

AMEYCA

Jouer un personnage Fortuned avec les règles de Symbiote Xpérience.

Le jeu Symbiote XP est la propriété de Gérard « Silef » Béjuis. Les règles de Symbiote XP sont disponibles sur le site <http://silef.free.fr>

24/09/06

James « Zharkol » Manez

Préambule

Comme pas mal de lycéens rôlistes avec trop de temps libre, un ami et moi nous étions attelés à création d'un jeu, lui s'occupant des règles, et moi de l'univers. Mais alors qu'il avait réussi à rédiger les règles de Symbioe Xpérience en quelques semaines, je n'avais pour ma part écrit que neuf misérables pages. Et lorsque les années lycées arrivèrent à leur terme, le projet fut oublié...

Il a fallu attendre l'été 2005, pour que je me replonge dans ce projet, en le fusionnant avec une tentative d'adaptation en JDR du Cycle de Ténébreuse de M.Z. Bradley. Voilà pour la petite histoire.

J'ai créé le peuple de Fortuna afin qu'il colle le plus possible avec l'idée de base de Symbiote Xpérience, c'est à dire l'utilisation des règles du poker avec des dés en guise de cartes.

Sommaire

Préambule:.....	page1
Création de personnage:.....	page 3
Fonctionnement du système:.....	page 9
Gestion du combat:.....	page12

1. CREATION DE PERSONNAGE

1.1 Quel type de personnage jouer?

Pour débiter, le plus simple à mon avis est d'endosser le rôle d'Illumen. Ce dernier est un «élu» de la Fortune, qui a été sélectionné à l'issue des Célébrations de Fortuna par une Cumph'Ny. Sa fonction ressemble à celle d'un conquistador; il tient à la fois de l'explorateur et du chef militaire (et du porte-bonheur). Entre autres, il peut être amené à conduire des expéditions de reconnaissance, négocier avec des tribus , amener des colons sur un site, attaquer les sites d'autres Cumph'Ny...

Un Illumen ne passe pas par un Centre de Formation pour apprendre son métier, il est formé sur le tas, à la dure. Les Fortuned pensent qu'un vrai élu de la Fortune doit être capable de s'adapter à toute situation. C'est pourquoi à leurs débuts, les Illumen ont tendance à écouter attentivement les conseils des soldats les plus expérimentés qu'ils commandent. Un Illumen peut faire subir beaucoup d'avaries à ses hommes, tant qu'il prouve que la Fortune est avec lui; perdre au jeu est ainsi un très mauvais signe...

Une cérémonie de Fortuna se conclut toujours par un appel d'offre lancé par des Cumph'Ny en vue de recruter les Illumen. Le salaire des Illumen est fonction de leur rendement; chaque découverte ou mission réussie fait progresser leur salaire ainsi que leur classement. Il n'est pas rare qu'un Illumen parvienne à obtenir un classement suffisamment élevé pour prendre la tête de la Cumph'Ny et rejoindre le rang des Pohwled. Comme un Illumen ne peut pas se rendre aussi régulièrement au Cas'No que les autres professions, il a droit de miser jusqu'à 20% de son salaire.

1.2 Créer un personnage

Un joueur est uniquement défini par ses compétences, dont le degré d'expertise est signalé par un chiffre allant de 0 à 5; outre les compétences communes à tous les Fortuned, il existe aussi les compétences spécifiques à chaque catégorie sociale, ainsi que ses compétences «personnelles». Après avoir noté les compétences communes et celles de la catégorie choisie, le joueur dispose d'un capital de 10 points à répartir entre ces compétences. La valeur de base d'une compétence commune est de 1, alors que celle d'une compétence de catégorie sociale est de 0.

Augmenter une compétence d'un degré coûte un point, mais on ne peut mettre plus de 4 points dans une compétence. Le joueur peut ensuite dépenser 10 autres points pour acquérir d'autres compétences ou renforcer celle qu'il possède déjà. Il suffit alors de déterminer ses points de vie qui équivalent à 10 plus la valeur de la compétence «Physique».

Exemple: Marc veut jouer un vieux philosophe ressemblant aux Cyniques grecs. Il choisit donc d'incarner un Lazhly. Il répartit ses 10 points de la manière suivante:
-*compétences communes*: 3 points en lire/écrire wordshin (ce qui fait quatre en tout avec le point de départ) , 1 point en mathématiques (donc 2 en tout)
-*compétences de catégorie sociale*: 1 points en malédiction, 4 points en rhétorique, 1 points en lire/écrire English

Il choisit ensuite, avec ses dix points supplémentaires, d'investir 4 points dans deux nouvelles compétences, se cacher(2 points) et perspicacité (2points).

Il dépense les points restants pour renforcer les autres compétences

1.3 Créer un personnage Illumen

Etant donné qu'un Illumen peut être issu de n'importe quelle classe sociale, vous n'avez qu'à suivre le processus normal, avec pour seules différences l'obligation d'investir au moins un point dans la compétence commune *Jeux de hasard*. En tant qu'Illumen, vous bénéficiez d'une compétence spécifique *Elu de la Fortune*, dont la valeur de départ est fixée à 1. Bien sûr elle pourra être

augmentée par la suite. Cette compétence vous permet d'ajouter un nombre de points inférieur ou égal à sa valeur au score de n'importe quelle autre compétence que vous utilisez. Ce bonus sera affecté avant de lancer les dés pour utiliser une compétence. La valeur combinée de la compétence et du bonus octroyé par Elu de la Fortune ne doit pas dépasser 7. Alors, on soutirera à sa valeur d'Elu de la Fortune le nombre de points dépensés.

1.4 Les catégories sociales

Compétences communes:

-Lire/Ecrire Wordshin: chez les Fortuned, l'analphabétisme est quasiment inconnu; même les réfugiés en provenance du Menth'Reelm apprennent à lire et écrire dans les centres de formation.

-Mathématiques: elles revêtent une grande importance chez les Fortuned, notamment les probabilités et les statistiques. Cela est à relier avec le culte de la Fortune. Grâce aux probabilités, il est possible de prédire les humeurs de la Fortune, et donc d'éviter de la mécontenter.

-Jeux de hasard: chez les Fortuned, les jeux de hasard relèvent du sacré: Fortune se manifeste à travers eux pour indiquer qui elle protège. Parmi les dizaines de jeux pratiqués, le plus populaire est le Pok'r, une variante de l'antique jeu de Poker.

Lahzly

Intellectuels rebelles, les Lahzly ont rejeté le mode de vie Fortuned et s'opposent à la tutelle du SCSS. L'oisiveté est leur credo, la rue leur foyer. A longueur de journée, ils interpellent les passants pour les entretenir de propos séditieux, les insulter ou implorer une maigre pitance. Régulièrement, ils se regroupent dans des Lyb'Rarhy, lieux de savoir où sont exposés les ouvrages des temps anciens, pour lire, débattre, ou préparer des actions terroristes contre le gouvernement. Leur rapports avec les Hommes-Loi sont au mieux orageux, et dégénèrent souvent en pugilats.

-Malédiction: le passant qui ignore les interpellations d'un Lahzly s'expose inmanquablement à l'une de leurs malédictions fleuries. Le plus souvent, ces malédictions ne sont pas suivies d'effet, mais il est déjà arrivé qu'elles se concrétisent...

-Détrousser: pour survivre, un Lahzly compte normalement sur la générosité des autres. Mais si les bonnes âmes se font rares, il peut s'avérer nécessaire de «forcer sa chance», selon l'expression consacrée!

-Lire/Ecrire English: la langue de l'ancienne Amérique n'a pas été oubliée par les Lahzly, qui conservent précieusement les ouvrages de cette époque.

-Rhétorique: en chaque Lahzly sommeille un artiste des mots; qu'ils sculptent des phrases les plus finement ciselées ou qu'ils d'emploient les expressions les plus crues, l'auditoire n'en sort jamais indemne.

-Bagarre: lorsque l'on a affaire aux forces de l'ordre, les beaux mots ne servent plus à grand chose; une bonne droite est bien plus efficace!

- Une compétence au choix parmi les suivantes:

-Philosophie: la philosophie Lahzly s'intéresse particulièrement aux notions de destin et de libre-arbitre; l'homme n'est-il que le jouet de la Fortune ou au contraire son propre maître? Entre ces positions extrêmes, un grand nombre de points de vue plus nuancés existent.

-Histoire: l'histoire, pour les Lahzly, sert à comprendre les relations entre l'homme et la Fortune. En débusquant les interventions passées de la Fortune, on peut mieux comprendre sa nature.

-Poésie: La poésie Lahzly rejette toute notion de régularité; elle entend dépasser le « formalisme mathématique » de la poésie traditionnelle qui a « escoufflé l'âme, cette petite chose hagarde que l'on évoque pour aussitôt oublier ». Rimes libres, mots inventés, métaphores incongrues (dans les meilleurs cas)... La poésie Lahzly déborde d'inventivité, à tel point que l'oeuvre d'un poète est souvent incompréhensible pour tout autre que lui-même!

-Musique: Ahh... Qui n'a jamais vibré à l'écoute de la voix éraillé d'un Lahly saoul, qui n'a jamais ressenti le frisson du plaisir lorsque l'air frémissant porte le son d'une guitare désaccordée? La

musique, chez les Lahzly va à l'encontre de ces notions réactionnaires que sont l'harmonie ou la mélodie. Comme le dit le célèbre artiste Reddy : la musique ne sert pas à flatter l'oreille, mais à la brutaliser, la martyriser, afin que les Fortuned sortent enfin de leur torpeur ».

Uvhyled

Etre Uvhyled est le lot de la majorité de la population fortunin. Si les métiers des armes sont plus rudes que l'existence

Sudheer

l'infanterie fortunin est légèrement protégée mais très disciplinée. L'autre atout de l'armée est son artillerie, de loin la plus nombreuse et sophistiquée d'Ameyca.

-*Ollbeerd*: Une hallebarde longue de 4 mètres que les soldats apprennent à utiliser en formation serrée

-*Dagr*: un petit poignard dont les soldats se servent pour le corps à corps. Equilibré pour le lancer.

-*Fyer*: l'arme de prédilection des tireurs Fortunin; il s'agit d'une arbalète de poing, aux carreaux empoisonnés.

-*Physique*: l'entraînement physique intense dispensé dans les casernes vise à faire des soldats de véritables forces de la nature.

Law'Ned (Homme loi: policier)

Ils veillent au maintien de l'ordre.

-*droit*: tout policier est aussi un juge potentiel; c'est pourquoi il doit connaître sur le bout des doigts la Grille des peines, qui classe les peines encourues en fonction de la gravité du délit.

-*Fyer*: l'arme de prédilection des tireurs Fortunin; il s'agit d'une arbalète de poing, aux carreaux empoisonnés.

-*Dyz*: une petite matraque en cuivre.

-*Se repérer en ville*: un Polh'Ned connaît quasiment par cœur la géographie de la cité où il travaille. Les cités fortunin étant toutes bâties sur le même modèle, cela lui permet de se repérer convenablement dans une autre ville.

Far'Ned

ils servent dans les Cump'Ny aussi bien en tant qu'hommes d'équipage d'un navire, qu'en tant que membres d'une expédition d'exploration.

-*Navigation*: non content de connaître sur le bout des doigts toutes les opérations d'un navire, les Far'Ned savent aussi bien se repérer par rapport aux étoiles que comprendre des cartes nautiques.

Du fait du taux élevé de pertes, chaque homme doit être capable de remplacer son prochain au pied levé, ce qui implique une formation polyvalente.

-*Shord*: un cimeterre d'un mètre de long, arme traditionnelle des Far'Ned.

-*Orientation*: bien sûr, on peut laisser la Fortune guider ses pas, mais parfois il faut savoir lui donner un petit coup de pouce...

-*Survie*: lorsque l'on est loin de la civilisation, vaut mieux savoir se débrouiller par soi-même: chasser, trouver un point d'eau... Tout cela fait partie de la panoplie de l'explorateur en herbe

Workned

-*Connaissance des machines*: les workned savent comment construire et entretenir les automates les plus courants.

-*Bricolage*: l'esprit manuel très développé des Workned leur permet de trouver des façons originales de créer ou de réparer des objets.

-*Code Workned*: le code Workned est un ensemble de droits et de devoirs qui fixe les rapports entre Workned. Par exemple, tout Workned est censé verser une part de son salaire dans une caisse

commune, utilisée pour indemniser les victimes d'accidents de travail et les Workned trop vieux pour travailler, ou bien d'aider ses confrères lorsqu'ils le demandent. Une bonne connaissance du code est indispensable pour être intégré parmi les Workned et apprécié d'eux.

-Physique: habitués à porter de lourdes charges et à accomplir des travaux fatigants, les ouvriers sont en général bien bâtis

Wurshned

Un peu moins nombreux que les Uvhyled, les Wurshned forment l'armature de la société Fortuned. Ce sont eux qui fournissent la nourriture et qui prodiguent tous les services essentiels au maintien de la cohésion sociale.

Paysan Cutryned

-Physique: malgré l'aide d'animaux de bât ou d'automates, le paysan doit souvent mettre la main à la pâte...

-Agronomie: l'art de faire pousser les plantes s'est élevé au rang de science chez les Fortuned. Les divers traités publiés par le Service D'Agronomie Appliquée font partie des ouvrages de chevet d'un Cutryned. Cette compétence implique aussi une connaissance poussée des plantes de Fortuna et de leurs propriétés.

-Élevage: les fortunés ont accumulé des connaissances très poussées dans le domaine de l'élevage; croisements d'espèces, élevage hors-sol... Grâce à cette compétence, on sait non seulement sélectionner les meilleurs espèces pour une tâche donnée, mais aussi comment entretenir les animaux d'élevage fortunés.

-Equitation:

-Connaissance du temps: La Fortune pouvant faire ou défaire les récoltes, mieux vaut connaître ses caprices... Un Cutryned compétent est capable de reconnaître les fluctuations climatiques avec quelques heures d'avance, voire quelques jours d'avance sur le néophyte. Il peut aussi prévoir la physionomie générale d'une saison: «cet été sera au moins aussi pluvieux que l'été de 4152 où mon grand-père avait perdu toute sa récolte de betteraves...».

Pêcheur Fyshned

-Physique: «pêcheur en bonne santé, pêche assurée» dit la sagesse populaire...

-Navigation côtière: la compétence regroupe la construction et l'entretien d'une petite embarcation, tel que le Smoll, navire traditionnel des Fyshmen, ainsi que son maniement le long des côtes.

-Pêche en mer: un Fyshned doit pouvoir repérer les coins riches en poissons et savoir comment les attraper. Cela implique une connaissance profonde de la faune marine; les vieux Fyshned peuvent vous parler de la reproduction des Kallee pendant des heures, tout en faisant des digressions savantes sur la meilleure façon de cuire un To'Emm ou sur les migrations quinquennales des Uji'Peer.

-Une arme au choix: dagr ou fyer

-Connaissance du temps: savoir quelques heures à l'avance si une tempête menace peut faire la différence entre la vie et la mort. Un bon pêcheur ne se contente pas de prédire le temps à partir de phénomènes observables (force du vent, mouvements des nuages, des oiseaux..); il «sent» l'orage venir grâce à son instinct affûté par des années d'expérience.

Cadre Shelned

-Administration: connaître la composition et le fonctionnement de l'administration est essentiel si l'on ne veut pas être ballotté infiniment de service en service pour une simple demande de renouvellement de papier hygiénique. C'est un exercice de longue haleine: essayer de mémoriser laborieusement des 44 départements dépendants du Service de Simplification des Procédures, que l'apprentissage des différentes façons de déplaire à un supérieur hiérarchique.

-Droit: tout policier est aussi un juge potentiel; c'est pourquoi il doit connaître sur le bout des doigts la Grille des peines, qui classe les peines encourues en fonction de la gravité du délit.

-Langage Shelned: la compétence indispensable à tout Shelned; même si vous êtes totalement incompetent dans votre tâche, vous pourrez toujours noyer le poisson grâce à vos phrases alambiquées et incompréhensibles. Si jamais vous devez, Fortune vous en préserve, compulsiver un dossier rédigé par un Shelned, cette compétence vous sera très utile pour ne pas décrocher la mâchoire dès la première page!

-Perspicacité: lorsque l'on a affaire à un supérieur, mieux vaut savoir ce qu'il a derrière la tête, histoire de ne pas commettre d'impairs!

Une compétence au choix parmi

-Médecine:

-Projections mathématiques: c'est l'art de prédire l'impact que pourrait avoir une décision. Les spécialistes de cette discipline sont connus sous le nom de Merka'Do, ou Projecteurs. Bien sûr, la justesse de la prédiction n'est pas garantie, d'où l'intérêt de bien maîtriser le langage Shelned pour se couvrir...

-Finances:

-Mathématiques Avancées: c'est grâce à cette compétence qu'un Tell 'Do peut décrypter le Calcul Social (voir page 52 du livret Univers).

Pohwled

-Commander: la moindre des choses que l'on puisse attendre d'un dirigeant, c'est de savoir donner des ordres. Toutefois, il ne suffit pas d'aboyer quelques directives pour se faire obéir; les subordonnés prendront mal un plaisir d'interpréter vos propos de travers... La première fois que vous recevrez un rapport sur l'homosexualité féminine avec force illustrations à l'appui au lieu du compte-rendu sur les pouvoirs psychique des Menth que vous vouliez présenter au Conseil Etatique, vous comprendrez ce que je veux dire! Et vous pourrez toujours les accuser de "délit de désobéissance" et porter l'affaire devant un policier, vous y perdriez plus de points qu'eux, étant donné votre position sociale élevée! C'est pourquoi les Pohwled ont recours à un langage d'une correction extrême lorsqu'ils donnent leurs ordres, prenant bien soin de caresser leur subordonné dans le sens du poil.

-Gestion:

-Comédie: comme leurs moindres faits et gestes peuvent être retransmis sur les Tell'Ee, les Pohwled ont appris à dissimuler leurs pensées et sentiments et à endosser des personnalités factices.

-Perspicacité: avec tous ces loups qui se cachent dans votre bergerie, vous avez tout intérêt, en tant que Pohwled, à savoir les reconnaître avant qu'ils ne vous dévorent comme un agneau...

1.5 Exemples de compétences extraites du manuel de Symbiote XP

Alchimie. Cette compétence permet de fabriquer toutes sortes de substances telles que les drogues, poisons et médecines.

Bagarre. Cette compétence permet de se battre à mains nues et avec des armes improvisées (pied de chaise, bouteille, etc.).

Baratin. Cette compétence permet grâce à des mots bien choisis d'endormir la méfiance de

son interlocuteur. Celui-ci se sentira sûrement abusé une fois l'entretien terminé et se méfiera plus lors d'une prochaine rencontre.

Séduction. Cette compétence permet d'utiliser ses charmes et offre une idée de l'attirance que provoque le personnage.

Bouclier. Cette compétence permet d'utiliser un bouclier pour parer ou pour repousser des adversaires (et éventuellement de frapper avec).

Comédie. Cette compétence permet de dissimuler son identité, ses sentiments et pensées lors d'une discussion.

Aura. Le charisme du personnage auprès d'un groupe. Sert aussi bien à haranguer une foule qu'à se faire obéir de ses troupes. Encore faut-il que les arguments utilisés soient censés...

Crocheter. Cette compétence permet de forcer à l'aide de crochets différentes serrures.

Déplacement silencieux. Permet de se déplacer à pas feutrés en effectuant peu, voir pas de bruit.

Désamorcer&Piéger. Cette compétence permet de désamorcer des pièges ou d'en installer.

Détecter piège. Cette compétence permet de déceler pièges et passages secrets.

Tire-laine. Cette compétence permet de détrousser impunément d'honnêtes passants.

Dressage. Cette compétence permet de d'appivoiser les animaux, de leur apprendre à ne pas avoir peur de la foule ou d'une bataille.

Equitation. Cette compétence permet de monter un animal, de le diriger mais aussi de lui éviter de se faire mal et d'économiser ses forces.

Escalade. Cette compétence permet de grimper sur des surfaces verticales (arbres, falaise, murs).

Esquive. Cette compétence permet d'anticiper les coups de manière à pouvoir les éviter (l'esquive est une alternative à la parade).

Estimation. Cette compétence permet de connaître la valeur pécuniaire et la qualité de tout objet.

Lancer. Cette compétence permet de lancer des projectiles, cela comprend l'utilisation des frondes et des armes de jet comme les couteaux et haches de lancer.

Légendes. Cette compétence permet de se remémorer les contes et légendes (il y a toujours une part de vérité dans les contes et légendes).

Lire&Ecrire. Cette compétence regroupe la capacité du personnage à lire et écrire sa langue maternelle.

Marchander. Cette compétence permet d'obtenir un meilleur prix ou d'être le dindon de la farce...

Natation. Cette compétence permet au personnage de se mouvoir dans l'eau (sans se noyer).

Navigation. Cette compétence permet de manœuvrer une embarcation légère ou d'apporter son aide aux manœuvres pour des embarcations de plus grande envergure.

Orientation. Cette compétence permet d'éviter de se perdre, de suivre des indications ou une carte pour arriver à bon port et ce au plus vite.

Perception. Cette compétence permet de savoir si les sens du personnage sont suffisamment en alerte pour que rien ne trompe sa vigilance ou ne passe inaperçu (un objet sous le lit, un homme derrière une colonne, etc.).

Perspécacité. Cette compétence permet au personnage de connaître approximativement l'état d'esprit d'une personne en train de parler mais aussi de savoir si cette personne lui cache quelque chose.

Pister. Cette compétence permet de trouver et de suivre des traces laissées par un animal, une personne ou un véhicule.

Physique. La force physique, l'endurance et la robustesse du personnage.

Se cacher. Cette compétence permet de se dissimuler des regards et de trouver une cachette improvisée.

Art de la guerre. Maîtrise des concepts de la stratégie et de la tactique militaire.

Agilité. Les capacités de réflexes, les qualités d'acrobate du personnage : réception en cas de chute, sauts, pirouettes, la vitesse de course...

Soins. La maîtrise des techniques de guérison employées par sa société.

2.LE FONCTIONNEMENT DU SYSTEME (ce chapitre reprend le texte du manuel de Symbiote XP, avec quelques adaptations de ma part)

2.1.Règles générales

Le système suit les règles du Pok'r, une variante du Poker se jouant avec des dés. Le jeu peut aussi bien se jouer avec des dés à six faces que des dés à huit ou dix faces. Lorsque le maître de jeu estime qu'un lancer de dés est nécessaire pour accomplir une action, il détermine la réussite d'une action, dont le joueur doit égaler ou surpasser le seuil de réussite en lançant 5 dés. Bien sûr, plus le niveau de réussite du joueur est élevé, mieux c'est! Les degrés de compétence servent à relancer un nombre de dés égal à la valeur de la compétence. Le joueur doit définir au préalable les dés du premier lancer qu'il désire conserver. De plus, à chaque lancer, il ne pourra pas utiliser un nombre de dés supérieur à 5 moins le nombre de dés qu'il désire conserver du lancer précédent.

Difficulté	Seuil de Réussite	Niveau de réussite	Commentaire
Facile	1 paire	1	2 dés identiques
Moyen	2 paires	2	2 et 2 dés identiques
Malaisé	1 brelan	3	3 dés identiques
Difficile	1 full	4	2 et 3 dés identiques
Périlleux	1 carré	5	4 dés identiques
Surhumain	1 quinte	6	5 dés identiques

2.2.Tests d'opposition

Lorsque deux personnages s'opposent, le MJ les départage via un ou plusieurs tests d'opposition. Pour cela chaque personnage effectue son action et relance ses dés selon sa valeur de compétence comme indiqué au chapitre précédent. Toutefois, remporter la confrontation exige non pas d'égaliser un niveau de difficulté, mais de surpasser la réussite de l'adversaire. A l'instar du poker, une paire de 5 est plus forte qu'une paire de 3. Dans le cas (hypothétique) où les deux personnages effectuent les mêmes réussites, il y a match nul.

Exemple: *Suite à une déception amoureuse, Hannibal désire noyer son chagrin dans l'alcool. Malheureusement, sa bourse est vide et il se résigne à arpenter les rues comme une âme en peine. En passant devant une taverne, il voit qu'un concours de buveur de bière est sur le point de commencer. Sautant sur l'aubaine, il s'y inscrit fissa. Le voilà face à 10 chopes de bières et un adversaire sérieusement entraîné (physique: 3). Le pauvre avorton qu'est Hannibal (physique 1) ne risque pas de faire long feu!*

Le MJ décide que trois tests d'opposition suffiront à les départager.

Résultats de l'opposition:

	Hannibal.			Pilier de bar.			Commentaires.
	Résultat avant relance.	Résultat après relance.	Niveau de réussite	Résultat avant relance.	Résultat après relance.	Niveau de réussite	
Après 3 bières.	6 2 3 6 7	6 2 7 6 7	2	1 1 7 2 1	1 1 2 1 1	5	Le pilier de bar possède une sérieuse avance il descend ses bières sans sourciller.
Après 6 bières.	7 2 1 6 1	3 2 1 6 1	1	1 2 5 3 8	6 6 4 3 8	1	Hannibal n'arrive pas à regagner de terrain et prend encore un peu de retard, à moins d'un miracle ça va être difficile !

Après 9 bières.	7 4 7 1 1	7 2 7 1 1	2	2 3 1 4 1	6 7 1 2 1	1	Malgré ses efforts sur la fin Hannibal n'arrive pas à combler son retard et doit s'incliner.
Total			5			7	La victoire revient au Pilier de bar par 7 à 5 !

Dés relancés.

Dés gardés

2.3 Bonus & malus:

Avant un lancer de dés, le meneur de jeu peut choisir de minorer la valeur de la compétence utilisée par le joueur, si son emploi ne peut se faire dans des conditions optimales, ou si la compétence utilisée ne correspond qu'imparfaitement à l'action entreprise. Au contraire, la compétence du joueur peut être majorée lorsqu'il dispose d'information ou de soutien facilitant sa tâche. Néanmoins autant bonus que malus ne peuvent s'appliquer sur des durées supérieures à une action.

Exemple: Suite à une bagarre dans un bar Hannibal a été blessé au bras droit. Toute action exécutée avec son bras droit sera alors sujette à un malus, jusqu'à guérison.

2.4 Réussite critiques & échec critique:

Lorsqu'un personnage effectue une action, deux cas différents peuvent se présenter en dehors de la réussite et de l'échec «classique»:

- La réussite critique: si le niveau de réussite du lancer effectué est supérieur ou égal à 2 plus le niveau qui devait être atteint.
- L'échec critique: si le résultat du lancer est une suite (ex : 6 4 3 5 7), le fait de faire une suite au premier lancer ne permet pas de relancer les dés en fonction de la valeur de la compétence associés.

Dans le premier cas, l'action est extraordinairement exécutée: le résultat procure un gros avantage au joueur. Dans le second cas l'action se passe extraordinairement mal : le personnage rate totalement son action, il se met en danger ou se couvre de ridicule...

Lors d'un échec critique il est possible de lancer un D6 pour déterminer l'ampleur de l'action du personnage sur la table ci-dessous, à moins que le maître de jeu ne préfère choisir le sort du personnage.

Valeur obtenue	Commentaire
1	Le personnage rate son action sans préjudices supplémentaires.
2	L'action est totalement ratée, le personnage se couvre de ridicule.
3	Les compétences du personnage sont minorées durant un laps de temps déterminé par le meneur.
4	Le personnage se trouve en incapacité d'effectuer toute action durant un laps de temps déterminé par le meneur.
5	L'action du personnage met sa vie en danger (ex : se jeter sur l'arme de l'adversaire).
6	L'action du personnage met le groupe en danger .

Le fait de faire un échec critique rajoute au personnage un point joker une fois que les effets de l'échec critique ont pris fin (pour éviter que ces points ne servent d'échappatoire immédiat).

2.5. Les points joker

Au début de chaque partie tous les joueurs reçoivent un point joker, qui s'additionne aux points joker que possède déjà chaque personnage. Un point permet à un joueur, après un lancer de dés, de remplacer le nombre indiqué sur un dé par celui qu'il désire. Par contre, il ne peut en aucun cas être utilisé pour annuler un échec critique.

2.6. Amélioration des compétences

Les points d'expérience sont répartis à la fin de chaque séance de la manière suivante:

- 1 à 4 points selon le succès du groupe aux yeux du meneur.
- 0 à 2 points selon le succès personnel aux yeux du meneur.

A la fin d'une aventure longue ou ardue le meneur peut offrir de 1 à 3 points supplémentaires.

Les points sont ensuite dépensés en prenant pour référence le tableau suivant:

Compétence d'origine => voulue	Coût en points d'expérience
0 => 1	4
1 => 2	9
2 => 3	15
3 => 4	22
4 => 5	30

Point particulier: la compétence *Elu de la fortune* d'un personnage ne peut être augmentée qu'à la suite d'une séance où ce personnage a effectué une réussite ou un échec critique.

3. GESTION DES COMBATS ET DES DEGATS

3.1. Initiative

Avant chaque nouvelle action, chaque joueur joue avec son ou ses adversaire(s) (sûrement le meneur) à pierre papier ciseau, le gagnant est celui qui décide en premier de son action, l'autre joueur ayant connaissance de son action agit en réponse.

Le fait d'attaquer quelqu'un de dos donne automatiquement l'initiative à l'attaquant, sauf si la personne attaquée s'en rend compte, auquel cas elle pourra essayer d'effectuer une action en réponse.

3.2. Actions/tour

Un tour de combat dure approximativement six secondes et chaque personnage dispose de quatre actions par tour.

Ces actions peuvent être:

- Parler, lancer une interjection.
- Porter une attaque au corps à corps (attaquer avec certaines armes coûte plusieurs actions) ou à distance.
- Parer un coup ou l'esquiver.
- Dégainer une arme ou prendre un objet à terre.
- Encocher une flèche ou recharger une arbalète (2 actions pour l'arbalète).
- Parcourir une distance de trois pas.
- Se relever d'une chute.

Les actions s'effectuent sans ordre précis, ce sont les joueurs qui décident de l'ordre des actions qu'il souhaite entreprendre en réagissant par rapport à leur adversaire.

3.3. Attaque

La difficulté d'une attaque au corps à corps est moyenne (se reporter aux tableaux de seuil de difficulté). La difficulté d'une attaque avec une arme de lancer ou une arme de tir est moyenne jusqu'à mi-portée, et malaisée de la mi-portée jusqu'à la portée maximum.

Si un combattant porte une attaque:

- sur un personnage qui ne se défend pas (pas de test d'esquive ou de parade): il lui suffit de dépasser le seuil de difficulté moyenne pour toucher son adversaire.
- un adversaire qui se défend: l'adversaire fait un test défensif d'esquive, de parade ou de parade avec son arme. C'est le test ayant le niveau le plus élevé qui l'emporte (l'attaquant doit néanmoins dépasser le seuil de difficulté pour que le coup porte).

Si le niveau du jet du personnage attaquant est supérieur ou égal à deux plus le niveau du jet de défense (esquive ou parade) de l'adversaire, alors le nombre de dommages est doublé.

Un personnage qui inflige un coup tire les dégâts (dé de l'arme) auxquels on soustrait les protections de l'armure du personnage touché (et en option un D20 pour localiser les dommages). Pour la localisation des dommages reportez-vous aux schémas ci-contre, ces schémas permettent de connaître la partie du corps touché, il est ensuite libre à vous d'en déduire des malus suivant le membre touché...

Si le personnage attaquant décide de viser une partie précise du corps de son adversaire sa compétence d'attaque est minorée d'un niveau (deux si c'est une zone vitale), si l'adversaire est touché il souffrira d'un malus lié à la zone touché. Si la zone visée est vitale (tête, cœur...) une réussite critique a de forte chances de tuer net l'adversaire.

3.4. Défense:

Les tests de défense peuvent être de deux types :

- La parade se pratique avec une arme ou avec un bouclier ; l'emploi d'un bouclier sert aussi à parer un projectile ou une arme de jet.
- L'esquive permet d'éviter les coups ou de se désengager d'un corps à corps sans recevoir une attaque en traître de l'adversaire. Il est possible d'esquiver une arme de jet ou un projectile, mais avec un malus de un degré à la compétence.

Il suffit que le niveau d'un test de défense soit supérieur ou égal au test d'attaque de l'adversaire pour que le coup soit évité ou bloqué.

Si le jet d'esquive ou de parade est supérieur ou égal à deux plus le niveau de réussite de l'attaquant, le défenseur évite non seulement l'attaque mais peut aussi donner un coup à son assaillant sans que celui-ci puisse se défendre (il faut néanmoins dépenser des points d'action pour cela).

3.5. Blessures et combat

A chaque fois qu'un personnage est touché par un coup son armure absorbe une certaine quantité de dommages, voire la totalité, mais elle peut en laisser passer une certaine quantité. Dans ce cas les dommages reçus sont soustraits aux points de vie actuels du personnage.

Il est à noter que la perte en un coup d'1/5ème de ses points de vie ou plus peut sonner le personnage, cela se traduit par la diminution de un du nombre d'actions pour le tour en cours ou pour le tour suivant si le personnage a déjà utilisé son quota d'actions pour le tour en cours. Le fait de tomber à zéro points de vie ne tue pas le personnage mais le plonge dans l'inconscience, si des soins ne sont pas prodigués dans les minutes qui suivent le personnage meurt.

3.6. Soigner les blessures:

On peut récupérer un point de vie par jour si l'on prend le temps de se reposer et si on ne fait pas d'efforts intenses (combat, escalade, course...). La compétence de Soin permet de récupérer un nombre de points de vie équivalent à son niveau de réussite de l'action, une fois par jour.