

EW-System Lite ALPHA

Version spéciale « Royal Rumble - 24H Chrono »

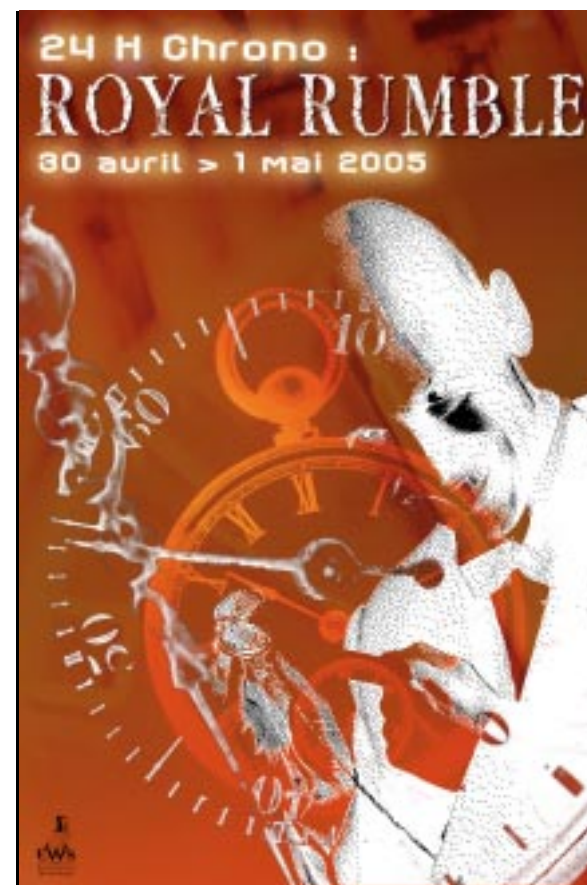
Sommaire

1 Présentation	2
2 Casting des personnages	2
2.1 En Préambule	2
2.2 Choisir son Profil	2
2.3 Personnaliser son Profil	2
3 Les Points d'éclat	3
4 La santé du personnage	4
5 Choisir son équipement	4
3 Progression du personnage	4
3 Résolution des actions	5
1 Principe de base	5
2 Les confrontations	5
3 Les Points d'éclat	7
4 Déterminer les dégâts	7
5 Le combat	7
6 Les PNJ	8
4 Profils types : exemples	10

Fiche de profils

Crédits

Auteurs : Christian «cege» Grussi et Sidney «Sid 6.7» Merklings • Achevé d'imprimer par cegedesign sous Adobe Acrobat © Merci à Brand !



Cette version Alpha n'est pas une version définitive.
La maquette est sommaire et le texte non relu.

Vos remarques et appréciations sont les bienvenues :
infos@ew-studio.com

1 Présentation

La Philosophie de l'Ew-System Lite

Le joueur au cœur de l'action

Dans l'Ew-System Lite, le Personnage Joueur est réellement au cœur de l'action. **Le Meneur n'ayant aucun jet de Dé à faire**, le PJ tient son destin entre ses mains, car il est le véritable acteur de l'action. La majorité des aspects techniques sont gérés directement en un seul jet de Dé par chaque joueur, ce qui simplifie grandement la gestion au Meneur de Jeu en cours de partie. Le Meneur a juste à déterminer un Niveau de Difficulté modulé par d'éventuels modificateurs. Il peut **se consacrer pleinement aux descriptions des actions et des scènes**. La technique s'efface, laissant la part belle à la narration, aussi bien pour le Meneur que pour les Joueurs. De plus, au travers des Points d'Éclat, le Personnage Joueur est vraiment l'acteur principal.

Action et narration cinématographique

La narration cinématographique permet de rendre les actions **plus fluides** et **plus cinématographiques** en cours de partie. Celle-ci se base sur le postulat qu'une action décrite par un Personnage Joueur se déroule toujours. La réussite ou l'échec (selon le résultat de la confrontation) module non pas l'action intentée en elle-même, mais son résultat.

L'Ew-System Lite est spécialement conçu pour être retravaillé et adapté à vos propres univers. Pour ce faire, personnalisez les éléments propres à celui-ci, notamment les Profils, le matériel et éventuellement les pouvoirs surnaturels.

2 Casting des personnages

2.1 En préambule

Créer un personnage se fait en 5 minutes. Après une présentation des différents scores, chaque étape de la création est détaillée ci-après.

2.1.1 Caractéristiques

Chaque Profil dispose de caractéristiques prédéfinies (soit un total de 32 points répartis entre les 4 caractéristiques). Le Joueur pourra cependant moduler celles-ci au travers des Traits de caractéristiques personnalisables. (cf . Étape 2)

- **Physique (PHY)** : Le Physique indique le développement corporel du personnage, perception exceptée : force brute, agilité, endurance, dextérité et réflexes. Il détermine également les blessures que le personnage peut encaisser et les dégâts qu'il inflige en se battant à mains nues ou avec une arme cinétique.
- **Mental (MEN)** : Le Mental reflète les capacités intellectuelles du personnage : raisonnement, volonté, stabilité émotionnelle et faculté d'apprentissage.
- **La Perception (PER)** : La Perception englobe les cinq sens ainsi que l'intuition ou l'instinct : c'est la conscience de son environnement et la capacité d'interaction avec celui-ci.
- **La Présence (PRÉ)** : La Présence spécifie l'effet que suscite le personnage sur les autres : au-delà de la beauté physique, il s'agit du charisme, de la prestance mais également de l'ouverture sur les autres.

2.2 Etape 1 : Choisir son Profil

Le Profil est un personnage archétypal qui sont présentés en fin de document (cf. *Profils*). Celui-ci est personnalisable très facilement, comme décrit ci-après.

2.2.1 Le Profil

Le Profil, caricature archétypale d'un type de personnage, regroupe ses compétences et ses talents uniques. Il est partiellement prédéfini, mais doit cependant être personnalisé par le Joueur (cf. Étape 2). Chaque profil procure :

- **Les Aptitudes** : il s'agit de talents spécifiques détaillés pour chaque profil.
- **Les Spécialités** : il s'agit des spécialités « indispensables » au personnage.
- **L'équipement** : le personnage dispose des objets « indispensables » à l'exercice de son activité.

2.3 Etape 2 : Personnaliser son profil

Après avoir choisi un Profil, le Joueur peut personnaliser celui-ci au travers des Spécialités et des Traits.

Les Profils en chiffres

Chaque Profil disponible dispose à l'origine de 32 points de carac et :

- Une Spécialité à un niveau de +5
- Une Spécialité à un niveau de +4
- Deux Spécialités à un niveau de +3
- Cinq Spécialités à un niveau de +2

2.3.1 Acquérir de nouvelles Spécialités

Pour ce faire, il peut acheter :

- Deux Spécialités à un niveau de + 3
- Trois Spécialités à un niveau de + 2
- Quatre Spécialités à un niveau de + 1

Soit un total de 9 Spécialités supplémentaires à celles proposés par le Profil.

2.3.2 : Déterminer les scores secondaires

- **Vie** : le personnage dispose d'une échelle de Points de vie graduée en niveaux de santé. Le joueur indique en face de chacun d'entre eux le montant de Points de vie auquel il correspond (cf. La Santé du personnage). La Vie est égale au $PHY \times 3$.
- **Encaissement** : idem Vie. L'Encaissement est égal au $PHY \times 3$.
- **Impact** : il s'agit du **Facteur de Dégâts (FD)** des attaques à mains nues du personnage et d'un bonus aux dégâts des armes de contact. Ce score est égal à $PHY/2$ (arrondi à l'entier supérieur), mais peut être modifié par des Traits.
- **Défense** : ce score détermine la résistance aux blessures du personnage. Il est égal à la somme du PHY du personnage et du score de Protection de son armure. Il peut être augmenté par les Traits.
- **Initiative** : L'Initiative de base, hors modificateurs dus aux Traits, est égale au $(PHY+PER)/2$ (arrondi à l'entier supérieur) du personnage.
- **Volonté** : La Volonté de base, hors modificateurs dus aux Traits, est égale au MEN du personnage. Elle indique la résolution d'un personnage, voire sa résistance aux puissances occultes.

2.3.3 : Choisir ses Spécialités

Le choix des Spécialité va conditionner ce que va pouvoir faire le personnage. Chaque Spécialité est ici décrite, ainsi que leur utilisation.

2.3.3.1 Associer une Spécialité et une Caractéristique

Pour résoudre une action, on combine le niveau d'une caractéristique et le bonus d'une Spécialité. On obtient ainsi le Niveau d'Action. Chaque Spécialité peut être combinée avec chaque caractéristique afin d'obtenir l'effet souhaité.

Ex : Lorsque le personnage utilise la Spécialité « Armes à distances » :

- Dans un combat rapproché, en tir non visé, on utilise $PHY+Armes$ à distance.

- Si le personnage vise sa cible, on utilise $PER+Armes$ à distance.
- Si le personnage veut souhaite comprendre le fonctionnement d'une arme, on utilise $MEN+Armes$ à distance
- Si le personnage veut menacer un adversaire en brandissant une arme, on utilise $PRÉ+Armes$ à distance

Signification des Niveaux d'Action (NA)

NA	Signification	
1-3	Minable	30 personnes sur 100
4-6	Amateur	15 personnes sur 100
7-9	Professionnel	5 personnes sur 100
10-12	Spécialiste	1 personne sur 1 000
13-15	Expert	1 personne sur 100 000
16-18	Sommité	1 personne sur 1 000 000
19-20	Génie	1 personne sur 10 000 000

2.3.3.2 : Les Spécialités détaillées

Les spécialités présentées ci-après sont des spécialités génériques utilisables dans tout type de contexte **moderne**. Elles indiquent ce dans quoi les personnages sont particulièrement bons et/ou compétents.

Armes à distance	Informatique
Armes de mêlée	Intimidation
Athlétisme	Langue
Baratin	Mécanique
Comédie	Pilotage
Conduite	Premiers soins
Contrefaçon	Recherche
Corps à corps	Renseignement
Crochetage	Sang-froid
Démolition	Sciences exactes
Discretion	Sciences humaines
Équitation	Séduction
Ésotérisme	Survie
Esquive	Système D
Histoire/géographie	Vigilance

3 Les Points d'éclat

Les Points d'Éclat (PE) constituent une réserve dans laquelle le joueur puise pour obtenir des effets spéciaux (survivre malgré tout, réussir une action impossible...), notamment durant la résolution d'une confrontation. Cette réserve de PE est constituée à la création du personnage

et se régénère totalement au début de chaque scénario. Chaque personnage dispose de 5 Points d'Éclat à la création.

Utilisation des Points d'Éclat

Effet **Coût en PE**
Utilisation courante

Agir le premier 1
Transformer un échec en réussite 1
Se sauver de la mort in extremis (Points de Vie restaurés à 1) 3

Coups de pouces

Un garde s'endort ou quitte son poste 1
Le hasard joue en faveur du personnage 1
Avoir une apparence impeccable en dépit des circonstances 1
Être reconnu 1
Un PNJ tombe amoureux du personnage 1
Un PNJ tombe fou amoureux du personnage 2
Les forces de l'ordre arrivent pour mettre fin à un combat 2
Faire sauter la banque du casino 2
Le MJ donne un indice supplémentaire 2
Forcer le méchant à raconter son maître plan 2

4 La Santé du personnage

4.1 Les niveaux de santé

La santé physique d'un personnage est simulée grâce à des niveaux de santé. Chacun d'entre eux traduit un état physique différent, du plus favorable au plus grave, pour finir avec la mort. Il existe quatre niveaux de santé :

- **Indemne** : Un personnage ordinaire est en pleine forme avec, au pire, quelques égratignures.
- **Blessé/Étourdi** : Un personnage ordinaire a l'air mal en point : son sang coule et quelques ecchymoses recouvrent son corps.
- **Gravement blessé/Sonné** : Un personnage ordinaire devrait être à l'hôpital : il saigne abondamment et il a de nombreuses contusions.
- **Mort ?/Inconscient** : Un personnage ordinaire gît au sol, inconscient. Le personnage mourra dans (PHY) minutes, à moins d'être stabilisé avant l'expiration de ce délai.

Note : La double notation des Niveaux de Santé : Le premier qualificatif s'applique à l'échelle de Vie, le second à l'échelle d'Encaissement.

Échelle de Santé

Niveau de santé	Score de PV	ND de soins	Exemple (PHY = 5)
Indemne	(PHYx2)+ 1 à (PHYx3)	4	11 à 15
Blessé/Étourdi	(PHYx1)+1 à PHYx2	8	6 à 10
Gravement Blessé/Sonné	1 à PHYx1	10	1 à 5
Mort ?/ Inconscient	0	12	0

4.3 Soigner

Il est possible de soigner un blessé en lui administrant des soins médicaux. Le ND des soins est déterminé par l'échelle de santé.

Si elle est réussie, cette action fait regagner au blessé un niveau de santé, deux si c'est un succès critique. En cas d'échec, le personnage ne regagne aucun niveau. Il en perd un, s'il s'agit d'un échec critique.

4.4 Guérison naturelle

Qu'il reçoive ou non des soins médicaux, magiques ou technologiques, un personnage regagne un certain nombre de points par jour :

- Si le personnage est au repos complet et qu'il ne subit aucune blessure durant cette journée : autant de points de vie que son PHY/2.
- Sinon, le personnage regagne un point de Vie.

5 Choisir son équipement

Par défaut, chaque Profil dispose de l'équipement indiqué sur sa fiche. En fonction de ses Traits et Spécialités acquises lors de la personnalisation, il disposera, avec l'accord du MJ, de l'équipement nécessaire à la pratique celle-ci. Il convient de rester cohérent avec le concept et l'histoire de ce dernier.

6 La progression des personnages

Si le personnage participe à un scénario complet, et survit, il peut recevoir entre 1 et 5 points d'expérience, selon son héroïsme et son degré de participation.

A titre exceptionnel, si le personnage a réussi une action particulièrement importante dans des circonstances difficiles, il peut éventuellement gagner un point d'Éclat

Augmentation	Coût en PX
Caractéristique*	Niveau actuel x 2
Spécialité	Niveau actuel x 2
Nouvelle Spécialité	3 points

* Réactualiser les scores secondaires (Initiative, Défense...) s'il y a lieu.

3 Résolution des actions

1 Principe de base

Rappel :

Le Niveau d'Action est la somme de la Spécialité et de la Caractéristique utiles pour la résolution d'une confrontation. Le bonus de la première s'ajoute au score de la seconde pour constituer le NA. C'est ainsi que se traduit la meilleure compétence du personnage dans un domaine.

L'EW-System Lite se base sur la Table de Résolution (TR) pour résoudre l'ensemble des confrontations, et ceci toujours de la même manière, comme décrit ci-après.

2 Les confrontations

Les actions entreprises par les PJ et les PNJ sont résolues par une confrontation : savoir si le personnage parvient à réussir l'action est le but de la mécanique de jeu. Lors de celle-ci, un **personnage actif** tente de vaincre une résistance exprimée par le Niveau de Difficulté (ND). Celui-ci simule la complexité de la tâche ou la résistance d'un **personnage passif**.

La **Table de Résolution** (TR) sert à résoudre les confrontations. Elle comporte de nombreuses indications, mais celles-ci ne sont jamais toutes utilisées simultanément. En intégrant dans la Table de Résolution le Niveau de Difficulté et les PNJ, il est facile pour le Meneur de Jeu de quantifier ainsi, en un coup d'œil, la difficulté à appliquer à toute situation.

Pour résoudre une confrontation, il faut effectuer une suite d'opérations qui mènent au résultat de celle-ci :

		FD		Légers			Moyens			Lourds			Graves			Mortels					FD +20				
		NA	Minable			Amateur			Professionnel			Spécialiste			Expert			Sommité				Génie			
Fiolette	Del	ND	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	PNU		
			Naturel	1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27		28	29
				2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26		27	28
Moyen		Facile	3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	Cibles	
			4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26		
			5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
			6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
Dur à cuire		Malaisé	7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	Petites Frapées		
			8	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		22	
			9	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21	
Inévitable		Difficile	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Quidam	
			11	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
			12	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
Surhumain		Extrême	13	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	Lieutenant	
			14	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
			15	1	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
			16	1	1	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
Inrayable			17	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	Boss	
			18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
			19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
			20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

$$\text{Seuil} = (10 + \text{Niveau d'Action}) - \text{Niveau de Difficulté}$$

Étape 1 : Déterminer le personnage actif

Si un seul PJ est impliqué dans la confrontation, celui-ci est le personnage actif. Si plusieurs PJ s'opposent, le personnage actif et celui qui agit.

Étape 2 : Déterminer le NA du personnage actif

Le joueur contrôlant le personnage actif inspecte la fiche de ce dernier dont il détermine, avec l'aide du Meneur, le NA « brut ». Celui-ci est ensuite modifié par les circonstances extérieures.

Ces conditions sont exprimées sous la forme de modificateurs cumulables qui augmentent, ou diminuent le NA. Ces modificateurs vont de - 6 à +6.

Note : Si, à la suite de cette modification, le NA du personnage est inférieur à 1, l'action ne peut être tentée. L'utilisation de Point d'Éclat est le seul moyen d'aboutir à un succès.

Modificateurs au Niveau d'Action							
Malus / Bonus	- 6	- 4	- 2	0	+ 2	+ 4	+ 6
Conditions	Exécrables	Mauvaises	Défavorables		Favorables	Bonnes	Excellentes
En toutes circonstances							
Exemples	Noir Total	Main non-courante, obscurité	Matériel de mauvaise qualité, visibilité réduite		Matériel de bonne qualité	1 journée de répétition	1 semaine de répétition
2 ^e chance	6 ^e essai et +	3 ^e ou 5 ^e essai	2 ^e essai				

Comment lire la Table de Résolution (TR)

NA contre ND

En jaune, il faut lire, en colonne, le Niveau d'Action (NA) du personnage actif et en ligne le NA du personnage passif ou le ND de la tâche.

PJ contre PNJ

En jaune, on peut lire des adjectifs qualifiant le Niveau d'Action des PJ et en blanc les PNJ disposant des scores correspondants.

Colonne FD+20

La colonne FD+20 permet de déterminer des dégâts infligés par un FD supérieur à 20. Il suffit de lire en ligne la Défense du personnage : sur la même ligne, la colonne FD+20 indique le chiffre à ajouter au FD pour déterminer les dégâts subis par le personnage.

FD contre Défense

En gris acier, il faut lire, en ligne, la Défense du personnage (Défense+protections) et en colonne le FD infligé au personnage. Le croisement de ces deux facteurs indique les Dégâts que le personnage subit.

Confrontations automatiques

Dans la TR, le 19 et plus, et le 1 dans la table, sont mis en avant respectivement par des codes couleur verts et rouges. Dans les deux cas, le jet de dé n'est plus nécessaire ; il s'agit d'une réussite automatique (vert) ou d'un échec automatique (rouge). Cependant, les personnages impliqués dans la confrontation peuvent dépenser des Points d'Éclat pour transformer un échec en réussite.

Étape 3 : Déterminer le Niveau de Difficulté

Cette étape est effectuée par le MJ. Celui-ci examine la tâche que désire accomplir le personnage actif et consulte le tableau Niveaux de Difficulté.

Niveaux de Difficulté

ND	Adjectif	Définition
1-3	Naturel	Action très simple, voire à la portée du premier venu
4-7	Facile	Action simple ne nécessitant pas de formation et d'efforts particuliers
8-10	Malaisé	Action simple nécessitant une formation de base et un minimum d'efforts
11-13	Difficile	Action nécessitant une formation spécifique, de la concentration, des efforts
14-17	Extrême	Action très dangereuse et la limite de l'impossible
18-20	Incroyable	Action hautement dangereuse et totalement improbable

À l'aide de ce dernier il détermine le ND de la tâche et l'annonce aux joueurs.

Si la confrontation implique non pas un personnage qui interagit avec l'environnement, mais **deux personnages qui s'opposent, le ND est en réalité le NA du personnage passif**. Celui-ci doit alors être déterminé comme dans l'étape précédente.

Si les deux personnages sont sujets aux mêmes modificateurs, il est plus aisé de les ignorer complètement (bataille sur la glace, de nuit...)

Note : Si le NA du personnage passif est inférieur à 1, l'action est un succès critique automatique pour le personnage actif.

Étape 4 : Résoudre une confrontation

Pour déterminer l'issue d'une confrontation, le MJ croise le NA du personnage actif avec le ND sur la TR, et lit le chiffre indiqué : le Seuil de Réussite (**Seuil**). Le joueur du personnage actif lance alors le D20. Si le résultat du Dé est inférieur ou égal au Seuil, c'est une réussite. S'il est supérieur au Seuil, c'est un échec.

Les résultats des actions ne sont pas toujours égaux : l'on peut réussir dans son action avec plus ou moins de bonheur – ou échouer plus ou moins gravement. C'est là qu'intervient le résultat de l'action, qui indique le **degré de réussite ou d'échec**.

Degré de réussite ou d'échec

- **Réussite critique** : Si le D20 indique « 1 », une réussite critique a lieu : le personnage s'est surpassé – il peut retirer un bénéfice supplémentaire de la situation : effectuer sa tâche en moins de temps que prévu, infliger une blessure plus grave (Bonus de Spécialité rajouté au FD), etc.
- **Réussite** : Si le D20 indique un score inférieur ou égal au Seuil, l'action est une réussite. Le personnage obtient l'effet désiré.
- **Échec** : Si le D20 indique un score supérieur au Seuil, l'action est un échec. Le personnage n'obtient rien, mais sa situation n'empire pas.
- **Échec critique** : Si le D20 indique « 20 » l'action est un échec critique : non seulement le personnage rate son action, mais sa situation empire : il glisse et tombe, casse ses outils, fait beaucoup du bruit alors qu'il essayait d'être discret, etc.

Une fois le résultat déterminé, le MJ applique les conséquences de celui-ci, notamment les effets de l'action entreprise si celle-ci est réussie. Cela fait, la confrontation est résolue.

3 Les Points d'éclat

Les PE constituent une réserve dans laquelle le joueur puise pour obtenir des effets spéciaux, notamment durant la résolution d'une confrontation. Cette réserve de PE est constituée à la création du personnage et se régénère totalement au début de chaque scénario. En outre, le MJ peut augmenter cette réserve à titre de récompense si le joueur interprète particulièrement bien son personnage, sauve le monde, etc. sans dépenser de Points d'Éclat pour ce faire

4 Déterminer les Dégâts

Lorsqu'une attaque atteint sa cible, elle inflige une blessure à cette dernière, simulée par des dégâts. La résolution des dégâts suit le même cheminement que la résolution d'une confrontation, à ceci près qu'il n'y pas de jet de dés.

4.1 Le Facteur de dégâts

Dans un premier temps, il faut déterminer les dégâts de l'attaque. Chaque arme ou objet a un Facteur de Dégâts (FD). Le FD de l'attaque est calculé en utilisant le FD et en y appliquant les modificateurs pertinents, notamment le bonus d'Impact aux armes de mêlée.

Cela fait, il faut comparer le FD de l'attaque et la Défense de la cible sur la TR en considérant le premier comme personnage actif et la seconde comme ND. La valeur lue à l'intersection est le nombre de points de dégâts infligés à la cible.

Si le FD de l'attaque est supérieur à 20, il faut procéder comme indiqué dans le fonctionnement de la TR. Les dégâts sont calculés grâce à la colonne « FD+20 ». Ils peuvent également être déterminés en utilisant l'équation suivante : **(FD+10)-Défense = dégâts subits**

4.2 Dégâts et santé

Lorsque des points de dégâts sont infligés à un personnage, le joueur qui le contrôle soustrait ceux-ci de son score actuel de Vie.

4.3 Quantifier les dégâts à la volée

Sur la TR, en haut, on trouve une ligne « FD » dans laquelle les Facteurs de dégâts sont indiqués sous forme d'adjectifs. Lorsque un FD n'est pas défini, on peut utiliser ces adjectifs pour quantifier ceux-ci. Par exemple, un acide étant « moyennement » dangereux aura de 5 à 8 en FD ; une arme « lourde » aura de 9 à 12 en FD, etc.

Les Facteurs de Dégâts

FD	Légers 1-4	Moyens 5-8	Lourds 9-12	Graves 13-16	Mortels 17-20	Anti-matériel 21 et +
Armes à Feu	Walther PPK 6,35	Beretta Fusil à pompe Fusil de chasse	44 mag Fusil d'assaut Fusil Sniper	Fusil à éléphant Mitrailleuse	Grenade Dynamite	Explosifs Lance roquette
Armes blanches	Shuriken Couteau Poignard	Arbalète Arc Batte de Base ball Sabre	Tronçonneuse			
Objets	Petits	Moyens	Gros			
Chutes	1 à 4 m	5 à 8 m	9 à 12 m	13 à 16 m	17 m et plus	
Chocs/vit.	au pas	course	Trot	Galop		
Feu	Torche Bougie	Vêtements en feu	Feu de joie	Incendie	Feu de forge	Feu de forêt
Poisons		Fulgurant (FD/round)	Lent (FD/min)			

5 Le combat

De nombreuses actions de Combat sont des attaques : celles-ci visent à blesser ou mettre hors combat l'adversaire. Le ND de ces attaques est toujours déterminé par le NA du défenseur. Celui-ci est calculé en additionnant le Physique du défenseur à la Spécialité suivante :

- **Face à une attaque de contact** : Corps-à-Corps ou Esquive.
- **Face à une attaque à distance** : Esquive.

L'impact : Celui-ci sert de Facteur de Dégâts superficiels lorsque le personnage se bat à mains nues. Si ce dernier utilise une arme de mêlée, l'Impact devient un bonus au FD de celle-ci.

5.1 Les actions de combat

Au lieu de simplement frapper ou tirer, un personnage peut accomplir également les actions suivantes :

Préparer son tir : Le tireur vise sa cible pendant au moins un Round. Il bénéficie alors d'un bonus de +1 par Round de visée. Ce bonus ne peut jamais être supérieur à sa Spécialité.

Coup localisé : Cette action permet à l'attaquant de viser une zone spécifique de sa cible : une partie du corps, d'un véhicule, etc. Le Malus au NA devient alors un Bonus au FD.

Coup localisé

Malus au NA	Partie du corps	Bonus au FD
- 0	le corps (hors membres et tête)	+ 0
- 2	toucher un membre	+ 2
- 4	toucher une zone précise d'un membre (main, pied, nuque, genou...)	+ 4
- 6	toucher un organe « vital » (tête, œil, testicules, cœur...)	+ 6

Retenir son coup : Il est possible de retenir ou d'orienter son coup afin de causer des blessures moins graves. Les dégâts occasionnés sont alors entièrement superficiels.

5.4 Les Protections

Les points de protection offerts s'additionnent entre eux. Ses points se rajoutent à la Défense du porteur.

Type	Prot.
Veste en cuir	1
Cotte de mailles	4
Armure de plaques	5
Kevlar léger	4
Kevlar lourd	6
Veste Militaire Lourde	8
Tenue de déminage	10

6 Les PNJ

Les PNJ sont les personnages que les PJ rencontrent au cours de leurs aventures, et non interprétés par eux. Leur puissance globale et le danger qu'ils représentent sont quantifiés par des adjectifs issus de l'univers cinématographique.

Les niveaux des PNJ sont en adéquation avec les ND. Ainsi, peut-on aisément lire sur la TR qu'il est Difficile d'affronter un Lieutenant, ou Incroyable d'affronter un Big Boss. Il est très aisé pour le MJ de quantifier des difficultés, et ce peu importe la situation.

Les niveaux de PNJ

- **Figurants** : Ce PNJ n'a pas de nom ou de réplique dans le scénario. C'est la fameuse « chair à canon ». Ils représentent aussi les PNJ qui servent de « décor », comme les policiers dans un commissariat. Il en existe deux types : les **cibles** et les **petites frappes**.
- **Seconds rôles** : Ce PNJ a un nom et des répliques, mais il n'est pas un acteur de l'intrigue. Il peut avoir des Traits. Il en existe deux types : le **quidam** et le **lieutenant** (le fameux « fidèle lieutenant »).
- **Rôles principaux** : ce PNJ a un nom, des répliques et il est l'un des acteurs de l'intrigue. Sa fiche lui est propre. Il peut posséder des Traits, des aptitudes de Profils, voire des Points d'Éclat (de 1 à 3). C'est le fameux « boss de fin de niveau ». Il en existe de deux types : le **boss** et le **big-boss**.

Création rapide

Préparer un PNJ de manière rapide consiste à définir celui-ci par des adjectifs, en une phrase. Cela est possible grâce au tableau de PNJ instantanés. Il suffit de déterminer le niveau du PNJ et sa spécificité. Voici 2 exemples :

PNJ n° 1 : « *Max, un as au couteau ; très rapide* ». En termes de jeu cela donne : *Quidam, Armes de mêlée à 9, 12 PV, une Initiative de 8 (et non 6 car rapide) et un impact de 2.*

PNJ n° 2 : « *Bud, grosse brute qui tape fort* ». En termes de jeu ce la donne : *Petite Frappe, Bagarre à 7, 5 PV avec une Initiative de 5 et un Impact de 5 au lieu de 2, car « grosse brute qui tape fort ».*

Création détaillée

Lors d'une création détaillée de PNJ, on lui attribue un Niveau de PNJ pour l'ensemble de ses niveau (NA, Vie, etc.). On le personnalise pour ses domaines de prédilection, ou ses faiblesses, comme dans l'exemple ci-dessous.

Exemple :

Tony Contralto (Italien, 28 ans, Porte-flingue,) Lieutenant 12

Armes à distance 14, Corps à Corps 16, Intimidation 9, Séduction 9

Pour tous les tests de base, considérez que l'impressionnant Tony oppose une résistance de 12, sinon utilisez les valeurs complémentaires si cela est nécessaire. Par exemple, s'il essaye de tuer quelqu'un avec son calibre, ce sera Armes à distance 14, et s'il tente de se souvenir du nom de sa dernière conquête, ce sera Séduction 9.

Les groupes de PNJ

Les PNJ peuvent être gérés en groupes. Ainsi, quel que soit le nombre de PNJ impliqués, il suffit de n'en gérer qu'un seul, bénéficiant pour toutes ses actions d'un bonus de + 1 par PNJ supplémentaire. A chaque PNJ qui est hors de combat, on diminue le bonus du groupe de 1, et ce jusqu'à n'avoir plus qu'un seul PNJ qui affronte les PJ.

La Santé des PNJ

Les PNJ n'ont qu'une seule échelle de santé, graduée en points de Vie. Tous les dégâts, quels que soient leurs types, sont déduits de cette échelle, la seule utilisée pour déterminer le niveau de santé du PNJ.

Animaux et créatures

Ils se gèrent de la même manière que tout les PNJ. Un loup solitaire et dangereux peut être un Boos, alors que le même loup n'ayant aucune importance scénaristique ne sera qu'un figurant.

Les animaux ont des armes naturelles qu'ils utilisent avec leur NA principal. Comme pour toute arme de mêlée, on ajoute l'impact.

PNJ Instantanés								
Niveau de PNJ	Symphonia	Cirius	NA	NA second	Valeur	Santé	Imp.	Niveau
Cible	Public (Civils)		5	2	2	2	1	Minable
Petite Frappe	Roadie	Attaché de presse	7	5	5	5	2	Amateur
Quidam	Doubleure	Accessoiriste	9	7	6	12	3	Professionnel
Lieutenant	Musicien	Artiste	12	9	7	14	3	Spécialiste
Boss	Professeur	Répétiteur	15	12	8	24	4	Expert
Big Boss	Producteur	Directeur	19	15	9	27	4	Génie
Légendes : NA : le Niveau d'Action du PNJ dans son Champ de prédilection Valeur : la valeur de caractéristique moyenne du PNJ. Cette colonne est également utilisée pour la Défense, la Volonté et l'Initiative (Hors Traits pour les PNJ « Big Boss ») Santé : le score en Vie et en Enroissement du PNJ Imp. : Impact moyen du PNJ. (Hors Traits pour les PNJ « Big Boss »)								

Armes naturelles

Arme	FD
Dents	1
Serres, Bec	3
Crocs	4
Griffes	5
Sabots, Cornes	6

4 Profils types : exemples

Baroudeur

Caractéristiques type : PHY10 MEN 6 PER 9 PRÉ 7

Spécialités : Armes de poing + 5, Athlétisme + 4, Bagarre + 3, Discrétion + 3, Chasse + 2, Conduite + 2, Langue étrangère + 2, Système D + 2, Vigilance + 2.

Équipement acquis : Un sac de voyage rempli, une arme, une bonne paire de chaussures de marche.

Aptitudes

Débrouillardise

Le baroudeur s'est souvent trouvé dans des situations critiques où il n'a dû compter que sur son ingéniosité pour survivre ! Bonus de + 2 en Survie.

Chance Insolente

Le baroudeur a un coup de veine dans une situation : il y a toujours un miracle qui le tire d'un mauvais pas. La chance insolente sourit à celui qui sait profiter de la moindre opportunité ! Une fois par scénario, un jet de dé se solde automatiquement par une réussite.

Scores secondaires

Défense	10
Initiative	10
Impact	5
Volonté	6
Vie/Encaissement	30

Investigateur

Caractéristiques type : PHY6 MEN 9 PER 9 PRÉ 8

Spécialités : Armes de poing + 2, Bagarre + 2, Conduite + 2, Crochetage + 3, Discrétion + 4, Milieu crime ou justice + 2, Recherche + 2, Renseignement + 3, Vigilance + 5.

Équipement acquis : Une arme et un chargeur, une paire de menottes, un bureau de privé, une ardoise dans son bar habituel.

Aptitudes

Sens de l'observation

L'investigateur n'a pas son pareil pour tirer les vers du nez aux personnes qu'il interroge. Bonus de +2 en Renseignement.

Indice primordial

L'investigateur a le chic pour découvrir l'indice qui dénoue le sac de noeuds, ou pour poser la bonne question à la bonne personne. Une fois par scénario, le joueur peut poser une question au MJ, à laquelle celui-ci doit lui répondre honnêtement par « oui » ou « non ».

Scores secondaires

Défense	6
Initiative	8
Impact	3
Volonté	9
Vie/Encaissement	18



Fiche de Profil - Version Alpha - Spécial Royal Rumble 1^e édition

Nom

Profil

Description

PHYSIQUE

☐

MENTAL

☐

PERCEPTION

☐

PRESENCE

☐

Initiative

☐

Impact

☐

Défense

☐

Volonté

☐

Spécialités

Armes à distance		Ésotérisme		Sciences exactes	
Armes de mêlée		Esquive		Sciences humaines	
Athlétisme		Histoire/géographie		Séduction	
Baratin		Informatique		Survie	
Comédie		Intimidation		Système D	
Conduite		Langue		Vigilance	
Contrefaçon		Mécanique			
Corps à corps		Pilotage			
Crochetage		Premiers soins			
Démolition		Recherche			
Discrétion		Renseignement			
Équitation		Sang-froid			

Aptitudes

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Armes

Nom	FD
.....	
.....	
.....	
.....	

Équipement

Vie

☐

Encaissement

☐

Vie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Enc 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30