

DEEP UNIVERSE

SEED



COMPENDIUM

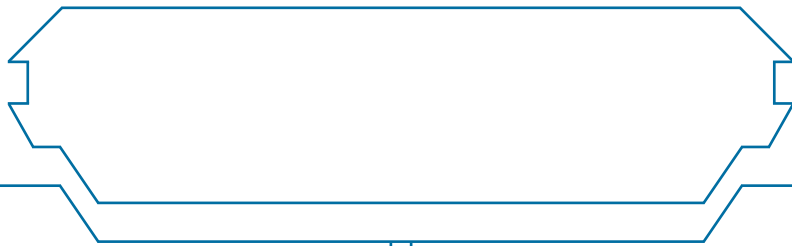
DEEP UNIVERSE SEED

COMPENDIUM

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

SOMMAIRE

Présentation	5	Armement	41
Le jeu de rôles.....	5	Armes de corps-à-corps	41
Le meneur de jeu	5	Armes de combat à distance	41
Les joueurs.....	5	Effets.....	42
Le matériel.....	5	Équipement	45
Deep Universe Seed.....	5	Degré de disponibilité.....	45
Création de personnages	7	Variation de prix	45
Caractéristiques	7	Implants et prothétique	47
Dons et tares	7	Prothétique.....	47
Impact	8	Augmentations.....	48
Encaissement	8	Élaborer une prothèse	48
Aspects personnels	8	Liste des augmentations.....	49
Histoire personnelle.....	8	Implants	51
Compétences et spécialités	8	Personnages non-joueurs	57
Équipement.....	8	Création de pnj.....	57
Réalisation d'actions	9	Santé	58
Dés utilisés.....	9	Actions.....	58
Actions.....	9	Dégâts	58
Réaliser une action.....	10		
Difficulté d'une action	10		
Résultats spéciaux.....	11		
Améliorer une action	11		
Combat	13		
Tours et manches de combat.....	13		
Déclarations d'intentions.....	13		
Types d'actions	13		
Actions au combat	14		
Localisation des dégâts.....	15		
Dégâts	16		
Échelles de tailles	18		
Batailles de masses.....	18		
Blessures et santé	23		
Blessures	23		
Santé	24		
Récupération.....	25		
Effets liés au grand âge.....	25		
Compétences	27		
Domaines	27		
de compétences.....	27		
Compétences.....	27		
Spécialités.....	27		
Liste de compétences.....	28		
Protections	39		
Types de protections	39		
Fonctionnement	39		



4

PRÉSENTATION

Le système DDZ, pour 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 fluide.

LE JEU DE RÔLES

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.

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

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 participants 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'intrigue 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.

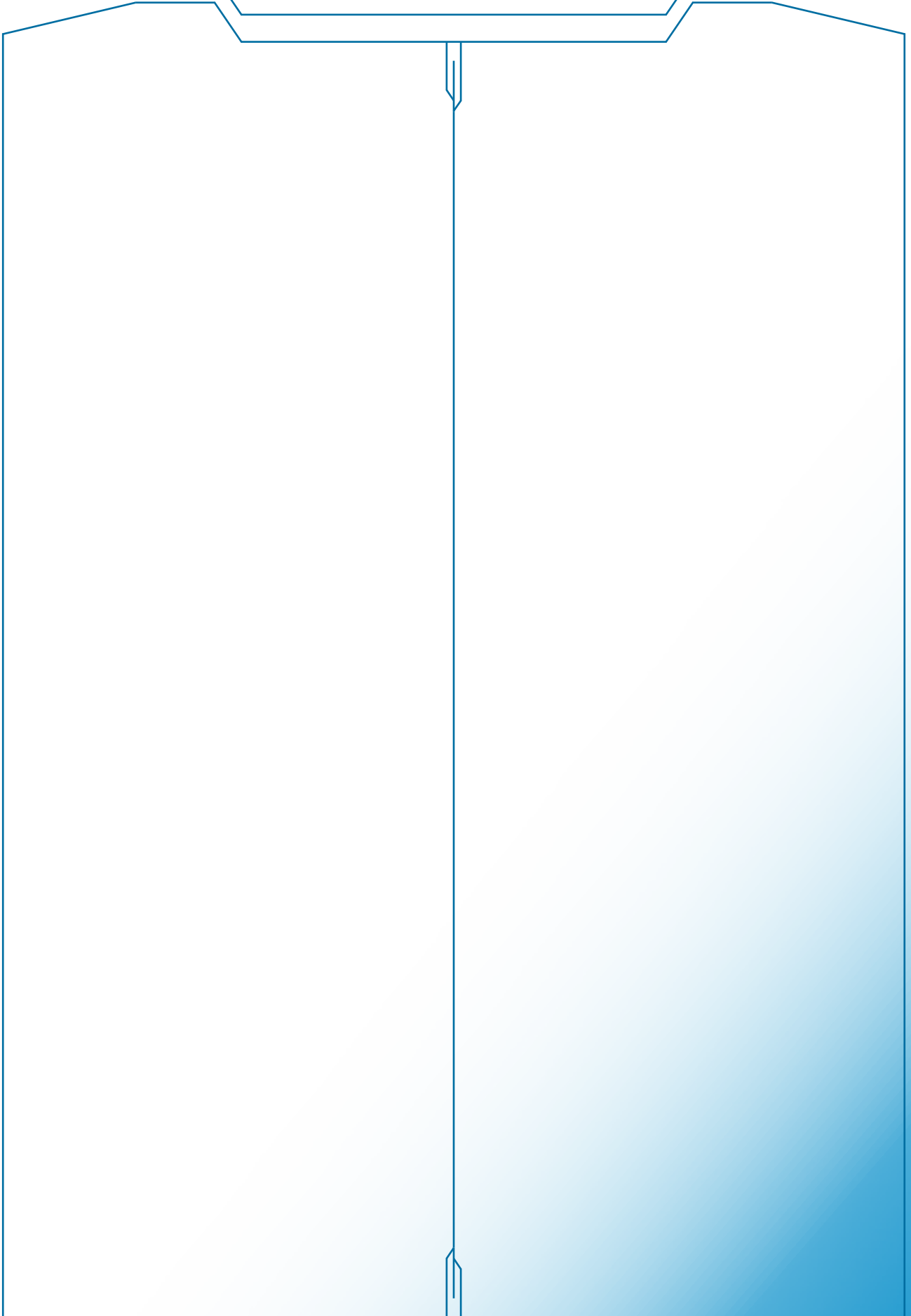
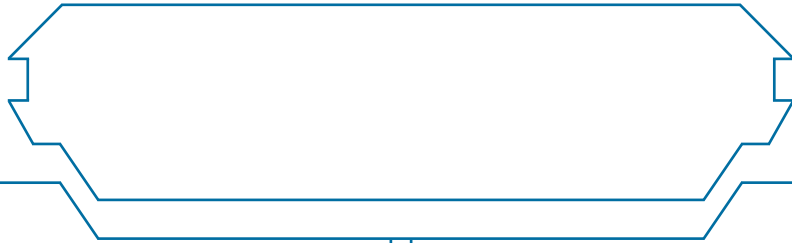
LE MATÉRIEL

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 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 fondamentales sur lesquelles se base cet univers de jeu.

Trois autres tomes sont exclusivement dédiés aux trois grandes races qu'il est possible d'incarner dans cet univers, à savoir les Hommes, les Élyannes, sorte de formicidés géants, et les Karitos, d'imposants reptiles humanoïdes. Chacune de ces races est traitée indépendamment, permettant aux meneurs de les incorporer ou non. Chacune dispose de spécificités reflétant leur nature. Mineurs, ces changements ne concernent que certains éléments secondaires de la phase de création des personnages, notamment les dons et les tares disponibles.



6

CRÉATION DE PERSONNAGES

Ce chapitre vous propose un survol des différents éléments qui constituent un personnage jouable avec les règles du Système DDZ. Au sein des différents suppléments, vous trouverez des règles détaillées vous permettant de les créer.

CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques représentent les capacités fondamentales d'un personnage, ce qu'il est capable de réaliser instinctivement.

À chaque attribut est associé un niveau allant de 1 à 5 points, 6 dans le cadre d'une caractéristique héroïque, ceci afin de simuler la puissance que possède l'avatar dans ce domaine. En jeu, ces variables correspondent au nombre de dés que vous lancerez lorsque vous tenterez de réaliser une action. Communément, un individu lambda ne lancera que très rarement plus de deux dés. Ce n'est pas le cas des personnages-joueurs qui, incarnant de véritables héros, pourront outrepasser cette limite.

S'il vous est possible de faire monter les capacités primaires de votre avatar, l'inverse est également possible. Ainsi, pour des raisons diverses et variées, il pourra arriver qu'il perde un ou plusieurs points dans l'une de ses caractéristiques. Et si l'une d'elle devait atteindre le seuil critique de 0, il serait alors aussitôt retiré du jeu, considéré comme trop handicapé pour être joué. Un 0 en Intellect par exemple signifie que le personnage est un légume incapable de la moindre réflexion.

Les huit caractéristiques sont les suivantes :

- **Adresse** représente l'agilité du personnage, sa coordination, sa capacité à conserver son équilibre, à viser juste, etc.
- **Charisme** représente l'influence que le personnage peut exercer sur son entourage. Il s'agit de ses capacités à s'exprimer en public, à se mettre en valeur, à séduire, intimider, convaincre, etc.
- **Constitution** représente la robustesse du personnage, sa santé, sa capacité à encaisser la fatigue, les coups, l'alcool, etc.
- **Force** représente la puissance physique du personnage, sa capacité à frapper fort et à supporter de lourdes charges, etc.

- **Mental** correspond aux facultés cognitives du personnage, sa capacité à raisonner, interpréter des systèmes complexes, etc.
- **Sens** représente les capacités sensitives du personnage, sa capacité à percevoir son environnement, à le sentir, le voir, etc.
- **Social** représente les capacités du personnage à se montrer sociable, sa faculté à s'ouvrir aux autres, à faire preuve d'empathie, de respect, etc.
- **Volonté** représente la force d'esprit du personnage, sa capacité à résister à la peur, à la pression, aux psychotropes, aux attaques mentales, etc.

Caractéristique héroïque

Une caractéristique ne peut excéder 5 points. Toutefois, étant hors norme, votre personnage peut transcender cette limite pour une seule et unique fois.

Vous avez ainsi la possibilité de monter un attribut à 6, celui-ci devenant dès lors une Caractéristique Héroïque. Ce processus est long et difficile mais représente l'aboutissement de votre personnage dans ce domaine. Il s'élève en cela loin au-dessus du commun des mortels.

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

DONS ET TARES

Les dons et les tares correspondent à des modificateurs positifs ou négatifs venant altérer les capacités de votre personnage. Bien qu'elle soit facultative, cette étape vous permettra de lui donner davantage de profondeur en le dotant de capacités et failles qui le rendront unique.

L'achat de dons implique la dépense d'une certaine quantité de Points d'Évolution, points qui vous permettront par la suite d'acquérir compétences et spécialités.

CRÉATION DE PERSONNAGES

À contrario, l'acquisition de tares vous octroiera des P.E. supplémentaires. Vous ne pourrez cependant en cumuler plus de 10 par ce biais.

Bien entendu, il est impossible de choisir des modificateurs ayant des effets contraires. Difficile d'imaginer un personnage à la fois jeune et vieux par exemple. Il revient au meneur de valider ou non vos choix dans ce domaine.

IMPACT

L'Impact est un score secondaire représentant les dégâts que votre personnage occasionne lorsqu'il se bat à mains nues et est pour cela intimement lié à sa valeur de Force.

ENCAISSEMENT

L'Encaissement représente la capacité de votre personnage à subir les coups. Comme vous pourrez le voir plus en détails au sein du chapitre **Blessures et Santé**, cette variable altérera la Table Universelle des Dommages personnelle de votre avatar.

ASPECTS PERSONNELS

Cette étape entièrement libre correspond à la description physique de votre personnage, son apparence. Afin de vous aider dans vos choix, des tables propres à chaque espèce vous seront fournies dans les tomes correspondants.

HISTOIRE PERSONNELLE

Il s'agit de l'histoire de votre avatar, son passé, ses motivations, sa famille... Bien qu'optionnelle, cette phase vous permettra d'apporter une certaine profondeur à votre personnage en définissant ses origines et, le cas échéant, en lui octroyant un objectif à atteindre.

Plus qu'une simple phase de création, cette partie est celle qui donnera véritablement corps aux personnages et pourra s'avérer un lien d'interaction précieux entre les joueurs et l'univers dans lequel ils évoluent.

COMPÉTENCES ET SPÉCIALITÉS

Le choix de compétences et spécialités vous permet de déterminer les divers champs de maîtrise de votre avatar. Lors de la phase de création, une compétence ne peut excéder le niveau 6. De même, les spécialités ne pourront aller au-delà du niveau 1.

Reportez-vous au chapitre **Compétences** pour davantage de détails sur leur fonctionnement.

ÉQUIPEMENT

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

En outre, les joueurs démarrent également avec un petit pécule s'élevant à 4D12 po.

RÉALISATION D' ACTIONS

Ce chapitre vous exposera tous les points essentiels qui vous permettront d'entrer en interaction avec votre environnement et l'univers décrit par votre meneur.

Si ce chapitre est si court, c'est que les règles se veulent le plus simple possible. Elles ne sont en effet qu'une interface entre le meneur et ses joueurs, un outil sur lequel ils s'appuieront afin de faire progresser le récit.

DÉS UTILISÉS

Le Système DDZ tire tout simplement son nom de la variété de dés qu'il est nécessaire d'utiliser pour le pratiquer, à savoir le dé à douze faces, abrégé D12.

Les dégâts se déterminent en lançant 1D12 dont vous devrez diviser le résultat par 2 en l'arrondissant au supérieur si nécessaire. Pour davantage de simplicité, vous pouvez lancer un dé à six faces.

ACTIONS

Pour simuler une action, le Système DDZ se base sur des Niveaux de Difficulté à atteindre, abrégés ND. Si les scores obtenus sont strictement inférieurs, ce que tentait de réaliser l'avatar est un échec. En revanche, s'ils sont supérieurs ou égaux, il s'agit de réussites.

Toutes les actions n'ont pas la même durée. La plupart ne nécessiteront qu'un seul jet et se feront en quelques minutes, voire quelques secondes. En revanche, dans le cas d'actions plus complexes, nécessitant plusieurs jets ou possédant un ND bien plus élevé que la normale, les joueurs ou le meneur peuvent avoir recours aux actions étendues ou combinées.

Dans tous les cas, inutile d'imposer des jets pour des actions banales ou ridiculement faciles, cela n'aura d'autres effets que de ralentir inutilement le rythme du jeu.

Action étendue

Une action particulièrement longue à réaliser est dite étendue. Selon sa nature, sa durée pourra s'exprimer en heures, en jours, en semaines...

Concrètement, lorsqu'un joueur veut entreprendre une telle action, le meneur lui indique l'unité tem-

porelle choisie, autrement dit, la fréquence à laquelle les jets auront lieu (heures, journées, semaines...), le ND et le seuil à atteindre afin de compléter l'objectif. Le joueur effectue ensuite ses tests en cumulant ses marges de réussite. Celles-ci correspondent à la différence entre le score obtenu lors du jet et le ND.

Si un échec simple ne réduit pas la somme des marges déjà acquise, l'on considèrera simplement que l'avatar n'a pas progressé dans sa tâche, un échec critique pourra l'altérer négativement. Au meneur d'en décider.

Exemple : un joueur veut construire sa voiture. Le meneur estime que l'unité temporelle s'exprimera en semaines pour une difficulté de 18 et un seuil de 30.

La première semaine, il obtient un score de 20. Sa marge de réussite est donc de 2 et il lui faudra encore cumuler 28 points afin d'atteindre son objectif.

Actions coopératives

Si la situation le permet, le meneur peut autoriser plusieurs personnages à s'entre-aider pour réaliser une action, à la condition que tous possèdent tous la compétence nécessaire.

Pour commencer, les participants doivent désigner leur leader, celui d'entre eux qui coordonnera l'action et réalisera le lancer final. Chacun des autres intervenants réalise un jet de compétence dépourvu de ND mais octroyant au leader un modificateur variable selon le score obtenu. Reportez-vous à la table ci-dessous pour prendre connaissance de ces valeurs.

Une fois les différents modificateurs cumulés, le leader réalise l'action en ajoutant cette somme.

Résultat du test	Modificateurs
0 à 5	-1
6 à 10	0
11 à 15	+1
16 à 20	+2
21 à 25	+3
26 à 30	+4
31 à 35	+5
36 et davantage	+6

RÉALISATION D'ACTION

RÉALISER UNE ACTION

Réaliser une action s'appuie sur trois éléments : les caractéristiques, les compétences et les spécialités. Leur mise en relation permettra alors au personnage d'accomplir une multitude d'interactions.

À partir d'une caractéristique

L'accomplissement d'une action peut dépendre uniquement d'une caractéristique (soulever une charge, se souvenir d'un élément précis...).

Dans ce cas, il vous suffit simplement de lancer un nombre de dés équivalent au niveau de la caractéristique utilisée et d'en conserver deux de votre choix.

Exemple : le personnage veut soulever une lourde grille, réalisant pour cela un jet de Force. Avec un score de 4 dans cette caractéristique, son joueur lancera 4 dés et en conservera deux de son choix.

À partir d'une compétence

Lorsque l'action dépend d'une compétence, vous devez tout d'abord lancer une quantité de dés correspondant au niveau de la caractéristique utilisée. Conservez-en deux de votre choix puis ajoutez-y le score de la compétence concernée.

Une compétence n'est pas associée avec une caractéristique précise. Il est donc indispensable de bien définir cette dernière avant le 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 trois dés et en conserve deux. Cumulant 14 points au total, il ajoute ensuite sa valeur de Séduction, obtenant un résultat final de 18.

À partir d'une spécialité

Dans ce dernier cas de figure, vous lancez un nombre de dés égal à la caractéristique utilisée majoré du niveau de votre spécialité. La quantité de dés conservées n'est pas altérée et vous ne pourrez en choisir que deux. Ajoutez ensuite au résultat la valeur de la compétence utilisée.

Exemple : un personnage tente d'escalader une falaise. Il possède 3 en Adresse, 3 en Acrobatie et 1 en Escalade. Le joueur lancera donc 4D12 et en conservera deux. À la somme de ces dés, il ajoutera 3 points.

Actions simultanées

Il est possible qu'une seule et même action fasse intervenir plusieurs caractéristiques/compétences/spécialités à la fois. Dans ce cas de figure, pour effectuer votre jet, il vous faudra vous baser sur vos scores les plus faibles.

Exemple : prenant son élan, le personnage tente de s'accrocher à une liane pendante afin de traverser un précipice tout en tirant sur ses poursuivants. Il devra pour cela concilier son action de saut (score 6) et de tir (score de 2). Les deux actions dépendant d'Adresse, le joueur ajoutera à son lancer sa compétence de tir.

Jets sans compétence

Bien que difficile, il n'est pas impossible pour un personnage de réaliser une action pour laquelle il ne possède pas de qualification.

Outre le fait que la règle des dés ouverts ne s'applique plus, la difficulté sera majorée d'un niveau (un ND Facile devient Moyen, Moyen devient Difficile...).

DIFFICULTÉ D'UNE ACTION

Un Niveau de Difficulté est associé à chaque action et devra être égalé ou franchi afin que cette dernière soit considérée comme une réussite. Certaines sont si courantes qu'elles ne présentent aucun intérêt (marcher, manger...). Seules les plus complexes nécessiteront un test de la part du joueur.

C'est au meneur que revient l'attribution d'un ND, devant jauger pour cela la complexité de l'objectif et la situation dans laquelle se trouve celui qui tente de la réaliser. Reportez-vous à la **Table des Difficultés** située en fin de chapitre pour prendre connaissance des différents paliers existants.

Dans le but de les nuancer, chacun d'eux est modulable. Une action peut ainsi être considérée comme trop facile pour être à 20 mais trop difficile pour être à 15. Le meneur peut donc décider de fixer la difficulté à un niveau intermédiaire.

Enfin, bien que cela ne soit pas obligatoire, le meneur a la possibilité d'annoncer ou non à ses joueurs le ND d'une action, 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 plusieurs individus. Le ND à battre est alors le résultat du test de l'adversaire.

Ce type de jets s'applique communément lors d'un combat où celui qui obtient le score le plus haut parvient à toucher son opposant mais de nombreux autres cas existent : courses, concours de chants, de boissons...

Exemple : deux personnages se défient à un concours de lancer. Le premier réalise son test et obtient un score de 19. Ce sera pour le second le ND à dépasser ou au moins à égaler pour ne pas perdre le défi.

RÉALISATION D'ACTION

RÉSULTATS SPÉCIAUX

Afin de pimenter les parties, lorsqu'un dé indique une certaine face, il peut se produire deux événements particuliers :

- **1** : lorsqu'une majorité des dés de votre lancer indique ce résultat, vous subissez un échec critique. Non seulement votre action est ratée mais en plus, elle déclenche des conséquences inattendus et souvent désagréables.
- **12** : lorsqu'un dé vous indique cette face, vous avez la possibilité de le relancer et de cumuler le nouveau résultat. Les 12 peuvent être relancés et cumulés jusqu'à ce que les dés indiquent une face différente.

Réussite exceptionnelle

L'on parle de réussite exceptionnelle lorsque le résultat d'un test est supérieur ou égal au double du ND prévu. Dès lors, des conséquences imprévues mais bénéfiques ont lieu pour le personnage.

AMÉLIORER UNE ACTION

Afin d'être certain de réussir votre action, vous avez la possibilité de sacrifier un ou plusieurs Points d'Évolution. Ce faisant, pour chaque point dépensé, vous pourrez lancer un dé supplémentaire. Ce dé devra être différencié des autres car s'il ne permet pas de conserver davantage de dés, il n'est pas soumis à l'échec critique.

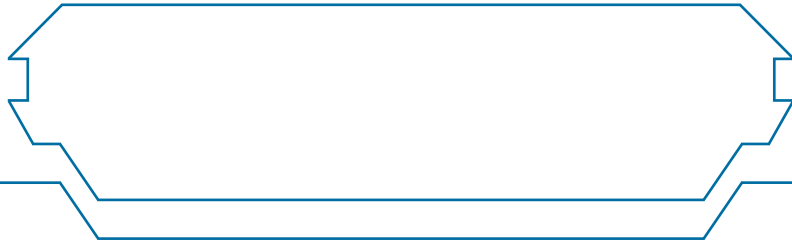
La durée de ce bonus est limitée et ne pourra excéder une action simple.

Réaliser une action

Type de jet	Réalisation
Caractéristique	Lancez caractéristique D12 et conservez deux dés
Compétence	Lancez Caractéristique D12 et conservez deux dés. Ajouter-y le niveau de la compétence
Spécialité*	Lancez Caractéristique D12 + Spécialité D12 et conservez deux dés. Ajoutez ensuite le niveau de la compétence

Table des Difficultés

Difficulté	Niveau	Exemple
5	Enfantin	Préparer une compote
10	Facile	Faire un jogging
15	Moyen	Conduire rapidement sur une route dégagée
20	Difficile	Faire des pompes sur un bras
25	Très difficile	Battre un champion d'échec
30	Extrême	Faire du base-jump
35	Surhumain	Tracter un avion à la force des bras
40 et +	Divin	Faire des pompes sans l'aide des bras



COMBAT

Les règles suivantes visent à simuler un combat à l'échelle de fantassins. Celles impliquant des véhicules, même si elles sont très proches, disposent de certaines subtilités qui seront approfondies dans le Technonium.

TOURS ET MANCHES DE COMBAT

D'ordinaire, une phase de jeu classique se déroule plus ou moins en temps réel, parfois de manière accélérée. En revanche, lorsqu'un combat débute, l'on considère que le temps ralentit et la partie entre en résolution au tour par tour. Un tour, ou round, est un laps de temps très court, une dizaine de secondes au maximum, durant lequel les intervenants de la scène pourront agir.

Durant un tour, un intervenant peut agir autant de fois que sa valeur d'Adresse. Toutefois, au-delà de sa première action, il subira une pénalité progressive de 1D pour chaque action supplémentaire.

C'est ici qu'intervient la notion de manches de combat. Durant une manche, chaque intervenant ne peut réaliser qu'une et une seule action, ou au contraire déclarer ne pas vouloir agir du tout.

Pour que le combat soit facile à suivre, pour chaque nouvelle manche, le meneur annoncera le malus qui lui est associé : aucun pour la manche 1, -1D pour la manche 2, -2D pour la manche 3, etc.

De fait, le nombre de manches possibles au cours d'un même tour dépend directement de la valeur d'Adresse des personnages et ne pourra tout logiquement pas excéder 6.

DÉCLARATIONS D'INTENTIONS

Cette phase initiale se veut en grande partie narrative. Le meneur plante le décor et expose à ses joueurs combien d'opposants leur font face. Charge à eux de rapidement se concerter afin de savoir quelles actions ils souhaitent effectuer. La réalisation d'un croquis peut grandement aider à se représenter la scène.

TYPES D'ACTIONS

Les différents types d'actions sont les suivants :

- **Action simple** : correspond à la réalisation d'un objectif défini de courte durée comme porter une attaque, se relever ou parer un coup. Lors d'un même tour de combat, un personnage bénéficie d'autant d'actions simples que sa valeur d'Adresse, subissant néanmoins un malus de 1D à chaque action supplémentaire. La seule exception à cette règle correspond à la défense totale. Ce sujet sera abordé plus en détails dans la suite de ce chapitre.
- **Action gratuite** : comme son nom l'indique, elle ne monopolise pas l'attention de l'avatar. En cela, il lui est possible de cumuler plusieurs actions de ce type au cours d'un même tour sans avoir à effectuer de jet ou subir de malus. En outre, il lui est possible de les réaliser alors qu'il effectue une action simple ou complexe. Encourager ses alliés, se déplacer de quelques pas ou sortir son arme sont autant d'exemples d'actions gratuites.
- **Action complexe** : correspond à des manœuvres trop longues pour être réalisées en une seule action, comme recharger son arme, viser ou lancer un sort. Bien souvent, lorsqu'une action complexe est interrompue, elle doit être reprise depuis le début.

Retarder son action

Lors d'un tour de combat, tous les intervenants agissent de concert. Un joueur peut toutefois décider de ne pas agir au cours d'une manche, se réservant pour la suivante.

Lorsqu'il se décidera à intervenir, il subira comme tous les autres intervenants le malus lié à la manche en cours.

Sans défense

Lorsqu'un personnage n'a plus d'action alors qu'il continue à subir des attaques, l'on considère qu'il est sans défense et subit automatiquement les dégâts. Ses agresseurs devront tout de même effectuer leurs jets offensifs afin de s'assurer qu'ils ne réalisent d'échecs critiques.

Sa défense étant égale à 0, toutes les attaques sont considérées comme des réussites exceptionnelles.

COMBAT

ACTIONS AU COMBAT

Se trouvent ci-après les actions martiales offensives ou défensives que vous pourrez entreprendre lors d'un combat. Vous y trouverez également les situations classiques auxquelles vous pourrez être confrontés et la manière de les résoudre.

ACTIONS OFFENSIVES

Dans cette situation, deux opposants tentent de se porter un coup tout en essayant de ne pas montrer de failles dans leurs gardes respectives.

Chaque joueur effectue un test de caractéristique, Adresse le plus souvent. À ce jet ils ajouteront le score de la compétence martiale utilisée. Celui qui obtiendra le meilleur résultat infligera une blessure à son adversaire tout en réussissant à se défendre de ses assauts.

Attaque = CaractéristiqueD12 + compétence martiale relative à l'arme utilisée

Attaque en surnombre

Le schéma basique présenté ci-dessus part du postulat que les adversaires se trouvent dans une situation de duel. Hors il peut arriver que l'un des partis soit en infériorité numérique.

Dans le cas où plusieurs intervenants se liguent contre une seule et même cible, chacun bénéficie d'un bonus de 1 point par agresseur. Tous les individus engagés effectuent ensuite leurs tests normalement. Ceux ayant obtenu un score supérieur à celui de la cible parviennent à la blesser, les autres échouent, subissant même des dommages si leur victime avait tenté de les attaquer.

Exemple : cinq brigands s'attaquent à un malheureux voyageur. Se jetant simultanément sur lui, chacun d'eux bénéficie d'un bonus de 5 points. La victime, luttant désespérément pour sa survie, opte pour une action offensive et désigne l'un de ses assaillants.

Trois des brigands obtiennent un score supérieur à celui du nomade et lui infligent des dégâts. Le voyageur ayant ciblé l'un des brigands dont le jet est un échec, il lui cause également des dégâts. Maigre consolation.

Cibler plusieurs adversaires

Un personnage peut tenter d'atteindre plusieurs adversaires à la fois, subissant alors un malus de 2 point par cible. Ce type d'attaque ne peut être porté que si des conditions favorables sont réunies (adversaires groupés, utilisation d'une arme automatique...). Les dégâts, calculés normalement, seront à répartir entre les cibles qui auront ratés leurs jets.

Notez que dans cette situation, une attaque ciblée est impossible.

Exemple : ayant survécu au tour précédent, notre voyageur décide de blesser simultanément trois de ses agresseurs. Il subira pour cela une pénalité de 6 points. Parvenant à obtenir un score supérieur aux leurs, il déterminera les dégâts normalement et les répartira à sa convenance entre ces trois cibles.

Attaque en Puissance/Dévastatrice

Dans le cadre d'une mêlée, que les opposants s'affrontent à mains nues ou avec des armes, vous pouvez préférer utiliser la Force de votre avatar plutôt que son Adresse. Celui-ci n'a alors d'autres buts que de causer un maximum de dégâts au détriment de sa précision. Le fait d'utiliser cette caractéristique ne modifie en rien le nombre d'actions octroyé par Adresse.

Deux types d'attaques sont possibles :

- **Attaque en Puissance** : le personnage subit un malus équivalent à sa valeur de Force à son jet offensif. Cette technique n'a clairement d'intérêt pour le joueur que si sa valeur de Force est supérieure à son Adresse.
- **Attaque Dévastatrice** : le personnage subit un malus égal à deux fois sa valeur de Force à son jet d'attaque. En revanche, si le coup porte, il ajoutera sa valeur de Force aux dégâts.

Attaque en Finesse/Précise

Dans un affrontement impliquant l'utilisation d'armes de combat à distance, vous pouvez utiliser la caractéristique Sens de votre avatar plutôt que son Adresse. Son but est alors de trouver un point faible dans la défense adverse afin de causer un maximum de dommages. Le fait d'utiliser cette caractéristique ne modifie en rien le nombre d'actions octroyé par Adresse.

Deux types d'attaques sont possibles :

- **Attaque en finesse** : le personnage subit un malus équivalent à sa valeur de Sens à son jet d'attaque. Cette technique n'a clairement d'intérêt pour le joueur que si sa valeur de Sens est supérieure à son Adresse.
- **Attaque Précise** : le personnage subit un malus égal à deux fois sa valeur de Sens à son jet d'attaque. En revanche, si le coup porte, il ajoute sa valeur de Sens aux dégâts, ayant atteint un point faible dans la protection adverse.

Attaque indirectes

Un joueur peut décider de réaliser une action offensive sans toutefois chercher à nuire directement à son adversaire. C'est notamment le cas lors d'un lancer de grenade fumigène/flash ou lorsque l'avatar tire sur la corde retenant le lustre situé juste au-dessus de son opposant.

Dans ce cas, le joueur doit réaliser un jet d'attaque opposé d'une part à celui de son adversaire, afin d'être certain qu'il ne s'expose pas à ses frappes/tirs, mais aussi à un ND que le meneur aura estimé selon la configuration des lieux, la situation et la difficulté de l'action entreprise par le joueur.

COMBAT

ACTIONS DÉFENSIVES

Dans cette situation, le personnage cherche avant tout à se prémunir des frappes adverses. Il entre alors en Défense Totale. Ce faisant, il ne pourra plus entreprendre la moindre action offensive pour le reste du tour.

En contrepartie, sa posture n'entraîne aucune perte de dés et il continuera à en lancer une quantité identique de sa première à sa dernière action défensive, cela jusqu'à ce qu'il ait épuisé son quota d'actions.

Exemple : le combat continue entre les brigands et notre voyageur. Combattif, il n'en n'est pas moins à bout de souffle. Fort heureusement, une patrouille approche et sera là d'ici quelques tours. Préférant attendre l'intervention de ces renforts providentielle, il décide de passer en défense totale lors de la seconde manche de ce tour. Il effectuera donc ces tests restants avec un malus de 1D alors que ces agresseurs subiront des pénalités croissantes au fil des manches.

Parade

La Parade ne peut être utilisée que pour éviter une attaque portée au corps-à-corps.

Pour réaliser une action de ce type, vous devez vous référer à la caractéristique Adresse de votre avatar associée à votre compétence d'armes. En d'autres termes, vous devez réaliser un test similaire à une action offensive à la différence près qu'en cas de réussite, vous ne causerez ni ne subirez de dommage.

La compétence utilisée dépend ici de l'arme tenue en mains. Si votre personnage se bat à mains nues, vous pourrez recourir à vos compétences Bagarre ou Arts martiaux. S'il se défend à l'aide d'une arme de combat à distance, par conséquent non prévue pour parer une attaque au corps-à-corps, vous devrez obligatoirement utiliser la compétence Bagarre adjointe de la spécialité Armes improvisée si d'aventure vous la possédez.

Esquive

La compétence Esquive peut aussi bien être utilisée pour éviter une attaque de mêlée qu'à distance.

En utilisant cette compétence, votre personnage se jette sur le côté, évitant la frappe ou le tir, et se retrouve au sol, à bonne distance de son adversaire. L'inconvénient de cette technique est que le personnage devra consacrer une action pour se relever.

Fort heureusement, il s'agit également du délai qui sera nécessaire à son adversaire pour le rejoindre. Dans le cadre d'un combat de mêlée tout du moins.

Cette compétence dispose des deux spécialités suivantes ;

- **Évitement** : permet au personnage d'éviter l'attaque sans toutefois avoir à se retirer du combat. Restant debout et à la portée de son adversaire, il peut continuer à agir normalement.

- **Dégagement** : permet au personnage de s'éloigner de son adversaire de la même manière que le ferait la compétence Esquive au détail près qu'au terme de son action, l'avatar reste debout. Situé à une action de son adversaire, il reste prêt à agir.

ARTS MARTIAUX

Les arts martiaux regroupent un ensemble de techniques basées sur l'utilisation des mains et des pieds. Le pratiquant se voit offrir tout un panel de coups inédits lui conférant certaines opportunités spécifiques.

Cette pratique est uniquement destinée au combat à mains nues. L'utilisation d'armes autres que les gants cloutés ou poings américains encombreront l'adepte et rendront impossible l'utilisation de cette compétence.

Les arts présentés au sein des suppléments sont volontairement limités à quatre pratiques. Ceci afin de vous proposer des techniques spécifiques et non répétitives. Libre à vous d'en créer de nouvelles par la suite.

Degré de maîtrise

Un art martial se divise en quatre degrés représentant la progression du personnage dans son apprentissage. Même s'ils doivent être acquis dans l'ordre, chacun d'eux est indépendant et offre des possibilités différentes.

Ces degrés, que vous devrez acquérir un à un, ne doivent pas être confondu avec le niveau de votre compétence Arts martiaux.

LOCALISATION DES DÉGÂTS

Le système vous offre la possibilité de cibler vos attaques. La plupart du temps, ceci ne vous servira qu'à visualiser votre frappe, n'engendrant pas d'effets particuliers. Toutefois, selon certaines conditions, atteindre une zone précise de votre opposant pourra altérer ses capacités et faire pencher la balance en votre faveur.

Localisation aléatoire

Si vous ne réalisez pas d'attaque visée, vous effectuez une frappe au jugée et il vous faudra lancer 1D12 sur la table de localisation. Atteindre un membre supérieur ou inférieur impliquera un second lancer afin de déterminer si le coup à blesser le côté droit ou gauche. Enfin, à moins qu'elle ne soit une réussite critique, la blessure n'aura aucune répercussion sérieuse sur la cible.

La table de localisation est volontairement peu détaillée afin de vous permettre, en tant que meneur, de l'adapter facilement à vos créatures et de répondre aisément à vos besoins.

Les différentes parties corporelles de la table de localisation sont les suivantes :

COMBAT

- Tête : concerne la tête de l'entité. Si celle-ci s'en trouve dépourvue, considérez que la frappe a touché le tronc.
- Tronc : concerne la partie centrale de l'entité ciblée. Si celle-ci en est dépourvue, considérez que la frappe a touché la tête.
- Membres supérieurs : correspond aux bras/ailes/tentacules de l'entité. Si celle-ci en possède plusieurs, l'attaquant sera amené à lancer un second dé disposant d'autant de faces que de membres. Si l'entité en est dépourvue, considérez que la frappe a touché le tronc ou un membre inférieur.
- Membres inférieurs : correspond aux jambes/pattes/tentacules de l'entité. Si celle-ci en possède plusieurs, l'attaquant sera amené à lancer un second dé disposant d'autant de faces que de membres. Si l'entité en est dépourvue, considérez que la frappe a touché le tronc ou un membre supérieur.

Attaque ciblée

Que l'affrontement se déroule au corps-à-corps ou à distance, vous pouvez indiquer à votre meneur vouloir atteindre une certaine partie du corps de votre adversaire, effectuant ainsi une attaque ciblée.

Votre avatar devra visualiser en quelques secondes les ouvertures et failles que présente la garde adverse, vous infligeant un certain malus :

- Tronc : vous inflige un malus de 3 points.
- Membre supérieur/inférieur : vous inflige un malus de 6 points.
- Tête/Organe vital : vous inflige un malus de 9 points.

DÉGÂTS

Quelle que soit l'arme utilisée, pour déterminer les dégâts causés, vous devrez lancer 1D6. De base, celui-ci n'est pas considéré comme ouvert : si la face obtenue est un 6, vous ne pourrez le relancer. Si toutefois, en tant que meneur, vous souhaitez donner un aspect plus mortel à vos parties, vous pourrez autoriser vos joueurs à le relancer mais devrez en faire de même avec vos pnj.

Les différentes façons de calculer les dégâts bruts sont les suivantes :

- **Mains nues** : l'Impact est majoré de 1D6.
- **Arme de mêlée** : à l'Impact s'ajoute la valeur de Dégâts de l'arme utilisée. Le résultat est majoré de 1D6.
- **Arme de combat à distance** : la valeur de Dégâts de l'arme utilisée est majorée de 1D6.

Calcul des dégâts totaux

Aux dégâts bruts précédemment calculés se soustraient les différentes variables dont bénéficie la cible pour se protéger. Celle-ci correspondent à son Encaissement et au Blindage de sa protection si elle en portait une.

Le résultat obtenu correspond aux dégâts totaux, score qui devra être confronté à la Table Universelle des Dommages afin de déterminer la gravité de la blessure. Si ceux-ci sont inférieurs à 1, ils sont alors ignorés.

Pour davantage de fluidité, chaque personnage dispose sur sa feuille d'une TUD personnalisée. Il n'est nécessaire de soustraire aux dégâts bruts que la valeur de Blindage de votre éventuelle protection.

Si l'ensemble des cases d'un palier est complété, la prochaine blessure d'une intensité équivalente gagnerait alors automatiquement un rang, cela jusqu'à ce qu'elle atteigne un seuil non complet.

$$\text{Dégâts totaux} = \text{Dégâts bruts} - \text{Encaissement de la cible} - \text{Blindage de la protection}$$

Exemple : notre voyageur souffre de cinq blessures superficielles et quatre légères. Subissant une nouvelle blessure superficielle, il ne peut l'inscrire au niveau du palier correspondant, celui-ci étant complet. Le même problème se posant pour les blessures légères, elle est alors considérée comme modérée. Le coup porté ne semble pas si important mais l'état de fatigue avancée du malheureux fait qu'il l'encaisse beaucoup moins bien.

Nature des dégâts

Théoriquement, la nature d'une arme influe sur celle des dommages qu'elle engendre : une lame aiguisée engendrera des dégâts bien plus létaux qu'une matraque prévue pour neutraliser une cible sans la tuer.

Le système DDZ ne prévoit pas ces différences de nature. Ce rôle revient au meneur qui devra adapter la réaction de la cible face aux coups.

Exemple : une blessure mortelle liée à une arme à feu implique que la cible s'est faite transpercer de part en part par le projectile. Elle tombe alors raide morte.

Une blessure mortelle liée à une matraque, occasionnant de base des dégâts non-mortels, n'implique pas forcément le décès de la cible. L'on pourra aisément considérer qu'elle sombre seulement dans l'inconscience. Bien entendu, en cas d'acharnement, ces coups deviendront mortels.

COMBAT

Armes à répétition et armes multiples

Un personnage peut se battre avec plusieurs armes ou une arme à répétition, ce qui a pour effet d'augmenter les dommages.

Avant de déterminer les dégâts bruts, le joueur lance un dé dont le nombre de faces correspond à la quantité d'armes utilisées ou à la cadence de tir dans le cas d'une arme de combat à distance. Le résultat obtenu correspond au nombre de coups ayant fait mouche et se traduit par autant de D6 à lancer pour calculer les dommages bruts.

Dans le cas où le personnage utilise des armes disposant de valeurs de dégâts différents, il convient de prendre la plus faible comme référence.

Exemple : un personnage se bat à l'aide de deux pistolet-mitrailleurs disposant chacun d'une Cadence de Tir de 3. Il lance donc 2D3 (ou 2D12 divisés par 4) et obtient 1 et 2. Pour calculer les dommages bruts, le joueur ne lancera donc pas un mais 3D6.

Dégâts explosifs

Un jet d'opposition raté signifie que le personnage n'a pas réussi à atteindre sa cible. Cela vaut pour les armes classiques mais n'est pas totalement vrai en ce qui concerne les armes explosives (grenades, roquettes...).

Dans ce cas, l'on considère avant tout que la cible ne subit pas l'explosion de plein fouet mais peut toujours souffrir des effets du souffle inhérent à la détonation.

De fait, l'utilisateur de l'explosif doit commencer par calculer sa marge d'échec, autrement dit faire la différence entre le jet adverse et le sien. Il devra ensuite multiplier celle-ci par trois avant de la soustraire aux dégâts fixes de l'explosif. Les points restants correspondent aux dégâts de souffle que la cible subie.

RÉUSSITES CRITIQUES

Si le jet d'attaque est supérieur ou égal au double de la défense adverse, la frappe est dite critique. En plus de multiplier le résultat du dé de dommages par deux, certains effets additionnels surviennent. Dans le cas d'armes à répétition ou multiples, seul la valeur du D6 initial est multipliée, les autres restes inchangés.

Il existe cinq tables différentes, une pour chaque type de blessures. En ce qui concerne les blessures mortelles, au meneur d'improviser pour décrire la scène avec moult sang, tripes et boyaux.

La durée de ces effets, sauf précision contraire, s'étendent sur un tour complet à compter de l'attaque et ne concernent que les actions physiques du personnage ou celles requérant une certaine concentration, la gêne et/ou la douleur occupant totalement son esprit.

Attaque critique = Résultat D6 x2 + effet particulier

Blessure superficielle

- **Tête** : le choc engendre un malus de 3 points.
- **Membre supérieur** : le choc engendre un malus de 3 points.
- **Tronc** : le choc engendre un malus de 3 points.
- **Membre inférieur** : le choc engendre un malus de 3 points.

Blessure légère

- **Tête** : le coup décontenance le personnage qui se retrouve incapable d'agir normalement. Le joueur subit un malus de 6 points.
- **Membre supérieur** : le coup inflige une telle douleur que le personnage doit lâcher l'objet qu'il tenait en main. Le joueur subit de plus un malus de 3 points.
- **Tronc** : le coup estomaque le personnage, l'empêchant d'agir comme il le souhaiterait et lui faisant subir un malus de 3 points.
- **Membre inférieur** : la frappe déséquilibre le personnage qui chancelle et subit un malus de 3 points.

Blessure modérée

- **Tête** : la frappe est suffisante pour entraîner une désorientation passagère du personnage. Le joueur ne conserve plus qu'un dé et subit un malus de 3 points.
- **Membre supérieur** : la douleur engendrée par le coup engourdi le bras du personnage, l'obligeant à lâcher ce qu'il tenait en main. De plus, le joueur subit un malus de 6 points.
- **Tronc** : le coup est difficile à encaisser, provoquant contraction de la cage thoracique et lésions mineures. Le joueur subit un malus de 6 points.
- **Membre inférieur** : le coup engendre une douleur telle qu'elle engourdi légèrement la jambe du personnage. Le déséquilibre qui en résulte fait subir au joueur un malus de 6 points.

Blessure sévère

- **Tête** : le coup est suffisant pour sonner le personnage, l'empêchant d'agir durant le prochain tour.
- **Membre supérieur** : la puissance de la frappe endolorie terriblement le membre du personnage, l'obligeant à lâcher ce qu'il tenait en mains. De plus, le joueur ne peut conserver plus qu'un dé et subit un malus de 3 points.
- **Tronc** : le coup porté est d'une telle violence que le personnage en a littéralement le souffle coupé, obligeant le joueur à ne conserver qu'un dé et lui infligeant un malus de 3 points.
- **Membre inférieur** : l'attaque provoque de fortes lésions au membre du personnage, le déséquilibrant et le faisant chuter. Pour se relever, il devra sacrifier une action. De plus, le joueur ne conserve plus qu'un dé et subit un malus de 3 points.

COMBAT

Blessure critique

- **Tête** : le coup est à la limite de broyer la tête du personnage. Le traumatisme qui en résulte l'empêchera d'agir durant les deux prochains tours.
- **Membre supérieur** : le coup est porté si violemment qu'il brise net le membre du personnage, l'obligeant à lâcher ce qu'il tenait en main. De fait, il ne pourra plus l'utiliser jusqu'à sa complète guérison.
- **Tronc** : l'attaque est si violente qu'elle brise plusieurs côtés du personnage et endommage même certains organes. La douleur qui en résulte est si vive qu'il ne pourra agir durant un tour.
- **Membre inférieur** : la frappe brise nette le membre du personnage et le projette à terre. Tant qu'il n'aura pas reçu de soins adaptés (attelle, plâtre...), il sera incapable de se relever.

DÉROULEMENT D'UN COMBAT TYPE

Deux personnages se trouvent face à trois pnj hostiles. Dans un premier temps, il est important de déterminer le rôle de chacun des intervenants.

Les pnj 1 et 2 s'attaquent au joueur 1 tandis que le pnj 3 s'en prend au joueur 2. Le joueur 1 quant à lui ciblera le pnj 1 alors que le joueur 2 se chargera des pnj 2 et 3.

Il est à présent temps de déterminer les différents modificateurs des intervenants : attaquant à deux, les pnj 1 et 2 bénéficient chacun d'un bonus de 2 points. Le joueur 2, qui tente d'atteindre deux adversaires, subit un malus de quatre points. Le joueur 1 et le pnj 3 ne bénéficie d'aucun modificateur.

Pour commencer, le meneur s'occupe du joueur 1. Les pnj 1 et 2 obtiennent un score de 17 et 21 alors que le joueur obtient un score de 17. Il subit donc une attaque et les dégâts qui l'accompagne.

Vient le tour du joueur 2 qui obtient un score de 18 alors que son opposant, le pnj 3, ne fait que 16. Le joueur 2 lui inflige donc des dégâts mais ne parvient pas à atteindre le pnj 2 qui a obtenu un score de 21 au cours de cette même manche.

Une fois les dégâts subis par le pnj 3 calculés, tous les intervenants ayant effectués leur action, la manche prend fin et une seconde débute, tous subissant dès lors un malus de 1D.

ÉCHELLES DE TAILLES

Cette échelle est surtout utilisée lors d'affrontements titanesques opposant des unités aux dimensions sensiblement différentes. Lorsqu'un chasseur stellaire se mesure à un croiseur par exemple.

L'E.T. repose sur le principe suivant : plus une cible est petite, plus elle est dure à atteindre. Et inversement : plus elle est grande, plus il est aisé de la toucher.

Techniquement, lors d'un affrontement, l'on commence par comparer les E.T. des deux opposants puis on applique le modificateur suivant : pour chaque point de différence, il est nécessaire d'appliquer un modificateur de 3 points. En d'autres termes, on calcule la différence entre les deux E.T. puis on multiplie le résultat par trois.

Deux situations sont possibles :

- **les deux échelles sont égales** : il n'y a aucun modificateur à appliquer. Le combat se déroule normalement
- **l'un des protagonistes possède une E.T. inférieure à celle de la cible** : dans ce cas, l'intervenant en question bénéficiera d'un bonus à son action.

Exemple : un chasseur (E.T. 4) s'attaque à un croiseur (E.T. 7). Il existe entre les deux une différence de 3 en faveur du chasseur. Il bénéficiera donc d'un bonus de 9 points pour toucher le cuirassé.

BATAILLES DE MASSES

Les conflits auxquels vous serez communément confronté n'impliqueront bien souvent qu'une dizaine de protagonistes au total. Les batailles dites de masses, regroupant des centaines, voire des milliers, de combattants, ne se gèrent pas de la même façon.

Une issue prédéterminée

Le système table sur le fait qu'en tant que meneur, vous avez déjà établi l'issue de la bataille. De par le fait, vos joueurs n'auront aucune véritable influence sur son déroulement. L'enjeu fondamentale pour eux sera, outre s'en sortir vivants, de relever et remporter les défis qui se présenteront à eux.

TOURS DE BATAILLE

De par son ampleur, une bataille de masse s'étale sur plusieurs heures, aussi serait-il trop long de la résoudre tour par tour.

Pour cela, elle se divise en tours de bataille, chacun d'eux durant approximativement une heure. Au cours de chaque tour de bataille, les joueurs auront l'occasion de résoudre une et unique situation conflictuelle.

COMBAT

DÉROULEMENT DE LA BATAILLE

Où qu'elle se passe, quel que soit le nombre de combattants impliqués ou leurs natures, une bataille se déroulera toujours de la façon suivante : tirage des jets de commandement des commandants d'armées, tirage des jets de commandement des chefs de groupe, calcul des bonus totaux puis début de la confrontation avec la phase de charge puis les tours de bataille.

Préparation des commandants

Avant de débiter la bataille, les chefs des armées doivent organiser leurs troupes. Pour cela, chacun réalise un test de Commandement.

Celui qui obtient le score le plus important parvient à placer ses soldats d'une manière plus stratégique que son adversaire, leur conférant un bonus de 3 points à l'ensemble de leurs jets durant tout le temps que durera la bataille. Ce modificateur sera par la suite cumulable avec le modificateur octroyé par le chef de groupe.

Préparation du chef de groupe

Lors d'une bataille, les personnages ne combattent pas seuls. Ils font partis d'un groupe de combat comprenant environ une dizaine de membres et dirigé par un chef de groupe qui prendra les décisions sur le terrain.

Son rôle initial consistera à organiser les hommes placés sous ses ordres. Il devra donc à son tour effectuer un test de Commandement. Selon le résultat obtenu, ses subalternes bénéficieront d'un des modificateurs présentés au sein de la table suivante durant la phase de charge.

Jet de Commandement	Modificateurs
0 à 5	-6
6 à 10	-3
11 à 15	0
16 à 20	1
21 à 25	2
26 et davantage	3

Charge

La charge correspond au premier contact entre les deux armées. Rapide et brutale, elle ne dure qu'un round et peut se révéler particulièrement dangereuse. Une fois que les protagonistes auront écoulés leurs actions, la phase de charge s'achève et le meneur passera au premier tour de bataille.

Chaque joueur lance 1D12 et se retrouve confronté à l'une des situations suivantes :

- **en difficulté** : la charge se passe mal et l'avatar se retrouve temporairement isolé de son unité. Il doit ainsi faire face à 1D6 adversaires bénéficiant de 3D pour réaliser leurs actions.

- **très forte opposition** : le joueur se retrouve face à un puissant adversaire. Celui-ci bénéficie de 4D pour réaliser ses actions.
- **forte opposition** : le joueur se retrouve face à un adversaire tenace bénéficiant de 3D pour réaliser ses actions.
- **opposition modérée** : le joueur se retrouve face à de piètres adversaires. L'un d'eux se dressera tout de même face à lui, bénéficiant de 2D pour réaliser ses actions.
- **opposition faible** : le joueur fait des ravages dans les lignes adverses. Il obtient la possibilité d'aller prêter main forte à l'allié de son choix.

Jets	Situations
1 à 2	En difficulté
3 à 4	Très forte opposition
5 à 7	Forte opposition
8 à 10	Opposition modérée
11 à 12	Opposition faible

Tours de bataille

À chaque début de tours de bataille, le meneur et le chef de groupe lancent 1D12 afin de déterminer la situation du groupe et les opportunités qui s'offrent à lui.

Les situations obtenues permettront au meneur d'improviser rapidement l'évolution de la bataille pour ses joueurs. Certaines donneront le choix au chef de groupe quant à ses objectifs alors que d'autres seront plus directives.

Évènements de bataille

- **Attaque adverse** : les joueurs sont la cible d'un détachement adverse. Les ennemis sont égaux au nombre de $pj+2$ et disposent de 3D pour effectuer leurs actions.
- **Renfort** : les joueurs viennent en aide à un allié ou groupe allié en détresse. Les ennemis sont égaux au nombre de $pj+4$ et disposent de 3D pour effectuer leurs actions.
- **Ravitaillement** : les joueurs interceptent un groupe adverse chargé de ravitailler les premières lignes. Les ennemis sont égaux au nombre de $pj+2$ et disposent de 2D pour effectuer leurs actions. Sur cet évènement, les joueurs ont la possibilité de piller les ressources en question.
- **Troupe d'élite** : les joueurs sont confrontés à une troupe d'élite. Les ennemis sont égaux au nombre de pj et bénéficient de 4D pour effectuer leurs actions.
- **Général** : les joueurs sont confrontés à un général ou héros adverse accompagné de sa garde personnelle. Les ennemis sont égaux au nombre de $pj + 3$ et bénéficient de 3D pour effectuer leurs actions. Le général/héros dispose quant à lui de 4D. Possibilité de capture.

COMBAT

- **Attaque surprise** : les joueurs sont pris au dépourvu. Les ennemis sont égaux au nombre de pj+2 et disposent de 3D pour effectuer leurs actions. Les joueurs eux subiront un malus de 3 points temporaires en raison de leur position défavorable.
- **Prisonniers** : les joueurs sont en mesure de venir en aide à un groupe allié fait prisonnier par l'ennemi. Les adversaires sont égaux au nombre de pj+3 et bénéficie de 3D pour effectuer leurs actions.
- **Défense** : les joueurs doivent tenir un point stratégique. Les adversaires sont égaux au nombre de pj+5 et disposent de 2D pour effectuer leurs actions.
- **Attaque décisive** : les joueurs ont la possibilité de capturer un point stratégique adverse. Les ennemis sont égaux au nombre de pj+3 et disposent de 3D pour effectuer leurs actions.
- **Embuscade** : les joueurs ont la possibilité d'attaquer un groupe adverse par surprise. Les ennemis sont égaux au nombre de pj et disposent de 3D pour effectuer leurs actions. De par leur position défavorable, ils subiront un malus de 3 points.

Jets	Évènements
11 à 12	Attaque adverse
10	Renfort
9	Ravitaillement
8	Troupe d'élite
7	Général
5 à 6	Attaque surprise
4	Prisonniers
3	Défense
2	Attaque décisive
1	Embuscade

Exemple : les dés tirés indiquent un 10 et un 12. Une possibilité de récit consisterait à dire que les joueurs, alors en route pour prêter main forte à des alliés en difficulté, font soudainement face à un détachement adverse leur barrant la route. À la fin de cette confrontation, bien malheureusement, leurs alliés seront en déroute.

Table Universelle des Dommages

Dégâts	Types de blessures
1 à 6	Superficielles
7 à 11	Légères
12 à 15	Modérées
16 à 18	Sévères
19 à 20	Critiques
21 et supérieurs	Mortelles

Table de localisation aléatoire

Résultats	Localisation
12	Tête
7 à 11	Tronc
4 à 6	Bras
1 à 3	Jambes

Table des Échelles de Tailles

Échelles de Tailles	Exemples
0	Chat, oiseaux, enfant...
1	Adulte, gros chien, bicyclette, moto, barque...
2	Voiture, camionnette...
3	Car, camion, tank, bateau...
4	Avion de tourisme, chasseur...
5	Bombardier...
6	Corvette...
7	Croiseur...
8	Portes-nef...
9	Station orbitale
10	Planète
11	Soleil

COMBAT

Table des dégâts critiques : Blessures Superficielles

Résultats	Localisation	Effet(s)
12	Tête	-3 à tous les jets
9 à 11	Membre supérieur	-1 à tous les jets
4 à 8	Tronc	-1 à tous les jets
1 à 3	Membre inférieur	-1 à tous les jets

Table des dégâts critiques : Blessures Légères

Résultats	Localisation	Effet(s)
12	Tête	-6 à tous les jets
9 à 11	Membre supérieur	Objet tenu en main lâché. -3 à tous les jets
4 à 8	Tronc	-3 à tous les jets
1 à 3	Membre inférieur	-3 à tous les jets

Table des dégâts critiques : Blessures Modérées

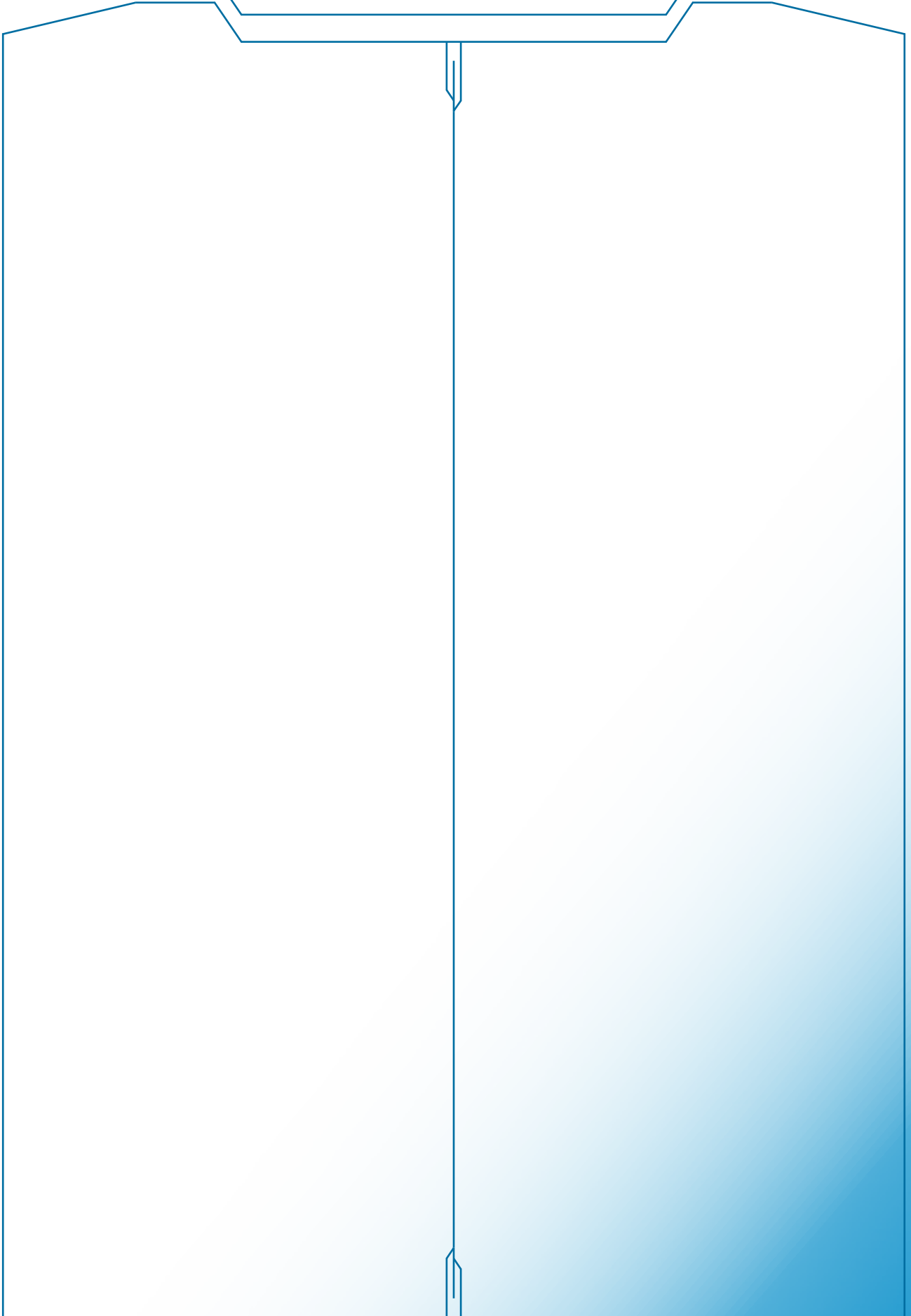
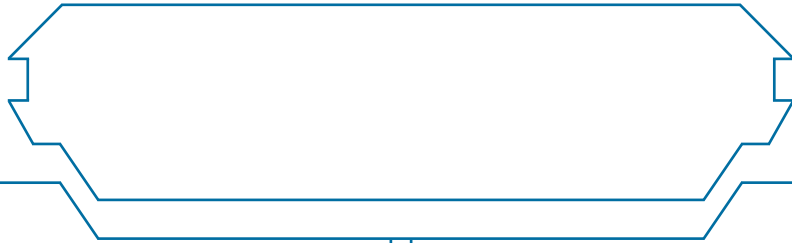
Résultats	Localisation	Effet(s)
12	Tête	-3 à tous les jets et un seul dé conservé
9 à 11	Membre supérieur	Objet tenu en main lâché. -6 à tous les jets
4 à 8	Tronc	-6 à tous les jets
1 à 3	Membre inférieur	-6 à tous les jets

Table des dégâts critiques : Blessures Sévères

Résultats	Localisation	Effet(s)
12	Tête	Actions impossibles durant un tour
9 à 11	Membre supérieur	Objet tenu en main lâché. -3 à tous les jets et un seul dé conservé
4 à 8	Tronc	-3 à tous les jets et un seul dé conservé
1 à 3	Membre inférieur	Chute. -3 à tous les jets et un seul dé conservé

Table des dégâts critiques : Blessures Critiques

Résultats	Localisation	Effet(s)
12	Tête	Actions impossibles durant deux tours
9 à 11	Membre supérieur	Membre brisé et inutilisable
4 à 8	Tronc	Actions impossibles durant un tour
1 à 3	Membre inférieur	À terre et membre brisé. Impossibilité de se relevant sans soins



22

BLESSURES ET SANTÉ

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

La seconde section aborde en détails les différents éléments vous permettant de gérer la santé de votre avatar mais aussi les 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 liés à un affrontement comme une chute, une brûlure... Il s'agit en quelque sorte de dégâts naturels.

Sauf permission du meneur, les protections n'interviennent pas dans la réduction des dommages subis, le personnage ne pouvant alors uniquement compter que sur son Encaissement.

Chute

Qu'il rate son saut ou qu'il soit poussé, intentionnellement 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. Si celle-ci est inférieure à 4 mètres, l'avatar est en droit de réaliser un jet d'Athlétisme ou d'Acrobatie ND15. En cas d'échec, il ne parviendra pas à se rétablir, ou du moins à amortir sa chute.

Par la suite, pour chaque mètre supplémentaire, la difficulté du jet augmentera de 2 points. Ainsi, pour une chute de 8 mètres, le ND augmentera de 8 points, soit 23.

Les dégâts correspondent à la hauteur de la chute multipliée par deux. Ainsi, une chute de 4 mètres occasionnera 8 points de dommages, 5 mètres 10...

Suffocation

Privé d'oxygène, l'avatar risque de suffoquer. De base, il lui est possible de retenir sa respiration durant Constitution minute(s). Pour chaque minute supplémentaire, il devra réussir des jets de Constitution de difficulté croissante (Facile, Moyen et ainsi de suite).

À partir du moment où il rate un jet, le personnage devra reprendre son souffle ou subir une blessure modérée, à raison d'une à chaque tour.

Brûlure

Entrer en contact avec une forte source de chaleur entraîne pour le personnage une perte de santé variable 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 dépendent à la fois de l'intensité du foyer et de sa nature.

Source	1 Blessure...
Électrique/Torche	... Superficielle
Feu de camp/Eau bouillante	... Légère
Brasier	... Modérée
Brûlure chimique/Incendie	... Grave

Noyade

Afin de nager, le personnage doit réussir un test de d'Athlétisme ou Natation. En cas d'échec, il doit immédiatement réaliser un jet du même type. S'il s'agit d'une réussite, il 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.

L'état de l'environnement influe sur la difficulté du jet et sa fréquence.

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

Engelures

Dans un milieu hostile où les températures sont inférieures à 0, le personnage peut être amené à effectuer une série de jets de Constitution afin de résister aux engelures et ce, jusqu'à ce que sa condition s'améliore.

BLESSURES ET SANTÉ

La difficulté des jets de Constitution et leurs fréquences dépendent entièrement de la température ambiante et de la tenue de l'avatar. En effet, ces jets ne sont nécessaires que s'il n'est pas équipé correctement pour affronter son environnement.

Les dégâts causés par le froid sont égaux à l'opposé de la température divisée par deux. Ainsi, un personnage ratant son jet de Constitution face à une température de -20° subira 10 points de dommages bruts. Ceux-ci peuvent être localisés ou non selon la situation.

Le port de tenues spécifiques, à même de protéger partiellement le personnage du froid, peut diminuer les dégâts présentés ci-dessus. La réduction de dommages est laissée à la libre interprétation du meneur.

Environnement	Difficulté	Délai
-10°	10	1 pour 3 heures
-20°	15	1 pour 1 heures
-30	15	1 pour 30 minutes
-40	20	1 pour 5 minutes
-50° et inférieur	25	1 par tour
Tempête de neige/Nuit	20	1 pour 30 minutes
Blizzard	25	1 pour 5 minutes
Eau glacée	30	1 par tour

SANTÉ

L'état physique d'un personnage est représenté par une table personnelle divisée en cinq paliers. Elle vous permettra de suivre l'évolution de ses capacités au gré de ses blessures et vous informera du malus qu'il subit.

Ces paliers sont les suivants :

- **Blessures superficielles** : correspond à des dégâts relativement légers ne causant pas de malus. Un personnage dispose de cinq emplacements de ce type.
- **Blessures légères** : correspond à des dommages plus conséquents. Un personnage dispose de quatre emplacements de ce type.
- **Blessures modérées** : correspond à des dommages relativement importants. Un personnage dispose de trois emplacements de ce type.
- **Blessures sévères** : correspond à des dommages graves. Un personnage dispose de deux emplacements de ce type.
- **Blessure critique** : correspond à de terribles blessures ne laissant à l'avatar d'autres choix que de traîner sa misérable carcasse à l'abri. Un personnage ne dispose que d'un emplacement de ce type.
- **Blessure mortelle** : correspond à des dommages suffisamment élevés pour tuer l'avatar sur le coup. Dès qu'il subit une frappe de ce type, celui-ci est au mieux considéré comme inconscient, au pire comme mort.

Malus liés à l'état de santé

Hormis les superficielles, chaque case de blessure vous infligera un malus, variable selon le palier auquel il appartient. Ces derniers ne se cumulent pas. Vous n'aurez qu'à prendre en compte le plus handicapant.

Les malus à appliquer selon l'état du personnage sont les suivants :

- **Blessures légères** : le malus lié à une première blessure de ce type est de 1 point. Les suivants seront successivement majorés de 1 point. Les malus liés à ce palier correspondent donc à $-1/-2/-3/-4$
- **Blessures modérées** : le malus lié à une première blessure de ce type est de 6 points. Les suivants seront successivement majorés de 2 points. Les malus liés à ce palier correspondent donc à $-6/-8/-10$
- **Blessures sévères** : le malus lié à une première blessure de ce type est de 13 points. Le suivant sera majoré de 3 points. Les malus liés à ce palier correspondent donc à $-13/-16$
- **Blessure critique** : le malus lié à une blessure de ce type est de 20 points.

Exemple : un personnage ayant subi deux blessures légères souffre d'un malus de -2. Un nouveau coup lui inflige une blessure sévère. Le joueur subit donc à présent un malus de 12 points.

T.U.D. personnalisée

Les personnages étant des individus sortants de l'ordinaire, ils possèdent une capacité innée leur permettant de mieux résister aux coups. Ce don est symbolisé par leur Encaissement qui vient se soustraire automatiquement à tous les dommages subis.

Afin de fluidifier l'action, chaque joueur possède une Table Universelle des Dommages adaptée à sa valeur de Constitution. Pour cela, la valeur d'origine de la table, à savoir 1, est remplacée par l'Encaissement de l'avatar. Par la suite, vous n'aurez plus qu'à décaler les extrêmes de chaque palier d'autant de points.

Exemple : pour un Encaissement de 3 :

- *Blessures superficielles : 4 à 9*
- *Blessures légères : 10 à 14*
- *Blessures modérées : 15 à 18*
- *Blessures sévères : 19 à 21*
- *Blessures critiques : 22 à 23*
- *Blessures mortelles : 24 et supérieurs*

BLESSURES ET SANTÉ

RÉCUPÉRATION

Un avatar peut améliorer son état de bien des façons. La plus simple, aussi la plus longue, est la guérison naturelle. Bénéficier d'actes médicaux ou chirurgicaux permet également d'augmenter le rythme de guérison.

Notez qu'un patient ne peut bénéficier que d'un jet de soin par type de blessures et par jour.

Exemple : le médecin du groupe s'occupe d'un personnage ayant encaissé 2 blessures légères et une modérée. Il pourra tenter un jet de soins pour l'une des deux blessures légères et un autre pour la blessure modérée. Il pourra tenter un nouveau jet de soins le lendemain pour soigner la seconde blessure légère.

Stabilisation

Le meneur peut accorder qu'un personnage subissant une blessure mortelle soit stabilisé.

Dans ce cas, le soigneur dispose d'un nombre de tours égal à la Constitution du blessé pour réussir un test de stabilisation. En cas de réussite, l'avatar est considéré comme étant dans le coma. Pour se réveiller, il devra réussir un test de Constitution ND20 mais un échec critique lui fera subir une blessure mortelle, obligeant ses soigneurs à le stabiliser de nouveau. Le jet d'éveil peut être tenté une fois par jour.

Guérison naturelle

Par ce biais, le personnage récupère de ses blessures de manière naturelle. Bien que ce processus soit particulièrement long et l'oblige à se reposer, il lui permet de récupérer de plusieurs types de blessures à la fois.

- Blessures superficielles : perdre une case de ce type nécessite une heure de repos
- Blessures légères : perdre une case de ce type nécessite une journée de repos
- Blessures modérées : perdre une case de ce type nécessite trois jours de repos
- Blessures sévères : perdre une case de ce type nécessite une semaine de repos
- Blessure critique : perdre une case de ce type nécessite deux semaines de repos
- Blessure mortelle : repos éternel nécessaire.

Premiers soins

Cette compétence s'utilise afin de panser les plaies légères et de stabiliser un individu. Elle ne permet de soigner que les blessures superficielles et légères mais ne nécessite pas l'emploi d'un matériel particulier.

- Pour soigner une blessure superficielle, le soigneur doit réussir un test de Premiers soins ND15.
- Pour soigner une blessure légère, le soigneur doit réussir un test de Premiers soins ND20.
- Pour stabiliser un individu, le soigneur doit réussir un test de Premiers soins ND40.

Médecine

Cette compétence permet au personnage de prodiguer des soins plus poussés que Premiers soins. Elle peut être utilisée pour stabiliser un individu et sert à soigner des blessures superficielles, légères ou modérées. Cette aptitude nécessite l'utilisation d'une trousse de médecine.

- Pour soigner une blessure superficielle, le soigneur doit réussir un test de Médecine ND10.
- Pour soigner une blessure légère, le soigneur doit réussir un test de Médecine ND15.
- Pour soigner une blessure modérée, le soigneur doit réussir un test de Médecine ND20.
- Pour stabiliser un individu, le soigneur doit réussir un test de Médecine ND35.

Chirurgie

Cette compétence permet au personnage d'opérer son patient afin de guérir ses blessures les plus profondes. Elle peut être utilisée pour stabiliser un individu et permet de soigner des blessures modérées, sévères ou critiques. En outre, elle nécessite l'utilisation d'une trousse de chirurgie.

- Pour soigner une blessure modérée, le soigneur doit réussir un test de Chirurgie ND15.
- Pour soigner une blessure sévère, le soigneur doit réussir un test de Chirurgie ND20.
- Pour soigner une blessure critique, le soigneur doit réussir un test de Chirurgie ND25.
- Pour stabiliser un individu, le soigneur doit réussir un test de Chirurgie ND30.

Herboristerie

Cette compétence ne permet pas à proprement parler de guérir les blessures mais d'accélérer la guérison et éventuellement d'ignorer la douleur durant un certain laps de temps. De fait, lorsqu'un personnage est soigné par ce type de remède, il en applique les effets associés.

EFFETS LIÉS AU GRAND ÂGE

Dans la majorité des cas, les personnages interprétés sont d'un âge moyen, ni trop vieux ni trop jeunes, et considérés en pleine possession de leurs moyens.

Si d'aventure votre avatar parvenait à survivre assez longtemps à ses péripéties pour atteindre ses vieux jours, âges indiqués dans les suppléments raciaux, il devrait régulièrement réaliser un test de Constitution ND20.

En fonction du résultat, les effets suivants s'appliqueront :

- **Réussite/réussite critique** : vous ne perdez qu'un point dans la caractéristique de votre choix.
- **Échec** : vous perdrez un point dans la caractéristique de votre choix et un autre en Constitution.

BLESSURES ET SANTÉ

- **Échec critique** : vous perdrez deux points dans une caractéristique ou un point dans deux attributs, à votre convenance. Vous en perdez également un en Constitution.

Table des soins

Compétences	Types de blessures						Conditions d'utilisation
	Superficielle	Légère	Modérée	Sévère	Critique	Stabilisation	
Premiers soins	15	20	/	/	/	40	/
Médecine	10	15	20	/	/	35	Trousse de soins
Chirurgie	/	/	15	20	25	30	Trousse de chirurgie
Herboristerie	Effets dépendant des onguents utilisés						Onguents

COMPÉTENCES

Vous trouverez au sein de ce chapitre la liste complète des compétences utilisées par le système DDZ ainsi que quelques règles d'appoints concernant l'utilisation des spécialités.

DOMAINES DE COMPÉTENCES

Les domaines de compétences sont des familles, des groupes réunissant un ensemble de savoirs proches ou similaires. 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 est réservé au combat au corps-à-corps et le second au combat à distance.

Le onzième domaine est lié à l'utilisation du Flux, aussi appelé Magie. Vous trouverez davantage de détails concernant son utilisation dans le Magicianium.

Le dernier domaine regroupe quant à lui les compétences non-listées mais dont les joueurs pourraient avoir la nécessité, aussi farfelues soient-elles.

Domaine Conduite

Habituellement, l'utilisation d'une compétence est liée à une caractéristique propre de l'avatar. Concernant toutes les compétences appartenant au domaine Conduite, le joueur devra utiliser la valeur de Maniabilité de son appareil ou d'Adresse de sa monture. Il y ajoute par la suite sa valeur de compétence comme pour n'importe quel autre jet.

COMPÉTENCES

Une compétence représente une part, un fragment d'un domaine. À chacune d'elles est associé un niveau, allant de 0 à 15, que vous devrez acquérir un à un.

Pour mieux visualiser la maîtrise qu'à un personnage sur une compétence, il est possible de classer ces niveaux ainsi : à 0, le personnage est ignorant. De 1 à 5, il est considéré comme Débutant. De 6 et 10, il est considéré comme Confirmé et de 11 à 15 comme Vétéran.

Compétences spécialisées

Les compétences Arts, Arts martiaux et Langues nécessitent qu'une spécialité leur soit aussitôt assignée. Toutefois, dans ce cas de figure précis, il est permis au joueur de maîtriser cette spécialité au niveau 0 qui pourra déboursier ses points d'évolution ultérieurement afin de progresser dans cette voie.

Quelle caractéristique utiliser ?

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

Exemple : utiliser la compétence Médecine avec Sens permet de diagnostiquer le blessé. Mental permet de connaître les effets d'une maladie tandis qu'Adresse permet de soigner les maux du malade. Utiliser Charisme signifie que le personnage entame un long discours concernant le mal dont est atteint le patient.

SPÉCIALITÉS

Les spécialités sont des maîtrises spécifiques de certaines facettes d'une compétence. Nombreuses et variées, seules les plus importantes sont listées ici.

Leurs niveaux vont de 1 à 3, exception faite de celles liées aux compétences spécialisées pouvant être maîtrisées au niveau 0.

La quantité de spécialités qu'un personnage peut posséder pour une même compétence dépend directement de son niveau. Référez-vous à la table suivante pour davantage de détails.

Niveau de la compétence	Spécialités possibles
1	1
3	2
6	3
9	4
12	5
15	6

COMPÉTENCES

LISTE DE COMPÉTENCES

Vous trouverez ci-après la liste complète des compétences classées par domaines.

COMBAT À 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

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

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

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

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.

Armes embarquées

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

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

Spécialités :

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

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

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

COMBAT AU CORPS-À-CORPS

Ce domaine regroupe toutes les compétences utiles dans le cadre d'un combat au corps-à-corps, qu'il se déroule à mains nues ou à l'aide d'armes.

Armes courtes

Cette compétence permet à un personnage d'utiliser et/ou d'entretenir des armes de petites tailles telles que des couteaux, des 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 moins conventionnelles comme le tessen, plus connu sous le nom d'éventail de guerre.

Massettes : cette spécialité permet de maîtriser des armes de petites tailles mais à la densité plus importante que de simples couteaux. Il s'agit de hachettes, 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

Cette compétence permet à un personnage d'utiliser et/ou d'entretenir des armes de dimensions nettement 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, qu'il s'agisse de cimenterres, de katanas 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.

COMPÉTENCES

Armes à deux mains

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 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 : cette spécialité permet de maîtriser des armes dont la masse est si importante qu'elles ne peuvent être manipulées qu'à deux mains.

Souples : cette spécialité permet de maîtriser des armes souples encombrantes telles que la morgenstern.

Arts martiaux

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. Vous ne disposerez que du premier degré de maîtrise.

Bagarre

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 correspond à aucune technique en particulier.

Spécialités :

Armes improvisées : cette compétence permet de transformer le premier objet venu en une arme de mêlée potentielle.

Combat à mains nues : cette spécialité permet 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 égaux à l'Impact du personnage.

Esquive

Cette compétence permet à un personnage d'esquiver une attaque ou d'éviter une collision. Se retrouvant hors de portée du danger, il devra consacrer sa prochaine action à se relever.

Spécialités :

Dégagement : cette spécialité permet d'effectuer un roulé-boulé. Hors de portée de son adversaire, le personnage pourra agir normalement lors de sa prochaine action.

Évitement : cette technique permet à un personnage d'éviter une attaque au tout dernier moment, en faisant un pas de côté ou en se baissant. Celle-ci s'utilise aussi bien pour éviter un coup ou un projectile et permet à l'avatar de rester debout, à proximité de son adversaire.

COMMUNICATION

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

Comédie

Cette compétence permet à un personnage de simuler des expressions et sentiments ou de travestir son comportement habituel.

Spécialités :

Déguisement : cette spécialité permet au 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 permet de faire du mime.

Communication corporelle

Cette compétence permet à un personnage de communiquer sans avoir recours à la parole.

Spécialités :

Lecture labiale : cette spécialité permet de lire sur les lèvres de son interlocuteur, si tant est que le personnage connaisse sa langue.

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

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

Commandement

Cette compétence réunit toutes les capacités permettant au personnage de diriger ses subordonnées et de se faire obéir.

Spécialités :

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

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

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

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

COMPÉTENCES

Éloquence

Cette compétence permet à un personnage de manier les mots avec aisance afin de convaincre son auditoire et le rallier à sa cause. Il peut ainsi raconter des mensonges 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 le moindre soupçon.

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 au personnage de maîtriser son vocabulaire avec une très grande précision afin de ranger ses interlocuteurs à son avis.

Intimidation

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 de délier la langue d'un individu peu coopératif, quel que soit le moyen, y compris la torture.

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

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

Séduction

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

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 de piloter des appareils rapides.

Ligne : cette spécialité permet de piloter les véhicules aériens les plus massifs.

Mécha : cette spécialité permet de manœuvrer une armure mobile volante.

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

Équitation

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

Cette compétence permet à un personnage de diriger des véhicules capables de se déplacer sur l'eau.

Spécialités :

Barques : cette spécialité permet de diriger de petites embarcations.

Lourds : cette spécialité permet de diriger des embarcations massives.

Mécha : cette spécialité permet de manœuvrer une armure mobile navale.

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

Tourisme : cette spécialité permet de piloter des appareils standards.

Sous-marin

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

Spécialités :

Léger : cette spécialité permet de piloter un sous-marin individuel.

Lourd : cette spécialité permet de piloter un sous-marin de grande envergure.

Mécha : cette spécialité permet de manœuvrer une armure mobile sous-marine.

Spatial

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 de piloter des appareils rapides.

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

Mécha : cette spécialité permet de manœuvrer une armure mobile dans un environnement dépourvu de gravité.

Stations : cette spécialité permet de piloter les véhicules spatiaux les plus lourds (croiseurs, stations orbitales, etc).

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

COMPÉTENCES

Terrestre

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 de diriger des véhicules tractés par des animaux.

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

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

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

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

Mécha : cette spécialité permet de manœuvrer une armure mobile terrestre.

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

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

CULTURE

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

Arts

Cette compétence spécialisée représente les capacités artistiques d'un personnage. Le terme est à prendre au sens large, cette compétence couvrant également le domaine de l'artisanat.

Spécialités :

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

Dressage

Cette compétence permet au personnage de dresser un animal afin qu'il lui obéisse.

Spécialités :

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

Génétique

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

Spécialités :

Biotechnologie : cette spécialité permet de concevoir des organes artificiels.

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

Géographie

Cette compétence englobe les nombreuses connaissances liées aux planètes, leurs constitutions, leurs climats...

Spécialités :

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

Science de la Nature

Cette compétence correspond aux connaissances 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.

Systèmes planétaires

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.

HABILITÉ

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

Acrobatie

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, ...).

COMPÉTENCES

Athlétisme

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

Spécialités :

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

Marche : cette spécialité permet de marcher sur de longues distances sans se fatiguer.

Natation : cette spécialité permet d'évoluer en milieu aquatique.

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

Discrétion

Cette compétence permet à un personnage de se faire tout petit lorsque 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

Cette compétence correspond à un ensemble de connaissances de règles concernant les jeux.

Spécialités :

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

Sports

Cette compétence spécialisée regroupe l'ensemble des sports existants.

Spécialités :

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

Système D

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 de confectionner des armes de combat à distance simples et archaïques.

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

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

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

INVESTIGATIONS

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 passifs, telle que la connaissance de la loi mais de techniques utilisables sur le terrain, aussi bien par des représentant de l'ordre que par des criminels.

Contrefaçon

Cette compétence permet de contrefaire objets, données ou documents, qu'ils soient physiques ou informatiques. Elle peut très souvent être utilisée avec d'autres compétences en fonction du résultat souhaitée.

Spécialités :

Monnaies : cette compétence permet de falsifier tout ce qui a attrait à 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

Cette compétence permet au personnage de réaliser des enquêtes à un niveau professionnel, qu'il s'agisse de rechercher des indices ou des informations, de prendre contact avec des informateurs, d'étudier des dossiers, de connaître 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 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

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.

Observation

Cette compétence correspond à une multitude de techniques permettant à un personnage d'être attentif à son environnement, d'être rapidement sur ses gardes, de sentir lorsqu'un interlocuteur lui ment...

COMPÉTENCES

Spécialités :

Cette spécialité permet non seulement à un personnage d'organiser ses pensées et les données d'un problème dans un ordre logique afin de mieux saisir 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 les reconnaître lorsqu'il les croise.

Vigilance : cette spécialité permet d'être sur ses gardes, le personnage se tenant à l'affût du moindre changement inattendu ou comportement imprévu. Idéalement, ce jet ne devrait être visible que du meneur.

Passe-passe

Cette compétence permet à un personnage de travailler sa dextérité, le rendant très habile de ses doigts et lui permettant de subtiliser rapidement 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.

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

Psychologie

Cette compétence permet au personnage d'explorer et d'analyser les esprits ainsi que les comportements des individus.

Spécialités :

Empathie : cette spécialité permet au personnage de déceler le changement d'attitudes de ses interlocuteurs, plus particulièrement lorsqu'ils essayent de le tromper.

Profilage : cette spécialité permet de déterminer le profil psychologique d'un tiers 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

Cette compétence permet à un personnage de pratiquer l'art délicat des opérations chirurgicales dans la mesure où il dispose du matériel adéquat. L'acquisition de cette compétence nécessite la possession préalable de la compétence **Médecine**.

Spécialités :

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

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

Système digestif : cette spécialité permet de pratiquer des opérations en relation avec le système digestif.

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

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

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

Réanimation : cette spécialité permet de réanimer le patient.

Herboristerie

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 sur leurs vertus toxiques.

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

Médecine

Cette compétence regroupe l'ensemble des savoirs permettant à un personnage de pratiquer la médecine. Elle permet principalement d'appliquer des soins plus poussés que la compétence Premiers Soins.

Spécialités :

Ossature : cette spécialité permet au médecin de prodiguer des soins en relation avec le squelette.

Système cardiovasculaire : cette spécialité permet au médecin de prodiguer des soins en relation avec tous les organes liés au système cardiovasculaire

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

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

Système respiratoire : cette spécialité permet au médecin de prodiguer des soins en relation avec tous les organes liés à la respiration.

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

Réanimation : cette spécialité permet de réanimer le patient.

COMPÉTENCES

Médecine vétérinaire

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 réservé ici aux animaux.

Spécialités :

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

Premiers soins

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 quelle entité organique, quelle que soit l'espèce à laquelle elle appartient.

Spécialités :

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

Fracture : cette spécialité permet de poser correctement une attelle.

Hémorragie : cette spécialité permet de poser correctement un garrot.

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

Survie

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 et savoirs relatifs à l'évolution des individus au sein de leurs sociétés.

Administrations

Cette compétence regroupe toutes les connaissances concernant les différentes structures administratives existantes.

Spécialités :

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

Comptabilité : cette spécialité permet de gérer un budget.

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

Coutumes

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 d'un peuple.

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

Histoire

Cette compétence est un ensemble de connaissances sur l'histoire générale des différentes civilisations existantes ou ayant existés.

Spécialités :

Histoire culturelle : cette spécialité regroupe les connaissances liées à l'évolution sociale et politique d'un peuple.

Histoire scientifique : cette spécialité regroupe les connaissances liées à l'évolution des sciences et techniques d'un peuple.

Histoire sociale : cette spécialité regroupe les connaissances liées à l'évolution des droits, des idées, des religions et de la philosophie d'un peuple.

Périodes historiques : cette spécialité regroupe les connaissances liées aux grands événements historiques qui ont secoués l'histoire d'un peuple.

Langues

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 diction. 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.

COMPÉTENCES

Milieux

Cette compétence spécialisée permet à un personnage de disposer d'une ou plusieurs relations dans les différents milieux constitutifs d'une société.

Spécialités :

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

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

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

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

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

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

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

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

Religions

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

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 d'utiliser le morse pour communiquer, que ce soit à partir d'un appareil télégraphique, d'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

Cette compétence correspond à l'étude et à l'utilisation pratique des codes ainsi que l'utilisation du matériel nécessaire pour crypter ou décrypter des données.

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

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.

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

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 de dessiner et concevoir divers appareils (générateur électrique, canon IEM, consoles informatiques...).

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

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

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

Mécanique

Cette compétence autorise la conception, l'entretien et la réparation de systèmes mécaniques.

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.

COMPÉTENCES

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

Cette compétence regroupe savoirs théoriques et appliqués concernant l'ensemble des sciences dit exactes, à savoir la physique, la biologie, etc.

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, ...).

FLUX

Ce domaine regroupe toutes les techniques liées à la manipulation du Flux. L'acquisition d'un don spécifique est nécessaire à leur utilisation.

Chaomancie

Description : cette compétence permet à un personnage de percevoir et manipuler le Flux de manière instinctive.

Spécialités :

Il n'existe pas de spécialité pour cette compétence.

Illusions

Description : cette compétence permet à un personnage de manipuler le Flux afin de créer diverses illusions qui berneront ses cibles.

Spécialités :

Déterminez un sens de votre choix parmi ceux disponibles sur la table des Illusions.

Invocations

Description : cette compétence permet à un personnage d'invoquer et de commander des créatures entièrement constituées de Flux.

Spécialités :

Déterminez une entité liée à votre personnage.

Ki

Description : cette compétence permet à un personnage de manipuler le Flux circulant à travers son propre corps afin de renforcer ses capacités personnelles ou altérer celui de sa cible.

Spécialités :

Déterminez une technique de Ki parmi celles que maîtrise votre personnage.

Élémentaire

Description : cette compétence permet à un personnage de dominer le Flux présent autour de lui afin de donner naissance à de puissants sortilèges.

Spécialités :

Déterminez une technique élémentaire parmi celles que maîtrise votre personnage.

Psychique

Description : cette compétence permet à un personnage d'utiliser sa propre force mentale afin de créer de puissants sortilèges.

Spécialités :

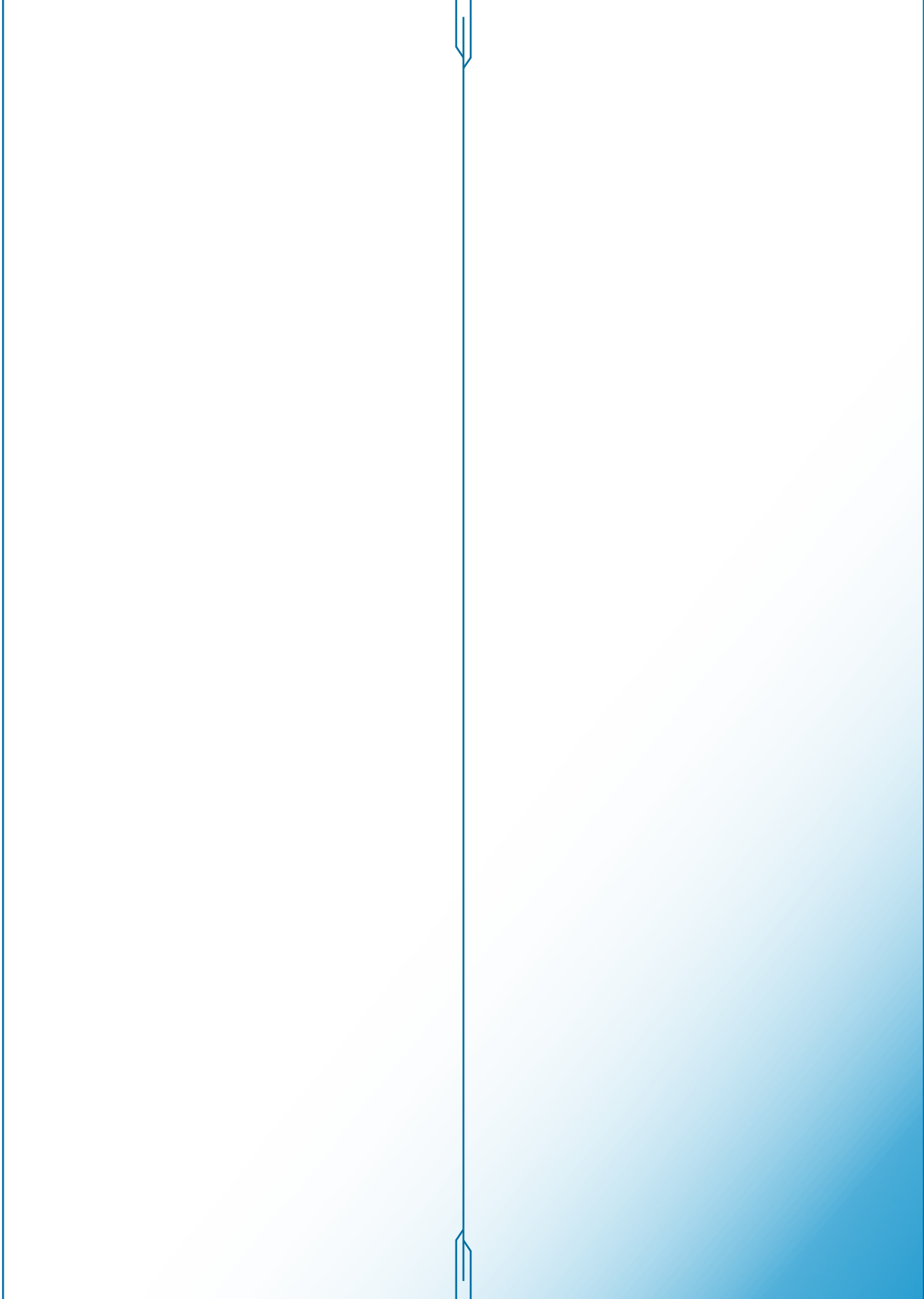
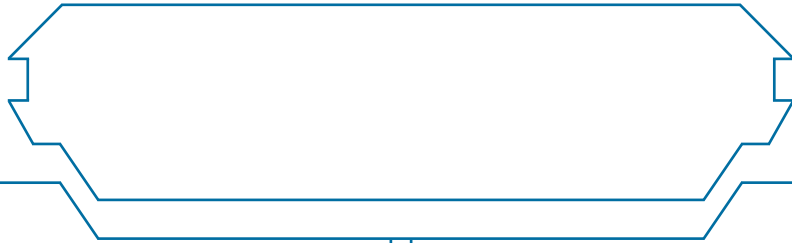
Déterminez une technique psychique parmi celles que maîtrise votre personnage.

COMPÉTENCES

Vous trouverez ci-dessous un récapitulatif de l'ensemble des compétences du Système DDZ.

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

Flux
Chaomancie
Illusions
Invocations
Ki
Élémentaire
Psychique



38

PROTECTIONS

Les protections permettent aux personnages de se prémunir d'éventuelles attaques, tout du moins de mieux les supporter. Il sera important d'intégrer une nouvelle notion : celle de Blindage.

TYPES DE PROTECTIONS

Le Système DDZ divise les protections en trois grandes familles : les protections partielles, les protections intégrales et les boucliers.

La famille des partielles correspond à des protections ne couvrant qu'une partie du corps du porteur. Il peut s'agir d'un casque, d'un plastron, de jambières... Un personnage peut tout à fait porter un ensemble de protections partielles sur l'ensemble de son corps, se retrouvant pourvu d'une combinaison des plus hétéroclites.

Les protections intégrales couvrent tout le corps du porteur et regroupe un ensemble de protections partielles semblables. Celles-ci s'avèrent homogènes et ne sont pas un assemblage de pièces piochées ça-et-là.

La dernière famille est celle des boucliers, protections actives que l'utilisateur peut orienter afin d'optimiser sa garde.

Protections énergétiques

Les protections énergétiques fonctionnent de la même façon que leurs homologues traditionnels si ce n'est qu'elles sont capables de se régénérer après avoir perdu des points de Blindage.

Elles récupéreront ainsi un point de Blindage par heure qu'elles auront passé sans subir de dommages.

Protections multiples

S'il est tout à fait envisageable qu'un joueur équipe son personnage de plusieurs protections partielles afin de couvrir les diverses parties de son corps, il ne lui est pas possible d'assigner plusieurs protections pour un même membre.

De même, un personnage ne peut revêtir plusieurs protections intégrales à la fois.

FONCTIONNEMENT

Quelle que soit sa famille, une protection offrira toujours les mêmes possibilités aux joueurs : réduire les dégâts subis et l'intensité d'une blessure.

Réduction de dommages

Comme cela a déjà été exposé dans la section **Combat**, le port d'une protection permet de réduire les dégâts subis d'autant de points que sa valeur de Blindage. Bien entendu, il faut pour cela que le ou les membres atteints soient protégés.

Les valeurs de Blindage de la protection corporelle et celle du bouclier sont cumulables, ce dernier s'ajoutant quel que soit le membre touché.

Diminuer l'intensité d'une blessure

Seconde fonctionnalité d'une protection : réduire l'intensité d'une blessure, voire même l'annuler. Lorsque sa gravité a été déterminée à l'aide de la T.U.D., le joueur peut décider de sacrifier un ou plusieurs points de Blindage afin de réduire l'intensité de la blessure d'autant de paliers. Il est possible de consommer à la fois des points d'une protection corporelle et ceux d'un bouclier.

Utiliser cette capacité n'est pas sans conséquence. Certes le coup est moins grave que prévu mais les protections en ressortent endommagées. Les points de Blindage utilisés sont en effet considérés comme perdus et seront autant de dégâts que l'avatar subira lors des prochains assauts.

Enfin, lorsque le Blindage d'une protection chute à 0, celle-ci est considérée comme détruite ou inutilisable.

Exemple : un personnage muni d'une cotte de mailles et d'un bouclier essuie un coup d'épée suffisant pour lui infliger une blessure mortelle. Ne souhaitant pas voir son avatar finir ainsi, le joueur décide de sacrifier 1 point de blindage de sa protection corporelle et 2 de son écu, transformant la blessure mortelle en une blessure modérée (premier point : mortelle devient critique, second point : critique devient sévère, troisième point : sévère devient modérée). Toutefois, la valeur de Blindage sa cotte de maille n'est maintenant plus que de 2 et celle de son bouclier 4.

PROTECTIONS

Bonus à la parade du bouclier

Les boucliers possèdent une capacité spéciale dont ne disposent pas les protections corporelles, à savoir la capacité à bloquer ou dévier les coups.

De fait, dans le cadre d'une parade, la valeur de Blindage du bouclier est ajoutée au jet de défense du personnage. Ce bonus évolue bien entendu avec le niveau de Blindage.

ARMEMENT

Les armes peuvent être catégorisées au sein de deux grandes familles : les armes de corps-à-corps et les armes de combat à distance.

Concernant ces dernières, le système ne s'encombre pas d'une quelconque gestion des munitions et l'on considèrera que les avatars en ont toujours suffisamment. Elles ne manqueront que lorsque le meneur souhaitera ajouter une tension dramatique dans sa narration.

ARMES DE CORPS-À-CORPS

Les armes de corps-à-corps disposent d'une portée limitée impliquant une très grande proximité entre leurs utilisateurs.

Une arme de corps-à-corps se définit par les éléments suivants :

- **Type** : il s'agit tout simplement du nom de l'arme.
- **Spécialité** : il s'agit de la spécialité associée à l'arme.
- **Dégâts** : il s'agit des dommages causés par l'arme. À ceux-ci s'ajouteront la valeur d'Impact de l'avatar ainsi qu'un dé de dommages.
- **Effet** : il s'agit d'un modificateur particulier lié à la nature de l'arme.
- **Condition** : il s'agit d'un minimum à respecter pour manier l'arme correctement. Si l'utilisateur ne remplit pas cette condition, il ne pourra l'utiliser.
- **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 À DISTANCE

Les armes de combat à distance disposent d'un champ d'action bien plus important que les armes de mêlée et utilisent des projectiles physiques ou énergétiques afin d'atteindre leurs cibles.

Une arme de combat à distance se définit par les éléments suivants :

- **Type** : il s'agit tout simplement du nom de l'arme.

- **Catégorie** : il s'agit du gabarit de l'arme. Le plus souvent, une arme existe en version légère, intermédiaire et lourde. Cette variable influe sur les dégâts occasionnés, la portée et les conditions d'utilisation.
- **Dégâts** : il s'agit des dommages causés par l'arme. Ceux-ci peuvent être modifiés par la nature de la munition utilisée.
- **C.T.** : il s'agit de la Cadence de Tir de l'arme, autrement dit le nombre de projectiles qu'elle expulse à chaque tir.
- **Action(s)** : il s'agit du nombre d'actions durant lesquels l'arme peut tirer avant de devoir être rechargée.
- **T.R.** : pour Temps de Rechargement. Il s'agit du nombre de tours nécessaire pour recharger l'arme.
- **P.P.** : il s'agit de la portée pratique de l'arme.
- **Condition** : il s'agit d'un minimum à respecter pour manier l'arme correctement. Si l'utilisateur ne remplit pas cette condition, il ne pourra l'utiliser.
- **Disponibilité** : il s'agit d'une indication relative à la rareté de l'arme.
- **Prix** : il s'agit du prix de l'arme.

Portée pratique

La portée pratique définit la distance à laquelle le tireur pourra espérer atteindre sa cible en fonction de la précision de son arme et des conditions environnementales générales.

Chaque arme possède trois valeurs de portée :

- **Portée courte** : abrégée P.C., elle correspond à une zone située entre 0 et la portée pratique divisée par deux. Quand la cible se trouve entre ces distances, le tireur bénéficie d'un bonus de 3 points.
- **Portée pratique** : abrégée P.P., elle correspond à la zone réaliste au sein de laquelle le tireur peut espérer atteindre sa cible. Elle s'étend du maximum de la portée courte majoré de 1 mètre à la portée précisée au sein de la table d'armement.
- **Portée longue** : abrégée P.L., elle correspond à la portée théorique maximal de l'arme. Elle est comprise entre la portée pratique majorée de 1 mètre et la portée pratique multipliée par 3. Si la cible se trouve entre ces distances, le tireur subit un malus de 6 points. Si elle se trouve au-delà, le jet est forcément un échec.

ARMEMENT

Exemple : un pistolet à une portée pratique de 50 mètres. Si le tireur se trouve entre 0 et 50 mètres de sa cible, il bénéficie d'un bonus de 3 points.

Si elle se trouve à une distance comprise entre 50 et 100 mètres, aucun modificateur ne s'applique et si elle se trouve à une distance comprise entre 100 et 200 mètres, il subira un malus de 6 points.

Enfin, si elle se trouve au-delà de cette distance, elle sera considérée comme hors de portée.

EFFETS

Un effet est une capacité spéciale liée à une arme lui octroyant des altérations diverses.

Si une arme de combat à distance ne peut jouir que d'un seul effet à la fois, celui-ci étant associé à la munition utilisée, il est possible d'en changer afin de s'adapter à la situation.

Les armes de mêlée voient leurs effets imposés, ceux-ci étant liés à leur nature. En revanche, elles peuvent en cumuler plusieurs à la fois.

Vous trouverez ci-après la liste complète des effets qu'il est possible d'attribuer à une arme de mêlée.

Allonge

Désigne des armes possédant un champ d'action supérieur à la moyenne et concerne la plupart des armes d'hast et quelques armes souples. L'utilisateur, dans la mesure où il n'est pas pris au dépourvu, bénéficie d'un bonus de 3 points lors de son premier test de combat.

S'il remporte le duel, son adversaire est maintenu à distance. Le bonus continuera alors à s'appliquer tant que l'utilisateur continuera d'avoir l'avantage.

En revanche, dès lors qu'il échoue, cela signifie que son adversaire parvient à se rapprocher suffisamment de lui. L'arme longue devient alors un fardeau et inflige à l'utilisateur un malus de 6 points à l'ensemble de ses jets martiaux.

Dans le cas où les deux opposants sont équipés d'une arme bénéficiant de cet effet, le malus ne s'applique pas, les combattants restants à distance l'un de l'autre.

Défensive

Ce type d'armes cause généralement peu de dégâts et pour cause : portées par la main non-dextre, elles sont avant tout conçues pour aider leurs utilisateurs à se défendre.

Utiliser lors d'une parade, elles permettent à leurs utilisateurs d'ajouter leur valeur de D.P. à leurs jets de défense.

Énergétique

Cet effet ne concerne que les armes possédant une lame, autrement dit, les couteaux, les épées, éventuellement les lances.

Désactivée, l'arme se présente sous la forme d'un simple pommeau ou d'une hampe et possède des D.P. de 0. Une fois activée en revanche elle dispose de D.P. égaux à une arme classique majorés de 2 points.

Cet effet n'est pas indiqué nativement au sein des tables et n'est pas compatible avec **Liquacier** et **Vibrations**.

Liquacier

Le liquacier est un métal organique léger et résistant capable de moduler son apparence sur ordre de son propriétaire.

D'une part, cet effet annule le malus lié à Lourde. D'autre part, il confère un tranchant sans égal aux armes de type **Lame**, leur octroyant 1 D.P. supplémentaire.

Cet effet n'est pas indiqué nativement au sein des tables et n'est pas compatible avec **Énergétique**.

Lourde

De telles armes possèdent une masse si importante qu'elles ne peuvent être maniées correctement.

Cet effet inflige un malus de 3 points aux jets martiaux de l'utilisateur, quelle que soit sa Force.

Lancer

Certaines petites armes s'avèrent suffisamment équilibrées pour être utilisées comme armes de mêlée ou comme projectiles.

Ce modificateur permet d'utiliser l'arme aussi bien avec une compétence de corps-à-corps qu'avec **Lancer**.

Vibrations

Un dispositif mécanique est inséré dans le pommeau de l'arme et relié à la lame, la faisant vibrer et augmentant par la même occasion les dégâts causés.

Cet effet ne concerne que les lames et augmente les D.P. de 1 point. Il n'est de plus pas indiqué nativement au sein des tables et n'est pas compatible avec **Énergétique**.

ARMEMENT

Vous trouverez ci-après la liste complète des effets qu'il est possible d'attribuer à une arme de combat à distance.

Corrosive

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. Les dommages s'appliquent en début de tour.

Effet(s) : 1D6 de dommages durant 1D6 tour(s)

Aspirante

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

Effet(s) : D.P.+1 La cible doit réussir un jet de Force ND20 ou se retrouver jetée au sol en direction de l'implosion.

Colle

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

Effet(s) : la cible doit réussir un jet de Force ND20 à chaque fois qu'elle souhaite se mouvoir. En cas d'échec, elle subira un malus de 1D sur les dés gardés. Si le joueur ne peut plus conserver de dés, son personnage est considéré comme complètement englué.

Cryogénique

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

Effet(s) : -2D.P. La cible doit réussir un jet de Constitution ND20 ou voir son membre touché gelé et inutilisable durant 1D6 tour(s).

Dum-dum

Description : conçue pour causer un maximum de dégâts à des cibles molles, cette munition possède un grand pouvoir d'arrêt. À contrario, elle se révèle peu efficace contre des cibles blindées.

Effet(s) : +2D.P. si la cible est molle. Si elle est dure, en raison d'une protection par exemple, les dégâts sont diminués de 4.

Empoisonnée

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) : substance active durant 1D6 tour(s).

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) : aucun dommage. Aveugle et assourdit tous ceux qui y sont exposés durant 1D6 tours.

Fragmentation

Description : cette munition équipée d'une charge explosive se désintègre en libérant une grande quantité de grenailles, provoquant des dégâts accrus.

Effet(s) : +2D.P.

Fumigène

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) : dégage une fumée épaisse et opaque. Test de Sens ND20 pour percevoir quelque chose au travers.

I.E.M.

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

Effet(s) : ne cause aucun dégât physique mais rend automatiquement hors-service l'électronique à portée.

Incendiaire

Description : ces munitions provoquant peu de dégâts à l'impact contiennent une substance hautement inflammable et provoquent de graves blessures durant quelques secondes. Ces dommages s'appliquent en début de tour.

Effet(s) : 1D6 de dommages durant 1D6 tour(s) sur les cibles organiques.

Nucléaire

Description : cette munition contient une charge nucléaire capable de causer des dégâts incommensurables lorsqu'elle se déclenche.

Effet(s) : D.P.+20

Perforante

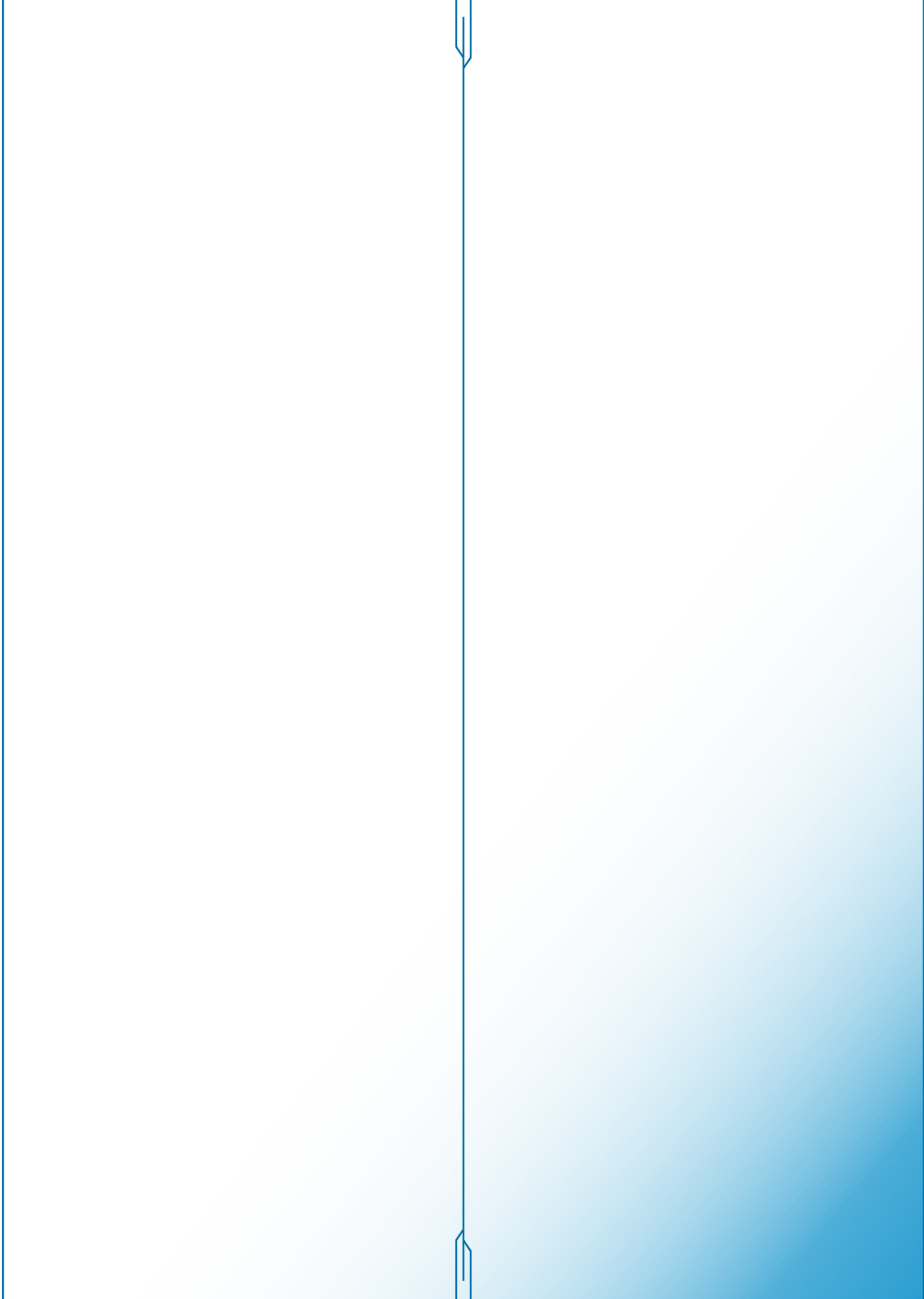
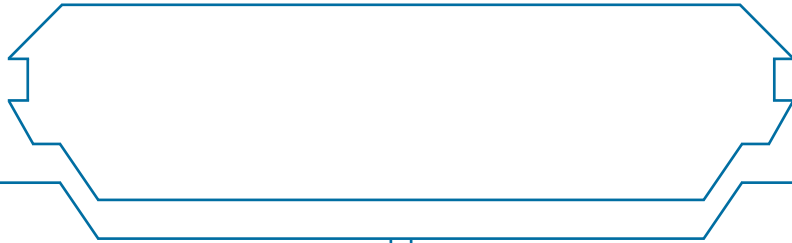
Description : cette munition spéciale est profilée pour percer les armures et protections. Elle est en revanche relativement inefficace contre des cibles molles.

Effet(s) : la valeur de Blindage de la cible est divisée par deux. Les dégâts restants sont divisés par deux si la cible est organique. Les divisions sont toujours réduites à l'inférieur.

Sublétale

Description : munition constituée de matériaux composites conçue pour mettre hors-combat une menace potentielle sans la tuer.

Effet(s) : dégâts normaux mais non létaux.



44

ÉQUIPEMENT

L'équipement comprend une large gamme de produits dont vos personnages auront 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 seront 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.

DEGRÉ DE DISPONIBILITÉ

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 au sein des 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.

Degrés de disponibilité

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 10.

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 15.

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 20.

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 25.

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 30.

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

ÉQUIPEMENT

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

IMPLANTS ET PROTHÉTIQUE

Ce chapitre se divise en deux parties : dans la première, nous aborderons le sujet des prothèses, ces membres artificiels remplaçant des parties manquantes du corps du patient.

Dans un second temps, nous parlerons des implants, dispositifs permettant d'augmenter les capacités physiques et mentales de leurs utilisateurs.

Il vous est possible de greffer prothèses et implants sur un même avatar. Toutefois, si leurs effets sont identiques ou similaires, ceux-ci ne se cumulent pas et vous ne prendrez en compte que les plus importants.

PROTHÉTIQUE

Le domaine de la prothétique a fait d'incroyables progrès depuis ses origines. Si les simples postiches existent toujours, la norme est aux prothèses mécaniques ou en tissus synthétiques.

Ces membres artificiels dépassent de loin les capacités des membres organiques et permettent à leurs utilisateurs d'outrepasser leurs capacités. Vitesse et résistance accrue, force supérieure et réflexes améliorés ne sont qu'une infime partie de ce qu'offrent ces augmentations.

Malgré ces aptitudes surhumaines, le marché reste relativement peu développé et cela pour plusieurs raisons. La première est d'ordre financier. Le patient doit non seulement régler la facture liée à sa prothèse mais aussi l'opération qui vise à la poser ainsi que les longues séances de rééducation qui s'ensuivent.

D'autre part, ce commerce s'avère étroitement surveillé. Les augmentations les plus évoluées permettent à leurs utilisateurs de réaliser des exploits surhumains. Une diffusion irraisonnée de ce type de matériel conduirait irrémédiablement à de nombreuses dérives et incidents.

Enfin, rares sont ceux à vouloir sciemment se débarrasser d'un membre sain et naturel pour se faire greffer une copie de métal et de céramique. Certes des exceptions existent mais dans la très grande majorité des cas, les clients de ce type de produits restent les estropiés qui ont ainsi la possibilité de retrouver leur autonomie.

TYPES DE PROTHÈSES

Les différents types de prothèses peuvent être catégorisés selon les quatre familles suivantes : postiche, prothèses biomécaniques, synthétiques et clonage.

Postiches

Ces jambes de bois, crochets et autres yeux de verre sont conçus à partir de matériaux aussi divers que le bois, le plastique ou le métal.

Quel que soit son degré de finition, le postiche reste abordable, faisant de lui le type de prothèses le plus consommé par les classes défavorisées.

Bien entendu, il ne permet aucunement au patient de retrouver ses capacités naturelles et un avatar pourvu d'un tel membre subira quelques malus dont le niveau est laissé à la libre interprétation du meneur. Par ailleurs, les postiches ne présentant pas d'intérêt majeur en termes de jeu, il n'existe pas de liste ni de prix les concernant.

Prothèses biomécaniques

Ensemble de pièces métalliques, céramiques et plastiques, ces membres artificiels sont pourvus d'un système mécanique leur permettant de simuler les capacités naturelles de membres organiques.

Ils sont pour cela reliés à des cellules nerveuses par le biais de neurones artificiels et de biopuces greffé dans l'encéphale du patient.

Le prix d'une prothèse biomécanique est bien supérieur à celui d'un simple postiche mais reste bien plus abordable que ceux liés à un membre de tissus synthétiques ou clonés. Comme nous le verrons un peu plus loin, ce coût est grandement influencé par les augmentations pouvant agrémenter le mécanisme d'origine.

Leur principal inconvénient tient du fait qu'elles ne revêtent aucun aspect naturel. Bien qu'elles puissent être finement ouvragées et bénéficier d'un degré de finition exceptionnel, elles n'en restent pas moins qu'un assemblage de pièces mécaniques.

Sections corporelles	Prix
Membre supérieur/inférieur	6.000
Organe	10.000

IMPLANTS ET PROTHÉTIQUE

Prothèses synthétiques

Ces membres artificiels représentent la quintessence de la prothétique. Semblables aux prothèses biomécaniques sur leur fonctionnement, à savoir un membre artificiel branché sur l'encéphale du patient, ces versions de chair synthétique s'avèrent bien plus abouties. Élasticité de la peau et des muscles, chaleur corporelle, pigmentation naturelle, il est difficile de les différencier de membres naturels.

Cette illusion a toutefois un prix et il est si élevé qu'il réserve ces prothèses aux patients les plus fortunés.

Sections corporelles	Prix
Derme	5.000
Membre supérieur/inférieur	10.000
Organe	18.000

Clonage

La science a si bien progressé qu'il est aujourd'hui possible de reproduire tout ou partie d'un corps humain en mêlant cellules souches et A.D.N. Il en résulte une copie parfaite du membre ou de l'organe manquant, présentant qui plus est une compatibilité génétique parfaite avec l'organisme du patient.

Ce procédé reste toutefois long, onéreux et scrupuleusement surveillé par les autorités. Long car il faut compter plusieurs mois pour la formation complète du membre. Onéreux car le matériel et les compétences médicales nécessaires sont à la pointe du progrès.

Surveillé car la réplique d'êtres vivants peut potentiellement mener à de graves dérives. De fait, les lois qui encadrent ce processus sont très strictes et les délais pour obtenir une autorisation très longs.

MARCHÉ NOIR

Le commerce de la prothétique s'avère des plus réglementés. Il est donc tout naturel qu'un marché parallèle se soit développé, proposant des produits similaires à des tarifs attractifs.

Bien entendu, ce réseau est tout ce qu'il y a de plus illégal. Les prothèses, qu'il s'agisse de modèles défectueux plus ou moins rafistolés ou qu'elles aient été récupérées sur des sujets pas toujours consentants, ont toujours des origines floues et douteuses.

Ajoutez à cela une pose effectuée par des médecins aux diplômes apocryphes dans des locaux aussi sordides qu'insalubres et vous comprendrez que l'obtention de membres artificiels par ce biais ne représente pas tant un risque légal que sanitaire.

Reste que les prix pratiqués sont bien inférieurs à ceux du commerce légal. De plus, certains des modèles proposés sont customisés, proposant des augmentations indisponibles sur le marché classique.

AUGMENTATIONS

Les augmentations sont des dispositifs particuliers conférant aux prothèses qu'elles équipent des capacités supplémentaires mais ne sont compatibles qu'avec les modèles biomécaniques et synthétiques.

Il n'est pas forcément aisé de trouver l'ensemble des modèles présentés ci-après en raison de leur degré de légalité. En effet, en fonction de leurs spécificités, l'usage de certaines augmentations est strictement réservé au secteur militaire. D'autres peuvent même être jugées illégales car jugées trop dangereuses. Si votre personnage ne remplit pas les conditions nécessaires pour les obtenir, il devra certainement passer par le marché noir.

Il existe au total trois degrés de légalité :

- **Civil** : correspond à des augmentations disponibles légalement sur le marché et faciles à trouver. Elles peuvent de fait être utilisées par n'importe qui en n'importe quelle circonstance.
- **Militaire** : ces modèles représentent un risque potentiel et n'est délivré que par permis ou réservé au domaine militaire. En outre, la plupart des lieux publics prohibent ce genre d'équipements.
- **Illégal** : désigne des augmentations dont l'utilisation est jugée trop dangereuse ou subversive pour être mises sur le marché. Il peut également s'agir de modèles dont les fonctions ont été altérées ou détournées. Ce genre de matériel n'est disponible que par le biais du marché noir.

ÉLABORER UNE PROTHÈSE

Le système DDZ vous permet de concevoir vos propres prothèses. Pour cela, il vous faudra tout d'abord déterminer le membre ou l'organe concerné, choisir le type de prothèse et éventuellement lui adjoindre une ou plusieurs augmentations. Ne vous restera plus au final qu'à calculer le coût final.

Augmentations

Comme cela est indiqué, une augmentation occupe une certaine place au sein d'une prothèse. Celle-ci, quelle qu'elle soit, disposera toujours de trois espaces.

Prix

Une fois les divers éléments de votre création déterminés, il convient de déterminer son prix. Pour cela, additionnez le coût de base de la prothèse, indiquée au sein des tables présentées ci-avant, à ceux des augmentations.

IMPLANTS ET PROTHÉTIQUE

LISTE DES AUGMENTATIONS

Vous trouverez ci-dessous la liste complète des augmentations dont vous pourrez équiper vos membres de substitution. Celles-ci seront présentées par membres au sein de la table située en fin de chapitre.

Amplificateur auditif

Membre : oreille

Espace(s) : 1

Légalité : Civil

Relié aux nerfs auditifs, ce dispositif permet au sujet de moduler et filtrer le volume des sons qui lui parviennent.

Effet(s) : le personnage peut augmenter les sons qu'il entend ou au contraire, les couper totalement. Il peut de plus en isoler certains, bénéficiant d'un bonus de 1G0 lorsqu'il est nécessaire de faire un test de perception auditive.

Amplificateur gustatif

Membre : bouche

Espace(s) : 1

Légalité : Civil

Cette augmentation est capable de dissocier, amplifier et analyser les saveurs, tout comme elle peut diminuer l'intensité de certaines.

Effet(s) : le personnage dispose de meilleures capacités gustatives. Il bénéficie d'un bonus de 1G0 lorsqu'il est nécessaire de faire un test de perception gustative.

Amplificateur olfactif

Membre : nez

Espace(s) : 1

Légalité : Civil

Cette augmentation est capable de dissocier, amplifier et analyser les odeurs, tout comme elle peut diminuer l'intensité de certaines.

Effet(s) : le personnage discerne mieux les odeurs et bénéficie d'un bonus de 1G0 lorsqu'il est nécessaire de faire un test de perception olfactive.

Amplificateur visuel

Membre : yeux

Espace(s) : 1

Légalité : Civil

La prothèse oculaire est pourvue de jeux de lentilles permettant au sujet de moduler sa distance focale.

Effet(s) : le personnage peut zoomer sur un point précis de son champ de vision, lui permettant de grossir jusqu'à 6 fois ce qu'il perçoit.

Arme de poing

Membre : membre supérieur

Espace(s) : 2

Légalité : Militaire

Une arme de petit calibre est intégrée à la prothèse. De par ses dimensions retreintes, celle-ci peut être dissimulé au sein du membre artificiel, des plaques articulées permettant au canon de se déployer.

Effet : l'arme de poing de votre choix est intégrée à la prothèse de votre avatar.

Arme d'épaule

Membre : membre supérieur

Espace(s) : 2

Légalité : Militaire

Une arme de gros calibre est intégrée à la prothèse. Ses dimensions lui permettent d'être dissimulée au sein du membre artificiel, des plaques articulées permettant au canon de se déployer.

Effet : l'arme d'épaule de votre choix est intégrée à la prothèse de votre avatar.

Arme lourde

Membre : membre supérieur

Espace(s) : 3

Légalité : Militaire

Une arme lourde est intégrée à la prothèse. De par ses dimensions imposantes, elle ne peut être dissimulée au sein du membre artificiel et est forcément apparente.

Effet : l'arme lourde de votre choix est intégrée à la prothèse de votre avatar.

Blindage

Membre : derme

Espace(s) : 1

Légalité : Militaire

La face interne du derme artificiel est constituée de nanocomposites polymériques composés de nanotubes de carbone flottant dans un fluide de dilatation. La peau du sujet devient alors capable de se rigidifier en fonction de la pression qu'elle subit, le gel, en s'épaississant, absorbant l'énergie cinétique engendrée par le choc. Des ajouts divers lui permettent également de mieux dissiper les énergies thermiques et électriques.

Effet : votre Encaissement augmente d'un point.

Bouclier énergétique

Membre : membre supérieur

Espace(s) : 2

Légalité : Civil

Un dispositif placé dans l'avant-bras génère un champ de force restreint et coloré. Celui-ci est semblable à une rondache dans ses dimensions.

Effet : une fois activé, ce bouclier octroie un Blindage de 4. Le dispositif mettra une heure pour récupérer chaque point de Blindage perdu.

IMPLANTS ET PROTHÉTIQUE

Cache

Membre : membre supérieur/inférieur

Espace(s) : 2

Légalité : Civil

Un espace vide est aménagé dans la prothèse, permettant au sujet d'y déposer de petits objets.

Effet : la cache est discrète et invisible à l'œil nu. Le personnage peut y dissimuler un objet de petite taille.

Camouflage

Membre : derme

Espace(s) : 2

Légalité : Militaire

Des nanotubes inducteurs de faible intensité sont liés à des cellules pigmentaires. Stimulés, ils entraînent une variation de la coloration dermique. En quelques secondes, l'utilisateur peut passer par toutes les couleurs de peaux habituelles mais aussi copier les teintes de son environnement. Le processus n'est pas immédiat, aussi doit-il rester immobile afin de créer l'illusion mais ce faisant, il se fond parfaitement avec le décor.

Effet : le personnage peut altérer sa couleur de peau à loisir et peut utiliser cette augmentation pour se dissimuler. Il bénéficie de fait d'un bonus de 3 points en Discrétion tant qu'il reste parfaitement immobile.

Champ de force

Membre : membre supérieur/inférieur

Espace(s) : 2

Légalité : Civil

Le dispositif embarqué déploie un champ de force autour du sujet afin de le protéger.

Effet : une fois déployé, le champ de force confère un Blindage de 2 et nécessitera une heure pour se recharger.

Détente fulgurante

Membre : membre inférieur

Espace(s) : 2

Légalité : Civil

Les composants utilisés lors de la confection de la prothèse allient résistance et légèreté. De plus, des servomoteurs additionnels leur octroient davantage de puissance, permettant au patient d'accroître grandement sa vitesse de pointe. Cette augmentation n'est fonctionnelle que par paire.

Effet : le personnage bénéficie d'un bonus de 3 points à ses jets de courses, sauts et autres acrobaties.

Filtres optiques

Membre : yeux

Espace(s) : 2

Légalité : Militaire

L'oeil est pourvu de divers capteurs permettant au sujet d'étendre son champ de perception visuelle.

Effet(s) : le personnage bénéficie d'une vision thermique, nocturne et électromagnétique.

Griffes

Membre : membre supérieur/inférieur

Espace(s) : 1

Légalité : Militaire

Des griffes rétractiles sont placés dans les doigts de la prothèse.

Effets : les D.P. des griffes sont de 1 et valables uniquement lorsque l'avatar se bat à mains nues.

Invisibilité

Membre : derme

Espace(s) : 2

Légalité : Militaire

Des nanotubes inducteurs parcourent le derme. Une fois stimulés, ils altèrent la fréquence des rayonnements électromagnétiques autour du sujet. En d'autres termes, le dispositif courbe la lumière, rendant l'utilisateur presque totalement invisible sur l'ensemble des ondes du spectre visible.

Effet : vous bénéficiez d'un bonus de 6 points à tous vos tests de discrétion. En outre, le personnage devient totalement indétectable par les systèmes de sécurité recourant à l'utilisation des infrarouges.

Lame courte

Membre : membre supérieur

Espace(s) : 2

Légalité : Militaire

Une lame est intégrée à la prothèse. De dimension réduite, elle peut aisément y être dissimulée.

Effet : une lame courte de votre choix (épée courte, griffes, poignard...) est intégrée à la prothèse de votre avatar.

Préhension électrostatique

Membre : membre supérieur

Espace(s) : 1

Légalité : Civil

Cette augmentation se composant de nanofibres polymériques, plusieurs centaines de milliers au centimètre-carré, couvre la face interne de la main prothétique. Stimulés par un courant de très faible intensité, elles génèrent un puissant champ électrostatique permettant une préhension affermie.

Effet : le personnage dispose d'une poigne accrue. Si ses deux mains synthétiques possèdent cette augmentation, il sera en mesure de grimper sur n'importe quelle surface et bénéficiera d'un bonus de 3 points à ses tests d'escalade.

Tronçonneuse

Membre : membre supérieur

Espace(s) : 2

Légalité : Militaire

Le bras est ici remplacé par une imposante tronçonneuse capable de causer de redoutables dégâts.

Effet : la tronçonneuse dispose de D.P. égaux à 6.

IMPLANTS ET PROTHÉTIQUE

IMPLANTS

Les implants représentent le summum de la biotechnologie au service du consommateur. Greffés au sein même de ses chairs et reliés directement à son centre nerveux, ces dispositifs lui permettent d'outrepasser ses limites physiques sans avoir recours à une éventuelle amputation de membres sains.

Adrénaline

Légalité : Civil

Greffé aux glandes surrénales, cet implant stimule ces dernières, les obligeant à libérer une dose massive d'adrénaline. En une fraction de seconde, l'utilisateur se montre beaucoup plus alerte et réactif. En outre, un circuit de secours entraîne une sécrétion réflexe en cas d'arrêt cardiaque.

Effets : de par sa réactivité, le personnage bénéficie d'un bonus de 2 points à ses actions offensives. De plus, en cas d'arrêt cardiaque de son avatar, le joueur lance 1D12. Pour un résultat compris entre 7 et 12, son cœur repart aussitôt.

Altération d'iris

Légalité : Civil

Purement cosmétique, cette augmentation altère les taux de mélanine contenu dans l'iris, permettant à l'utilisateur de changer à volonté la couleur de ses yeux.

Effets : le personnage peut modifier à volonté la couleur de ses yeux.

Altération dermique

Légalité : Militaire

À l'instar du modèle dédié aux iris, cet implant joue sur les taux de mélanine présents dans le corps de l'utilisateur, lui permettant de changer sa couleur de peau et de cheveux en quelques secondes.

Effets : le personnage peut éclaircir ou assombrir la couleur de sa peau et de ses cheveux. Le processus met 1 minute à agir.

Amplification cognitive

Légalité : Civil

Plusieurs biopuces placées dans l'encéphale prennent en charge une grande partie des données perçues par l'utilisateur, améliorant ses capacités mentales à tous les points de vue. Son champ de pensée s'en trouve élargi et ses facultés de raisonnement accélérées.

Effets : le personnage bénéficie d'un bonus de 3 points à l'ensemble de ses jets dépendant de Mental.

Antidote

Légalité : Civil

Greffé au foie, cet implant contrôle en permanence le système sanguin de l'utilisateur et stimule ses défenses immunitaires. Prélevant les molécules nécessaires dans son organe hôte, il les recombine afin de produire une grande variété d'antidotes. Capable de produire ces substances en une poignée de secondes, il protège son hôte de la plupart des toxines et poisons.

Effets : si son personnage est victime d'une toxine, maladie ou drogue, le joueur lance 1D12. Pour un résultat compris entre 9 et 12, l'avatar résiste automatiquement aux effets engendrés. En cas d'échec, il bénéficiera d'un bonus de 3 points à son/ses jets de Constitution.

Antidouleurs

Légalité : Militaire

Posé à l'intérieur du bulbe rachidien, l'implant agit sur les nocicepteurs de l'utilisateur et bloque la transmission faite au cerveau. En d'autres termes, il inhibe la sensation de douleur.

Effets : le personnage ignore les malus liés à la perte de ses paliers de santé.

Asservissement

Légalité : Illégal

Implanté au cœur de l'encéphale du sujet, cet implant lui ôte toute volonté. Préprogrammé pour répondre à certaines conditions, il oblige sa victime à obéir aux ordres d'un commanditaire précis.

Effets : le personnage est soumis à une personne précise et ne peut aller contre sa volonté. Dans certains cas rarissimes, un meneur compatissant pourra autoriser un jet de Volonté ND30 au joueur. En cas de réussite, son avatar saura désobéir partiellement à l'ordre reçu.

Autodestruction

Légalité : Militaire

Des micro-explosifs sont disséminés en divers parties du corps de l'utilisateur. Lorsque les conditions sont réunies, l'implant explose, pulvérisant le porteur et tout ce qui se trouve autour de lui.

Effets : le joueur doit déterminer les conditions liées au déclenchement de l'implant, généralement la mort et/ou une tentative de désactivation non-autorisée de l'implant. Les dégâts de l'explosif, s'étendant sur un rayon de 3 mètres et sont correspondent à ceux d'une grenade à main (D.P.11/E.P.3).

Brouilleur rétinien

Légalité : Illégal

Cet implant altère légèrement mais continuellement la rétine et l'iris de l'utilisateur, rendant toute tentative de reconnaissance oculaire impossible.

Effets : les systèmes de reconnaissance oculaire ne sont pas capables d'identifier le personnage.

IMPLANTS ET PROTHÉTIQUE

Camouflage thermique

Légalité : Militaire

Cet implant dermique capte une grande partie de la chaleur produite par l'organisme, rendant l'utilisateur presque invisible face aux capteurs thermiques.

Effets : un observateur devra réaliser un test de Sens ND25 pour repérer le personnage à l'aide d'un détecteur thermique. Face à un système automatisé, le joueur lancera 1D12. Pour un résultat compris entre 7 et 12, il sera considéré comme indétectable.

Carapace dermique

Légalité : Militaire

Cet implant se compose de plusieurs parties. La principale est greffée au foie et, une fois stimulée, y prélève divers éléments, notamment du carbone. Elle enverra ces matières à ses ramifications sous-cutanées et osseuses. Celles-ci combineront les éléments reçus, renforçant l'ossature et transformant la peau de l'utilisateur en une carapace carbonée souple.

Effets : le derme du personnage s'assombrit et se renforce, tout comme son ossature, améliorant son Encaissement de 1 point. La réaction met 1 minute à se réaliser.

Comlink

Légalité : Civil

Cet implant neuronal permet à l'utilisateur de communiquer avec un tiers à grandes ou très grandes distances. Directement reliés aux centres de la parole et de l'audition, le principal avantage de ce dispositif est qu'il permet au sujet de communiquer sans avoir à articuler le moindre son.

Effets : le personnage peut communiquer vers un ou plusieurs destinataires équipés d'appareils de télécommunication par sa simple pensée.

Diagnostic

Légalité : Civil

Des capteurs placés dans le corps de l'utilisateur l'informent en direct sur son état de santé. Ces données peuvent lui parvenir mentalement ou être accessible via un terminal de diagnostic approprié.

Effets : le personnage peut consulter à volonté son état de santé. Un médecin qui aurait accès à ces données bénéficierait d'un bonus de 2 points pour le soigner.

Effacement mémoriel

Légalité : Militaire

Cet implant à la propriété d'effacer totalement la mémoire de l'utilisateur si une tierce personne tente d'accéder à ses souvenirs sans son consentement. Cette fonction est active quel que soit l'état du sujet. Bien entendu, des sécurités existent et une tentative de désactivation ou de piratage de la biopuce entraînerait également un effacement mémoriel, laissant le patient dans un état quasi-végétatif.

Effets : les souvenirs du personnage sont totalement effacés une fois la puce est activée. Cela se traduit entre autres par une perte de Mental, cette caractéristique devenant aussitôt égale à 1. En outre, tant qu'elle n'est pas repassée à 2, le joueur subira un malus de 6 points à tous les tests dépendant de cet attribut.

Électricité statique

Légalité : Militaire

Cet implant dermique accumule l'électricité statique naturellement présente dans le corps de l'utilisateur. Lorsque celui-ci le décide, il est capable de décharger d'un seul coup l'énergie accumulée, choquant sa cible durant quelques secondes.

Effets : en portant un coup à mains nues, le personnage étourdi automatiquement sa cible durant 1D6 manches en plus de causer les dommages habituels. L'implant mettra ensuite 12 heures à retrouver ses pleines capacités.

Enregistrement

Légalité : Civil

Relié aux nerfs optiques et auditifs, cet implant permet à l'utilisateur d'enregistrer ce qu'il voit et entend. Il lui est possible d'accéder à ses enregistrements mentalement ou bien en les transférant vers une unité informatique, que ce soit par le biais d'un plot cérébral ou par un implant hypernet.

Effets : le personnage peut enregistrer ce qu'il voit et/ou entend.

Griffes

Légalité : Militaire

Des microplaques de titane sont disposées sous le derme des phalanges de l'utilisateur et articulées entre elles par des fibres musculaires synthétiques. En se contractant, elles assemblent ces plaques et les font jaillir des doigts, recouvrant les ongles de griffes métalliques longues de trois à quatre centimètres. Ce dispositif est couplé à des poches d'anesthésiant et de gel cicatriciel.

Effets : le personnage est pourvu de griffes rétractiles. Leurs D.P. sont égaux à 1.

Hypernet

Légalité : Civil

Cet implant est certainement le plus populaire qui soit et fut considéré comme l'une des plus grandes avancées biotechnologiques de son temps. Placé à la base du cervelet, il permet à l'utilisateur de se connecter sur n'importe quel réseau sans avoir recours à la moindre interface physique. Un mémoire interne, dont la capacité varie selon les modèles, permet de stocker données et applications. En outre, le dispositif, relié aux nerfs optiques, permet à son utilisateur de bénéficier d'une vision en réalité augmentée.

Effets : l'avatar peut se connecter à un réseau informatique ou téléphonique sans recourir à un quelconque terminal.

IMPLANTS ET PROTHÉTIQUE

Lame(s) courte(s)

Légalité : Militaire

Cet implant se compose d'une ou plusieurs lames de titane disposées dans l'avant-bras. Des muscles artificiels leur permettent de s'articuler entre elles et de jaillir du membre de l'avatar, par-dessus ou par-dessous son poignet en fonction de leur emplacement. Cet implant est couplé à une poche d'anesthésiant et de gel cicatriciel.

Effets : l'avant-bras du personnage est pourvu d'une ou plusieurs lames rétractiles. Quel que soit leur nombre, leur D.P. est égal à 2.

Médicaments

Prix :

Légalité : Civil

Cet implant synthétise une grande variété de substances chimiques luttant efficacement contre la plupart des virus et infections bactériennes.

Effets : exposé à un risque infectieux, le joueur lance 1D12. Pour un résultat compris entre 9 et 12, l'avatar résiste la maladie. En cas d'échec, il bénéficiera d'un bonus de 3 points à son/ses jets de Constitution.

Mort

Légalité : Illégal

Cet implant libère une forte décharge énergétique dans le cerveau de l'utilisateur, le tuant sur le coup et rendant son encéphale totalement inexploitable pour une éventuelle exploitation post-mortem. Cette fonction est active quel que soit l'état du sujet et des protocoles de sécurité le déclenchent dès lors qu'une tentative d'intrusion ou de désactivation non-autorisée est détectée.

Effets : le personnage décède dès que l'implant est activé.

Mort apparente

Légalité : Illégal

Cet implant ralentit les fonctions vitales de l'utilisateur et le plonge dans un état de léthargie presque totale, lui donnant tous les signes apparents de la mort durant quelques heures. Une fois le délai écoulé, le sujet se réveille petit à petit.

Effets : le personnage peut simuler une mort parfaite mais ne pourra entreprendre la moindre action. Il lui est possible de sortir de cet état à tout moment ou au bout d'une période égale à sa Constitution en heures. Dès lors, il mettra 1 minutes avant de pouvoir agir à nouveau. Un observateur qui tenterait de l'ausculter devrait réussir un test de Médecine ND30 pour détecter la supercherie.

Musculature

Légalité : Militaire

Une fois activé, l'implant stimule et densifie les myocytes de l'avatar, accroissant en quelques minutes sa masse musculaire. Le procédé n'est toutefois pas sans risque et une utilisation prolongée peut entraîner de graves lésions musculaires.

Effets : cet implant est activé en trois rounds et ne pourra le rester que durant (Constitution x2) tours. Durant ce laps de temps, il bénéficiera d'un bonus de 1D12 à tous ses jets de Force et de 1 point supplémentaire à son Impact. Certaines de ses aptitudes naturelles, telles le saut ou la course, seront également considérées comme supérieures à la normale. Si le temps d'activation de l'implant dépasse la limite autorisée, l'avatar subira une blessure superficielle par tour supplémentaire.

Pare-feu

Légalité : Civil

L'un des plus gros inconvénients de l'implant Hypernet est le piratage de pensées. Certains pirates informatiques ont en effet trouvé le moyen de pénétrer dans l'esprit des utilisateurs afin de corrompre leur perception, leurs mémoires et leurs comportements. Ce type de piratage n'est pas aisé et relativement rare mais le phénomène étant une réalité, des dispositifs de protection additionnels ont été développés, véritables bijoux technologiques hors de prix.

Effets : le personnage bénéficie d'un bonus de 3 points pour résister à un piratage mental.

Plot d'apprentissage

Légalité : Civil

Ce dispositif situé à la base de l'occipital est un lecteur de puces d'apprentissage, données permettant à l'esprit de l'utilisateur de maîtriser parfaitement un domaine qui lui était jusqu'alors inconnu. Il n'est possible de bénéficier que d'une puce à la fois.

Effets : les effets varient selon le degré de qualité de la puce. D'une manière générale, le personnage qui utilise cet implant est considéré comme maîtrisant une compétence aux niveaux 2, 4 ou 6.

Séduction

Légalité : Illégal

Cet implant influe sur les hormones secrétées par l'utilisateur et lui permettent de captiver l'attention des individus se trouvant à proximité. Les réactions peuvent toutefois varier en fonction des préférences sexuelles des personnes alentours.

Effets : le personnage bénéficie d'un bonus de 3 points en Charisme lorsqu'il entreprend une interaction sociale avec une personne située dans un rayon de deux mètres. Selon l'orientation sexuelle de cette personne, ce bonus peut se transformer en malus, les phéromones libérées étant alors ressenties comme une agression.

IMPLANTS ET PROTHÉTIQUE

Soins

Légalité : Civil

Cet implant surveille les fonctions vitales de l'utilisateur et synthétise si besoin ses propres nanomachines afin de restaurer l'état de santé de son hôte. Cette capacité reste toutefois limitée et les blessures les plus graves ne pourront pas être traitées.

Effets : le personnage guérit d'un rang de Blessures superficielles en une minute, d'un rang de Blessures légères en trente minutes ou d'un rang de Blessure modérées en une heure. Le choix de la blessure à traiter revient au joueur, l'implant ne pouvant en traiter qu'une à la fois.

Visée assistée

Légalité : Militaire

Relié aux nerfs optiques et à l'oreille interne de l'utilisateur, cet implant améliore son sens de l'équilibre et sa coordination, lui permettant de toucher plus facilement sa cible.

Effets : le personnage voit les malus liés à une attaque visée réduits de 2 points. Cet implant fonctionne aussi bien dans le cadre d'un combat à distance qu'au corps-à-corps.

Table des augmentations : Bouche

Augmentations	Espaces	Légalité	Prix
Amplificateur gustatif	1	Civil	3.000

Table des augmentations : Derme

Augmentations	Espaces	Légalité	Prix
Blindage	1	Militaire	5.000
Camouflage	2	Militaire	4.000
Invisibilité	2	Militaire	10.000

Table des augmentations : Membres inférieurs

Augmentations	Espaces	Légalité	Prix
Cache	2	Civil	500
Champ de force	2	Civil	9.000
Détente fulgurante	2	Civil	5.000
Griffes	1	Militaire	1.000

Table des augmentations : Membres supérieurs

Augmentations	Espaces	Légalité	Prix
Arme de poing	2	Militaire	Variable
Arme d'épaulé	2	Militaire	Variable
Arme lourde	2	Militaire	Variable
Bouclier énergétique	2	Civil	7.000
Cache	2	Civil	500
Champ de force	2	Civil	9.000
Griffes	1	Militaire	1.000
Lame courte	2	Militaire	500
Préhension électrostatique	1	Civil	1.000
Tronçonneuse	2	Militaire	800

Table des augmentations : Nez

Augmentations	Espaces	Légalité	Prix
Amplificateur olfactif	1	Civil	3.000

IMPLANTS ET PROTHÉTIQUE

Table des augmentations : Oreilles

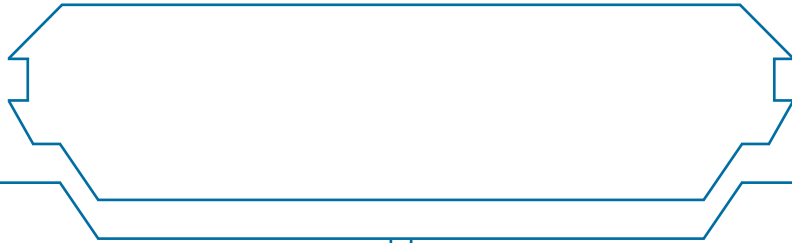
Augmentations	Espaces	Légalité	Prix
Amplificateur auditif	1	Civil	4.000

Table des augmentations : Yeux

Augmentations	Espaces	Légalité	Prix
Amplificateur visuel	1	Civil	5.000
Filtres optiques	2	Militaire	8.000

Table des implants

Implants	Légalité	Prix
Adrénaline	Civil	2.000
Altération d'iris	Civil	800
Altération dermique	Militaire	3.000
Amplification cognitive	Civil	2.000
Antidote	Civil	1.000
Antidouleurs	Militaire	2.000
Asservissement	Illégal	5.000
Brouilleur rétinien	Illégal	5.000
Carapace dermique	Militaire	3.000
Camouflage thermique	Militaire	2.000
Comlink	Civil	500
Diagnostic	Civil	800
Effacement mémoriel	Militaire	3.000
Électricité statique	Militaire	1.000
Enregistrement	Civil	1.000
Autodestruction	Militaire	5.000
Griffes	Militaire	400
Lame courte	Militaire	500
Hypernet	Civil	500
Médicaments	Civil	1.000
Mort	Illégal	5.000
Mort apparente	Illégal	6.000
Musculature	Militaire	5.000
Pare-feu	Civil	500
Plot d'apprentissage	Civil	500
Séduction	Illégal	1.000
Soins	Civil	3.000
Visée assistée	Militaire	2.000



56

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Les personnages non-joueurs vous serviront à étoffer vos univers et seront amenés à interagir de plusieurs manières avec vos joueurs. Ces individus n'occuperont qu'un rôle secondaire dans vos parties qui n'ira guère plus loin que le statut de simple chaire à canon.

Cette partie vous permettra de créer, ou d'improviser, rapidement ce type de personnages. Pour des pnj jouant un rôle de premier plan, il vous est plutôt conseillé de les créer comme s'il s'agissait d'un personnage joueur à part entière.

CRÉATION DE PNJ

Un personnage non-joueur ne dispose pas de caractéristiques et compétences aussi détaillées qu'un personnage joueur et sa gestion repose principalement sur deux éléments : le degré d'opposition et les attributs.

Ces variables, que vous pourrez définir ou improviser selon vos besoins, vous permettront de réaliser l'ensemble des tests relatifs à ce type de personnages.

Degré d'opposition

Le degré d'opposition d'un pnj s'étend sur une échelle allant de 1 à 5. Il correspond non seulement au nombre de dés que vous lancerez lorsque vous le ferez agir mais aussi au nombre d'actions qu'il pourra réaliser durant un tour de combat.

Le degré d'opposition des archétypes présentés au sein de chaque ouvrage n'est pas indiqué. Il vous reviendra de leur en attribuer un selon la difficulté que vous souhaitez opposer à vos joueurs. Notez qu'en général, un pnj lambda lancera deux dés.

Degré d'opposition	Opposition potentielle
1	Faible
2	Moyen
3	Fort
4	Surpuissant
5	Surhumain

Attributs

Afin de simplifier leur gestion les pnj disposent d'attributs simplifiés regroupant l'ensemble de leurs savoirs. Pas de caractéristiques ni de compétences donc, simplement six variables qui couvriront l'ensemble de leurs capacités de manière globale.

Ces six attributs sont les suivants :

- **Combat** : représente les aptitudes d'attaque et de défense du pnj, autant au corps-à-corps qu'à distance.
- **Flux** : représente la capacité du pnj à user de pouvoirs surnaturels.
- **Robustesse** : représente les capacités physiques du pnj, sa vigueur et sa force.
- **Mental** : représente les capacités intellectuelles du pnj, sa force mentale, sa volonté...
- **Sens** : représente la capacité du pnj à percevoir son environnement.
- **Social** : représente les capacités qu'a le personnage à échanger avec son entourage, son charme, etc.

Niveaux des attributs

À chaque attribut est associé un niveau allant de 1 à 15 vous permettant de définir les capacités du pnj.

En jeu, cette valeur viendra s'ajouter au résultat du lancer de dé(s) lié au degré d'opposition.

Reportez-vous à la table suivante afin de prendre connaissance du rapport entre le niveau d'un attribut et la maîtrise relative qu'en aura le pnj.

Niveaux	Maîtrise
1 à 3	Néophyte
4 à 6	Connaisseur
7 à 9	Confirmé
10 à 12	Expert
13 à 15	Vétéran

PERSONNAGES NON-JOUEURS

SANTÉ

La gestion de la santé d'un pnj est très similaire à celle d'un avatar classique à ceci près qu'il s'avèrera bien plus fragile car par essence de nature éphémère.

Ainsi, il ne disposera pas d'une quelconque valeur d'Encaissement et subira toujours de plein fouet les dégâts bruts. Il est toutefois possible de lui adjoindre une protection qui fonctionnera alors de manière classique.

Afin de moduler l'opposition qu'il offrira aux joueurs, vous avez la possibilité de réduire la quantité de case de blessures d'un pnj. Dans ce cas là, ce sont toujours les cases infligeant les plus faibles malus qui sont éliminées les premières.

ACTIONS

Le nombre d'actions qu'un pnj peut réaliser au cours d'un même tour de combat correspond tout simplement à son degré d'opposition et est soumis dans ce domaine aux mêmes règles que les avatars des joueurs.

Pour effectuer son action, le pnj lance autant de dés que son degré d'opposition et en conserve deux. À ce résultat, il ajoutera le niveau de l'attribut concerné dans l'espoir d'obtenir un résultat supérieur ou égal au niveau de difficulté de l'action.

La règle des dés ouverts s'appliquent, tout comme celle de l'échec critique.

DÉGÂTS

Les dégâts causés par un pnj dépendent grandement de l'arme qu'il tient en main. Vous pouvez vous référer aux tables d'armement dans la partie Équipement de chaque supplément ou vous reportez à la table ci-dessous pour plus de rapidité. Il vous suffira de majorer la valeur souhaitée par 1D12.

Dégâts	Maîtrise
1 à 5	Mains nues
5 à 10	Armes légères (bâton, petit pistolet...)
11 à 15	Armes intermédiaires (fusils, épées...)
16 à 20	Armes lourdes (fusils à pompe, lances...)
21 à 25	Armes embarquées légères (mitrailleuses, lance-flammes...)
26 à 30	Armes embarquées intermédiaires (roquettes, artillerie légère...)
31 à 35	Armes embarquées lourdes (artilleries lourdes, missiles...)