré de dépendance qu'elle engendre. Fort heureusement, il existe plusieurs facteurs à votre disposition vous permettant de baisser ce niveau de difficulté, notamment les effets secondaires.

EFFETS PRIMAIRES

Voyons à présent la première étape de la confection d'une drogue. Il s'agit de choisir son effet primaire. Celui-ci correspond à son effet principal, l'apport majeur qu'elle confèrera à celui qui l'absorbera. La nature et la puissance de cet effet sont pleinement déterminés par l'artisan qui l'aura mis au point, plus l'effet étant puissant, plus le jet de réalisation étant élevé.

Une drogue peut disposer de 1 à 3 effets primaires différents. Il est par ailleurs interdit, du moins très fortement déconseillé, de choisir des effets primaires ayant des effets opposés, comme mélanger un coagulant et un anticoagulant. Chacun de ses effets est divisé en 3 paliers appelés Dosages. Et plus celui-ci est important, plus l'effet primaire est puissant, en contrepartie d'une difficulté de confection augmentée.

Le choix d'un premier effet primaire vous impose une difficulté de base de 15, l'effet ayant un dosage de niveau 1. Chaque effet primaire supplémentaire aura pour conséquence d'augmenter la difficulté de 12 points.

Par la suite, augmenter le dosage d'un effet d'un niveau augmentera la difficulté générale de 6 points, chaque Dosage devant être comptabilisé indépendamment. En d'autres termes, il est impossible de passer du niveau 1 au niveau 3, sans tenir compte du niveau 2.

Enfin la quantité d'effets primaires sélectionnés et leurs niveaux maximums vous permettront de déterminer le nombre d'effets secondaires que vous pourrez choisir et le niveau de Virulence que vous pourrez leur assigner. Ainsi, le nombre d'effets secondaires d'une drogue ne peut excéder le nombre d'effets primaires. De plus, leurs Virulences ne peuvent être supérieures au plus important Dosage de la substance créée.

Exemple : si une drogue contient deux effets primaires, l'un de Dosage 1 (premier effet primaire Dosage 1 = difficulté 15) et l'autre de Dosage 3 (effet primaire supplémentaire de niveau 3 = $12 + 6 + 6 = 24$), la difficulté initiale sera de 39. Si l'on souhaite y adjoindre des effets secondaires, le nombre de ceux-ci ne pourra excéder 2 et leur Virulence maximale sera de 3.

Choix	Difficulté	Prix
Premier effet primaire	+15	+15
Effet primaire supplémentaire	+12	+15
Palier de dosage supplémentaire	+6	+10

EFFETS SECONDAIRES

Un effet secondaire est un effet indésirable et néfaste pour le consommateur de la drogue qui peut même s'avérer mortel dans certains cas. En résultent des déséquilibres métaboliques entraînés par les composants utilisés, par certaines de leurs propriétés, d'un manque de raffinement ou d'un défaut de conception. Il est possible de distinguer deux types d'effets secondaires : ceux qui sont passagers, disparaissant une fois les effets primaires dissipés, et ceux qui s'étalent sur la durée.

L'ajout d'un effet secondaire n'est pas obligatoire mais sa présence permet d'abaisser la difficulté de confection d'une drogue. Celle-ci peut donc disposer de 0 à 3 effets secondaires, le nombre de ces altérations ne pou-

DROGUES

vant dépasser la quantité d'effets primaires sélectionnés. Chaque ajout d'un nouvel effet secondaire entraîne une diminution de la difficulté de 6 points.

Ces effets sont eux aussi divisés en trois paliers appelés Virulence. De base, son niveau est égal à 1 mais il est possible de l'augmenter, chacune de ces augmentations permettant de diminuer la difficulté de création de 3 points. Bien entendu, chaque seuil doit être acquis un à un.

Autre utilité des effets secondaires : mesurer le degré de qualité de la drogue. Un tel produit dépourvu de tels effets sera considéré comme d'excellente qualité et aura un prix de vente très élevé. En revanche, trop d'imperfection entraîne une diminution importante du prix de vente du produit.

Exemple : le niveau de difficulté de confection de la drogue est pour le moment de 39. Comme vu plus haut, il est possible de choisir jusqu'à 2 effets secondaires de Virulence 3, ce que nous allons faire. Le premier sera de Virulence 1 (difficulté = -6) et le second de Virulence 2 (difficulté = -9). La nouvelle difficulté sera à présent égale à 39 - 15, soit 24.

Modificateur	Difficulté	Prix
+1 effet secondaire	-6	-5
Virulence supérieure	-3	-5

TEMPS D'ACTION

De base, on considère que la durée maximale des effets primaires d'une drogue est d'une heure. Une fois la limite horaire atteinte, ils s'estompent, tout comme une partie des effets secondaires bien que beaucoup d'entre eux aient une durée propre dépendant de leur Virulence. Il est possible de diminuer la durée d'une drogue d'une demi-heure mais cela n'influe en rien sur la difficulté de confection. En revanche, les faire durer plus longtemps entraîne son augmentation.

Il est possible d'améliorer le temps d'action d'une drogue par paliers de 30 minutes, chacun d'eux augmentant la difficulté de 3 points.

Palier	Difficulté	Prix
-30 minutes	/	/
+30 minutes	+3	+5

ENVIRONNEMENT DE CONFECTION

Le matériel et le lieu de confection influent directement sur la facilité qu'aura le chimiste à fabriquer la substance désirée. En effet, il est beaucoup plus aisé de les concevoir dans un laboratoire dernier cri avec du matériel

de pointe que dans une cave humide avec un matériel sale et obsolète. La partie suivante vous décrira brièvement les quatre grandes conditions de conception qu'il est possible de distinguer.

Conditions insalubres : l'environnement de confection de la drogue est très dégradé et/ou le matériel utilisé est de très mauvaise qualité.

Mauvaises conditions : l'environnement de confection de la drogue n'est pas ce qu'il y a de plus propice à ce genre d'activité et/ou le matériel est peu adapté ou en mauvais état.

Conditions correctes : l'environnement de confection de la drogue n'est pas optimal mais réunis des conditions d'hygiène suffisantes et/ou le matériel utilisé est adapté et fonctionnel.

Conditions optimales : l'environnement de confection de la drogue est totalement aseptisé et se trouve pourvu de tout le matériel adéquat à ce type d'activité.

Exemple : la drogue étant conçue par une grande compagnie pharmaceutique, le concepteur de la drogue bénéficie de conditions optimales (difficulté = -3). La difficulté de confection de la substance n'est plus que de 21.

Condition de fabrication	Difficulté	Prix
Insalubre	+12	0
Mauvaise	+6	+5
Correcte	+0	+10
Optimale	-3	+20

POTENTIEL DE DEPENDANCE

L'un des plus gros inconvénients d'une drogue est sans aucun doute le fait qu'elle puisse rendre son consommateur dépendant. Certains procédés existent et permettent d'éliminer cette sensation mais les moyens financiers et matériels sont beaucoup plus importants, impactant directement sur le prix de la substance mais aussi sur la difficulté de réalisation du produit.

Afin de simuler ceci, chaque drogue dispose d'un degré de dépendance, allant de 0 pour les plus faibles à 5 pour celles disposant du plus grand seuil d'addiction. Ce sont ces paliers viennent se cumuler dans la jauge de dépendance des personnages.

Exemple : le personnage décide de concevoir une drogue moyennement addictive, c'est-à-dire avec un degré de dépendance de deux. La difficulté finale de conception de la drogue est donc toujours de 21.

DROGUES

Degré	Échelle de dépendance	Difficulté	Prix
3	Forte	-3	x0.5
2	Moyenne	0	x1
1	Faible	+6	x2
0	Nulle	+12	x4

DEGRE DE LEGALITE

La production et la nature des drogues sont extrêmement réglementées et une habilitation délivrée par les autorités est nécessaire pour fabriquer ses propres substances légalement.

Le degré de légalité des drogues s'étale ainsi sur trois niveaux. Le premier rassemble toutes les drogues dites légales, c'est-à-dire celles disponibles sur le marché de manière officielle après avoir répondu à un certain nombre de critères. Le second niveau concerne les drogues dites illégales car jugées trop dangereuses. Difficile à trouver, leur production et consommation est passible de lourdes peines judiciaires.

Enfin le dernier niveau concerne les drogues dites expérimentales. Ni légales, ni illégales, ce sont des produits en cours de développement et bien souvent à usage militaire. Pouvant s'avérer dangereuse pour la santé, leur consommation est faite sous étroite surveillance. Sur le marché noir, ces substances se vendent à prix d'or.

Le degré de légalité permet également de mesurer la difficulté à se procurer le produit. Ainsi, trouver une drogue de niveau 1 correspond à une difficulté comprise entre 1 et 24. Une drogue de niveau 2 à une difficulté comprise entre 18 et 30 alors que les produits expérimentaux se trouvent rarement à une valeur inférieure à 24. Ces difficultés ne restent que des indices et il convient au meneur de jauger avec quelle difficulté ses joueurs trouveront les substances désirées.

Degré	Description	Prix	Disponibilité
1	Légale	x1	1-24
2	Illégale	x2	18-30
3	Expérimentales	x4	24 et plus

PRIX

Le composé est prêt, reste à déterminer le coût auquel il pourra être vendu. Chaque effet primaire augmente le prix de 15 Po. Ensuite, les paliers de dosage supérieurs à 1 ajoutent chacun 10 Po.

Les effets secondaires ont l'effet inverse, c'est-à-dire qu'ils contribuent à la baisse du prix. Chaque niveau de Virulence implique une diminution du prix de 5 Po.

La durée de base d'une drogue n'a aucun impact

sur son prix, tout comme la diminution de sa durée d'action. Toutefois, chaque augmentation de la durée de 30 minutes entraîne une augmentation du prix de 5 Po.

Interviennent ensuite les conditions de fabrication, venant eux aussi ajouter de la valeur à la drogue.

Enfin, il est nécessaire de prendre en compte le degré de dépendance du produit. Plus il est faible, plus le produit est chère. La différence vient du fait qu'il agit comme un multiplicateur de la somme obtenue juste avant cette étape. Le produit obtenu est égal au prix d'une dose.

Exemple : le personnage a réussi son jet de Chimie et est parvenu à confectionner sa drogue. Il lui reste à présent à déterminer son prix. Celle-ci est constituée de deux effets primaires, montant le tarif à 30 Po. Le premier possède un Dosage de 1, ce qui n'influe pas sur le prix. En revanche, le second effet est de niveau 3, augmentant le prix initial de 20 Po (Dosage 2 = 10 Po + Dosage 3 = 10 Po). À ce stade, le coût est de 50 Po.

Viennent ensuite les 2 effets secondaires. Le premier, d'une Virulence de 1, baisse le prix de 5 Po. Le second de niveau 2 diminue le prix de 10 Po, ce qui donne au total un coup égal à 35 Po.

La durée du produit n'a pas été modifiée aussi cette étape ne modifie-t-elle en rien le résultat précédent. En revanche, ayant été fabriqué dans un laboratoire spécialisé, son coût est majoré de 20 Po pour un total de 55 Po.

Le degré de dépendance de la drogue étant de 2, le résultat obtenu doit être multiplié par 1. De plus, la substance étant légale, ce produit doit être à nouveau multiplié par 1. Une dose de cette substance coûtera donc à son acheteur 55 populus.

Variables	Prix
Effet primaire Dosage 1	+15
Dosage supplémentaire	+10
Effet secondaire Virulence 1	-5
Virulence supplémentaire	-5
Durée supplémentaire	+5
Environnement de confection	0 à +20
Degré de dépendance	x0.5 à x3
Degré de légalité	x1 à x4

DROGUES

EFFETS PRIMAIRES

Vous trouverez dans les lignes ci-après la liste complète des effets primaires qu'il est possible d'attribuer à une drogue.

EFFETS MEDICAUX

Les effets suivants concernent les drogues ayant un impact sur la santé et le fonctionnement cellulaire de leurs consommateurs. Ces substances sont capables de renforcer la plupart des organismes.

ANTIBIOTIQUE

Ce type de drogues dispose de propriétés lui permettant de limiter l'action de certaines bactéries, microbes, virus, venins ou poisons. Utilisé pour lutter contre les infections en tout genre, cet effet permet à son consommateur de voir sa santé se rétablir plus rapidement que la normale.

En termes de jeu, le personnage voit la progression d'une maladie dont il souffre stoppée et sa santé peut même s'en trouver renforcée. La drogue doit être spécifique à la maladie et donc être fabriquée spécialement pour elle.

Dosage 1 : le consommateur voit la progression de la maladie dont il souffre stoppée.

Dosage 2 : le consommateur voit la progression de la maladie stoppée, bénéficiant d'1D4 points de vie si la maladie lui avait fait perdre des points de santé.

Dosage 3 : le consommateur voit la progression de la maladie stoppée, bénéficiant d'1D6 points de vie si la maladie lui avait fait perdre des points de santé.

ANTICOAGULANT

Ce type de drogue a la propriété de fluidifier le sang ce qui en fait l'antidote parfait pour annuler les effets d'un coagulant. Les substances contenues dans le sang (antibiotiques, drogues, poisons, etc.) sont alors distribués beaucoup plus rapidement et l'on note chez la plupart des sujets une légère augmentation des réflexes.

En termes de jeu, plus le dosage de la drogue est fort, plus les substances contenues dans le sang seront assimilées rapidement. De plus, le consommateur verra ses réflexes plus ou moins aiguisés.

Dosage 1 : la circulation sanguine du consommateur se fluidifie nettement, diminuant de 25% le temps d'action de toutes les substances circulant dans son sang. De plus, il bénéficie d'un bonus de 3 points à ses jets d'initiative mais voit chacun des dégâts encaissés augmenter de ce même montant.

Dosage 2 : la circulation sanguine du consommateur se fluidifie nettement, diminuant de 50% le temps d'action de toutes les substances circulant dans son sang. De plus, il bénéficie d'un bonus de 6 points à ses jets d'initiative mais voit chacun des dégâts encaissés augmenter de ce

même montant.

Dosage 3 : la circulation sanguine du consommateur se fluidifie nettement, diminuant de 75% le temps d'action de toutes les substances circulant dans son sang. De plus, il bénéficie d'un bonus de 9 points à ses jets d'initiative mais voit chacun des dégâts encaissés augmenter de ce même montant.

APHRODISIAQUE

Ce type de drogue joue sur les glandes phéromonales et sexuelles de son consommateur, développant son pouvoir de séducteur et augmentant grandement son appétit sexuel, quel que soit l'individu face à lui.

En termes de jeu, plus le dosage de la drogue est fort, plus le personnage attire les gens de son entourage. En revanche, il devra réussir des jets de Volonté afin de ne pas sauter sur tout ce qui bouge.

Dosage 1 : le consommateur bénéficie d'un bonus de 3 points à toutes ses actions de séduction. En revanche, il devra réussir un jet de Volonté à 18 s'il ne veut pas se mettre à draguer la première personne venue.

Dosage 2 : le consommateur bénéficie d'un bonus de 6 points à toutes ses actions de séduction. En revanche, il devra réussir un jet de Volonté à 24 s'il ne veut pas se mettre à draguer la première personne venue.

Dosage 3 : le consommateur bénéficie d'un bonus de 9 points à toutes ses actions de séduction. En revanche, il devra réussir un jet de Volonté à 30 s'il ne veut pas se mettre à draguer la première personne venue.

COAGULANT

Ce type de drogue possède la propriété d'épaissir le sang, ce qui en fait l'antidote parfait pour annuler les effets d'un anticoagulant. De fait, les substances présentes dans l'organisme seront moins rapidement assimilées et auront un effet prolongé. En revanche, ce genre de produit n'est pas sans provoquer quelques problèmes cardiaques. Le sang devenant plus épais, le cœur doit alors fournir un effort plus grand afin d'oxygéner correctement l'organisme.

En termes de jeu, cette drogue augmente la durée d'action des substances contenues dans le sang du consommateur.

Dosage 1 : le consommateur voit le temps d'action de toutes les substances présentes dans son organisme augmenter de 25%. De plus, son Encaissement augmente temporairement de 3 points. En revanche, il subit un malus d'un montant équivalent à toutes ses actions physiques (courses, saut, ...).

Dosage 2 : le consommateur voit le temps d'action de toutes les substances présentes dans son organisme augmenter de 50%. De plus, son Encaissement augmente temporairement de 6 points. En revanche, il subit un malus d'un montant équivalent à toutes ses actions physiques (courses, saut, ...).

Dosage 3 : le consommateur voit le temps d'action de

DROGUES

toutes les substances présentes dans son organisme augmenter de 75%. De plus, son Encaissement augmente temporairement de 9 points. En revanche, il subit un malus d'un montant équivalent à toutes ses actions physiques (courses, saut, ...).

CONTRACEPTIF

Ce type de drogues a la faculté d'inhiber les capacités des glandes reproductrices sexuelles. Un individu peut ainsi avoir des rapports non protégés avec une personne du sexe opposé sans avoir à craindre la moindre descendance.

En termes de jeu, plus le dosage de la drogue est fort, moins les chances d'avoir d'enfants sont grandes. Attention, cela ne signifie pas que le personnage puisse devenir stérile.

Dosage 1 : après avoir pris cette drogue, le personnage a 9 chances sur 12 pour que le contraceptif ait fonctionné.

Dosage 2 : après avoir pris cette drogue, le personnage a 10 chances sur 12 pour que le contraceptif ait fonctionné.

Dosage 3 : après avoir pris cette drogue, le personnage a 11 chances sur 12 pour que le contraceptif ait fonctionné.

EFFETS MENTAUX

Les effets suivants concernent les drogues ayant un impact sur l'esprit de leurs consommateurs. Substances agissant sur le cerveau et les connexions nerveuses, elles provoquent en général des états seconds durant lesquels la personnalité du sujet peut se retrouver altérée. Son comportement change, sa perception de la réalité est faussée, bref il peut perdre tout ou partie de sa lucidité.

AMELIORATION MENTAL

Ce type de drogues a la faculté d'augmenter grandement les capacités mentales de la personne qui l'ingurgite, la rendant plus intelligente, plus forte mentalement ou même plus séduisante. Pas tant par son aspect physique qui n'est en rien modifié mais par sa façon de parler ou sa gestuelle.

En termes de jeu, cette substance augmente d'un ou plusieurs points une unique caractéristique sociale ou mentale, caractéristique déterminée par le concepteur de la drogue lors de sa fabrication.

Dosage 1 : augmente la caractéristique choisie de 1 point.

Dosage 2 : augmente la caractéristique choisie de 2 points.

Dosage 3 : augmente la caractéristique choisie de 3 points.

ANALGESIQUE

Ce type de drogue atténue la douleur et peut même, en fonction des dosages, l'inhiber totalement, donnant à son consommateur l'impression d'être invulnérable.

En termes de jeu, cette substance annule le malus de dés lié à la perte de santé d'un membre.

Dosage 1 : permet d'ignorer le malus lié à l'état Blessé d'un unique membre.

Dosage 2 : permet d'ignorer les malus liés à l'état Blessé et Fracturé d'un membre ou ceux liés à l'état Blessé de l'ensemble des membres.

Dosage 3 : permet d'ignorer l'ensemble des malus liés aux états Blessé et Fracturé de tous les membres.

DEPRESSEUR

Ce type de drogues a la propriété de détendre son consommateur, de le faire se sentir serein et calme. En fonction du dosage, il pourra même ressentir une intense fatigue parcourir ses muscles, lui faisant perdre toute coordination dans ses mouvements. Dans les cas extrêmes, cela peut même l'emmener lentement mais sûrement vers une mort par arrêt respiratoire.

En termes de jeu, plus le dosage de la drogue est important, plus le malus imposé aux jets d'actions du personnage est important.

Dosage 1 : le consommateur se sent extrêmement relaxé et subit un malus de 6 points à toutes ses actions.

Dosage 2 : le consommateur ressent une extrême lassitude et subit un malus de 12 points à toutes ses actions.

Dosage 3 : le consommateur n'arrive plus à se tenir debout et subit un malus de 24 points à toutes ses actions.

EUPHORISANT

Ce type de drogues fait ressentir à son consommateur une certaine euphorie, si bien que le malheur et les ennuis semblent couler sur lui sans l'atteindre. En effet, le sujet aura souvent tendance à arborer un sourire plus ou moins naïf. En revanche, une fois l'effet de la drogue dissipé, le retour à la réalité est très difficile, ce qui le pousse à en reprendre aussitôt pour fuir à nouveau la réalité.

En termes de jeu, plus le dosage de la drogue est important, plus il est difficile pour le personnage de rester accroché à la réalité.

Dosage 1 : le consommateur se sent bien et détendu dans sa tête, les petits tracas de la vie quotidienne n'entachent en rien son moral. Il lui faut réussir un jet de Volonté à 18 pour qu'il accorde la moindre importance aux événements dont il est le témoin. De plus, cet effet augmente automatiquement son niveau de dépendance de 1 point.

Dosage 2 : le consommateur se sent tout ce qu'il y a de plus heureux et peu de chose peuvent affecter ce sentiment de bien-être. Il lui faut réussir un jet de Volonté à 24 pour qu'il accorde la moindre importance aux événements dont il est le témoin. De plus, cet effet augmente automatiquement son niveau de dépendance de 2 points.

Dosage 3 : le consommateur ne ressent plus aucun stress, sentiments de frustration ou tristesse. Il lui faut réussir un jet de Volonté à 30 pour qu'il accorde la moindre importance aux événements dont il est le témoin. De plus, cet effet augmente automatiquement son niveau de dépendance de 4 points.

DROGUES

HALLUCINOGENE

Ce type de drogues s'attaque aux récepteurs sensoriels du cortex cérébral, altérant la perception qu'a le consommateur de son environnement. Peu à peu, il verra se fondre réalité et fantasmes, son imagination le faisant évoluer dans un nouvel univers onirique qu'il sera le seul à percevoir. Cependant, cette substance peut faire virer le voyage au cauchemar si elle est mal encaissée.

En termes de jeu, afin de ne pas mêler rêves et réalité, le personnage devra réussir un jet de Volonté dont la difficulté dépend du dosage.

Dosage 1 : le consommateur perçoit le monde tel qu'il est réellement, a quelques éléments imaginaires près. Il doit réussir un jet de Volonté à 18 pour discerner le réel du fantasme.

Dosage 2 : la frontière entre la réalité et les illusions est de plus en plus floue. Le consommateur doit réussir un jet de Volonté à 24 pour discerner le réel du fantasme.

Dosage 3 : le consommateur vit dans un rêve éveillé. Il doit réussir un jet de Volonté à 30 pour discerner le réel du fantasme.

HYPNOTIQUE

Ce type de drogues détend son consommateur jusqu'à faire disparaître toute trace de volonté. Il devient alors tout ce qu'il y a de plus conciliant, répondant avec plaisir et servilité aux moindres désirs de son entourage, quel qu'il soit. De plus, il ne gardera que peu de souvenirs de ses actes.

En termes de jeu, s'il souhaite résister à un ordre qui lui est donné, le consommateur devra réussir un jet de Volonté Difficile associé à un malus lié au dosage de la drogue. De plus, s'il souhaite se souvenir de ses événements, il devra réussir un jet d'Intelligence dont la difficulté dépendra elle aussi du dosage.

Dosage 1 : le consommateur subit un malus de 1D à tous ses jets de Volonté. Il doit réussir un jet d'Intelligence à 18 pour se souvenir du déroulement des événements.

Dosage 2 : le consommateur subit un malus de 2D à tous ses jets de Volonté. Il doit réussir un jet d'Intelligence à 24 pour se souvenir du déroulement des événements.

Dosage 3 : le consommateur subit un malus de 3D à tous ses jets de Volonté. Il doit réussir un jet d'Intelligence à 30 pour se souvenir du déroulement des événements.

EFFETS PHYSIQUES

Les effets suivants concernent les drogues ayant un impact sur les capacités physiques de leurs consommateurs. Substances pouvant agir sur le cerveau ou les muscles, elles provoquent en général chez l'individu qui les absorbe des états seconds durant lesquels il est capable, ou se croit capable, d'outrepasser ses limites.

BUFFEUR PHYSIQUE

Ce type de drogues a la faculté d'augmenter grandement les aptitudes physiques de la personne qui l'ingurgite, la rendant plus résistante ou plus forte.

En termes de jeu, cette substance augmente d'un ou plusieurs points une unique caractéristique physique ou sensorielle, caractéristique déterminée par le concepteur de la drogue lors de sa fabrication.

Dosage 1 : augmente la caractéristique choisie de 1 point.

Dosage 2 : augmente la caractéristique choisie de 2 point.

Dosage 3 : augmente la caractéristique choisie de 3 point.

OPANT

Ce type de drogues inhibe toute forme de fatigue chez l'individu qui les prend. En revanche, une prise prolongée, en plus d'entraîner des troubles du sommeil, amène le sujet à devenir instable psychologiquement, le rendant agressif et violent. Il aura également tendance à croire qu'il est capable de dépasser ses limites alors qu'au contraire, son corps s'épuise de manière vertigineuse.

En termes de jeu, cet effet permet au personnage de rester éveillé plus longtemps que la moyenne.

Dosage 1 : le consommateur a l'impression de ne pas avoir besoin de se reposer. Il bénéficie d'un bonus de 6 points à tous ces jets de Constitution dans le cadre d'un jet de résistance à la fatigue.

Dosage 2 : le consommateur a la nette impression d'être toujours en forme. Il bénéficie d'un bonus de 12 points à tous ces jets de Constitution dans le cadre d'un jet de résistance à la fatigue.

Dosage 3 : le consommateur n'est quasiment plus sujet au sommeil. Il bénéficie d'un bonus de 18 points à tous ces jets de Constitution dans le cadre d'un jet de résistance à la fatigue.

SOPORIFIQUE

Ce type de drogues a un puissant effet relaxant sur son consommateur et a la particularité de pouvoir s'employer localement. En fonction du dosage, les effets pourront varier, de l'incapacité à se concentrer au sommeil profond, en passant par une impossibilité de la part du sujet à se mouvoir.

En termes de jeu, plus le dosage est fort, plus le jet de Constitution pour rester éveillé devra être important.

Dosage 1 : le consommateur doit réussir un jet de Constitution à 18 pour rester éveillé ou mouvoir son ou ses membres anesthésiés.

Dosage 2 : le consommateur doit réussir un jet de Constitution à 24 pour rester éveillé ou mouvoir son ou ses membres anesthésiés.

Dosage 3 : le consommateur doit réussir un jet de Constitution à 30 pour rester éveillé ou mouvoir son ou ses membres anesthésiés.

STIMULANT

Ce type de drogues est capable de renforcer temporairement l'organisme afin qu'il soit plus résistant aux

agressions extérieures, quelles soient microbiennes, parasitaires ou résultant d'une lutte.

En termes de jeu, cette substance augmente d'une part la valeur de Riposte du personnage ainsi que ses jets de Constitution s'ils concernent une résistance à un organisme étranger. En revanche, il ne protège pas des effets d'une drogue ou d'un poison.

Dosage 1 : augmente l'Encaissement du personnage de 3 points. Ce bonus s'applique également aux jets de Constitution du personnage dans le cadre d'un jet de résistance à un organisme étranger.

Dosage 2 : augmente l'Encaissement du personnage de 6 points. Ce bonus s'applique également aux jets de Constitution du personnage dans le cadre d'un jet de résistance à un organisme étranger.

Dosage 3 : augmente l'Encaissement du personnage de 9 points. Ce bonus s'applique également aux jets de Constitution du personnage dans le cadre d'un jet de résistance à un organisme étranger.

EFFETS SECONDAIRES

Vous trouverez dans les lignes ci-après la liste complète des effets secondaires qu'il est possible d'attribuer à une drogue.

EFFETS GENERAUX

Ce type d'effets à une action globale sur l'organisme du consommateur, aussi bien physique que mentale.

DEPENDANCE AGGRAVEE

La substance ingurgitée augmente les effets de dépendances chez le consommateur qui devient alors accro beaucoup plus rapidement.

Virulence 1 : augmente la dépendance du personnage de 2 points.

Virulence 2 : augmente la dépendance du personnage de 3 points.

Virulence 3 : augmente la dépendance du personnage de 5 points.

MORT

La substance ingurgitée a été facile à fabriquer. Et pour cause, elle a été préparée à l'aide de produits chimiques tout bonnement mortel pour n'importe quel organisme.

Virulence 1 : le joueur lance 1D12, son personnage à 1 chance sur 12 de succomber aux effets de la drogue.

Virulence 2 : le joueur lance 1D12, son personnage à 2 chances sur 12 de succomber aux effets de la drogue.

Virulence 3 : le joueur lance 1D12, son personnage à 4 chances sur 12 de succomber aux effets de la drogue.

EFFETS MENTAUX

Les effets secondaires mentaux ont une action directe sur l'encéphale de leurs consommateurs, pouvant provoquer troubles de la personnalité, désordre mental ou destruction partielle du système nerveux.

CAUCHEMARS

La substance ingurgitée a le désagréable effet de provoquer de violents cauchemars à son consommateur, l'empêchant de dormir convenablement. Perdant peu à peu le sommeil, la nature de ses songes poussent le sujet à rapidement devenir agressif avec son entourage.

Virulence 1 : le consommateur est sujet à de terribles cauchemars sur une période de 24 heures. Pour ne pas cauchemarder, il doit réussir un jet de Volonté à 18. En cas d'échec, au réveil, il devra réussir un jet de Savoir-vivre à 18 au risque d'être de très mauvaise humeur.

Virulence 2 : le consommateur est sujet à de terribles cauchemars sur une période de 48 heures. Pour ne pas cauchemarder, il doit réussir un jet de Volonté à 24. En cas d'échec, au réveil, il devra réussir un jet de Savoir-vivre à 24 au risque de devenir agressif avec son entourage.

Virulence 3 : le consommateur est sujet à de terribles cauchemars sur une période de 96 heures. Pour ne pas cauchemarder, il doit réussir un jet de Volonté à 30. En cas d'échec, au réveil, il devra réussir un jet de Savoir-vivre à 30 au risque d'être agressif et violent avec son entourage, en particulier avec les éléments lui rappelant son mauvais rêve de la veille.

COMA

La substance ingurgitée provoque un violent effet soporifique sur le consommateur qui tombe alors dans un profond coma. Bien qu'il soit de durée relativement courte, cet état peut s'avérer dangereux pour le sujet qui n'est alors plus capable de s'alimenter sans assistance.

Virulence 1 : le consommateur doit réussir un jet de Volonté à 18 au risque de tomber dans un coma d'une durée de 24 heures.

Virulence 2 : le consommateur doit réussir un jet de Volonté à 24 au risque de tomber dans un coma d'une durée de 72 heures.

Virulence 3 : le consommateur doit réussir un jet de Volonté à 30 au risque de tomber dans un coma d'une durée de 144 heures.

DEGENERATION NERVEUSE

La substance ingurgitée dispose d'agents capables de parasiter les neurones du consommateur. Ce faisant, le personnage voit certaines de ses facultés mentales diminuer petit à petit jusqu'à atteindre l'état de légume.

Virulence 1 : le joueur lance 1D12, son personnage à 3 chances sur 12 de voir sa caractéristique Intelligence diminuée d'un point sur une période de 72 heures.

Virulence 2 : le joueur lance 1D12, son personnage à 3

DROGUES

chances sur 12 de voir sa caractéristique Intelligence diminuée d'un point définitivement.

Virulence 3 : le joueur lance 1D12, son personnage à 1 chance sur 2 de voir sa caractéristique Intelligence diminuée d'un point définitivement.

DÉPENDANCE PSYCHOLOGIQUE

La substance ingurgitée crée chez son consommateur un sentiment de dépendance temporaire intense qu'il ne pourra pas réprover, se traduisant par des crises de paranoïa, une impossibilité à se concentrer et divers autres troubles du comportement. Dès lors, le sujet se sentira obligé de trouver et prendre une nouvelle dose.

Virulence 1 : le consommateur doit réussir un jet de Volonté à 18 sitôt les effets primaires de la drogue dissipés pour ne pas être tenté de reprendre immédiatement une nouvelle dose.

Virulence 2 : le consommateur doit réussir un jet de Volonté à 24 sitôt les effets primaires de la drogue dissipés pour ne pas être tenté de reprendre immédiatement une nouvelle dose.

Virulence 3 : le consommateur doit réussir un jet de Volonté à 30 sitôt les effets primaires de la drogue dissipés pour ne pas être tenté de reprendre immédiatement une nouvelle dose.

DÉPRESSION

La substance ingurgitée rend son consommateur dépressif, celui-ci préférant se replier sur lui-même, perdant le goût de vivre et pouvant aller jusqu'à essayer de se suicider, même si cela implique de mettre son entourage en danger.

Virulence 1 : le consommateur n'ayant plus goût à quoi que ce soit, ce dernier devra réussir un jet de Volonté à 18 pour réaliser la moindre action.

Virulence 2 : le consommateur n'ayant plus goût à quoi que ce soit, ce dernier devra réussir un jet de Volonté à 24 pour réaliser la moindre action.

Virulence 3 : le consommateur devra réussir un jet de Volonté à 30 pour réaliser la moindre action. De plus, il devra réussir un second jet de Volonté à 18. En cas d'échec, il tentera, et ce de manière impulsive, de mettre fin à ses jours.

DIMINUTION MENTALE

La substance ingurgitée se fixe sur certaines terminaisons nerveuses, entraînant une diminution des facultés mentales de l'individu. Dès lors, son comportement se modifiera, le sujet semblant perdre temporairement ses facultés de réflexion, devenant plus malléable ou sans gêne. Le concepteur de la drogue doit préalablement choisir la caractéristique mentale ou sociale vouée à se détériorer

Virulence 1 : le consommateur voit l'une de ses caractéristiques mentales ou sociales diminuer de 1 point durant l'action de la drogue.

Virulence 2 : le consommateur voit l'une de ses caracté-

ristiques mentales ou sociales diminuer de 2 points durant l'action de la drogue.

Virulence 3 : le consommateur voit l'une de ses caractéristiques mentales ou sociales diminuer de 3 points durant l'action de la drogue.

INSOMNIE

La substance ingurgitée inhibe la sensation de fatigue de son consommateur. Celui-ci devient alors très distrait et irritable à cause du manque de sommeil. Les malus s'appliquent après une période de 24 heures sans sommeil.

Virulence 1 : le consommateur est incapable de dormir durant une période approximative de 48 heures et subit dès lors un malus de 3 points à toutes ses actions.

Virulence 2 : le consommateur est insomniaque durant une période approximative de 72 heures et subit dès lors un malus de 6 points à toutes ses actions.

Virulence 3 : le consommateur est insomniaque durant une période approximative de 5 jours et subit dès lors un malus de 12 points à toutes ses actions.

PARANOÏA

La substance ingurgitée rend son consommateur paranoïaque, lui faisant croire peu à peu qu'il est la cible d'une machiavélique conspiration visant à lui nuire.

Virulence 1 : le consommateur a la mauvaise impression d'être constamment surveillé. Néanmoins, cette sensation n'est que passagère et ne dure que 1D12 jours.

Virulence 2 : le consommateur a la mauvaise impression d'être constamment surveillé. Cette sensation dure 1D12 semaines.

Virulence 3 : le consommateur a la mauvaise impression d'être constamment surveillé. Cette sensation dure 1D12 mois.

PERTE DE MÉMOIRE

La substance ingurgitée s'attaque à certains neurones, le consommateur devenant alors incapable d'enregistrer la moindre information ou d'ordonner ses pensées.

Virulence 1 : le consommateur doit réussir un jet d'Intelligence à 18 s'il tente de se souvenir des événements s'étant déroulés alors qu'il était sous l'emprise de sa drogue.

Virulence 2 : le consommateur doit réussir un jet d'Intelligence à 24 s'il tente de se souvenir des événements s'étant déroulés alors qu'il était sous l'emprise de sa drogue.

Virulence 3 : le consommateur doit réussir un jet d'Intelligence à 30 s'il tente de se souvenir des événements s'étant déroulés alors qu'il était sous l'emprise de sa drogue.

PERTE D'INHIBITIONS

La substance ingurgitée inhibe toutes retenues chez son consommateur qui perd alors tout sens de la bienséance.

Virulence 1 : le consommateur subit un malus de 1D en Savoir-vivre.

DROGUES

Virulence 2 : le consommateur subit un malus de 2D en Savoir-vivre.

Virulence 3 : le consommateur subit un malus de 3D en Savoir-vivre.

EFFETS PHYSIQUES

Les effets secondaires physiques s'attaquent principalement au bon fonctionnement de l'appareil locomoteur mais peuvent également être à l'origine de problèmes physiologiques sévères.

ACNE

La substance ingurgitée augmente de façon exponentielle et de manière totalement incontrôlable les sécrétions cutanées, entraînant l'apparition spontanée de boutons sur toute la surface du corps de son consommateur. Peu dérangeant dans un premier temps, ce genre de problème vire rapidement au cauchemar lorsque ces boutons s'infectent et se transforment en abcès.

Virulence 1 : le consommateur voit son corps se couvrir d'innombrables petits boutons rouges ou blancs et subit un malus de 6 points en Charisme durant 1 semaine.

Virulence 2 : le consommateur voit son corps se couvrir d'innombrables petits boutons rouges ou blancs, perdant 1 point en Charisme durant 1 semaine.

Virulence 3 : le consommateur voit son corps se couvrir d'innombrables petits boutons rouges ou blancs, perdant 1 point en Charisme durant 3 semaines.

ACOUPHENE

La substance ingurgitée s'attaque aux tympans du consommateur qui ne peut se débarrasser d'une agaçante gêne sonore.

Virulence 1 : le personnage entend un léger bruit de fond lui imposant un malus de 6 points à tous ses jets portant sur l'audition durant 12 heures.

Virulence 2 : le personnage entend un bruit de fond assez pénible lui imposant un malus de 12 points à tous ses jets portant sur l'audition durant 24 heures.

Virulence 3 : le personnage entend un important bruit de fond lui imposant un malus de 18 points à tous ses jets portant sur l'audition durant 24 heures.

ALLERGIE

La substance ingurgitée provoque une violente réaction de rejet de la part de l'organisme du consommateur qui présente alors plusieurs symptômes plus ou moins grave d'allergies.

Virulence 1 : le consommateur présente diverses plaques, rougeurs ou boutons cutanés ainsi qu'une légère fièvre, subissant un malus de 6 points à toutes ses actions. L'effet dure 12 heures.

Virulence 2 : outre les effets précédents, le consommateur souffre d'une fièvre importante, de démangeaisons et de

difficultés respiratoires, subissant un malus de 12 points à toutes ses actions. L'effet dure 24 heures.

Virulence 3 : le consommateur est très affaibli, souffrant d'une fièvre très importante, de douleurs dans tout le corps et peut à peine respirer, subissant un malus de 18 points à toutes ses actions. L'effet dure 24 heures.

ALTERATION DES SENS

La substance ingurgitée brouille et détraque les capacités sensitives du consommateur qui se retrouve alors incapable de percevoir son environnement dans des conditions optimales.

Virulence 1 : le consommateur subit un malus de 1D en Perception. Il ne recouvre le contrôle de ses sens qu'au bout de deux jours.

Virulence 2 : le consommateur subit un malus de 1D en Perception. Il ne recouvre le contrôle de ses sens qu'au bout de quatre jours.

Virulence 3 : le consommateur subit un malus de 2D en Perception. Il ne recouvre le contrôle de ses sens qu'après une semaine.

ATTAQUE CARDIAQUE

La substance ingurgitée trouble le rythme cardiaque de son consommateur qui risque, même s'il possède le plus puissant des cœurs, de faire un arrêt cardiaque.

Virulence 1 : le joueur lance 1D12, son personnage à 1 chance sur 6 de faire un arrêt cardiaque.

Virulence 2 : le joueur lance 1D12, son personnage à 1 chance sur 4 de faire un arrêt cardiaque.

Virulence 3 : le joueur lance 1D12, son personnage à 1 chance sur 2 de faire un arrêt cardiaque.

CANCERIGENE

La substance ingurgitée est dangereuse dans le sens où elle possède la capacité de développer des tumeurs cancéreuses chez son consommateur environ 1 semaine après son absorption. L'endroit où elle se développe ainsi que ses effets sont à l'entière discrétion du MJ.

Virulence 1 : le joueur lance 1D12, son personnage à 1 chance sur 6 de développer une tumeur bénigne.

Virulence 2 : le joueur lance 1D12, son personnage à 1 chance sur 4 de développer une tumeur grave.

Virulence 3 : le joueur lance 1D12, son personnage à 1 chance sur 2 de développer une tumeur grave.

COLORATION CUTANEE

La substance ingurgitée contient des enzymes qui modifient progressivement la pigmentation de la peau. Celle-ci peut alors s'éclaircir ou totalement s'assombrir mais pas forcément de manière uniforme.

Virulence 1 : le consommateur voit sa peau se couvrir de légères tâches plus sombres et/ou plus claires. Durant 1 semaine, le personnage perd 1 point en Charisme.

Virulence 2 : le consommateur voit sa peau se couvrir de larges tâches plus sombres et/ou plus claires, lui faisant

DROGUES

quasiment perdre son teint naturel. Durant 2 semaines, le personnage perd 1 point en Charisme.

Virulence 3 : le consommateur voit sa peau se couvrir de larges tâches sombres et claires, virant à la jaunisse, lui faisant totalement perdre son teint naturel. Durant 2 semaines, le personnage perd 2 points en Charisme.

CONSTIPATION

La substance ingurgitée provoque une sérieuse constipation chez le consommateur qui ne peut alors plus soulager ses besoins naturels comme il le souhaiterait. Le malus inhérent à cet effet n'est pas immédiat.

Virulence 1 : le consommateur ne peut déféquer durant une période de 72 heures, subissant un malus de 3 points à toutes ses actions en raison de la douleur.

Virulence 2 : le consommateur ne peut déféquer durant une période de 96 heures, subissant un malus de 3 points à toutes ses actions en raison de la douleur.

Virulence 3 : le consommateur ne peut déféquer durant une période de 144 heures, subissant un malus de 6 points à toutes ses actions en raison de la douleur.

DÉLABREMENT GÉNÉTIQUE

La substance ingurgitée altère peu à peu la composition génétique de son consommateur, entraînant une dégradation progressive de ses capacités. Cette altération peut tout aussi bien porter sur des caractéristiques physiques que sur des caractéristiques secondaires (Impact, Garde, Initiative...). Le fabricant de la drogue doit choisir quelle caractéristique est concernée lors de la conception du produit.

Virulence 1 : le consommateur voit l'une de ses caractéristiques physiques diminuer de 1 point ou l'une de ses caractéristiques secondaires de 3 points durant deux semaines.

Virulence 2 : le consommateur voit l'une de ses caractéristiques physiques diminuer de 1 point ou l'une de ses caractéristiques secondaires diminuer de 3 durant quatre semaines.

Virulence 3 : le consommateur voit l'une de ses caractéristiques physiques diminuer de 1 point ou l'une de ses caractéristiques secondaires diminuer de 3 points et ce, de manière définitive.

DÉMANGEAISONS

La substance ingurgitée génère des démangeaisons telles que son consommateur ne pourra les réprimer, celui-ci se grattant jusqu'au sang afin de faire disparaître ces désagréables sensations.

Virulence 1 : le personnage ne peut s'empêcher de se gratter, subissant un malus de 6 points à toutes ses actions.

Virulence 2 : le personnage ne peut s'empêcher de se gratter, allant même jusqu'au sang et subissant un malus de 12 points à toutes ses actions.

Virulence 3 : le personnage ne peut s'empêcher de se gratter, s'entaillant profondément le corps. Subissant un

malus de 12 points, il s'inflige chaque heure une valeur de dégâts égale à sa Constitution durant 3 heures. Les dégâts sont répartis aléatoirement mais l'Encaissement n'intervient pas.

DÉPENDANCE PHYSIOLOGIQUE

La substance ingurgitée crée chez son consommateur un sentiment de dépendance temporaire intense se traduisant par d'incontrôlables tremblements, voire des convulsions dans le pire des cas.

Virulence 1 : le consommateur doit réussir un jet de Volonté à 18 une fois les effets primaires de la drogue dissipés. En cas d'échec, il doit reprendre une nouvelle dose ou subir un malus de 6 points à toutes ses actions physiques en raison des tremblements et ce durant (7-Constitution) heure(s).

Virulence 2 : le consommateur doit réussir un jet de Volonté à 24 une fois les effets primaires de la drogue dissipés. En cas d'échec, il doit reprendre une nouvelle dose ou subir un malus de 6 points à toutes ses actions physiques en raison des tremblements et ce durant (7-Constitution) heure(s).

Virulence 3 : le consommateur doit réussir un jet de Volonté à 30 une fois les effets primaires de la drogue dissipés. En cas d'échec, il doit reprendre une nouvelle dose ou subir un malus de 12 points à toutes ses actions physiques en raison des tremblements et ce durant (7-Constitution) heure(s).

DÉSHYDRATATION

La substance ingurgitée provoque une importante sensation de soif chez son consommateur qui se sentira alors obligé de boire. Purement fictive, cette impression l'obligera, de fait, à régulièrement se rendre aux toilettes afin d'évacuer son trop plein d'eau. À la longue, cet effet peut provoquer un dysfonctionnement rénal.

Virulence 1 : le personnage souffre d'une sensation de déshydratation durant une période de 24 heures.

Virulence 2 : le personnage souffre d'une sensation de déshydratation durant une période de 48 heures.

Virulence 3 : le personnage souffre d'une sensation de déshydratation durant une période de 72 heures.

DÉSTRUCTION D'ORGANES

La substance ingurgitée provoque une suractivité de certains organes de son consommateur. Intensément mobilisés, ceux-ci s'usent de manière exponentielle, se détériorant à une vitesse fulgurante.

Virulence 1 : le consommateur subit 1D4 points de dommages au torse à chaque prise de la drogue. L'Encaissement n'intervient pas.

Virulence 2 : le consommateur subit 1D6 points de dommages au torse à chaque prise de la drogue. L'Encaissement n'intervient pas.

Virulence 3 : le consommateur subit 1D12 points de dommages au torse à chaque prise de la drogue. L'Encaissement

DROGUES

ment n'intervient pas.

DIARRHÉE

La substance ingurgitée possède la dérangeante propriété d'accélérer et fluidifier le transit intestinal de son consommateur qui ne peut alors pas se retenir au risque de souffrir de terribles douleurs abdominales.

Virulence 1 : le consommateur doit réussir un jet de Constitution à 18 pour ne pas se faire dessus et ce toutes les demi-heures jusqu'à la fin des effets primaires de la drogue.

Virulence 2 : le consommateur doit réussir un jet de Constitution à 24 pour ne pas se faire dessus et ce toutes les demi-heures jusqu'à la fin des effets primaires de la drogue.

Virulence 3 : le consommateur doit réussir un jet de Constitution à 30 pour ne pas se faire dessus et ce toutes les demi-heures jusqu'à la fin des effets primaires de la drogue.

DIMINUTION DE CARACTÉRISTIQUE

La substance ingurgitée s'attaque aux capacités de son consommateur, réduisant plus ou moins ses aptitudes. La caractéristique touchée est déterminée par le concepteur de la drogue.

Virulence 1 : le consommateur voit l'une de ses caractéristiques diminuer de 1 point jusqu'à la fin des effets primaires de la drogue.

Virulence 2 : le consommateur voit l'une de ses caractéristiques diminuer de 2 points jusqu'à la fin des effets primaires de la drogue.

Virulence 3 : le consommateur voit l'une de ses caractéristiques diminuer de 3 points jusqu'à la fin des effets primaires de la drogue.

DIURETIQUE

La substance ingurgitée provoque une importante envie d'uriner chez son consommateur qui éprouvera le plus grand mal à se retenir.

Virulence 1 : le consommateur doit réussir un jet de Constitution à 18 pour ne pas être pris de l'envie d'uriner après avoir bu la moindre goutte d'eau. Cet effet s'estompe au bout de 24 heures.

Virulence 2 : le consommateur doit réussir un jet de Constitution à 24 pour ne pas être pris de l'envie d'uriner après avoir bu la moindre goutte d'eau. Cet effet s'estompe au bout de 48 heures.

Virulence 3 : le consommateur doit réussir un jet de Constitution à 30 pour ne pas être pris de l'envie d'uriner après avoir bu la moindre goutte d'eau. Cet effet s'estompe au bout de 48 heures.

DOULEURS

La substance ingurgitée réduit la production d'endorphine sécrétée par l'organisme. Le consommateur est alors beaucoup plus sujet à la douleur et le moindre

coup, même minime, peut devenir une véritable torture.

Virulence 1 : le consommateur doit réussir un jet de Constitution à 18 après chaque coup au risque de se retrouver incapable d'accomplir sa prochaine action en raison de la douleur qui le saisi.

Virulence 2 : le consommateur doit réussir un jet de Constitution à 24 après chaque coup au risque de se retrouver incapable d'accomplir sa prochaine action en raison de la douleur qui le saisi.

Virulence 3 : le consommateur doit réussir un jet de Constitution à 30 après chaque coup au risque de se retrouver incapable d'accomplir sa prochaine action en raison de la douleur qui le saisi.

ECZÉMA

La substance ingurgitée provoque le dessèchement de la peau du consommateur, causant l'apparition en masse de pellicules et d'eczéma.

Virulence 1 : le consommateur souffre d'un léger eczéma, subissant un malus de 1D en Charisme durant 24 heures.

Virulence 2 : le consommateur souffre d'un important eczéma, subissant un malus de 1D en Charisme durant 48 heures.

Virulence 3 : le consommateur souffre d'un grave eczéma, subissant un malus de 2D en Charisme durant 72 heures.

ENGOURDISSEMENT

La substance ingurgitée est capable d'endormir les membres du sujet, en particulier leurs extrémités. Celui-ci ne pourra plus ressentir ses gestes tels qu'il le devrait et la moindre action devient dès lors très difficile.

Virulence 1 : le consommateur subit un malus de 1D à toutes ses actions physiques.

Virulence 2 : le consommateur subit un malus de 2D à toutes ses actions physiques.

Virulence 3 : le consommateur subit un malus de 3D à toutes ses actions physiques.

FLATULENCES

La substance ingurgitée provoque d'importants maux d'estomac chez son consommateur qui souffre dès lors de flatulences nauséabondes difficiles à retenir.

Virulence 1 : le consommateur subit un malus de 1D en Savoir-vivre durant 24 heures en raison du bruit et de l'odeur.

Virulence 2 : le consommateur subit un malus de 1D en Savoir-vivre durant 48 heures en raison du bruit et de l'odeur.

Virulence 3 : le consommateur subit un malus de 2D en Savoir-vivre durant 48 heures en raison du bruit et de l'odeur.

GLOUTTONNERIE

La substance ingurgitée provoque une insatiable faim chez son consommateur qui ne peut alors s'empêcher de s'empiffrer de toutes substances organiques ou miné-

DROGUES

rales. Peu importe l'origine tant que cela peut réduire son insatiable envie.

Virulence 1 : le consommateur cherchera à engloutir tous les aliments comestibles qu'il aura sous la main et ne pourra se concentrer sur autre chose que combler sa faim. Le personnage subit un malus de 1D s'il tente d'entreprendre la moindre action.

Virulence 2 : le consommateur cherchera à engloutir tous les aliments, comestibles ou non, qu'il aura sous la main et ne pourra se concentrer sur autre chose que combler sa faim. Le personnage subit un malus de 2D s'il tente d'entreprendre la moindre action.

Virulence 3 : le consommateur cherchera à engloutir tout ce qui lui tombera sous la main et ne pourra se concentrer sur autre chose que combler sa faim. Le personnage subit un malus de 3D s'il tente d'entreprendre la moindre action.

IMPUISSANCE

La substance ingurgitée provoque d'importantes pannes sexuelles chez son consommateur.

Virulence 1 : le consommateur devient impuissant durant une période de 3 jours.

Virulence 2 : le consommateur devient impuissant durant une période de 6 jours.

Virulence 3 : le consommateur devient impuissant durant une période de 12 jours.

MAUVAISE HALEINE

La substance ingurgitée confère une haleine exécrable à son consommateur qui indisposera la plupart de ses interlocuteurs.

Virulence 1 : le consommateur souffre d'un malus de 6 points à tous ses jets sociaux impliquant la parole ou une proximité vis-à-vis d'un interlocuteur.

Virulence 2 : le consommateur souffre d'un malus de 9 points à tous ses jets sociaux impliquant la parole ou une proximité vis-à-vis d'un interlocuteur.

Virulence 3 : le consommateur souffre d'un malus de 12 points à tous ses jets sociaux impliquant la parole ou une proximité vis-à-vis d'un interlocuteur.

MIGRAINE

La substance ingurgitée provoque des migraines chez son consommateur qui est de fait incapable de se concentrer.

Virulence 1 : le consommateur est incapable de se concentrer et subit un malus de 6 points à tous ses jets impliquant l'Intelligence.

Virulence 2 : le consommateur est incapable de se concentrer et subit un malus de 12 points impliquant l'Intelligence.

Virulence 3 : le consommateur est incapable de se concentrer et subit un malus de 15 points impliquant l'Intelligence.

NAUSEES

La substance ingurgitée provoque de nombreux reflux gastriques chez son consommateur.

Virulence 1 : le consommateur doit réussir un jet de Constitution à 18 pour ne pas vomir.

Virulence 2 : le consommateur doit réussir un jet de Constitution à 24 pour ne pas vomir.

Virulence 3 : le consommateur doit réussir un jet de Constitution à 30 pour ne pas vomir.

PERTE D'APPETIT

La substance ingurgitée fait disparaître toute sensation de faim chez son consommateur qui oublie alors de s'alimenter correctement et se laisse dépérir à petit feu. Les malus s'appliquent après une période de 24 heures suivant la prise de la drogue s'il n'a pas mangé entre temps.

Virulence 1 : le consommateur ne ressent pas le besoin de s'alimenter durant 48 heures, subissant un malus de 6 points à toutes ses actions.

Virulence 2 : le consommateur ne ressent pas le besoin de s'alimenter durant 72 heures, subissant un malus de 9 points à toutes ses actions. Il devra de plus réussir un jet de Constitution à 18 au bout de la quarante huitième heure au risque de tomber d'inanition.

Virulence 3 : le consommateur ne ressent pas le besoin de s'alimenter durant 96 heures, subissant un malus de 12 points à toutes ses actions. Il devra de plus réussir un jet de Constitution à 18 au bout de la quarante huitième heure au risque de tomber d'inanition et un second à 24 au bout de 72 heures.

REDUCTION SENSORIELLE

La substance ingurgitée réduit temporairement les sens du consommateur durant son temps d'action.

Virulence 1 : le consommateur subit un malus de 3 points à tous les jets impliquant un sens.

Virulence 2 : le consommateur subit un malus de 6 points à tous les jets impliquant un sens.

Virulence 3 : le consommateur subit un malus de 12 points à tous les jets impliquant un sens.

RESPIRATION DIFFICILE

La substance ingurgitée provoque une paralysie plus ou moins prononcée du diaphragme, ce qui engendre chez le consommateur une gêne respiratoire. Dès lors, la moindre activité physique devient un véritable calvaire.

Virulence 1 : le consommateur souffre de douleur dans la poitrine et a du mal à respirer, subissant dès lors d'un malus de 3 points à tous ses jets impliquant une activité physique.

Virulence 2 : le consommateur souffre d'une puissante douleur dans la poitrine et ne peut respirer correctement, subissant dès lors d'un malus de 6 points à tous ses jets impliquant une activité physique.

Virulence 3 : le consommateur souffre d'une terrible cris-

pation de la poitrine et ne peut quasiment plus respirer, subissant un malus de 12 points à tous ses jets impliquant une activité physique.

S AIGNEMENT INTERNE

La substance ingurgitée fragilise l'organisme de son consommateur et provoque chez lui d'abondants saignements intestinaux. L'Encaissement n'intervient pas.

Virulence 1 : le consommateur perd 1D4 points de santé au niveau du tronc par heure durant 6 heures.

Virulence 2 : le consommateur perd 1D4 points de santé au niveau du tronc par heure durant 12 heures.

Virulence 3 : le consommateur perd 1D6 points de santé au niveau du tronc par heure durant 12 heures.

S ALIVATION EXCESSIVE

La substance ingurgitée fait anormalement saliver son consommateur qui aura le plus grand mal à déglutir. Celui-ci aura alors une forte tendance à baver.

Virulence 1 : le consommateur salive beaucoup plus que la normale et de manière continue, l'obligeant à continuellement déglutir pour ne pas baver. De fait, il lui est très difficile de parler et subit un malus de 3 points à tous ses jets oratoire. Cet effet dure 24 heures.

Virulence 2 : le consommateur salive beaucoup plus que ce qu'il peut déglutir. De fait, il subit un malus de 6 points à tous ses jets d'élocution en raison des nombreux fils de bave s'échappant régulièrement de sa bouche. Cet effet dure 48 heures.

Virulence 3 : le consommateur est sous le coup d'une salivation extrême et ne peut faire autrement que de laisser de longs filets de salive s'échapper de sa bouche au risque de s'étouffer. De fait, il subit un malus de 12 points à tous ses jets oratoires. Cet effet dure 48 heures.

S ENSIBILITE LUMINEUSE

La substance ingurgitée s'attaque aux nerfs optiques du consommateur qui est alors rapidement aveuglé par la moindre source lumineuse, même si celle-ci est jugée normale ou même faible par la plupart des individus.

Virulence 1 : le personnage est ébloui par la plupart des sources lumineuses, subissant un malus de 3 points à tous les jets impliquant la vue.

Virulence 2 : le personnage est ébloui par la totalité des sources lumineuses, subissant un malus de 6 points à tous les jets impliquant la vue.

Virulence 3 : le personnage est aveuglé par l'ensemble des sources lumineuses, même faibles, subissant un malus de 12 points à tous les jets impliquant la vue.

S TERILITE

La substance ingurgitée s'attaque aux glandes sexuelles du consommateur qui court alors le risque de devenir stérile.

Virulence 1 : le joueur lance 1D12, son personnage a 1 chance sur 6 de devenir stérile.

Virulence 2 : le joueur lance 1D12, son personnage a 1 chance sur 4 de devenir stérile.

Virulence 3 : le joueur lance 1D12, son personnage a 1 chance sur 2 de devenir stérile.

T RANSPARATION

La substance ingurgitée fait que son consommateur se met à transpirer sans raison apparente. Ce dernier, en plus de dégager une insupportable odeur, a toujours une apparence humide.

Virulence 1 : le consommateur subit un malus de 3 points à tous ses jets sociaux durant 24 heures.

Virulence 2 : le consommateur subit un malus de 6 points à tous ses jets sociaux durant 24 heures.

Virulence 3 : le consommateur subit un malus de 6 points à tous ses jets sociaux durant 48 heures.

T REMBLEMENTS

La substance ingurgitée provoque chez son consommateur d'importants spasmes et tremblements l'empêchant d'agir correctement dans tous les domaines d'activités physiques et notamment manuels.

Virulence 1 : le consommateur tremble légèrement, se traduisant par un malus de 3 points à toutes ses actions physiques.

Virulence 2 : le consommateur tremble beaucoup, se traduisant par un malus de 6 points à toutes ses actions physiques.

Virulence 3 : le consommateur tremble énormément, se traduisant par un malus de 12 points à toutes ses actions physiques.

U LCIERE

La substance ingurgitée provoque un dysfonctionnement de l'estomac, ce qui peut provoquer un ulcère chez son consommateur, avec tous les problèmes que cela peut engendrer.

Virulence 1 : le joueur lance 1D12, son personnage a 1 chance sur 6 de contracter un ulcère.

Virulence 2 : le joueur lance 1D12, son personnage a 1 chance sur 4 de contracter un ulcère.

Virulence 3 : le joueur lance 1D12, son personnage a 1 chance sur 2 de contracter un ulcère.

V ERTICES

La substance ingurgitée provoque d'importants vertiges chez son consommateur qui ne peut alors réaliser convenablement la moindre activité, quelle soit physique ou mentale.

Virulence 1 : le consommateur subit un malus de 3 points à toutes ses actions.

Virulence 2 : le consommateur subit un malus de 6 points à toutes ses actions.

Virulence 3 : le consommateur subit un malus de 12 points à toutes ses actions.

DROGUES

YEUX INJECTES DE SANG

La substance ingurgitée fait augmenter la pression sanguine au niveau des yeux, ce qui a pour effet d'y faire éclater de nombreuses artéριοles et veinules.

Virulence 1 : le consommateur voit le blanc de ses yeux virer légèrement au rouge, lui donnant un regard étrange. Subissant un malus de 3 points à tous ses jets de séduction, il bénéficie d'un bonus d'un montant équivalent à tous ses jets d'intimidation. Cet effet ne dure guère plus de 48 heures.

Virulence 2 : le consommateur voit le blanc de ses yeux virer au rouge, lui donnant une allure inquiétante. Subis-

sant un malus de 6 points à tous ses jets de séduction, il bénéficie d'un bonus d'un montant équivalent à tous ses jets d'intimidation. Cet effet ne dure guère plus de 48 heures.

Virulence 3 : le consommateur voit le blanc de ses yeux virer au rouge, lui donnant une allure inquiétante. Cependant la pression sanguine est si forte au niveau des yeux qu'elle fait pression sur les nerfs optiques, entraînant un malus de 6 points à tous les jets impliquant la vue du personnage. De plus, il subit un malus de 6 points à tous ses jets de séduction. Toutefois, il bénéficie d'un bonus d'un montant équivalent à tous ses jets d'intimidation. Cet effet ne dure guère plus de 72 heures.

Vous trouverez ci-après la liste complète des effets primaires et secondaires associées aux drogues

EFFETS PRIMAIRES

Effets médicaux	Effets mentaux	Effets physiques
Antibiotique	Analgésique	Buffeur physique
Anticoagulant	Amélioration mental	Dopant
Aphrodisiaque	Dépresseur	Soporifique
Coagulant	Euphorisant	Stimulant
Contraceptif	Hallucinogène	
	Hypnotique	

DROGUES

EFFETS SECONDAIRES

Effets généraux	Effets mentaux	Effets physiques
Dépendance aggravée	Cauchemars	Acné
Mort	Coma	Acouphène
	Dégénération nerveuse	Allergie
	Dépendance psychologique	Altération des sens
	Dépression	Cancérigène
	Diminution mentale	Attaque cardiaque
	Insomnie	Coloration cutanée
	Paranoïa	Constipation
	Perte de mémoire	Délabrement génétique
	Perte d'inhibitions	Démangeaisons
		Dépendance physiologique
		Déshydratation
		Destruction d'organes
		Diarrhée
		Diminution d'attribut
		Diurétique
		Douleurs
		Eczéma
		Engourdissement
		Flatulences
		Gloutonnerie
		Impuissance
		Mauvaise haleine
		Migraine
		Nausées
		Perte d'appétit
		Réduction sensorielle
		Respiration difficile
		Saignements internes
		Salivation excessive
		Sensibilité lumineuse
		Stérilité
		Transpiration
		Tremblements
		Ulcère
		Vertiges
		Yeux injectés de sang

DROGUES

Les lignes qui suivent vous présenteront diverses drogues qu'il est possible de trouver dans l'univers de D.U.S. Par défaut, celles-ci sont considérées comme confectionnées dans un endroit correct.

Chaque drogue est résumée par les intitulés suivants :

Effet(s) primaire(s) : liste des effets primaires de la drogue. Le chiffre entre parenthèses correspond au Dosage de l'effet.

Effet(s) secondaire(s) : liste des effets secondaires de la drogue. Le chiffre entre parenthèses correspond à la Virulence de l'effet.

Difficulté de confection : il s'agit de la difficulté à atteindre pour fabriquer la substance.

Durée : il s'agit du temps durant lequel la drogue fait effet.

Degré de dépendance : il s'agit du nombre de points venant s'ajouter au niveau de dépendance du personnage à chaque fois qu'il prend une dose du produit.

Degré de légalité : il s'agit du degré de légalité du produit.

Prix : il s'agit du prix d'une dose de la substance.

ANGEL WING

Effet(s) primaire(s) : Buffeur physique Force (2), Analgésique (2), Stimulant (1)

Effet(s) secondaire(s) : Cancérigène (1), Paranoïa (2), Yeux injectés de sang (2)

Difficulté de confection : 37

Durée : 2 heures

Degré de dépendance : 2

Degré de légalité : 3

Prix : 260Po

Popularisée dans les années 2050 par la société M.C.H. Mondial Corp. lors de la révolution des Doce Muertos en Argentine, cette drogue était à l'origine un pur produit militaire visant à augmenter les facultés des soldats sur le champ de bataille. Au final, elle s'est avérée trop dangereuse et fut retirée du marché. En effet, les sujets tests voyaient bien leurs capacités augmentées mais à un niveau bien inférieur à ce qu'ils pensaient. Aussi n'était-il pas rare qu'ils « oublient » de se mettre à couvert lorsqu'ils se faisaient tirer dessus, persuadés de pouvoir anticiper la trajectoire des balles ou de les encaisser sans le moindre mal. De plus, ces derniers avaient une fâcheuse tendance à la paranoïa, se sentant constamment surveillés et traqués. Ce qui n'était pas totalement faux du reste, M.C.H. Mondial Corp. ayant dépensé une fortune afin de garder ce sombre épisode de son histoire le plus secret possible.

Bien que les tests aient été officiellement annulés il y a des années, il est toujours possible d'en trouver aujourd'hui, cette drogue étant surtout consommée par les ex-soldats devenus accros et de très nombreux pirates, les deux étant souvent les mêmes individus.

ERO-CAPS

Effet(s) primaire(s) : Aphrodisiaque (2), Euphorisant (1), Contraceptif (2)

Effet(s) secondaire(s) : Constipation (2), Diminution Force (1), Insomnie (1)

Difficulté de confection : 33

Durée : 1 heure

Degré de dépendance : 2

Degré de légalité : 1

Prix : 60Po

Ce nouvel aphrodisiaque fait un véritable malheur. Ses vertus aphrodisiaques couplées à ses propriétés contraceptives en font un produit de choix aussi bien consommé par les hommes que par les femmes mais gare aux abus.

GHB

Effet(s) primaire(s) : Dépresseur (1), Hypnotique (2)

Effet(s) secondaire(s) : Diminution Volonté (2), Perte d'inhibitions (2)

Difficulté de confection : 24

Durée : 1 heure

Degré de dépendance : 1

Degré de légalité : 2

Prix : 140Po

Utilisée avant tout dans un cadre médical, en particulier pour lutter contre l'insomnie, cette substance voit son usage très souvent détournés à des fins peu scrupuleuses. Plus connue sous le nom de drogue des violeurs, cette substance est un puissant hypnotique provoquant une disparition quasi-totale des inhibitions de ses consommateurs qui ressentent dès lors une sensation euphorique proche de l'ivresse.

PROTO-XEN

Effet(s) primaire(s) : Antibiotique (3), Anticoagulant (1), Stimulant (2)

Effet(s) secondaire(s) : Eczéma (1), Mauvaise haleine (2)

Difficulté de confection : 45

Durée : 1 heure

Degré de dépendance : 2

Degré de légalité : 1

Prix : 75Po

Ce produit pharmaceutique est l'une des drogues les plus populaires qui soient. Son prix accessible et ses propriétés curatives en font une substance aussi bien consommée dans les milieux civils que militaires.

DROGUES

PSY-GEN

Effet(s) primaire(s) : Amélioration Intelligence (2), Dopant (1)

Effet(s) secondaire(s) : Impuissance (2), Sensibilité lumineuse (2)

Difficulté de confection : 22

Durée : 2 heures

Degré de dépendance : 2

Degré de légalité : 1

Prix : 45Po

Cette drogue bon marché est très populaire dans les milieux étudiants, ses propriétés favorisant grandement les capacités intellectuelles et la mémorisation. En revanche, la molécule utilisée ne s'avère pas sans risque. De nombreuses études démontrent que ce produit à plusieurs effets secondaires pouvant s'avérer très néfastes s'il venait à être consommé en trop grande quantité.

SOMMPLUS

Effet(s) primaire(s) : Dépresseur (1), Soporifique (2)

Effet(s) secondaire(s) : Cauchemars (1), Vertiges (1)

Difficulté de confection : 24

Durée : 1 heure

Degré de dépendance : 2

Degré de légalité : 1

Prix : 45Po

Se présentant généralement sous forme de comprimés, cette drogue est un relaxant utilisé afin de traiter certains cas de troubles du sommeil.

TEX AVERY

Effet(s) primaire(s) : Euphorisant (1), Hallucinogène (2)

Effet(s) secondaire(s) : Coloration cutanée (2), Dégénération nerveuse (1)

Difficulté de confection : 27

Durée : 1 heure

Degré de dépendance : 1

Degré de légalité : 2

Prix : 160Po

Cette drogue est un puissant hallucinogène tirant son nom de son effet principal. De fait, les consommateurs ont la sensation d'être projetés dans un univers aux tons pastel peuplés de personnages imaginaires, plus particulièrement de héros de dessins animés.

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Afin de simplifier la vie au meneur de jeu, le DDZ System propose un système de création de pnj simple tout en offrant de très nombreuses possibilités de personnalisation. Les règles de caractérisations et les pré-tirés vous permettront de créer en quelques instants une multitude de personnages non-joueurs très variés.

La première chose à faire est de distinguer les deux grandes familles de pnj existantes : les majeurs et les mineurs. La première catégorie correspond à des intervenants réguliers, des figures majeures de l'univers dans lequel évoluent les avatars des joueurs. Ce genre d'individus se conçoit généralement à partir de la méthode de création de personnages classique, comme s'il s'agissait d'un personnage joueur et permettant au meneur d'obtenir un avatar beaucoup plus fouillé.

La seconde famille, celle des pnj mineurs, correspond à la chaire à canon. Des personnages dont le rôle est minime, juste présents afin de donner vie à l'univers du meneur et parfois, tout juste bon à offrir une résistance honorable face aux joueurs. Une fois le scénario achevé, ils seront très certainement amenés à disparaître dans l'oubli aussi les règles permettant de les créer sont-elles plus rapides et plus souples.

OPPOSITION

Chaque pnj dispose d'une valeur d'Opposition reflétant la puissance qu'il opposera aux joueurs. L'Opposition s'étalonne sur cinq niveaux allant de 1 à 5, ces derniers correspondant à une quantité de dés que devra lancer le meneur afin de simuler les actions de ses pnj.

Les archétypes de pnj présentés n'indiquent aucun niveau. Cela dans le but de proposer aux mj un panel de personnages dont ils pourront moduler la puissance en fonction de celle de ses joueurs. En règles générales, un pnj lambda ne lance que deux dés.

Niveau d'opposition	Puissance potentielle
1	Faible
2	Moyenne
3	Forte
4	Très forte
5	Surpuissante

ATTRIBUTS PRIMAIRES

Contrairement aux pj, les pnj ne disposent pas de compétences. Ici, seul le meneur est décisionnaire quand aux actions qu'ils sont capables de réaliser ou non.

Afin d'évaluer ses capacités, chaque personnage non-joueur est défini par quatre attributs de base, semblables à ceux des pj. La différence principale est qu'ici, ils ne sont pas détaillés en caractéristiques.

Physique : représente la forme physique du pnj, sa vigueur, sa force et sa santé en général.

Sens : représente l'habileté du pnj, son adresse et sa capacité à percevoir son environnement.

Mental : représente les capacités intellectuelles du pnj, ses capacités de réflexion, sa force mentale et volonté, ...

Social : représente les capacités qu'a le personnage à échanger avec son entourage, son charme, etc.

POINTS D'EVOLUTION

La quantité de points d'évolution attribuée à un pnj dépend grandement de sa fonction au cours du jeu. Le DDZ System identifie trois grandes natures, chacune correspondant à un certain nombre de points. Il vous est tout à fait possible de ne pas respecter ces quotas afin d'obtenir un résultat proche de vos propres besoins mais attention à ne pas trop déséquilibrer le jeu.

Ces points sont à répartir parmi les quatre attributs primaires du pnj, leur minimum étant de 1 et leur maximum ne pouvant excéder 10. Il n'existe pas de lien entre l'opposition d'un pnj et la quantité de points d'évolution dont il dispose. Toutefois, il convient au meneur

PERSONNAGES NON-JOUEURS

d'être cohérent. Un enfant d'une dizaine d'années, correspondant à une nature faible, a peu de chance d'avoir une opposition de 5. Il vous convient donc, en tant que meneur d'ajuster ces quantités de manière cohérente avec le pnj que vous souhaitez créer.

Afin de vous guider, à chaque nature est indiqué l'Opposition moyenne qu'il convient d'y associer.

Opposition	Nature	Exemples	Points
1-2	Faible	Enfant, chien, chat, loup, renard, ...	12
2-3	Standard	Adulte lambda, ours, requin, lion, ...	18
4-5	Puissant	Adulte ou créature hors norme	24

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Les attributs secondaires découlent directement des attributs primaires du pnj. Ici, nul point à distribuer mais quelques calculs s'imposent. Si nécessaire, les résultats sont toujours arrondis au supérieur. Chaque personnage dispose de quatre attributs secondaires : l'attaque, la défense physique, la défense mentale et la santé.

ATTAQUE

L'attaque représente les capacités du pnj à porter un coup, que ce soit au corps-à-corps ou à distance, à mains nues ou avec une arme. La valeur d'attaque correspond à l'attribut Sens auquel vient s'ajouter la valeur de Mental divisée par deux.

$$\text{Attaque} = \text{Sens} + (\text{Mental} / 2)$$

DEFENSE PHYSIQUE

La défense physique représente les capacités du pnj à éviter une attaque, qu'elle soit au corps-à-corps ou à distance. La valeur de défense physique correspond à l'attribut Physique auquel il est nécessaire d'ajouter la valeur de Sens divisée par 2.

$$\text{Défense physique} = \text{Physique} + (\text{Sens} / 2)$$

DEFENSE MENTALE

La défense mentale représente les capacités du pnj à résister à la pression, à ne pas flancher face à une

situation hors du commun ou aux attaques mentales. La valeur de défense mentale correspond à l'attribut Mental auquel vient s'ajouter la valeur de Social divisée par deux.

$$\text{Défense mentale} = \text{Mental} + (\text{Social} / 2)$$

SANTÉ

La santé du personnage correspond aux dégâts qu'il peut recevoir avant de trépasser. Reportez-vous à la partie suivante pour plus de détails. La santé correspond à l'attribut Physique multiplié par deux auquel vient s'ajouter la valeur de Mental.

$$\text{Santé} = (\text{Physique} \times 2) + \text{Mental} + (\text{Sens} / 2)$$

CARACTÉRISATIONS

Les caractérisations sont des modificateurs qui altéreront les attributs primaires ou secondaires des pnj, de manière positive, négative ou les deux. Quel intérêt lorsque l'on sait que le meneur est libre de leur attribuer autant de points d'évolution qu'il le souhaite ? Tout simplement de situer rapidement le rôle du personnage, de connaître ses forces et ses faiblesses.

Il existe une liste de caractérisations complète et variée qui vous permettra de modifier à votre gré les listes de pnj fournies dans ce volume. Libre à vous de choisir ceux qui vous semblent nécessaires ou même d'en inventer de votre cru si ceux proposés ne vous conviennent pas.

Les caractérisations se composent de trois grandes familles en fonction de la nature des pnj. Vous trouverez une liste pour les personnages à proprement parler, une pour les créatures et une dernière pour les véhicules et autres appareils mécaniques. Le nombre de caractérisations qu'il est possible de choisir pour un personnage n'est pas imposé mais il est conseillé de ne pas en attribuer plus de 3 à un même personnage, 4 si son Opposition est supérieure à 4.

REALISATION D'UNE ACTION

Lorsqu'un pnj réalise une action, celui-ci lance et garde un nombre de dés correspondant à son degré d'opposition. Au résultat de ce dernier, le meneur doit y ajouter le score de l'attribut primaire correspondant le plus à l'action réalisée. Comme pour n'importe quel autre personnage, si le score est inférieur à la difficulté estimée, l'action est un échec mais s'il est supérieur ou égal, celle-ci est une réussite.

Attention cependant : par défaut, les pnj ne sont pas soumis à la règle des dés ouverts et à l'échec critique.

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Ils ne peuvent donc relancer les 12 mais obtenir un 1 n'est pas considéré comme un échec.

SANTÉ

La gestion de la santé d'un pnj est beaucoup plus simple que celle d'un pj. L'attribut Santé ne correspond pas à une réserve diminuant au fur et à mesure des dégâts reçus mais à un plafond, un seuil qu'il est nécessaire d'atteindre pour entraver le personnage et le mettre hors-course.

Si la somme des dégâts d'une seule et unique attaque subie par le pnj est inférieure à son score de Santé, la blessure causée est considérée comme mineure, négligeable. Un coup que le personnage peut encaisser facilement et de manière répétée. Par contre, s'ils sont supérieurs ou égaux à cette valeur, alors le pnj subit une blessure grave. Le trauma résultant de l'attaque est si puissant qu'il lui devient impossible d'agir correctement. De fait, il voit son niveau d'Opposition baisser d'un rang. Et lorsqu'il atteint le rang 0, le pnj est considéré comme mort ou inconscient, en fonction des besoins du meneur et de l'importance qu'il lui accorde.

Si les dégâts sont égaux à plusieurs fois le niveau de santé du personnage, celui-ci subit tout autant de blessures graves. Une frappe suffisamment puissante peut donc suffire à éliminer un pnj d'un seul coup.

Pour résumer, un pnj de niveau 1 ne peut donc recevoir qu'une blessure grave avant d'être hors jeu alors qu'un pnj de niveau 5 peut en recevoir cinq.

ECHELLE DE COMBAT

Tout comme les personnages, les pnj disposent d'une échelle de combat. Mais à l'instar des attributs, celle-ci n'est pas divisée en échelle d'attaque et de défense. Afin de simplifier le jeu, un pnj ne dispose que d'une échelle de combat regroupant la défense et l'attaque.

Tout comme celle concernant les pj, l'échelle de combat des pnj s'étend de 1 à 10. Par défaut, l'échelle de combat d'un personnage non-joueur est égale à 1 mais peut-être amenée à augmenter selon ses caractérisations.

COMBAT

Lorsqu'un pnj combat, il convient tout d'abord de déterminer son initiative. Celle-ci est égale à 15 + Sens + 1D12.

S'il souhaite porter un coup, il lance un nombre de dés correspondant à son degré d'opposition actuel. Au résultat de ce lancer, il ajoute ensuite son Attaque. Si la frappe touche, il calcule les dégâts en lançant 1D12 auquel

vient s'ajouter sa valeur de Physique s'il se bat au corps-à-corps, Sens s'il utilise une arme de combat à distance.

Le jet de défense s'effectue de la même manière, à l'exception près que ce n'est pas la valeur d'Attaque qui est prise en compte mais celle de Défense.

ATTAQUES CIBLEES

Contrairement aux pj, le corps d'un pnj n'est pas divisé en sections. Il est toutefois possible pour les joueurs de cibler des zones similaires à celles de leurs avatars. Pour simuler cela, des modificateurs très simples interviennent au niveau de la gestion des dégâts.

Si le joueur souhaite viser le tronc d'un pnj, aucun modificateur n'intervient. En revanche, s'il cible et touche la tête de son opposant, les dégâts sont multipliés par deux. Si ce sont les membres qui sont visées, une blessure grave suffit à les rendre inutilisables.

Toutefois, ces modificateurs n'affectent que la valeur des dégâts et ne dispensent aucunement les joueurs de se soumettre des règles liées à la visée.

ELEMENTS

Dans les parties suivantes, nombres de caractérisations sont dites élémentaires. Vous trouverez un récapitulatif de tous les éléments possibles dans le tableau suivant ainsi que les effets qui y sont associés.

ACIDE

Description : le pnj est capable de sécréter un acide extrêmement corrosif qu'il peut projeter sur ses adversaires ou faire suinter sur son propre corps.

Effet(s) : dégâts +4.

AIR

Description : le pnj est capable de projeter des lames de vent ou d'invoquer de puissantes bourrasques provoquant de lourds dommages chez l'adversaire.

Effet(s) : dégâts +4.

CHALEUR

Description : le pnj est capable de générer une véritable fournaise autour de lui, desséchant ou brûlant tout sur son passage.

Effet(s) : dégâts +4. De plus la chaleur est si intense que la cible subit un malus égal à l'opposition du pnj à tous ses jets.

EAU

Description : le pnj est capable de projeter/invoquer un ou plusieurs jets d'eau provoquant de lourds dommages chez l'adversaire.

Effet(s) : dégâts +4.

PERSONNAGES NON-JOUEURS

ELECTRIQUE

Description : le pnj est capable de projeter des faisceaux électriques, provoquant de lourds dommages chez l'adversaire.

Effet(s) : dégâts +4.

FEU

Description : le pnj est capable de projeter/invoquer une boule de feu ou un jet de flammes provoquant de lourds dommages chez l'adversaire.

Effet(s) : dégâts +4.

FROID

Description : le pnj est capable d'invoquer une terrible tempête de neige capable d'aveugler tous ceux ayant le malheur d'y pénétrer.

Effet(s) : la cible est aveuglée et ne peut voir au-delà de quelques mètres. De plus le froid est si intense qu'elle subit un malus égal à l'opposition du pnj à tous ses jets.

GLACE

Description : le pnj est capable de projeter/invoquer des pics ou des boules de glace provoquant de lourds dommages chez l'adversaire.

Effet(s) : dégâts +4.

PLUIE

Description : le pnj est capable de projeter/invoquer une pluie fine mais si dense qu'elle en aveugle sa cible.

Effet(s) : la cible est aveuglée et ne peut voir au-delà de quelques mètres.

POISON

Description : le pnj est capable de sécréter un puissant poison qu'il peut à loisir inoculer à ses victimes.

Effet(s) : dégâts +4 durant OppositionD12 tours.

TERRE

Description : le pnj est capable de projeter des pics de roche ou de faire suffisamment trembler la terre pour déstabiliser ses adversaires et leur causer de lourds dommages.

Effet(s) : dégâts +4. Les adversaires doivent réussir un jet de Dextérité en opposition au jet d'attaque pour rester debout.

PERSONNAGES NON-JOUEURS

INDIVIDUS

Vous trouverez ci-dessous la liste complète des caractérisations réservées aux individus, c'est-à-dire les pnj autres que les animaux, monstres et autres créatures.

ARMEMENT SUPERIEUR

Description : le pnj dispose d'armes de grande qualité qu'il manie comme une extension de ses propres membres, causant de fait beaucoup plus de dommages.

Effet(s) : Attaque +2/Dégâts +2

BARBARE

Description : le pnj est plus puissant que la moyenne mais souffre de grosses difficultés lorsqu'il s'agit de se mêler à ses semblables, faisant de lui un individu particulièrement antipathique.

Effet(s) : Attaque +3/Social -2

COLOSSE

Description : le pnj est colossal, tant par sa taille que par sa musculature.

Effet(s) : Puissance +2/Santé +2

COURAGEUX

Description : le pnj ne recule devant rien, quelque soit le danger qui lui fait face.

Effet(s) : Défense mentale +3

INFLUENT

Description : la puissance du pnj ne repose pas sur sa musculature ou son adresse au combat mais sur ses qualités d'orateurs et ses facultés à savoir bien s'entourer.

Effet(s) : Social +2/Physique -2

INTELLECTUEL

Description : le pnj est très intelligent mais à le gros défaut de faire passer la connaissance avant ses congénères, le rendant quelque peu distant. De plus, ses sujets de conversations ne sont pas toujours des plus captivants.

Effet(s) : Mental +2/Social -1

LEADER

Description : le pnj est né pour commander et ses hommes le suivent partout, même face aux plus grands dangers.

Effet(s) : Social +2/Défense mentale +2

MACHIAVELIQUE

Description : le pnj est très retord, fourbe et se trouve être aussi intelligent que rusé.

Effet(s) : Mental +2/Social +2

MALINGRE

Description : le moins que l'on puisse dire, c'est que le pnj n'est pas en bonne condition physique et évite par conséquent de trop s'exposer aux dangers.

Effet(s) : Physique -2/ Santé -2

POLTRON

Description : le pnj est un pleutre fini prêt à abandonner ses amis les plus fidèles au moins signe de danger.

Effet(s) : Social -1/Défense mentale -2

PROTECTION

Description : le pnj dispose d'un équipement lui permettant de réduire les dégâts qu'on lui inflige.

Effet(s) : Santé +4/Défense physique +1

PROTECTION SUPERIEURE

Description : le pnj dispose d'une protection lourde lui permettant d'encaisser les coups sans broncher, bien que sa mobilité soit réduite.

Effet(s) : Santé +6/Défense physique -1

PUISSANT

Description : qu'il possède une remarquable musculature ou un armement de pointe, le pnj cause beaucoup plus de dommages que la moyenne.

Effet(s) : lancez 2 dés aux dommages au lieu d'un seul et gardez le meilleur.

RAPIDE

Description : le pnj est tellement vif qu'il peut agir une seconde fois dans le tour sans subir le moindre malus.

Effet(s) : +1 action

RESISTANT

Description : le pnj est particulièrement résistant, étant capable d'encaisser bien plus de dommages que ses congénères avant de flancher.

Effet(s) : le niveau d'opposition du pnj compte double. En d'autres termes, il doit subir des dommages égaux à deux blessures graves pour que son niveau d'opposition diminue d'un rang.

SPECIALISTE (X)

Description : le pnj est expert dans un domaine précis décidé à l'avance par le meneur. X représente la compétence.

Effet(s) : lancez et conservez 1D12 de plus pour la compétence choisit. Ce dé ne modifie pas le degré d'opposition du pnj en ce qui concerne la santé.

VETERAN

Description : le personnage a trimbalé sa carcasse sur de nombreux champs de batailles. Bien qu'il commence à prendre de l'âge, ses réflexes et sa connaissance du combat ne sont en rien émoussés.

Effet(s) : Attaque +2/Défense physique +2/Mental +1/Défense mentale +2/Santé +2

PERSONNAGES NON-JOUEURS

CREATURES

Vous trouverez ci-dessous la liste complète des caractérisations réservées aux créatures, c'est-à-dire les pnj autres que les individus et les véhicules.

ALPHA

Description : la créature est à la tête d'un groupe de ses semblables. Plus grosse, plus vieille, plus expérimentée, elle est beaucoup plus puissante que ses semblables mais sa défaite peut être synonyme de victoire sur le groupe.

Effet(s) : Physique +2/Sens +2/Mental +1/Attaque +2/Défense +4/Santé +2/Défense mentale +2.

AMPHIBIE

Description : la créature peut tout aussi bien évoluer à l'air libre qu'en milieu aquatique.

Effet(s) : la créature peut se déplacer au sein de ces deux environnements sans la moindre contrainte.

ARMES NATURELLES (X)

Description : la créature dispose de dents, de griffes ou bien d'autres capables de causer de redoutables dommages. X représente l'arme en question.

Effet(s) : Dégâts +4.

ATTAQUE ELEMENTAIRE (X)

Description : la créature est capable de porter des coups dont la nature est liée à l'élément auquel elle appartient. X représente cet élément.

Effet(s) : variable selon l'élément choisi.

BRUME

Description : afin de couvrir sa fuite ou se protéger, la créature est capable de libérer subitement un épais brouillard lui permettant de semer ses poursuivants.

Effet(s) : la créature devient indétectable visuellement au sein de sa brume.

BRUME ELEMENTAIRE (X)

Description : la créature est capable de générer une brume liée à l'élément auquel elle appartient et de s'en couvrir. X représente cet élément.

Effet(s) : dès lors qu'un individu pénètre dans le champ d'action de cette brume, celui-ci subit les altérations d'états liés à la nature de la brume.

CAMELEON

Description : la créature est capable de se fondre parfaitement dans son environnement lorsqu'elle est immobile.

Effet(s) : tant qu'elle ne bouge pas, tout individu essayant de la détecter doit réussir un jet de Perception à 18 + attribut Physique de la créature.

CARAPACE

Description : la créature dispose d'une épaisse peau de cuir, d'écailles, d'une carapace ou autre capable de la pro-

téger des coups les puissants.

Effet(s) : Défense physique +4/Santé +2.

COLOSSALE

Description : les dimensions de la créature sont hors normes, en faisant une véritable force de la nature.

Effet(s) : Puissance +2/Santé +2.

ECHELLE DE COMBAT SUPERIEURE (X)

Description : la créature est extrêmement puissante, que ce soit par sa taille ou ses pouvoirs. X correspond à l'échelle de combat de la créature.

Effet(s) : l'échelle de combat de la créature est supérieure à 1, la rendant d'autant plus puissante et résistante.

ELEMENTAIRE (X)

Description : la créature est liée à un élément naturel et à développé une immunité naturelle vis-à-vis de lui. X représente cet élément.

Effet(s) : le pnj possède une immunité totale à un élément précis.

EPINEUX

Description : la créature est couverte de pics acérés, lui assurant une protection très performante.

Effet(s) : Dégâts +2/Défense physique +2/Santé +2.

ESSAIM

Description : la créature n'en est pas une mais plusieurs, de petites ou très petites tailles. Bien qu'elles ne causent que peu de dégâts, elles sont très difficiles à atteindre et leur nombre peut se monter à plusieurs centaines. Lorsqu'un essaim perd l'ensemble de ses points d'opposition, il n'est pas forcément considéré comme éradiqué et ne peut être que dispersé, fuyant l'agitation afin de reformer la nuée.

Effet(s) : Dégâts -4/Santé +6/Défense physique +6.

ETHEREE

Description : la créature est capable de prendre une forme éthérée. Si elle devient incapable d'atteindre les objets physiques, eux n'ont également aucune emprise physique sur elle.

Effet(s) : les objets matériels ne peuvent pas affecter la créature lorsqu'elle est sous cette forme.

FAIBLESSE ELEMENTAIRE (X)

Description : la créature est particulièrement sensible à un élément, peut-être parce qu'elle est par nature rattachée à un élément opposé. X représente cet élément.

Effet(s) : la créature voit les dommages qu'elle encaisse multipliés par deux lorsqu'ils appartiennent à l'élément vis-à-vis duquel elle a développé une faiblesse.

PERSONNAGES NON-JOUEURS

FURTIVE

Description : la créature est capable de se déplacer sans émettre le moindre bruit.

Effet(s) : les individus cherchant à la détecter doivent réussir un jet de Perception à 18 + attribut Physique de la créature.

INVISIBLE

Description : la créature est invisible, ou peut le devenir à souhait, la rendant indétectable de manière visuelle.

Effet(s) : la créature est indétectable visuellement parlant. Tout du moins de manières conventionnelles.

LANCE-FLAMME

Description : la créature est capable de projeter un puissant jet de flammes.

Effet(s) : dégâts +6.

MEMBRES SUPPLEMENTAIRES (X)

Description : la créature est pourvue d'une multitude de membres, la rendant capable d'attaquer plusieurs fois par round. X correspond au nombre de membres capables d'attaquer au cours du même tour.

Effet(s) : la créature peut porter autant d'attaques qu'elle a de membres durant un même tour. Elle subit tout de même un malus de 3 points à chacune de ses attaques.

METAMORPHE

Description : la créature est capable de changer de forme et de taille. Elle peut ainsi prendre l'apparence d'une autre créature ou d'un individu. En règles générales, les proportions sont conservées.

Effet(s) : la créature peut changer d'aspect à volonté.

MONSTRUOSITE (X)

Description : la créature est si laide qu'elle peut figer d'effroi n'importe quel individu qui y serait confronté. Celui-ci aura alors le plus grand mal à effectuer la moindre action. X correspond au degré de monstruosité. Compris entre 1 et 12, il doit être déterminé lors de la création de la créature.

Effet(s) : les individus faisant face à cette créature doivent réussir un jet de Volonté à (18+X) ou subir un malus égal à X à chacune de ses actions.

POINT FAIBLE

Description : la créature est invulnérable. Du moins ne peut-elle être atteinte à moins de s'en prendre à son point faible.

Effet(s) : la créature ne subit pas le moindre dégât si l'attaque ne cible pas expressément son point faible. La difficulté du jet d'attaque dépend avant tout de son emplacement.

POSSESSION

Description : la créature est capable de prendre possession du corps et de l'esprit de sa victime, la faisant agir à sa guise.

Effet(s) : la créature doit réussir un jet de Mental en opposition avec un jet de Volonté de sa victime. En cas de réussite, elle prend son contrôle total. Pour chaque ordre reçu, la victime a le droit d'effectuer un nouveau de Volonté en opposition avec le Mental de la créature.

PREDATEUR

Description : la créature est plus qu'une simple bête. Intelligente et sournoise, elle est capable de réflexion pour capturer sa proie.

Effet(s) : Mental +2/Attaque +2.

REGENERATION

Description : la créature est capable de se régénérer, partiellement ou totalement, dès lors qu'elle se trouve au calme.

Effet(s) : la créature récupère 1D12 points de vie par jour.

RESISTANCE ELEMENTAIRE (X)

Description : la créature a développé une résistance partielle à un élément, en grande partie parce qu'elle en est issu. X représente cet élément.

Effet(s) : lorsque la créature subit des dommages liés à l'élément auquel elle est rattachée, elle n'encaisse que la moitié des dégâts.

RESISTANTE

Description : la créature est particulièrement résistante, étant capable d'encaisser bien plus de dommages que ses congénères avant de flancher.

Effet(s) : le niveau d'opposition de la créature compte double. En d'autres termes, elle doit subir des dommages égaux à deux blessures graves pour que son niveau d'opposition diminue d'un rang.

RESURRECTION

Description : la créature doit être tuée de manière bien spécifique pour mourir définitivement. Dans le cas contraire, elle réapparaît ou se réincarne quelques temps après sa mort.

Effet(s) : la créature renaît de ses cendres si elle n'est pas tuée selon un mode opératoire spécifique.

SPATIAL

Description : la créature est capable d'évoluer dans le vide spatial.

Effet(s) : la créature peut se déplacer dans l'espace ou dans un environnement similaire sans le moindre malus.

TELEPORTATION

Description : la créature est capable de se téléporter, sur de petites ou grandes distances selon les besoins du me-

PERSONNAGES NON-JOUEURS

neur, sans crier gare.

Effet(s) : la créature peut se téléporter d'un endroit à un autre.

VAMPIRIQUE

Description : la créature est capable de se régénérer en absorbant la vitalité de sa cible.

Effet(s) : la créature récupère autant de points vie que ce qu'elle a fait perdre à sa cible en la mordant/dévorant. La quantité prélevée, et donc reçue, se détermine comme un jet de dégâts classique. Si la valeur de points de vie absorbée est inférieure à une blessure grave, le pnj ne récupère aucun rang d'opposition. Dans le cas contraire, il peut en récupérer un ou plusieurs en fonction du nombre de points de vie absorbés.

VIVE

Description : la créature est particulièrement réactive et attentive à tout ce qui se passe autour d'elle. De fait, il est très difficile de la prendre par surprise.

Effet(s) : Sens +2/Défense physique +2.

VOLANTE

Description : la créature est capable de voler, du moins de planer.

Effet(s) : la créature est capable de se déplacer dans les airs.