

Sys.p.o

la carcasse

Introduction	2	Contre-effet	13
Ours	3	Les Rangs de Défaite	14
Evolutions du document	4	Description	14
Reste à faire	4	Dégâts.....	14
Le personnage.....	5	Aggravations	14
Attributs.....	5	Handicaps.....	14
Traits.....	6	Récupération	14
Réserve	6	Autres types de conflits.....	15
Handicaps	6	Les oppositions.....	15
Moniteur	6	Equipement	16
Création de personnage	7	Equipement	16
Attributs.....	7	Armes	16
Traits & Handicaps.....	7	Protections.....	16
Réserve	7	Figurants.....	17
Le système de résolution	8		
Découpage du temps	8		
Le jet de dès.....	8		
Action combinée.....	10		
La Réserve	11		
Style.....	11		
Utilisation	11		
Récupération.....	11		
Combats.....	12		
Initiative	12		
Déroulement d'un tour	12		
Attaque et défense	12		
Dégâts.....	12		
Effet.....	13		

Introduction

Sys.p.o, c'est quoi donc ?

Cet étrange acronyme signifie « Système Personnel Optimisé ».

Il s'agit d'un système de jeu de rôle dont l'objectif est de répondre aux besoins suivants :

- Des personnages décrits simplement
- Un système facile à utiliser en cours de partie
- Des mécanismes centrés sur les personnages
- La possibilité de l'adapter à divers univers

En répondant à ces besoins j'espère obtenir un système de jeu facile à prendre en main et dont l'usage en cours de partie ne se fera pas au détriment de la narration.

Démarche personnelle

Les aspects évoqués ci-dessus le sont d'un point de vue très personnel. L'expérience a montré que j'ai une forte propension à laisser tomber le système en cours de jeu pour me consacrer presque exclusivement à la narration. J'ai des joueurs à qui cela ne pose aucun problème, mais il y en a d'autres qui sont facilement déconcertés par cette attitude et qui ont l'impression que le scénario glisse sensiblement dans l'arbitraire puisqu'il n'y a plus de jet de dés pour gérer la réussite ou l'échec de certaines de leurs actions.

Cela m'arrive même quand je tente d'utiliser un système que j'aime bien. Il suffit qu'un mécanisme de règle soit un tout petit peu compliqué et je me retrouve à le mettre au rencart presque sans m'en apercevoir plutôt que de risquer une perte de rythme.

J'ai conscience qu'il y a des meneurs capables d'intégrer des systèmes denses et de les utiliser en partie sans la moindre anicroche. Ce n'est clairement pas mon cas. J'espère donc, avec le Sys.p.o obtenir un système que je saurais intégrer facilement à mes parties, afin que cela apporte un plus à la narration, plutôt que de la plomber.

Ensuite, si des meneurs se sentent dans une situation similaire à la mienne, peut être que ce système pourra leur profiter également.

Des personnages décrits simplement

La fiche de personnage est probablement une des choses que j'aime le plus dans un système de jdr. En effet, même si je me retrouve à peu (ou pas) utiliser les règles en cours de partie, l'existence d'une fiche qui décrit de quoi le personnage est capable est un support très utile pour guider la narration.

Pour le Sys.p.o il me faut une fiche de personnage qui soit simple à remplir, pas longue et permettant d'avoir une vision claire et imagée du personnage. Donc je pars dans l'idée d'une série d'Attributs chiffrés qui permettront de se donner une idée des capacités du personnage, associés à des Traits libres qui donneront sa saveur et sa spécificité au personnage.

Un système facile à utiliser en cours de partie

Le mécanisme de jeu doit être simple, mais conserver un certain aspect ludique. Autrement dit il faut que ce mécanisme ne soit pas difficile à expliquer ou à manipuler, mais il faut qu'il y capte un petit peu de l'attention du joueur, histoire que l'acte de jeter les dés ne soit pas complètement trivial.

Je vais donc partir sur un système à base de d6 avec une logique de roll & keep dans le style de L5R. Le joueur lancera entre 2 et 6 dés la plupart du temps et ne gardera que les 2 ou 3 meilleurs, dont la somme sera comparée à une difficulté.

Des mécanismes centrés sur les personnages

Le but du Sys.p.o n'est pas d'être un système qui quantifierait l'ensemble de la réalité pour qu'elle soit utilisable en cours de partie (comme peut le faire le Hero System par exemple). Cela veut dire, en particulier, que l'échelle des Attributs dépendra de la nature des personnages. 2 étant la valeur moyenne d'un Attribut, cela voudra dire que c'est la valeur moyenne d'un [insérez ici la nature des personnages]. Si j'utilise le Sys.p.o pour jouer des détectives privés dans un cadre moderne, 2 sera le score moyen d'un quidam quelconque. Si on joue des princes d'Ambre, 2 sera le score moyen d'un ambrien.

De même les difficultés des jets de dés dépendront de ce même paradigme (en ex meneur de Mage j'aime beaucoup le terme Paradigme). Cela interdit de jouer des personnages ayant une échelle de puissance différente, mais c'est un choix que j'assume, en me disant qu'il sera toujours possible par la suite de trouver une façon de gérer les différences d'échelles entre personnages.

Ce qui fait également que le mécanisme sera très centré sur les personnages c'est que seuls les joueurs feront des jets de dés. Le meneur ne gèrera que des difficultés. Un PJ attaque un PNJ : le joueur fait un jet d'attaque. Un PNJ attaque un PJ : le joueur fait un jet de défense. Cela évite au meneur d'avoir à faire des jets de dés et ça lui permet de se concentrer sur la description des actions et l'interprétation des jets effectués par les joueurs.

La possibilité de l'adapter à divers univers

Je n'ai jamais été vraiment fan des systèmes génériques, étant convaincu qu'un système doit coller le mieux possible à l'ambiance et aux spécificités de l'univers de jeu. Donc parler d'un système qui devrait pouvoir être adapté à divers univers peut paraître paradoxal. Et pourtant non. C'est quelque chose que j'ai commencé à découvrir avec le dK ou en survolant BoL. En fonction de la manière dont il est calibré un système de jeu induit une certaine façon de jouer : héroïque, "gritty", enquête, pulp, etc. Tant que l'ambiance que l'on veut rendre dans ses parties, pour un univers donné, colle avec l'ambiance d'un système de jeu il est relativement facile de faire une adaptation.

Le maître mot est donc "adaptation", voire même "adaptabilité". Je continue à ne pas aimer les systèmes génériques sans aucun moyen de "customisation", car c'est cette customisation qui va permettre de le faire coller au mieux à un univers.

L'approche "perso-centrée" et les mécanismes légers du Sys.p.o devrait, du moins je l'espère, permettre de le mettre en œuvre relativement simplement sur tout type d'univers de jeu, avec quelques aménagements.

Ours

Auteur : François « 6PO »

Avis, conseils avisés et autres retours de bon aloi : Clément, Fred, Orlanth, Rafael, Syz

Playtesteurs : Rafael (mais d'autres viendront)

Relecture : personne encore (ça doit se voir dans le texte)

Evolution du document

v0.3 – 12/04/2010

Modification du système de dégât : introduction de la notion d'impact.

Ajout de l'aggravation des Rangs de Défaite.

v0.2 – 29/03/2010

Les dégâts deviennent des valeurs fixes.

Modification des règles de récupération de la Réserve et des Rangs de Défaite.

Petite simplification sur les bonus/malus des actions

v0.1 – 24/03/2010

Remise à plat du système pour la version « carcasse », en intégrant certains commentaires fait sur le Antonio Bay.

Reste à faire

Chapitre « Autres types de conflits »

Chapitre « Les oppositions »

Chapitre « Expérience »

Compléter le chapitre « Equipement »

Ajouter des exemples dans la colonne de droite

Figurants : trouver une bonne façon de gérer la résistance pour le calcul des dégâts.

Le personnage

Attributs

Les Attributs englobent toutes les capacités du personnage. Chacun correspond donc à un large éventail de possibilités. Le score d'un Attribut représente à la fois les capacités innées, l'entraînement et les savoir faire du personnage.

Par exemple, la liste ci-dessous est adaptée à un univers contemporain non fantastique, ou à de l'anticipation :

- ◆ **Vigueur** : La force, l'endurance, etc. Bref tout ce qui relève de la prouesse physique nécessitant des muscles et un corps en acier trempé.
- ◆ **Dextérité** : Là il est plutôt question d'agilité, de précision et de vitesse. C'est cet Attribut qui sert pour les actions physique qui ne nécessitent pas d'être une brute.
- ◆ **Perception** : L'acuité des cinq sens mais aussi la capacité à analyser ce que l'on perçoit. L'intuition, la physiologie font aussi partie de cet Attribut
- ◆ **Volonté** : C'est la force d'esprit du personnage, sa capacité de concentration ou son courage.
- ◆ **Savoir** : Cela regroupe les connaissances du personnage ainsi que ses capacité à analyser et ordonner des données pour effectuer des raisonnements logiques.
- ◆ **Charisme** : Les capacités sociales du personnage, son charme et sa capacité à influencer les autres.
- ◆ **Technologie** : La compréhension et la capacité du personnage à utiliser ou manipuler la technologie.

Les Attributs ont une valeur allant de 1 à 6.

Score	Signification
1	En dessous de la moyenne
2	La moyenne
3	Au dessus de la moyenne
4	Très au dessus de la moyenne
5	Exceptionnel
6	Extraordinaire

Remarque :

Les Attributs dépendent de l'univers pour lequel le Sys.p.o est utilisé et du style de jeu recherché. Bien définir cette liste permet de poser une partie du paradigme de jeu.

Remarque :

Les scores des Attributs sont relatifs à la nature des personnages, telle qu'elle est définie par l'univers de jeu :
 Dans un univers où les personnages sont des gens normaux (au sens contemporain non fantastique du terme), un score de 2 correspond à la valeur moyenne d'un quidam lambda.
 Dans un univers où les personnages sont des demi-dieux, un score de 2 correspond aux capacités moyennes de n'importe quel demi-dieu.

Traits

Les Traits sont des éléments qui définissent le personnage d'une manière plus personnelle. Il peut s'agir d'une profession, de spécialités particulières, d'éléments de backgrounds, d'un avantage particulier, etc.

La définition des traits peut être aussi imagée que possible, mais il faut que l'on puisse clairement identifier à quoi ils peuvent servir en terme de jets de dés. Le meneur de jeu s'assurera que les Traits ne sont pas large au point de pouvoir être appliqué à tout et n'importe quoi.

Un trait peut être exceptionnellement développé. Dans ce cas là il est indiqué comment étant « Avancé ».

Réserve

Il s'agit d'une réserve de points qui représentent la capacité du personnage à se dépasser et à faire face à l'adversité. Cette réserve porte un nom différent pour chaque personnage, en fonction de son style. Quelques exemples de Style: Héroïsme, Sado-masochisme, Esprit de sacrifice, Folie, etc.

Cette réserve sert à augmenter ses chances de réussite, à échapper à des dégâts ou à contrer les effets d'un Handicap

Handicaps

Cela englobe tout ce qui représente une limitation sérieuse pour le personnage.

Il peut s'agir de désavantages physiques, de traits de personnalités gênant, ou de stigmates sociaux.

On note les blessures et autres sévices qui marquent durablement le personnage dans la liste des Handicaps.

Quand un personnage est confronté à un de ses Handicap, il encaisse un Rang de Défaite. Pour plus de détail, voir le chapitre Rangs de Défaite (page xx).

Moniteur

Le personnage a un moniteur, composé de plusieurs Rangs de Défaite. Ce moniteur se remplit au fur et à mesure où le personnage prend des coups ou subit tout autre forme de sévices, comme par exemple, se faire démolir moralement, être confronté à la source d'une phobie, etc.

Ce moniteur est composé de quatre rangs. Lorsqu'il est entièrement rempli le personnage s'effondre

0	-1g0	-1g1	Out
---	------	------	-----

Chaque Rang de Défaite impose un malus sur les jets de dés (voir page xxx).

Création de personnage

Attributs

Le joueur dispose de 6 points pour acheter les scores d'Attribut du personnage en suivant le barème suivant :

Score	Coût
1	-2 pts (1 seul à la création)
2	0 pts
3	1 pts
4	2 pts
5	4 pts (1 seul à la création)
6	8 pts (pas à la création)

Traits & Handicaps

Le joueur choisit 6 Traits et 1 Handicap.

Il est impossible d'avoir un Trait « avancé » à la création.

En prenant un second Handicap le joueur peut ajouter un septième Trait au personnage.

Réserve

Le joueur choisit le nom de sa réserve. Elle commence avec un score de 3.

Exemple de personnage

Romuald Bottirand alias "El Macho Charcutier"

Attributs

Vigueur : 5
 Dextérité : 3
 Perception : 1
 Volonté : 3
 Savoir : 2
 Charisme : 3
 Technologie : 3

Traits

Boucher-charcutier de tradition
 Catcheur du dimanche
 Gros & Gras
 Des contacts dans la police
 Fan de séries télé
 Têtu comme un troupeau de mules

Handicap

Désespérément fleur bleue

Réserve

L'Ame du Héros : 3

Le système de résolution

Découpage du temps

Un scénario se découpe en plusieurs Scènes. Une Scène est définie par une unité de lieu, de temps ou de narration.

Des exemples : tout ce qui se déroule pendant que les personnages fouillent un appartement, le voyage entre deux villes, un combat contre le grand méchant de l'histoire, etc.

Lorsque cela est nécessaire une Scène peut être découpés en tours de jeu. C'est en particulier le cas pour les conflits et les oppositions longues (combats, poursuites, etc.).

Le jet de dès

Pour réussir une action le joueur lance un certain nombre de d6 en tentant de battre une difficulté.

En fonction du type d'action à effectuer le meneur indique quel Attribut il faut utiliser. Le joueur peut proposer un Trait qui lui semble approprié à l'action. Le meneur valide le choix du Trait. On verra un peu plus loin à quoi sert ce Trait.

Le joueur lance un nombre de dès égal à l'Attribut. Il additionne les scores de 2 de ces dès et compare le résultat à la difficulté. Par exemple un personnage ayant 4 en Perception et faisant un jet de cet Attribut lancera 4 dès et gardera les 2 meilleurs pour calculer son résultat final. On notera un tel jet 4g2 (il lance **4** dès et en **garde 2**)

Il y a plusieurs façons de lancer et de garder plus de dès lors d'un jet :

- ◆ Si le personnage utilise un Trait pour l'action le joueur garde 1 dé de plus (ex : 4g2 devient 4g3)
- ◆ Si le personnage utilise un Traits « Avancé » pour l'action le joueur garde 2 dès de plus (ex : 4g2 devient 4g4)
- ◆ En dépensant 1 point de sa Réserve le joueur lance et garde 1 dé de plus. Cela ne peut être fait qu'une seule fois par action. (ex : 4g2 devient 5g3)
- ◆ Si le nombre de dès gardé est plus élevé que le nombre de dès lancés on inverse les valeurs (ex : 2g4 devient 4g2)
- ◆ En diminuant de 3 le nombre de dès lancés le joueur peut garder 1 dé de plus (ex : 6g2 devient 3g3)

Difficultés

- 5 : Simple
- 10 : Dur
- 15 : Très dur
- 20 : Extrême
- 25 : Extraordinaire
- 30 : Abusé

Malus & Bonus

Tout ce qui rend l'action plus dure à accomplir augmente la difficulté du jet. Chaque élément désavantageux impose un +2 à la difficulté.

Chaque élément de contexte qui peut faciliter l'action du personnage diminue la difficulté du jet de 2 points.

Qui fait les jets

Seuls les joueurs font des jets de dés. Le meneur se contente de gérer des difficultés.

Donc dans une situation de combat les joueurs feront des jets d'attaques pour toucher leur adversaire et des jets de défense pour éviter les attaques.

Opposition entre personnages

Quand se sont deux personnages qui s'opposent, on compare les jets des deux protagonistes. Il y a deux possibilités :

- ◆ Un des personnages peut être considéré comme actif alors que son adversaire est passif : le personnage actif gagne en cas d'égalité. Par exemple : le perso A (actif) cherche le perso B qui est caché (passif)
- ◆ Les deux personnages sont actifs : une égalité sur les jets et une égalité dans les faits ; la situation est en stand-by. Par exemple : un bras de fer

Equipement

Un équipement de bonne qualité donnera un bonus de dés à lancer.

Equipement standard : +0g0

Equipement de bonne qualité : +1g0

Equipement exceptionnel : +2g0

Equipement extraordinaire : +3g0

Un équipement de mauvaise qualité infligera un malus de 2 (ou plus) au jet.

Réussite critique

Si sur un jet réussi il y a au moins trois 6, c'est une réussite critique. Cela signifie que l'action est réussie d'une manière tout à fait remarquable. Au meneur et/ou au joueur de décrire en quoi la réussite est exceptionnelle. Trois 6 donnent un critique même si c'est un jet où l'on ne garde que 2 dés.

Si le joueur obtient au moins cinq 6 sur un jet réussi il y a Over-Kill. C'est un super-critique dont les conséquences peuvent être aussi délirantes que possible.

Echec critique

Si un jet est raté et qu'il y a plus de 1 que d'autres scores sur les dés, c'est un échec critique. Cela signifie que l'action est lamentablement ratée. Le personnage s'inflige un Rang de Défaite, que cela soit parce qu'il se fait mal ou parce qu'il se tape la honte du siècle. Ce Rang de Défaite peut être évité en dépensant un point de Réserve.

Action combinée

Lorsque plusieurs personnages s'épaulent pour réussir une action, un des joueurs fait un jet de dés pour tout le groupe. Chaque intervenant supplémentaire donne un bonus au jet. Il a le choix entre deux possibilités :

- ◆ Soutenir : il donne un bonus fixe de +1, ou +2 s'il a un Trait approprié. Cela signifie qu'il soutient le personnage actif de manière à lui faciliter la tâche.
- ◆ Participer : il donne un bonus de +1g0. Cela signifie que le personnage participe activement à l'action combinée.

Le meneur peut limiter le nombre de personnages agissant de manière combinée en fonction des circonstances.

La Réserve

Style

Le nom spécifique que porte la Réserve d'un personnage est appelé Style. Il est défini à la création du personnage. Le Style d'un personnage ne peut normalement pas changer, sauf si des événements particulièrement graves viennent chambouler la nature du personnage.

Utilisation

Les points de la Réserve peuvent être dépensés pour obtenir plusieurs effets

1 point de Réserve permet :

- ◆ D'ajouter 1g1 à un jet de dés
- ◆ De refaire un jet raté
- ◆ D'annuler un Effet (un seul) infligé par une attaque réussie
- ◆ De diminuer les dégâts d'une attaque de 1 point
- ◆ D'ignorer les effets d'un Handicap

Les points de Réserve dépensés sont perdus jusqu'à ce que le personnage ait l'occasion de les récupérer.

Important : on ne peut utiliser qu'un seul point de Réserve par action.

Récupération

Le personnage commence toujours un scénario avec son score maximum de Réserve.

Au début de chaque scène la Réserve du personnage revient à son niveau maximum

Combats

Initiative

En début de combat tous les participants font un jet de Dextérité. Le résultat de ce jet fait office de score d'initiative. Les protagonistes d'un combat agissent dans l'ordre décroissant des initiatives.

Déroulement d'un tour

Le tour de combat n'a pas de durée fixe. Il dure le temps nécessaire à ce que tous les participants aient accompli une action. Un personnage peut faire une action par tour de jeu. Il décrit ce qu'il veut faire et le meneur indique éventuellement si cette action lui prendra plus d'un tour. Si c'est nécessaire la résolution de son action donnera lieu à un jet de dés.

Attaque et défense

Pour attaquer un adversaire un personnage fait un jet d'attaque contre une difficulté dépendant des capacités de combat de celui-ci :

- ◆ Quand un personnage est attaqué par un figurant il fait un jet de défense contre une difficulté dépendant des capacités de combat de l'attaquant. Une défense ne compte pas comme une action.
- ◆ Quand se sont deux personnages qui s'opposent, le jet du défenseur fait office de difficulté pour le jet de l'attaquant. L'attaque est réussie si le jet est supérieur ou égal à la difficulté.

Dégâts

Une attaque fait un nombre de points de dégâts dépendant du type d'arme utilisée.

La manière dont les dégâts s'appliquent à la cible dépend du score d'impact de l'attaque. Ce score est égal à l'Attribut utilisé pour l'attaque + le bonus de l'arme (s'il y en a un)

Le score d'impact est comparé au score de résistance de la cible.

Le score de résistance est égal à un Attribut approprié (Vigueur dans le cas d'un combat) + le bonus d'une éventuelle protection.

Si le score d'impact est supérieur ou égal au score de résistance, le personnage encaisse un Rang de Défaite par point de dégât.

Si le score de dégât est inférieur au score de résistance la cible encaisse un jeton de dégât (« il se prend un jeton ») par point de dégât. Le personnage perd tous ses jetons de dégâts chaque fois qu'il subit un Rang de Défaite. Dès qu'il cumule 3 jetons de dégât le personnage subit un Rang de défaite.

La cible peut dépenser 1 point de Réserve pour diminuer les dégâts de 1 point.

Dégâts	Types d'armes
1	Mains nues ; la plupart des armes blanches
2	Armes blanches très lourdes ; tronçonneuse ; armes à feu
3	Explosifs ; fusil sniper

Effet

Un Effet est un résultat particulier qui est obtenu lors d'une attaque. Il peut s'agir d'un désarmement, d'une mise à terre, d'une saisie, d'une petite humiliation (le Z de Zorro), etc.

Pour chaque Effet qu'il tente d'obtenir l'attaquant voit la difficulté de son jet augmenter de 2. Si l'Effet semble particulièrement difficile le meneur peut imposer un malus de 4.

Une réussite critique permet d'appliquer gratuitement un Effet supplémentaire. Un over-kill permet d'en appliquer deux. Alors que le joueur doit annoncer le (ou les) Effets qu'il essaie d'obtenir avant de faire son jet, les Effets gagnés grâce à un critique (ou un over-kill) sont choisis après le jet. Le personnage a profité d'une opportunité qui s'offrait à lui.

Si l'attaque est réussie les Effets sont appliqués. La cible peut cependant dépenser 1 point de Réserve pour éviter un Effet.

Toucher plusieurs adversaires

Le jet d'attaque est comparé avec la difficulté de chaque adversaire (majorée pour l'Effet). Chaque adversaire touché subit les dégâts de l'attaque diminuée du nombre d'adversaires visés.

Le nombre d'adversaires qui peuvent être ciblés dépend du type d'attaque et de leurs positions par rapport à l'attaquant.

Utiliser un mode d'attaque différent

Dès que le personnage décide d'utiliser un mode d'attaque qui n'est pas celui du combat en cours, cela prend la forme d'un Effet, ce qui implique une augmentation de difficulté.

Par exemple : Tenter de déstabiliser un adversaire en pleine mêlée en évoquant un sinistre secret le concernant.

Contre-effet

Les Contre-effets permettent de gagner des bonus sur un jet d'attaque en abandonnant une partie de son efficacité. Chaque Contre-effet diminue la difficulté du jet d'attaque de 2.

Quelques détails

Attaque par surprise

Une attaque par surprise se traduit par une modification de la difficulté :

- ◆ La difficulté du jet d'attaque est diminuée si l'attaque prend un figurant par surprise
- ◆ La difficulté du jet de défense est augmentée si l'attaque prend un personnage par surprise

La valeur du bonus/malus dépend des circonstances :

- ◆ +/- 2 si la cible s'attend à être attaquée mais ne sait pas comment il va être attaqué
- ◆ +/- 4 si la cible ne s'attend pas du tout à être attaquée. Seul un Trait impliquant que le personnage est capable de réagir à une attaque complètement inattendue peut être pris en compte dans cette situation.

Liste d'Effets (non exhaustive)

- ◆ Impact +2
- ◆ Dégâts +1
- ◆ -2 points d'armure
- ◆ Désarmement
- ◆ Mise à terre
- ◆ Repousser
- ◆ Saisir
- ◆ Se dégager d'une saisie
- ◆ Gagner 2 points d'initiative
- ◆ Toucher plusieurs adversaires (voir plus bas)
- ◆ Utiliser un mode d'attaque différent (voir plus bas)
- ◆ Etc.

Liste de Contre-effets (non exhaustive)

- ◆ Dégât -1
- ◆ Impact -2
- ◆ L'attaquant tombe à terre
- ◆ Perte de 2 points d'initiative
- ◆ L'attaquant perd son arme
- ◆ Etc.

Les Rangs de Défaite

Description

0	-1g0	-1g1	Out
---	------	------	-----

Le 1^{er} Rang de Défaite n'a aucun effet néfaste pour le personnage

Le 2^{ème} Rang de Défaite fait perdre 1g0 sur tous les jets du personnage (4g3 devient 3g3)

Le 3^{ème} Rang de Défaite fait perdre 1g1 sur tous les jets du personnage (4g3 devient 3g2)

Lorsque le 4e Rang de Défaite est atteint le personnage est hors-combat.

C'est la nature de l'attaque qui lui inflige le dernier Rang de Défaite qui sert à définir la manière dont le personnage est mis hors-combat. Il peut sombrer dans l'inconscience, se rendre, être maîtrisé, etc.

Dégâts

Chaque fois que le personnage subit 1 point de dégât le joueur coche une case de son moniteur de Défaite. Le malus appliqué à ses jets est celui de la case cochée la plus à droite sur le moniteur.

Aggravations

S'il ne veut pas subir plus de malus, ou s'il ne veut pas être mis hors combat, le joueur peut choisir d'aggraver un Rang de Défaite qu'il a déjà coché. Cela ne change rien en termes d'impact sur le conflit en cours, mais la récupération des Rangs de Défaite aggravés est beaucoup plus difficile.

Pour chaque aggravation le meneur indique la nature des dégâts au joueur. Ca peut être une blessure particulièrement sérieuse, un trauma ou une phobie passagère. Le joueur note les aggravations sur sa fiche.

Handicaps

Chaque fois qu'un personnage est confronté à une situation qui met en jeu un de ses Handicap, il encaisse un Rang de Défaite. Tant que la situation ne change pas le personnage n'encaisse pas de Rangs de Défaite supplémentaires

Récupération

A la fin d'une scène le personnage récupère un nombre de Rangs de Défaite égal au nombre de points restant dans sa Réserve. Si sa Réserve est à 0, il récupère quand même 1 Rang de Défaite.

Les Rangs de Défaite aggravés ne peuvent pas être récupérés de cette manière.

Chaque aggravation doit faire l'objet de soins ou de repos prolongé, en fonction de sa nature. Le meneur pourra éventuellement demander des jets pour supprimer une aggravation (médecine, réconfort, etc.)

Exemple

XXXX

Remarque

Comme la Réserve est régénérée au début de chaque scène, une scène calme, consacrée au roleplay est une façon efficace de récupérer ses Rangs de Défaite.

Exemple

Un personnage avec un Handicap « Vertige » se retrouve obligé de croiser le fer avec son ennemi de toujours sur un pont étroit enjambant une crevasse profonde. Il encaisse un Rang de Défaite dès le début du combat (sauf s'il dépense 1 point de Réserve). Pendant tout le reste du combat son vertige ne provoquera pas d'autres gains de Rangs de Défaite.

Autres types de conflits

Ce système décrit pour les combats peut servir pour résoudre d'autres types de conflit.

Selon le contexte l'initiative peut se calculer avec un autre Attribut. Volonté ou Charisme seront les plus fréquents pour des conflits mentaux et sociaux.

L'encaissement de l'impact se fait avec un Attribut dépendant du type d'attaque. Pour les conflits mentaux et sociaux ce sera en général la Volonté qui servira à encaisser.

[A développer]

Les oppositions

[A développer]

Il est pertinent de faire une distinction entre les Conflits (combats, duel verbal, etc) où le personnage se met en danger (donc il va prendre des Rangs de Défaite) et les Oppositions (poursuites, concours de poèmes, etc.) où tout le monde tente d'atteindre un objectif sans pour autant se nuire directement.

Equipement

Armes

Nom	Impact	Dégâts	Spécial
Combat à mains nues	+0	1	
Poing américain ; Couteau	+1	1	
Machette ; Poignard de chasse	+2	1	
Epée ; Hache	+3	1	
Pistolet	+3	2	
Pistolet-mitrailleur	+4	2	Rafale +1g0
Fusil de chasse	+4	2	
Fusil à pompe	+5	2	
Fusil d'assaut	+5	2	Rafale +1g0

Protections

[A faire]

Remarques

Pour les armes à feu la nature des munitions utilisée aura un effet sur la valeur d'Impact.
Une arme de qualité confère des bonus sous forme de dés supplémentaires.

Figurants

Un figurant est défini par son nom, son rôle dans le scénario et un ensemble de scores. A cela on ajoute un moniteur de Défaite dont la longueur dépend de l'importance du figurant.

Les scores d'un figurant servent de difficulté pour les jets des personnages :

A côté du rôle du figurant sont indiqués ses deux scores de base.

Le premier représente la difficulté associée par défaut à toutes les actions que le figurant entreprend et qui sont cohérentes avec son rôle

Le second représente la difficulté associée aux actions qui ne sont pas du tout en phase avec son rôle. Un meneur peut choisir de moduler la score d'un test entre ces deux valeurs pour simuler des situations qui ne relèvent que partiellement du rôle du figurant.

Le meneur peut aussi faire varier le score s'il considère que l'action entreprise par le figurant est plus difficile ou plus facile que la moyenne. Par exemple pour une attaque chaque Effet baisse le score de 2 et chaque Contre-effet l'augmente de 2.

A cela on peut ajouter des traits secondaires, qui sont des domaines de compétences que possède le figurant mais qui ne sont pas en lien avec son rôle. Chacun de ces traits secondaires est accompagné d'un score qui correspond aux actions relevant de ce trait.

On peut ensuite lister des actions particulières que le figurant peut entreprendre (en particulier pour le combat)

On associe à chacune de ses actions un score ainsi que des effets.

Certaines actions peuvent n'être utilisables qu'un nombre limitée de fois dans une scène.

Les Rangs de Défaite d'un figurant sont accompagnés d'un malus qui se retrace à tous ses scores

Par exemple

-4	-5	Out
----	----	-----

Un adversaire n'a pas de Réserve. Par contre s'il est particulièrement dangereux/résistant cela se ressentira dans la taille de son Moniteur et dans les scores et effets de ses actions.

Exemple de figurant

Agnan de Bellevue, dit "Grande Gueule",

Supporter professionnel de l'Olympique Saint Gaëtan

Scores de base : 8 / 4

Comptable : 6

Latter à la chaîne de mob : 10 - dégâts 6

Attaque "coup de bol" : 14 - dégâts 6 - 2 Rangs de Défaite - 2 fois / combat

Sale vanne humiliante : 12 - dégâts 4 (vs Volonté) - 2 fois / combat

Se barrer à toute vitesse : 12.

-0	-4	-5	Out
----	----	----	-----