

Livre 1

LA
COMPAGNIE
DES
GLACES



LA **COMPAGNIE** DES **GLACES**

FABRICE CAYLA

JEAN PIERRE PECAU

La COMPAGNIE DES GLACES ne serait pas ce qu'elle est sans l'aide et la
bienveillance d'un certain nombre de personnes, qu'ils en soient ici remerciés et notamment
GJ ARNAUD bien-sûr
M. CARPENTIER des éditions Fleuve Noir
M. P CASTELLI président du club Astrolabe
M. P ROSENTHAL
M. CARRIE de la REGLE A CALCUL
et M. FAVART qui saura bien trouver pourquoi



Imaginez, imaginez une terre glacée où les vents soufflent à plus de 100 km/h tous les jours de l'année, une terre sans soleil et sans saisons, une terre de l'hiver perpétuel.

Nous sommes en 3160, il y a deux siècles, la lune, ravagée par les dépôts de déchets atomiques entreposés par les hommes, explose recouvrant le monde d'une chape de poussières. En moins d'un an la température à l'équateur a baissé de 40° degrés, les mers ont gelé et la terre a subi la plus fantastique des catastrophes écologiques de sa longue histoire.

Notre civilisation a disparu dans cette nouvelle glaciation avec les trois quarts de la population. Mais quelques îlots ont pu survivre, groupés un peu au hasard autour d'anciens dépôts de chemin de fer. A mesure que l'homme s'adaptait à ces nouvelles conditions de vie, les noyaux de survivants, utilisant le rails pour se déplacer mirent en place l'ébauche d'une nouvelle civilisation basée exclusivement sur les chemins de fer. Ainsi naquirent LES COMPAGNIES DES GLACES. Tout d'abord une multitude de petites compagnies, puis, à mesure que le temps passait de grands trusts unirent par l'argent et la force cette agglomération de micro-sociétés pour en faire de grands ensembles puissants.

Dans ce monde ferroviaire et glacé, malheur à celui qui ne se conformait pas aux lois de la police rail et de la caste des Aiguilleurs, les marginaux, les scientifiques qui cherchaient des moyens de percer la croûte de poussières pour faire réapparaître le soleil furent impitoyablement traqués et massacrés. Le nouvel ordre alla même jusqu'à faire disparaître toutes traces du soleil et de l'ancienne civilisation du chaud des bibliothèques et des bases de données.

Une nouvelle écologie vit le jour, le peu d'animaux qui avaient survécu aux rigueurs extrêmes du froid s'adaptèrent pour vivre par des températures moyennes de -50°. Parmi cette nouvelle faune les gens du chaud remarquèrent bientôt d'étranges animaux, marchant sur deux pattes et couverts d'une belle fourrure rousse. Ils vivaient en tribus nomades, pacifiquement. Certains scientifiques admirent l'hypothèse qu'il s'agissait d'une mutation humaine et que les Roux étaient en fait des hommes parfaitement adaptés à la nouvelle écologie du monde. Le scandale fut terrible, on suspecta les scientifiques de menées anti-compagnies, les Roux furent une fois pour toute rabaisés au rang d'animaux tout juste intelligents par le clergé de la Nouvelle Rome qui ne leur reconnut pas d'âme.

Et pourtant... Les Roux continuèrent à nomadiser dans le Grand Nord, libres et pacifiques, plus heureux sans doute que les hommes du chaud dans leurs trains glacés et leur société paranoïaque. Le temps passa, les hommes rebâtirent une nouvelle civilisation tant bien que mal, les frontières et les coutumes se fixèrent, les scientifiques redécouvrirent les techniques de notre monde mais le poids des Compagnies orientait la vie des hommes comme les recherches des savants uniquement vers le rail et les locomotives. Deux siècles après la catastrophe le monde est à peu près organisé, c'est votre monde, pour le meilleur comme pour le pire.

LA VIE DANS LE MONDE DE COMPAGNIE

Le système social instauré par les Compagnies n'est pas à proprement parlé libéral, on peut même dire qu'il ressemble aux pires systèmes totalitaires de notre monde actuel. La vie est dure dans le monde des glaces, de par les conditions écologiques il est pratiquement impossible à un groupe humain de survivre hors du système des rails et les Compagnies le savent bien. En échange de la chaleur et d'une relative sécurité, elles exigent une obéissance sans faille, de plus la population reste traumatisée par l'explosion de la lune et la nouvelle glaciation, les hommes et les femmes des glaces développent toute une série de fantasmes et de peurs comme la peur de l'eau et cette fascination/répulsion envers les hommes Roux. L'univers des Compagnies est glauque et sans espoir on peut le comparer aux univers de K. Dick ou d'Orwell, les joueurs devront donc jouer en conséquence et les meneurs de jeu qui créeront eux-mêmes leurs scénarios ne devront pas perdre de vue la dureté et l'absence de pitié du monde des Glaces où la survie n'a pas de prix.

GLOSSAIRE

Voici un glossaire des principaux termes et systèmes employés dans la
COMPAGNIE DES GLACES.

1D100 Jet de pourcentage : Lancement de 2 dés à 10 faces afin de générer un résultat entre 1 et 100. Le premier dé donne les dizaines et le second les unités. Le résultat est souvent converti en pourcentage. Une méthode simple : lancez déjà un seul dé qui figurera les dizaines puis, si cela en vaut la peine, affinez le résultat en lançant le dé des unités. Exemple 3 & 8 donne 38 ou 38 %. Si on lance seulement le premier dé on fait 3 et on sait que le résultat sera supérieur à 29.

1D6 : Jet d'un dé 6 faces générant un résultat entre 1 et 6.

2D6 : Jet de deux dés à 6 faces générant un résultat entre 2 et 12.

1D10 : Jet d'un dé à 10 faces générant un résultat entre 1 et 10.

TEST : Méthodes de traitement des jets sous les talents (3 méthodes en tout), permettent de juger d'un résultat selon différents critères.

TABLE DES TESTS : Table de Résultat permettant de calculer la plupart des résultats des actions du jeu.

MODIFICATEUR : A l'aide de la table des Tests, permet de calculer les bonus/malus d'une action selon qu'elle est plus ou moins facile à réaliser. Les modificateurs sont presque toujours exprimés en colonnes (COL), positives (+1COL) ou négatives (-1COL). La colonne indique le pourcentage à réaliser pour réussir l'action. D'autres modificateurs sont exprimés en points qu'il faut soustraire ou ajouter au résultat d'un dé.

JET ou TEST SOUS CARACTERISTIQUE ou SOUS TALENT : Jet d'ID100 qui permet de savoir si une action est réussie ou non. Un jet est tributaire d'un type de TEST (voir Test) et souvent d'un MODIFICATEUR (voir Modificateur). Possède un plancher de 06 % au dessous duquel une action est toujours réussie et un plafond de 96 % au-delà duquel une action est toujours ratée. Pour réussir un jet il faut que le résultat du D100 soit inférieur ou égal au % du talent ou de la caractéristique impliquée après que toutes les modifications aient été calculées.

CARACTERISTIQUE ou CAPACITE (CAPA) : Chiffre exprimant le niveau d'un personnage dans différents grands domaines de l'activité humaine (en gros le physique et le mental).

TALENT : Chiffre exprimant le niveau d'un personnage dans chaque action de la vie (courir, séduire, tirer etc.). Ils découlent des CAPA et sont exprimés en pourcentage avec un chiffre allant de 06 à 95 %.

GRAND AIGUILLEUR (GA) : Non pas Gentil animateur ! C'est le meneur de jeu, le metteur en scène, celui qui raconte l'histoire et le monde dans lequel vivent les personnages des joueurs, il pose les situations, interprète les PNJs, gère les règles.

PERSONNAGE : Rôle que va interpréter un joueur pendant une partie.

FEUILLE DE PERSONNAGE : Feuille qui regroupe toutes les caractéristiques et les talents d'un personnage.

MONTER UN PERSONNAGE : Action permettant de créer un personnage à l'aide des règles du jeu.

PERSONNAGE NON JOUEUR (PNJ) : Personnage joué par le GA. C'est l'interlocuteur des personnages des joueurs, ils peuvent être des amis, des ennemis ou des rencontres que les joueurs font au cours de l'aventure, de la partie. Dans une même partie, un GA peut jouer plusieurs dizaines de PNJ et plusieurs à la fois.

POINTS DE VIE (PV) : Chiffre exprimant la "santé" d'un personnage lorsque ce chiffre est réduit à zéro le personnage est mort.

SCENARIO ou AVENTURE : C'est l'histoire que vont vivre les personnages, lue et jouée par le GA.

CAMPAGNE : Suite de scénarios s'enchaînant et formant une grosse aventure souvent jouée en plusieurs parties.

EXPERIENCE : Si, à la fin d'une aventure, un personnage est toujours en vie, il accumule de l'expérience, c'est-à-dire que ses talents gagnent des points.

POINTS DE DEGATS : Ce sont les points qu'un personnage perd à la suite d'une blessure ou d'une maladie, ils sont défalqués de ses points de vie.

POINTS DE DEPASSEMENT : Ce sont les points qu'un personnage peut employer durant un test pour faire monter brièvement son pourcentage initial.

ORIENTATION, PETITE PEUR et GRANDE FAIBLESSE : Ce sont les orientations philosophiques, les peurs et les faiblesses d'un personnage, ce qui fait sa spécificité et son épaisseur psychologique

MATERIEL DE JEU : Plateau*, dés, feuilles, feuilles de personnages, crayons, gommes, figurines*, écran de jeu*

* Facultatifs mais plus agréables pour jouer.

Le plateau de jeu peut être simplement une feuille quadrillée à l'échelle permettant aux joueurs de se rendre compte des distances et des aménagements des lieux que le GA décrit.

Les figurines procèdent du même concept et permettent aux joueurs de mieux visualiser, entre autre, les déplacements dans les combats. Généralement on emploie des figurines en plomb à l'échelle 25 m/m. Nous espérons pouvoir vous fournir très bientôt une gamme de figurines spécialement conçue pour la Compagnie des Glaces.

L'écran de jeu permet au GA de consulter facilement les différents tableaux des règles et de cacher au reste des joueurs ses notes et ses accessoires. Le recto du portefeuille de la Compagnie des Glaces a été spécialement étudié pour servir d'écran de jeu.

1° PARTIE LA CREATION DES PERSONNAGES

CHAPITRE I

CREATION DU PERSONNAGE

En présence du G.A., chaque joueur va créer son personnage, en suivant les différentes étapes nécessaires. Chacune de celles-ci sera notée sur la feuille de personnage fournie dans le jeu. Il est très important de la remplir avec soin, car cette naissance du personnage fait partie intégrante du jeu. C'est avec lui que le joueur devra faire face aux différentes situations. Il devra donc apprendre à bien le connaître et à bien gérer sa feuille.

LES CAPACITES

Au nombre de six, elles forment la base de votre personnage en le définissant physiquement et psychiquement. D'elles vont dépendre les talents qui serviront au personnage, tout au long des parties.

Pour une utilisation dans le jeu, ces capacités sont dotées d'une valeur.

DETERMINATION DES VALEURS

Chacune d'entre elles se situera sur une échelle de 6 à 19 points. Plus une capacité sera haute, plus le personnage aura de facilité à bien se servir des talents qui en découlent.

L'attribution de ces points n'est pas faite par un tirage de dés, c'est au joueur de les fixer. Pour cela, il dispose de 80 points à répartir entre les 6 capacités.

Cette répartition est totalement libre, à la condition de respecter le minimum de 6 et le maximum de 19. Cette procédure permet aux joueurs de créer le type de personnage qu'ils souhaitent jouer, en choisissant eux-mêmes ses faiblesses et ses points forts.

Toutefois, si vous débutez, nous vous conseillons de choisir un personnage parmi les exemples de création donnés en annexe, ceci afin de vous familiariser avec le jeu, et de pouvoir créer votre second personnage en toute connaissance de cause.

DESCRIPTION DES CAPACITES

A) capacités physiques

Celles-ci englobent tout ce qui est agissements du corps. Aussi bien la force que l'agilité et la rapidité. C'est aussi la constitution et la résistance physique.

B) Capacités manuelles

Tout ce qui demande de la manipulation et de la dextérité, ainsi que la précision dans les lancers ou tirs.

C) Capacités d'adaptation

C'est pouvoir s'adapter rapidement au milieu écologique ou social dans lequel on vit, et y évoluer avec aisance.

D) Capacités de communication

Elles déterminent l'aisance du langage, l'art de se faire entendre, ainsi que ce fameux charme social, le charisme.

E) Capacités psychiques

C'est aussi bien le pouvoir de faire appel à son intuition, à sa volonté ou à sa force de concentration.

E) Capacités d'analyse

Elles déterminent les limites de la mémoire, de l'analyse d'une situation et de tout ce qui est réflexion.

La valeur de chaque capacité est notée sur la feuille de personnage.

UTILITE DES CAPACITES

Ce sont elles qui déterminent la valeur d'un talent ; plus la capacité est élevée, plus les talents en dépendant seront puissants. Elles déterminent aussi le pourcentage maximum des talents.

LES TALENTS

A chaque capacité est liée une liste de talents. Ceux-ci permettront au personnage de faire face aux différentes situations qu'il rencontrera au cours des parties.

A chaque talent est attribué un pourcentage de base, auquel il faut ajouter la valeur de la capacité dont il dépend.

CAPACITES PHYSIQUES:

Elles englobent tout ce qui est agissement du corps, force, agilité et rapidité.

CAPACITES MANUELLES:

Elles englobent tout ce qui demande de la manipulation et de la dextérité ainsi que la précision dans les lancers et les tirs.

CAPACITES D'ADAPTATION:

C'est pouvoir s'adapter dans le milieu écologique ou social dans lequel on vit.

CAPACITES DE COMMUNICATION:

Elles déterminent l'aisance du langage, l'art de se faire entendre et le charisme.

CAPACITES PSYCHIQUES:

C'est le pouvoir de son intuition, sa volonté et sa force de caractère.

CAPACITES D'ANALYSE:

Elles déterminent les limites de la mémoire, l'analyse et la réflexion.

Exemple : Le talent "tir" a un pourcentage de base de 10 % il dépend des capacités manuelles. Un personnage ayant 13 à cette capacité aura un pourcentage de tir de 10 % + 13 : soit 23 %

Il en sera fait de même pour chaque talent. Les connaissances, quant à elles, dépendent d'autres règles que nous verrons plus avant. Le pourcentage obtenu correspond aux chances de réussite du talent. Au fur et à mesure des parties, ces % pourront augmenter (voir Métier et expérience). La case % maxi correspond au pourcentage maximum que les talents, liés à cette capacité, peuvent atteindre. Ceci permettant de connaître dès le départ, les limites de votre personnage dans un domaine défini. Le pourcentage maxi de chaque capacité est calculé en multipliant celle-ci par 5.

Exemple : Avec des capa.physiques de 12, le % maximum des talents en dépendant sera donc de $12 * 5$: soit 60 %.

Ce pourcentage maxi ne pourra en aucun cas être dépassé, même si le personnage passe des nuits entières à s'entraîner dans un talent quelconque. Il détermine ses limites. L'utilisation des talents sera expliquée dans le chapitre IX "Les mécanismes du jeu".

LES TALENTS ANNEXES

Il s'agit de la séduction et de la maîtrise de soi.

1) La Séduction

Ce talent est séparé des autres car il va dépendre en partie du charme physique du personnage. Celui-ci est déterminé aléatoirement par le lancer de un dé à dix faces * 10. Pour connaître le % de séduction il suffit d'additionner ce charme aux capacités de communication.

Exemple : le dé donnant 4, le charme est donc égal à 40, auquel il faut ajouter le score des capa.comm (ex : 15), ce qui donne un % de séduction de $40 + 15$: soit 55 %.

Note : La lecture du D10 se fait de 0 à 9 et non de 1 à 10 comme d'habitude. Le plafond est fixé à 95 %.

2) La Maîtrise de soi

Ce talent servira à surmonter vos grandes peurs et vos petites faiblesses qui seront abordées plus avant.

Le calcul en est simple, il suffit d'additionner les capa.psychiques aux capa.d'analyse.

CARACTERISTIQUES SECONDAIRES

Il s'agit des points de vie, de la taille, du poids, du sexe et du type racial du personnage.

Points de vie

Ceux-ci sont calculés en multipliant la capa.phys par 2.

Exemple : soit capa.phys = 13 : points de vie = 26.

Le résultat sera entouré sur la grille des points de vie de la feuille de personnage.

L'utilisation et l'importance de ces points de vie seront étudiées dans les mécanismes de jeu.

Taille et poids

Ces caractéristiques ne servent qu'à visualiser votre personnage, et n'ont aucune répercussion dans le jeu. En regard du tableau ci-contre, vous noterez le résultat sur votre feuille.

NOTE : 300 ans de glaces et de froid polaire ont, bien sûr, modifié l'apparence du genre humain. La moyenne de la taille a considérablement baissé et un homme d'un mètre 80 est considéré comme étant un géant. Parallèlement, les individus ont pris du poids en s'enrobant de graisse pour se protéger du froid à l'image des esquimaux ; en bref, nous vivons dans un monde de petits gros !

2D6	TAILLE	POIDS
2	1.20	50kg
3	1.25	55kg
4	1.30	60kg
5	1.35	65kg
6	1.40	70kg
7	1.50	75kg
8	1.60	80kg
9	1.65	85kg
10	1.70	90kg
11	1.75	95kg
12	1.80	95kg

Yeux et cheveux

Ces caractéristiques sont laissées à l'entière liberté des joueurs mais il faut savoir que la Grande Panique a engendré un immense brassage de population entraînant un métissage constant, les grands blonds et les petits bruns sont extrêmement rares.

Sexe

Celui que vous désirez, le jeu de rôle permet de jouer un personnage du sexe opposé au sien.

TYPE RACIAL	RESULTAT
1D100	1D100
DEMI-ROUX	de 01 à 07
LAPON	de 08 à 15
MÉTIS	de 16 à 25
NOIR	de 26 à 40
BLANC	de 41 à 70
ASIATIQUE	de 71 à 00

Type racial

Bien que votre personnage naisse en transeuropéenne, il n'est pas forcément de race blanche. Pour connaître son type racial, il faut lancer 1D100 et consulter le tableau ci-dessous.

Attention : Ce tirage doit être fait en secret. Seul le G.A. doit en prendre connaissance : nous en verrons les raisons.

Seuls les types lapons et demi-roux donnent des avantages au personnage, ainsi que des désagréments. Les autres types n'ont pas d'implications marquantes dans le jeu, si ce n'est la simple question raciale.

Demi-roux

Croisement d'homme roux et de femme, ou de femme rousse et d'homme, cette race n'est guère appréciée de la population et du pouvoir. D'ailleurs, tout rapprochement sexuel avec un roux ou une rousse est sévèrement puni et considéré comme perversion.

C'est l'une des raisons pour lesquelles, si votre personnage est demi-roux, il a tout intérêt à le cacher aux autres joueurs.

Selon le hasard de l'hérédité, les demi-roux ont une moitié du corps recouverte de fourrures : soit le torse, soit les jambes. Pour savoir où votre personnage a la sienne, lancez 1D6 1, 2, 3 = le torse, 4, 5, 6 = les jambes.

Le demi-roux aura tout intérêt à se raser minutieusement tous les matins, afin de ne pas dévoiler son origine.

Malgré ces désagréments, un demi-roux possède des avantages non négligeables par rapport aux hommes du chaud.

Les lapons

Ce type racial entretient de bons rapports avec les hommes-roux et les marginaux avec qui ils pratiquent de nombreux négoce depuis longtemps. Le lapon peut supporter un froid plus dur que ne le peuvent les autres races, et les grandes étendues ne lui font pas peur, ceci étant dû à son hérédité de peuples nomades.

CHAPITRE 2

LES TALENTS

UTILISATION DES TALENTS

Comme nous l'avons vu lors de la création du personnage, celui-ci est doté de talents ayant chacun un pourcentage de réussite.

A chaque fois qu'une action demandant un résultat sera entreprise, on se reportera au talent concerné et un jet de D100 sera fait sous ce talent.

Exemple : le personnage doit construire un igloo. Pour savoir s'il réussit, on consulte le % du talent "bricolage" (ex : 30 %). Le joueur lance le D100. Pour que l'action réussisse, il faut que le résultat soit égal ou inférieur au % du talent. 30 ou moins dans l'exemple ci-dessus. S'il est supérieur cela signifie l'échec.

Cette méthode est appliquée pour tous les talents, avec quelques règles spéciales pour certains (Voir chapitre Les Tests).

Aux pourcentages des talents pourront s'ajouter des bonus ou des malus selon la difficulté des actions. Mais en aucun cas, le % ne pourra dépasser 95 % ; maximum possible de chance de réussite de n'importe quel talent.

Il est bien évident que l'utilisation des talents ne sera utilisée que pour des actions où la difficulté le justifie.

Exemple : Il n'est pas nécessaire d'utiliser le talent "bricolage" pour qu'un personnage puisse planter un clou.

Durée des actions par talent

Pour chaque talent, une durée minimum de temps est donnée pour l'utilisation de celui-ci.

Certains talents ne demandant pas de temps suffisant pour le noter sont considérés comme temps nuls.

Il ne s'agit que d'un temps de base, servant de référence au G.A., il est bien évident que certaines actions demanderont un temps beaucoup plus important que cette référence.

Nombre de tentatives par talent

En général, une seule tentative est permise par action. Mais certains cas permettent de tenter plusieurs jets de D100. Cette possibilité sera notée pour chaque talent.

TALENTS PRINCIPAUX.

Actions physiques

Sous ce talent, s'entend tout ce qui est actions comme grimper, sauter ou marcher en équilibre. Selon la difficulté de la marche, le G.A. appliquera des malus jusqu'à -3COL (Par exemple : marcher au milieu d'un ouragan, voir chapitre La Météo).

Tenir la boisson

A chaque fois qu'un personnage boira un verre d'alcool, il fera un test sur ce talent. Si le jet de D100 rate, le personnage note un point et consulte le tableau ci-contre.

Ex : Un personnage attablé dans un café boit un verre. Le premier test réussit ; pas d'effet. Il décide d'en boire un autre, mais il rate son jet de D100 et prend donc un point, ce qui le rend gai. Un troisième verre ne lui fait pas plus d'effet, car son jet de dé réussit. Il préfère s'en tenir là et quitte le café. Quatre heures plus tard, il aura retrouvé tous ses esprits.

Malus au talent boisson	Malus aux caractéristiques
-1	##
-2	##
-3	##
-4	-1 sur toutes
-5	-2 sur toutes
-6	-3 sur toutes
-7	Personnage HS pendant 1D10 tours

Bricolage

(Un seul test par joueur et par action)

(Durée mini = 1/2 heure)

Ce talent servira dès qu'il sera nécessaire de construire ou de réparer quelque chose ne demandant pas ou peu de qualification. Le bricoleur devra posséder les matériaux adéquats.

Manipulation

(Un seul test par joueur)

(Durée mini : 1 tour)

L'art de se servir de ses doigts et de ses mains.

Il sera utilisé pour les actions comme crocheter une serrure, jouer au pick-pocket, ainsi que pour les actions de détection (double fond, passage). Ce talent pourra servir également à faire des faux, mais sous certaines conditions.

Crocheter une serrure

Il s'agit de serrures normales n'ayant pas de systèmes spéciaux, mécaniques ou électroniques. Pour ce type de serrures, le G.A. appliquera des malus selon la technicité. Si l'électronique est employée, le personnage devra d'abord faire un jet sur sa connaissance dans ce domaine avant de tenter de crocheter.

La serrure ou le système a un % de résistance déterminé par le G.A. ou le scénario, on fait un test de Comparaison, talent de manipulation de serrurier sur % de résistance de la serrure.

Victime endormie: +3col
Fouiller un sac sur quelqu'un: 00
Fouiller les poches: -1col
Fouiller les poches intérieures: -2col
Bonus/malus cumulatifs.

Pick-pocket

La procédure est différente, car si vous avez l'intention de faire les poches de quelqu'un, il faudra en aviser le G.A., à l'aide d'un petit bout de papier lui indiquant qui vous voulez fouiller et à quel endroit. Le G.A. lancera alors le

D100 pour savoir si vous avez réussi. A ce pourcentage pourront s'ajouter des bonus ou des malus selon la situation.

Faire un faux

(Durée mini = 1 heure)

Pour pouvoir utiliser ce talent le personnage devra avoir effectué une spécialisation dans la sécurité ou comme marginal (Voir chapitre II° PARTIE, LA VIE DE VOTRE PERSONNAGE). Si l'une de ces deux conditions est remplie il faudra encore qu'il se procure le matériel nécessaire (papier, tampon, etc.)

Il pourra ainsi falsifier ses papiers ou se fabriquer un nouveau passeport. Mais attention ! En cas d'échec les papiers seront définitivement irrécupérables, d'où l'intérêt de posséder plusieurs passeports ou papiers, au cas où le faux raterait. Les faux papiers ont un % égal au talent "manipulation" du personnage les ayant fabriqués. Lorsqu'on s'en sert, on fait un test de comparaison Talent Manipulation du fabricant sur Talent Observation de l'observateur. Si le manipulateur réussit son test, les faux papiers passent pour des vrais.

Mécanique

(Un seul test par joueur)

(Durée mini = 1/2 heure)

Talent utilisé pour réparer ou fabriquer tout ce qui demande de la technicité. Avant de l'utiliser il sera nécessaire de faire un test sur les connaissances pour savoir si la panne est détectée. Ce test sur les connaissances peut être fait par un autre personnage que celui qui se sert de son talent de mécanique.

Orientation

(Un seul test par joueur et par heure)

(Le test est effectué en secret par le G.A.)

Savoir se diriger aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur lorsqu'on s'est perdu. Si plusieurs tests sont effectués, il peut y avoir plusieurs résultats.

Discrétion

(Un test par joueur et par tour)

Ce talent sera utilisé pour des actions comme : se faufiler, se cacher, se déplacer sans bruit, se déguiser ou pister quelqu'un (maximum : -3COL).

Filature

On fait un test de comparaison entre le talent de discrétion du suiveur et le talent d'observation du suivi.

Chasser

(Un seul test par joueur)

(Durée mini = 2 heures)

Ce talent peut servir à se nourrir lorsqu'on est à court de provisions. Il ne s'agit que d'animaux de taille moyenne, les gros demandant du matériel ou l'utilisation du talent tir.

Influence

(Un seul test par joueur)

(Durée mini = 1 tour de discussion)

Ce talent sera utilisé pour influencer dans son sens ou mettre en confiance une personne étrangère ou non.

Il s'agit d'un dialogue, et la personne que vous tentez d'amener à votre point de vue a un droit de réponse.

Ex : vous tentez de persuader 3 personnes de prendre le train de 14h plutôt que celui de 15h. Vous faites un test de "Comparaison" entre votre % et le % le plus haut des personnages que vous voulez influencer, si le résultat est négatif, ils ne vous écoutent pas et prendront celui de 15h. Si le résultat du jet est positif, ceux qui ont un résultat négatif vous écouteront et se rangeront à votre avis, tandis que ceux qui ont un résultat positif resteront sur leur position.

Ce talent sera surtout utilisé envers les rencontres, les joueurs tâcheront de s'arranger ensemble. Mais il pourra trancher des situations de blocage entre les joueurs.

Pour les rencontres, c'est le G.A. qui décide si elles sont influençables ou non. Si elles le sont, il leur donnera un % d'influence qui leur servira de défense.

Interrogatoire :

On fait un test de comparaison entre le talent d'influence de l'interrogateur et le talent "Maîtrise de soi" de l'interrogé.

Marchandage

(Un seul test par joueur)

(Durée mini = 1/2 heure)

Ce talent servira pour pratiquer des échanges ou des ventes entre les joueurs ou avec les rencontres. Si le test réussit, vous achèterez moins cher ; - 50 % s'il s'agit d'un achat au marché noir, - 20 % dans un centre d'achat. Si le test échoue, vous paierez le prix initialement proposé. Dans tous les cas on utilisera un test de Comparaison.

Séduction

(Un seul test par joueur et par jour)

(Durée mini = 1 heure)

Ce talent ne servira que pour les rencontres et non entre les joueurs. Il pourra se substituer à l'influence lorsqu'un personnage préfère tenter de séduire une rencontre du sexe opposé plutôt que d'essayer de l'influencer. Le G.A. donnera une défense aux rencontres qu'il estime importantes, sous forme d'un pourcentage. Celui-ci fonctionnera comme "l'Influence".

Si une rencontre est "séduite", elle ne donnera pas forcément des renseignements.

Elle sera, certes, amourachée mais pas idiote au point de révéler des choses qui lui nuiraient ultérieurement.

La vie amoureuse entre les joueurs ne dépend pas d'un jet de dé. Ce sera à eux de la mener comme ils l'entendent.

Sens de l'observation

(Un seul test par joueur)

(Tirage effectué par le joueur ou par le G.A.)

Savoir regarder où il faut, et quand il faut.
Selon les cas, le tirage de D100 sera fait par le G.A. ou par les joueurs. Soit le G.A. fera un tirage sur ce talent afin de savoir si les joueurs ont fait attention à ce qui les entourait, ou bien ce seront les joueurs qui l'utiliseront dans une recherche ou dans la consultation d'un ouvrage.
Dans tous les cas, ce sera le G.A. qui décidera si l'utilisation de ce talent est nécessaire.

Ex : Les joueurs ont trouvé un vieil ouvrage, écrit à la main, mais ils n'ont pas le temps de le lire en entier. Le G.A. demandera alors un jet de D100 sous ce talent. Si l'un des jets est positif, le joueur aura, au fil de sa consultation, remarqué un nom ou tout autre renseignement mis par le G.A., pouvant les aider dans la suite de leur aventure.

Ce talent pourra servir aussi dans le cas où les joueurs seraient suivis. Le G.A. lancera laors, en secret, le D100 et selon le résultat pourra annoncer aux joueurs que l'un d'eux s'est aperçu qu'ils étaient suivis. Il prendra alors en considération le talent discrétion du "Suiveur" et fera un test de Comparaison.

Si l'un des joueurs déclare qu'il regarde s'ils ne sont pas suivis, le G.A. lui accordera un bonus de + 1 COL.

Fouille

On fait un test de comparaison entre le talent d'observation du détecteur et le talent de manipulation du personnage ayant caché l'objet (spécifié par le scénario ou évalué par le G.A.).

Chance

(Un seul jet par joueur et par situation)

Ce talent ne servira qu'à la demande du G.A.

Il ne peut en aucun cas se substituer à un autre talent et ne servira que pour les situations où seule la chance entre ligne de compte.

Ex : Grimper sur un tas de bois instable, marcher sur une plaque de glace très mince, jouer à la loterie ou tout autre jeu de hasard, ou encore, rencontrer quelqu'un que l'on connaît à des milliers de km de chez soi.

Là aussi, le G.A. pourra appliquer des bonus ou des malus, selon les cas ; maximum - 2COL et + 2COL.

Intuition

(Un seul test par joueur et par demande)

(Jet effectué par le meneur de jeu)

Lorsqu'un joueur voudra utiliser ce talent, il en informera le G.A. qui lancera le D100 en secret. Son utilisation est ambiguë, car le joueur ne sera pas sûr de la réponse que lui fournira le G.A.

Ex : Un joueur obtient un renseignement et il voudrait savoir si la personne qui le lui a donné lui a dit la vérité. Il le dit au G.A. qui lance le D100. Si le résultat est positif, le G.A. lui dira qu'il a l'intuition que la personne n'a pas menti, ou le contraire selon le cas. Si le jet est négatif, il lui dira que son intuition ne lui fournit aucune réponse.

L'ambiguïté d'un tel cas vient du fait que la personne qui a donné le renseignement peut très bien être de bonne foi tout en donnant un renseignement erroné.

Il est conseillé de n'utiliser ce talent que rarement et essentiellement dans les cas de détection de mensonge ou de bonne foi. Le personnage visé disposera d'une défense égale à son propre % d'intuition, et on fera un test de Comparaison.

Ecoule

(Un seul test par joueur)

C'est bien entendu le sens de l'ouïe. Plus un personnage aura un pourcentage élevé dans ce domaine plus il aura l'ouïe fine. Ce talent n'implique pas l'identification du bruit mais seulement son repérage.

TALENTS ANNEXES

La maîtrise de soi.

Ce talent sera utilisé pour les grandes peurs et les petites faiblesses.

Un personnage se trouvant dans une situation de peur due à une grande peur, ou détourné par une de ses petites faiblesses devra faire un jet de D100 sous son talent "maîtrise de soi". Ceci permettra de déterminer s'il surmonte sa peur, ou si sa volonté lui fait passer outre ses faiblesses.

Si le jet est inférieur au %, le personnage surmonte l'épreuve.

Si le jet est supérieur au % le personnage ne surmonte pas l'épreuve et en subit les conséquences (Voir grandes peurs et petites faiblesses).

La maîtrise de soi ne sera utilisée que pour ces cas, à l'exclusion de toute autre situation. Le G.A. sera libre d'imposer des malus/bonus selon la situation.

LES CONNAISSANCES

Utilisation des connaissances

Comme pour les talents, c'est le jet de D100 qui permet de savoir si l'utilisation de cette connaissance est bénéfique ou non.

Les connaissances permettront de savoir si le personnage connaît ou non la réponse à la question qu'il se pose, dans un domaine défini. Elles seront utilisées seules ou doublées avec un talent.

1) Technique militaire

La connaissance de ce domaine permettra au personnage de se servir d'un armement plus sophistiqué.

Ceci concerne les armes lourdes et les explosifs, ainsi que la reconnaissance des locos de combat et de leur armement.

Lorsque le personnage se trouve dans l'un des trois cas cités, il lance le D100 afin de savoir s'il en connaît le fonctionnement et l'utilisation.

Ex : Une arme de guerre est découverte dans une cache. Le personnage qui possède des connaissances en technique militaire lance le dé. S'il réussit son jet, il saura se servir de cette arme. En cas d'échec, il ne pourra s'en servir.

Pour l'utilisation de l'arme, le talent "tir" sera utilisé comme pour les autres armes.

S'il s'agit d'explosifs à déposer, seule la connaissance sera utilisée, le jet déterminant si celui-ci a été bien posé ou non. En cas de désamorçage, c'est le talent "manipulation" qui suivra le jet sur la connaissance.

La tech militaire servira aussi dans la réparation des Armes (Voir le chapitre XXI).

Cette connaissance permettra enfin de reconnaître le type de loco de guerre et de connaître son armement exact. Ceci pouvant servir si jamais les personnages sont suivis. Ils sauront ainsi à quoi ils risquent de s'affronter.

2) Technique loco

Tout ce qui concerne les locos, leurs techniques, matériel et énergie. Cette connaissance sera souvent utilisée, suivie d'un autre talent.

Ex : Une panne de loco. Il faudra d'abord faire un test sur la connaissance afin de trouver la panne, et ensuite, si la panne est trouvée, faire un test sur le talent mécanique pour la réparer. Il n'est pas obligatoire que ce soit la même personne qui fasse les deux tests. Un personnage fort en mécanique pourra très bien réparer si un autre a détecté la panne et lui indique ce qu'il faut faire.

Cette connaissance servira aussi à savoir si le personnage sait se servir d'un type de loco peu courant.

3) Technique scientifique

Sous ce terme sont regroupées l'informatique et l'électronique.

L'informatique a une place très importante, aussi bien sous les dômes que sur les multiples réseaux de voies.

Une bonne connaissance dans ces domaines permettra de résoudre bien des problèmes et d'obtenir des renseignements, souvent précieux.

On fera donc appel à cette connaissance dès qu'un problème de ce type se présentera.

4) Connaissance du réseau

Le réseau est d'une telle importance que bien peu de gens peuvent se vanter de le connaître. Dès que des personnages se trouveront en dehors des grands axes connus sans posséder de cartes de réseau, ils devront faire appel à cette connaissance pour savoir si l'un d'eux connaît le réseau utilisé. Ceci étant très utile si l'on est perdu au milieu de la banquise, et pour éviter certaines concessions dangereuses pour un étranger.

Forçage d'aiguillage :

On fait un test de comparaison entre le talent Tech réseau du joueur et le % de résistance de l'aiguillage.

5) Glaciologie

Une bonne connaissance des glaces permet d'éviter certains accidents souvent dangereux.

Ex : Votre loco se trouve sur une voie désaffectée, inutilisée depuis des années. La couche de glace semble fragile à certains endroits. Le seul moyen de savoir si votre loco peut ou non passer est de faire des mesures et de sonder la glace.

Ce test sera accomplie par le personnage ayant la plus grande connaissance en glaciologie. Si le jet de D100 réussit, il sera capable de donner avec exactitude le poids maximum pouvant passer sans danger. En cas de non réussite, la question restera sans réponse, à moins qu'un autre joueur ait, lui aussi, des connaissances dans ce domaine et tente sa chance.

6) Histoire- Géographie

Si au cours d'une aventure, une question touchant à ce domaine est importante, il sera nécessaire de faire un test sur ses connaissances, afin d'y apporter une réponse ou non.

7) Administration

Cette connaissance peut se comparer à un talent de recherche de fichiers. Elle servira pour des recherches de documents, ou de références. En fait, il s'agit de savoir s'y retrouver dans la paperasse de toutes administrations.

Il faudra donc réussir son jet de dé, pour obtenir ce que l'on recherche, si cela existe.

Evaluation Antiquité :

Le personnage a plus de chance d'évaluer la valeur et l'usage des objets de notre civilisation.

8) Médecine

Inutile de préciser à quoi cela sert. Mais sachez que si votre jet de dé réussit, vous pourrez soigner une blessure et redonner de 3 à 06 points de vie perdus auparavant (lancer d'un 1D6 avec 3 comme mini). Une intervention ne pourra se faire qu'une fois par blessure. Cette connaissance pourra être utilisée sur soi comme sur les autres. Pour plus de précision sur les blessures et leur guérison, voir le chapitre Points de vie et Epuisement.

Utilisation drogue :

Le personnage connaît l'usage et la fabrication de la plupart des drogues, il peut s'en procurer ou s'en fabriquer

CHAPITRE III

LES TESTS

Toutes les actions des personnages d'un jeu de rôle sont résolues par des tests sous le potentiel du talent impliqué dans l'action. Faire plus veut dire que l'action est un échec, faire moins que son potentiel veut dire que l'action est réussie.

Pour cela, on lance 2 dés à dix faces (2D10) l'un après l'autre pour générer un pourcentage comme il est expliqué dans le glossaire.

Dans la compagnie des glaces on distinguera 4 sortes de tests différents.

LES TESTS SIMPLES

Il s'agit de la formule la plus usuelle. Le joueur ou le G.A. pour les PNJs repère le pourcentage du talent concerné, lance un dé de %, si le résultat est inférieur au pourcentage du talent on dit que le test est positif et réussi.

LES TEST AVEC MODIFICATEURS

Les tests simples ne servent qu'à définir si une action est réussie ou non, ils serviront pour les actions simples, mais souvent dans le jeu le G.A. va demander aux joueurs de réussir des actions plus ou moins complexes. Le talent en cause subit alors un bonus ou un malus. On utilise alors la table des testsz (TT).

Utilisation de la table des tests :

La colonne centrale de la table donne le pourcentage du talent. Les colonnes à gauche de -1 à -7 donnent les différents paliers de malus de -1 le moins difficile à -7 le plus difficile. Les colonnes à droite, de +1 à +7 donnent les différents paliers de bonus +1 (facile) à +7 (très facile).

Lorsqu'une action réclame un bonus ou un malus le G.A. applique une modification de -7 à +7. A l'intersection de la colonne centrale et de la colonne de la modification, on trouve le % à réaliser pour réussir le test.

Ex : Un joueur a un talent de 50% en Tir, le tir est difficile et le G.A. impose un malus de -3 (colonne -3), le pourcentage à réaliser est alors de 35% ou moins pour réussir.

Les différents chapitres donneront les modifications usuelles pour la plupart des actions, le G.A. est libre d'en imposer d'autres à sa convenance dans toutes les situations non prévues par les règles.

Les modifications sont toujours cumulatives : (-3) + (+4) donnera un modificateur de +1.

Le plafond des modificateurs possibles est de +7.

Le plancher des modificateurs possibles est de -7.

Faire 05 ou moins indique une action toujours réussie.

Faire 96 ou plus indique une action toujours ratée.

Pour la facilité du jeu, le G.A. annoncera la modification définitive.

TESTS PAR TRANCHE DE REUSSITE

Il peut arriver que la méthode du "tout ou rien" pour juger de la réussite d'une action ne soit pas suffisamment précise, par exemple forcer une banque de données ; si le personnage y arrive, aura-t-il accès à tout ou partie du document ? Ou bien quel sera l'état de la relation entre un séducteur et le personnage qu'il séduit ?

Dans tous ces cas on pourra utiliser la méthode suivante :

A partir du % de réussite définitif (toutes les modifications calculées), le G.A. décide de 1 à 3 modificateurs supplémentaires pour connaître le degré de réussite du test. Si le personnage atteint le 3° modificateur, l'action est parfaitement réussie, s'il atteint le 2° modificateur, l'action est réussie sans plus, s'il atteint le premier modificateur seulement, l'action n'est que médiocrement réussie. Notons que si on utilise cette méthode, le % final sera toujours rapporté sur la colonne centrale. Les tranches sont déterminées ENTRE les résultats de la TT. La tranche -1 est comprise entre la colonne -1 et 00, la tranche -2 entre la colonne -2 et -1 et ainsi de suite.

LES TESTS DE COMPARAISON

Les tests de comparaison sont la quatrième grande méthode de tirage des pourcentages. On emploie cette forme de tests dans toutes les actions où un personnage agit sur un autre. Par exemple un test de séduction ne peut se faire par la méthode classique du pourcentage car le personnage séduit agit en même temps que le personnage séducteur. Il est plus ou moins consentant ! De même, les combats au corps à corps doivent tenir compte de la réaction du personnage attaqué.

Dans tous ces cas on utilise toujours la TT mais d'une manière légèrement différente

Les joueurs en cause dans le test annoncent le CHIFFRE DES DIZAINES de leur pourcentage impliqué dans le test et font la différence entre ces deux chiffres. Le résultat donne le modificateur en valeur absolue. Si le joueur défini comme l'attaquant a le pourcentage le plus grand ce chiffre sera positif. Si, au contraire, c'est le défenseur qui a le pourcentage le plus grand, ce chiffre sera négatif. Dans tous les cas ce chiffre indiquera le modificateur au talent pour réussir l'action.

Ex : Un personnage a un % de séduction de 50, il veut séduire un personnage ayant un % de séduction de 30. La différence entre les deux dizaines est de $5 - 3 = 2$, le joueur attaquant a le % le plus grand et donc le modificateur est positif (+2). Un modificateur de + 2COL sur 50% donne 55 sur la TT, le personnage séducteur doit faire 55% au moins pour réussir sa tentative.

Il est bien entendu possible de combiner les formes de tests, c'est-à-dire d'imposer des bonus ou malus au pourcentage de l'attaquant et de lire le résultat par tranche.

Ex : Voici un exemple des plus complexes utilisant toutes les méthodes de tests et donnant un résultat très précis.

Un personnage veut en séduire un autre, il a un % de séduction de 38 et sa "cible" un % de 20. De plus la "cible" a comme "Petite faiblesse" "attirance pour le sexe opposé", le G.A. décide donc d'accorder un bonus de +2 sur le test.

La marche à suivre va être alors :

- 1- Calcul du test de compraison
- 2- Calcul du test modificateur
- 3- Calcul des tranches de réussite

-1- L'écart entre les deux % est de $3 - 2 = 1$ (+1), soit la colonne +1, le séducteur a donc pour ce test un % de $38 + 1\text{COL}$ soit 40%

-2- Le G.A. décide d'accorder un bonus de + 2COL vu les tendances de la cible : $40 + 2\text{COL} = 44$, le séducteur doit donc faire 44 ou moins pour réussir sa tentative.

-3- Comme le G.A. veut déterminer le degré de réussite il se fixe trois tranches sur la colonne 44 de la TT, soit :

1° tranche : de 44 à 40 (col -1) = Action moyenne

2° tranche : de 39 à 35 (col -2) = Action bonne

3° tranche : de 34 à 05 (col -3 et +) = Action parfaite

Le personnage fait 20, il réussit son test et tombe dans la 3° tranche, son action est parfaitement réussie et sa cible tombe follement amoureuse de lui.

NOTE : Rassurons-nous, ce type de test est très rare et ne devra se faire que dans les cas demandant une résolution très précise, ne vous amusez pas à calculer tout cela à chaque jet de dés, la plupart du temps un test simple suffira amplement au calcul de la réussite de l'action.

NOTE SUR LES TESTS A 5%

Lorsqu'un personnage tente un test avec un % de 5 la réussite - si réussite il y a - est toujours médiocre (tranche -1). De même, il ne peut y avoir de modificateur puisque la TT donne uniquement des colonnes de 5%, le G.A. peut alors décider qu'au-delà de 2 modificateurs négatifs (-2 colonnes) l'action est impossible à réaliser par le personnage qui est trop faible.

Ex : Un personnage blessé n'a plus que 5% en Tir. Il veut faire feu mais la situation impose un modificateur de -4, le G.A. lui annonce que son action est impossible vu son état d'extrême faiblesse.

NOTE : on oubliera que les points de dépassement peuvent changer le pourcentage d'un personnage (voir chapitre Les Points de Dépassement).

TESTS CONTRE DES MATERIAUX

Cette table servira également à calculer le coef. de résistance des matériaux (suivant l'indice et la force impliqués).

Ex : Un personnage doit défoncer une porte en bois. Cette porte a un indice de -1 et le personnage un talent "actions de Force" de 68. Il devra donc faire 61 ou moins pour défoncer la porte. Au contraire, si la porte avait un indice de +2, il suffirait à notre personnage de faire 75 ou moins pour défoncer l'obstacle.

TABLE DES TESTS (TT)

-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1		0		1	2	3	4	5 *	6	7
5	5	5	5	5	5	5		6		7	7	8	9	10	11	11
5	5	5	5	6	6	7		8		9	10	10	12	14	14	15
5	5	5	5	7	8	9		10		11	12	13	15	17	18	19
5	5	5	6	8	10	11		12		13	14	16	18	20	22	23
5	5	5	7	10	11	13		14		15	17	18	21	24	25	27
5	5	5	8	11	13	14		16		18	19	21	24	27	29	30
5	5	5	9	13	14	16		18		20	22	23	27	31	32	34
5	5	6	10	14	16	18		20		22	24	26	30	34	36	38
5	5	7	11	15	18	20		22		24	26	29	33	37	40	42
5	5	7	12	17	19	22		24		26	29	31	36	41	43	46
5	5	8	13	18	21	23		26		29	31	34	39	44	47	49
5	6	8	14	20	22	25		28		31	34	36	42	48	50	53
5	6	9	15	21	24	27		30		33	36	39	45	51	54	57
5	6	10	16	22	26	29		32		35	38	42	48	54	58	61
5	7	10	17	24	27	31		34		37	41	44	51	58	61	65
5	7	11	18	25	29	32		36		40	43	47	54	61	65	68
5	8	11	19	27	30	34		38		42	46	49	57	65	68	72
5	8	12	20	28	32	36		40		44	48	52	60	68	72	76
5	8	13	21	29	34	38		42		46	50	55	63	71	76	80
5	9	13	22	31	35	40		44		48	53	57	66	75	79	84
5	9	14	23	32	37	41		46		51	55	60	69	78	83	87
5	10	14	24	34	38	43		48		53	58	62	72	82	86	91
5	10	15	25	35	40	45		50		55	60	65	75	85	90	95
5	10	16	26	36	42	47		52		57	62	68	78	88	94	95
5	11	16	27	38	43	49		54		59	65	70	81	92	95	95
6	11	17	28	39	45	50		56		62	67	73	84	95	95	95
6	12	17	29	41	46	52		58		64	70	75	87	95	95	95
6	12	18	30	42	48	54		60		66	72	78	90	95	95	95
6	12	19	31	43	50	56		62		68	74	81	93	95	95	95
6	13	19	32	45	51	58		64		70	77	83	95	95	95	95
7	13	20	33	46	53	59		66		73	79	86	95	95	95	95
7	14	20	34	48	54	61		68		75	82	88	95	95	95	95
7	14	21	35	49	56	63		70		77	84	91	95	95	95	95
7	14	22	36	50	58	65		72		79	86	94	95	95	95	95
7	15	22	37	52	59	67		74		81	89	95	95	95	95	95
8	15	23	38	53	61	68		76		84	91	95	95	95	95	95
8	16	23	39	55	62	70		78		86	94	95	95	95	95	95
8	16	24	40	56	64	72		80		88	95	95	95	95	95	95
8	16	25	41	57	66	74		82		90	95	95	95	95	95	95
8	17	25	42	59	67	76		84		92	95	95	95	95	95	95
9	17	26	43	60	69	77		86		95	95	95	95	95	95	95
9	18	26	44	62	70	79		88		95	95	95	95	95	95	95
9	18	27	45	63	72	81		90		95	95	95	95	95	95	95
9	18	28	46	64	74	83		92		95	95	95	95	95	95	95
9	19	28	47	66	75	85		94		95	95	95	95	95	95	95

MEMENTO DES TYPES DE TESTS

TRANCHE
Bricolage
Manipulation
Mécanique
Techniques

SIMPLE
Tir
Bricolage
Manipulation
Mécanique
Orientation
Chasse
Observation
Chance
Intuition
Techniques

COMPARAISON
Combats
Ac physiques
Manipulation
Mécanique
Discrétion
Influence
Marchandage
Séduction
Observation
Techniques

CHAPITRE IV

LES METIERS DE VOTRE PERSONNAGE

Avant de partir à l'aventure, votre personnage a besoin de mûrir un peu. Nous considérons qu'à l'âge de 18 ans (base à la création) celui-ci quitte l'enseignement classique et se lance, soit dans la vie active, soit dans les études. Ce n'est qu'arrivé à l'âge de 21 ans que sa vie aventureuse pourra commencer (la majorité ayant été rétablie à 21 ans par les compagnies).

Au stade où en est votre feuille de personnage, avec ses % de base, votre aventurier n'a donc que 18 ans. Que faire pendant ces 3 ans ? C'est ici qu'un choix judicieux s'impose car de multiples possibilités sont offertes à votre personnage.

LES ETUDES ET LES METIERS

C'est le moyen le plus rapide et le plus sûr d'apprendre quelque chose d'utile. L'implication directe de ces apprentissages sera une progression des talents ou des connaissances qui en découlent.

Les types de métiers ou d'études :

Ils sont au nombre de 8, bien que certains ne soient pas des métiers ni des études à proprement parler.

1) Militaire

Il est possible pour votre personnage de s'engager pour un an minimum. Le fait d'être militaire va augmenter certains talents et connaissances (voir table des métiers et expérience).

Mais ce métier n'est pas de tout repos et comporte certains risques. Il n'est pas rare de dénombrer des morts lors de manœuvres, ou pire lors de conflits avec la Transibérienne.

Pour connaître le devenir de votre personnage dans l'armée on se reportera au chapitre 14 Les Métiers.

2) Agent de sécurité

Ici aussi, c'est un engagement d'un an minimum, pendant lequel votre personnage fera partie de la Sécurité. Celle-ci a un rôle important au sein des compagnies, elle sert à la fois de police et de service d'espionnage. Mais depuis sa création, elle est devenue un pouvoir à l'intérieur des compagnies et tend à avoir des idées plus dures que le pouvoir en place.

3) Marginal

Ce n'est pas un métier, mais un choix. Votre personnage va, pendant 1 an, vivre en dehors des normes, soit en groupe dans des dômes inutilisés, en vivant de chasse, de pêche et de troc, ou bien dans une grande station en vivant de petits trafics divers.

En dehors des talents qui se développeront, être marginal offre l'avantage de connaître l'art et la manière de trouver plus facilement à acheter au marché noir. Mais la Sécurité n'aime pas ces marginaux et les traque un peu partout. Ce sera donc un jet de D100 qui déterminera si vous avez réussi à vivre 1 an en tant que marginal, sans vous faire arrêter: de 01 à 06, vous avez été arrêté, lancez 1D6 afin de connaître le nombre d'années que vous allez passer en prison (voir chapitre XI).

4) Technicien loco

Un métier très prisé, dans ce monde régi par les rails. Vous y apprendrez à conduire toutes sortes de locomotives, à les réparer, et à poser des voies. Comme pour les autres métiers, un minimum d'un an est obligatoire avant d'acquérir certaines connaissances et leurs applications pratiques. Pas de risques marquants dans l'exercice de ce métier.

5) Aiguilleur

Un des métiers les plus importants dans le monde des C°. Les aiguilleurs forment une caste pratiquement indépendante, avec ses lois, son esprit de corps. Faire partie des aiguilleurs c'est faire partie de l'élite. Vous apprendrez tout ce qui concerne la marche des Réseaux, la surveillance des voies et l'identification des convois. Vous connaîtrez les procédures pour accéder aux réseaux prioritaires et aux mémoires des dispatchings des Stations. Pas de risques marquants mais tout personnage affichant, même légèrement, des opinions anti-C° est immédiatement renvoyé.

6) Glaciologie

La glaciologie est une science importante qui consiste à étudier le mouvement des glaces, leur résistance, ainsi que la profondeur de la couche.

La première année vous permettra d'acquérir les bases de cette science et d'augmenter certains talents dont l'utilisation est nécessaire dans l'exercice de cette science.

7) Ethnologue

L'ethnologie est peu appréciée des compagnies, car elle remonte dans le passé, et tente de découvrir certains secrets bien gardés, comme celui de l'origine des Roux. En plus de l'étude des diverses peuplades et Hommes Roux, l'ethnologue aura des connaissances en histoire et géographie ainsi qu'en linguistique.

8) Médecin

Une profession qui existe encore telle qu'elle était, avec quelques progrès, certes, mais proche de la nôtre. Ces connaissances en médecine peuvent permettre de se soigner, ou de soigner quelqu'un, ce qui dans certains cas peut être très utile.

L'EXPERIENCE LIEE AU METIER

Après consultation de la table des métiers et de l'expérience acquise, vous êtes en mesure de choisir le type de métier que vous allez donner à votre personnage pendant ces trois ans. Vous pouvez lui en faire pratiquer plusieurs, ou un seul, vous êtes seul juge. La seule condition est de respecter le délai d'un an nécessaire pour tout métier. Le principe d'un métier augmentant les talents et connaissances du personnage sera conservé après ces trois ans, mais au lieu d'être fait, comme à la création où le temps est raccourci, il sera appliqué en temps réel pour le personnage, ce qui ralentira l'expérience par rapport à la création. Cette expérience sera étudiée au chapitre "Métiers et Expérience naturelle".

Comment lire la table des métiers.

Pour chaque métier est donnée la liste des talents et des connaissances qui vont augmenter au bout d'un an de pratique.

En face de ces talents et connaissances est noté en % le gain obtenu. Ce gain dépend toujours de la capacité du TALENT CONCERNE.

Afin d'en simplifier la lecture, chaque capacité se verra attribuer une lettre. A = capa.phys, B = capa.man, C = capa.adap, D = capa.comm, E = capa.psy et F = capa.analyse.

Ex : Après un an dans la sécurité, le talent "discretion" obtient un gain de C/2. Si le personnage avait un score de 14 aux capa.adaptation, son talent "discretion" augmente donc de 7%.

NOTE : En cas de chiffre impair, il faut arrondir au chiffre INFERIEUR.

type de métier	TALENTS	% en plus
militaire	combat mains nues	A
	combat arme blanche	A
	tir	B
	action physique	A
	tenir la boisson	A
	jeu	E/2
	maitrise de soi	E/2
	CONNAISSANCES	
	technique militaire	F*2

Agent de Sécurité	combat mains nues	A/2
	combat arme blanche	A/2
	tir	B/2
	discretion	C
	déguisement	C
	observation	E/2
	maîtrise de soi	E/2
	CONNAISSANCES	
	administration	F/2

Aiguilleur	orientation	C	Marginal	bricolage	B
	influence	D/2		manipulation	B
	CONNAISSANCES			mécanique	B/2
	Réseau	F		tir	B/2
	Technique loco	F/2		orientation	C/2
	Scientifique	F		discretion	C/2
	Administration	F/2		chasse	C
				marchandage	D
				jeu	E/2

Technicien locomotive	Manipulation	B/2	Glaciologue	orientation	C
	Mécanique	B		influence	D/2
	Orientation	C/2		observation	E/2
	CONNAISSANCES			CONNAISSANCES	
	Technique loco	F		glaciologie	F*2
	réseau	F/2		réseau	F/2
	scientifique	F/2		administration	F/2
				histoire/géo	F/2

Ethnologue	CONNAISSANCES		Médecin	Manipulation	B/2
	histoire-géo	F		Influence	D/2
	administration	F/2		CONNAISSANCES	
	langues	F*2		Médecine	F*2
				Administration	F/2
				Scientifique	F/2

LES RISQUES DU METIER

Dans le monde dur des Compagnies, chaque métier comporte des risques qui vont d'un simple renvoi jusqu'au train-bagne et aux accidents du travail ! Il n'est pas rare qu'un personnage soit renvoyé parce qu'on le soupçonnait d'entretenir des relations avec des ennemis des Compagnies, n'oubliez pas

que vous vivez sous un régime autoritaire pour ne pas dire dictatorial et que les garanties sociales sont une légende venue du chaud !

Pour chaque période de 3 ans d'un même métier, le personnage lancera 1D100 et appliquera le résultat suivant le métier pratiqué.

LEGENDE

Renvoi

Un personnage renvoyé des métiers ne peut plus l'exercer du tout pendant le reste de sa vie, les bénéfices de la période sont divisés par 2 (arrondir au supérieur).
Le G.A. peut tirer ou inventer un motif de renvoi.

LES RISQUES DU METIER

METIER

RESULTAT SUR

1D100	- de 10 blessure	de 11 à 15 renvoi	+ de 85 spécialisation
Militaire	- de 05 blessure	de 06 à 10 renvoi	+ de 90 spécialisation
Sécurité	- de 10 bagne		+ de 90 spécialisation
Marginal	- de 05 renvoi		+ de 95 spécialisation
Tech loco	- de 10 renvoi		+ de 90 spécialisation
Aiguilleur	- de 05 renvoi		+ de 95 spécialisation
Glaciologue	- de 05 renvoi		+ de 95 spécialisation
Ethnologue	- de 05 renvoi		+ de 95 spécialisation
Médecin			

MOTIFS POSSIBLES SUR 1D6

1. Vol
2. Fautes professionnelles
3. Attitude anti-compagnie
4. Sympathie rénovateur
5. Sympathie Roux
6. Aide à des éléments anti-compagnies

Motifs de renvoi

Le motif du renvoi est connu du personnage et du G.A. seulement, il peut être un élément de jeu supplémentaire dans l'interprétation du rôle par le joueur.

Bien entendu rien n'indique que le motif soit justifié et aucune preuve de culpabilité n'a été apportée (sinon le personnage moisirait dans un train-bagne).

Les motifs 3/4/5/6 peuvent demander un test sur la Force Mentale du personnage pour voir si cette histoire ne change pas ses croyances et ses convictions (on appliquera la règle expliquée au chapitre V).

Le tirage d'un motif n'est pas obligatoire, la raison du renvoi d'un personnage peut rester dans le vague, de même un G.A. peut inventer d'autres motifs à sa convenance.

Train-bagne

On lance 1D6 le résultat indique le nombre d'années de train-bagne, puis, on applique immédiatement toutes les règles sur les prisons (voir chapitre XI)

Blessures

Le personnage perd définitivement 1D6 points de vie, cette perte est assimilée aux effets de l'âge (voir chapitre)

Si le résultat est 6 le personnage sera blessé gravement, cela se traduira par la perte d'un membre ou d'un œil avec toutes les conséquences qui en découlent (voir chapitre VIII).

Une blessure n'est pas considérée comme un renvoi, le personnage continue à exercer son métier et à en toucher les bénéfices.

Spécialisation

A l'autre bout de la chaîne, exercer un métier peut amener une spécialisation dans une branche de ce métier, si le personnage réussit son jet on considère que ses supérieurs le remarquent et le versent dans une branche spécialisée. Selon chaque métier une spécialisation amènera des avantages en plus. Ils sont de 2 ordres : bonus sur des talents, d'avantage d'argent.
Voici quelques explications quant à l'utilisation des spécialisations.

Fausserie = + 1COL SUR MANIPULATION ET OBSERVATION

Les faux papiers ont un % égal au talent "manipulation" du personnage les ayant fabriqués. Lorsqu'on s'en sert, on fait un test de comparaison talent Manipulation du fabricant/talent Observation de l'observateur. Si le manipulateur réussit son test, les faux papiers passent pour des vrais.

Brouillage Réseaux = + 1/TECH.SCIENTIFIQUE

Le personnage aura un bonus de + 1COL dans ses tentatives pour brouiller le réseau ou se brancher sur une banque de données d'un dispatching.

Serrurerie = +1/MANIPULATION

La serrure ou le système a un % de résistance déterminé par le G.A. ou le scénario, on fait un test de Comparaison, talent de Manipulation du serrurier sur % de résistance de la serrure.

Filature = + 1/DISCRETION ET OBSERVATION

On fait un test de Comparaison entre le talent de discrétion du suiveur et le talent d'observation du suivi.

Fouille = + 1/OBSERVATION ET MANIPULATION

On fait un test de Comparaison entre le talent d'observation du détecteur et le talent de manipulation du personnage ayant caché l'objet (spécifié par le scénario ou évalué par le G.A.).

Interrogatoire = + 1/INFLUENCE ET MAITRISE DE SOI

On fait un test de Comparaison entre le talent d'influence de l'interrogateur et le talent maîtrise de soi de l'interrogé.

Forçage d'Aiguillage = + 1/TECH.RESEAU

On fait un test de Comparaison entre le talent tec.réseau du joueur et le % de résistance de l'aiguillage.

Tireur d'Elite = + 1/TIR ET BRICOLAGE

Le personnage choisit un type d'armes dans l'index et applique ce bonus dans les tirs et les réparation de ces armes.

Commando = +1/COMBAT 1 ET COMBAT 2

Le personnage choisit un type d'armes archaïque et applique ce bonus dans les combats avec ce type et dans tous les combats à mains nues.

Démineur = +1/MANIPULATION

Le personnage applique ce bonus lorsqu'il mine/démine une charge.

Joueur Professionnel = + 1/JEU

Dans le test de Comparaison entre les joueurs, le joueur applique + 1COL.

Réparation des voies = + 1/MANIPULATION ET TECH. LOCO

Le joueur a un bonus de + 1COL dans n'importe quelle réparation de voies et évaluation d'un réseau.

Instructions Ferroviaires = + 1/TECH. RESEAU

Le joueur a un bonus de +1COL dans la recherche de voies inconnues.

Contact avec les Hommes Roux = + 1/INFLUENCE

Le personnage connaît les idiomes et les coutumes des Hommes Roux, il peut les convaincre de l'aider plus facilement.

Utilisation Drogues =

Le personnage connaît l'usage et la fabrication de la plupart des drogues, il peut s'en procurer ou s'en fabriquer.

Diagnostic =

Le personnage peut diagnostiquer une maladie ou des symptômes connus.

Premiers Soins = + 1/MEDECINE

Le personnage a un bonus de + 1COL dans les soins qu'il peut administrer.

Evaluation Antiquités = + 1/ADMINISTRATION

Le personnage a plus de chance d'évaluer la valeur et l'usage des objets de notre civilisation.

Connaissances Histoire = + 1/HISTOIRE GEOGRAPHIE

Le personnage a un bonus de + 1COL sur l'histoire et la géographie de notre monde et du Monde des Glaces.

NOTE : il faut bien comprendre qu'il s'agit là de bonus exceptionnels sur des actions précises, par exemple un faussaire aura + 1COL lorsqu'il fera un faux mais pas plus + 1COL lorsqu'il déminera une bombe il faudrait pour cela qu'il ait la spécialisation "démineur". On notera ses spécialisations sur sa feuille de personnage.

MILITAIRE au choix:

- . Tireur d'élite
- . Commando
- . Démineur

AGENT DE SECURITE:

- . Filature
- . Fouille
- . Interrogatoire

AIGUILLEUR:

- . Forçage d'aiguillage
- . Brouillage réseau
- . Instruction ferroviaire

GLACIOLOGUE:

- . Réparation des voies
- . Instruction ferroviaire
- . Contact av Roux

MARGINAL au choix:

- . Faussaire
- . Forçage d'aiguillage
- . Serrurier
- . Joueur professionnel

TECH LOCO

- . Forçage d'aiguillage
- . Réparation de voies

MEDECIN

- . Utilisation drogues
- . Diagnostic
- . Premiers soins

ETHNOLOGUE

- . Contact av Roux
- . Evaluation antiquité
- . Connaissance Hist

Bénéfice des métiers

Militaire	700\$
av spécialisation	1000\$
agent de la	1000\$
Sécurité	1500\$
Marginal	1D10x10*
technicien	600\$
locomotive	800\$

Bénéfice des métiers

aiguilleur	1000\$
	1500\$
glaciologue	500\$
	700\$
ethnologue	400\$
	600\$
médecin	600\$
	800\$

REMUNERATION DES METIERS

Pour chaque année passée à exercer un métier un personnage touchera une certaine somme d'argent qu'il inscrira sur sa feuille de personnage. Les sommes qui suivent sont données en bénéfice. C'est à dire une fois déduites les sommes nécessaires aux dépenses courantes du personnage. Si le

personnage est renvoyé, on divisera cette somme par 2. Si le personnage atteint une spécialisation, la paye sera plus importante, on lira la deuxième somme.

* Le marginal a des sources de revenu "fluctuantes", pour chaque année d'activité il lancera 1D10 et multipliera le résultat par 10, le compte donnera la somme qu'il a réussi à économiser dans l'année. Si le personnage se retrouve en train-bagne, il ne touchera évidemment pas d'argent - il n'en dépensera pas non plus d'ailleurs.

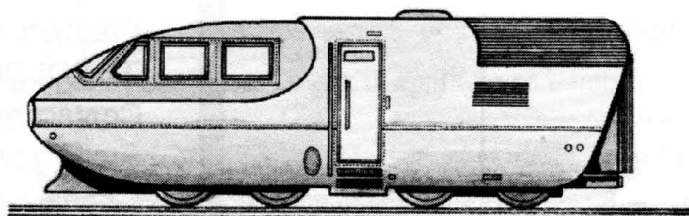
DEPENSES HORS AVENTURE

On considère qu'un personnage subvient à ses moyens avec sa paye et réalise un bénéfice indiqué plus haut.

Les sommes économisées pourront être placées à la banque ou servir pour l'achat de matériel ou d'actions, comme il plaira au joueur.

ARGENT DE DEPART

Selon le métier, un personnage touchera les bénéfices d'une année de travail au moment de sa création.



draisine

CHAPITRE V

LA DEFINITION PSYCHOLOGIQUE DE VOTRE PERSONNAGE

ou "Quitte à jouer un rôle, autant le jouer à fond"

Jusqu'à présent, vous avez défini la plupart des caractéristiques physiques de votre personnage.

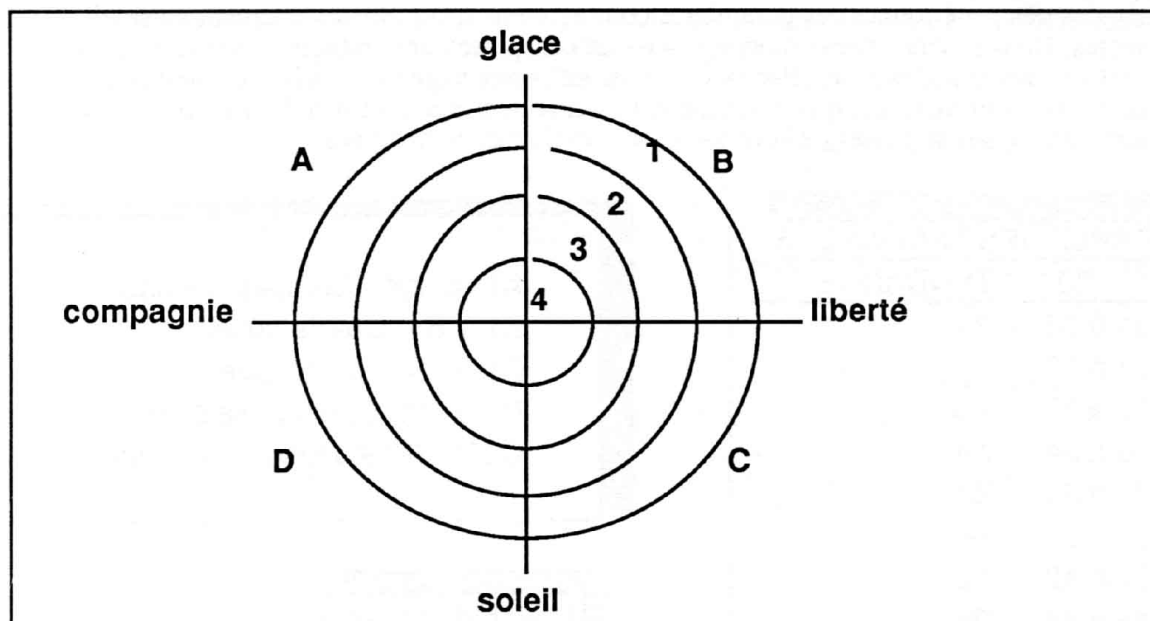
Mais un homme n'est pas qu'une machine. Dans ce chapitre nous allons aborder la définition psychologique de votre personnage. Cette partie peut paraître complexe à un joueur débutant, auquel cas, il est possible de jouer sans. Mais il est important de comprendre qu'un véritable jeu de rôle ne prend son sens qu'en intégrant ce type de paramètre. Que penseriez-vous d'un acteur dont le jeu ne serait limité qu'aux grimaces ?

La psychologie de votre personnage va être définie par trois paramètres qu'on appelle : Les Grandes Peurs, Les Petites Faiblesses et L'Orienta-tion Générale.

Les tirages qui suivent doivent être secrets, seul le Grand Aiguilleur et le joueur concerné seront au courant des tendances du personnage. Dans le cours d'une aventure il est possible qu'un personnage révèle aux autres, intentionnellement ou non, tout ou partie de ses tendances. Ceci peut être le résultat d'une action, le groupe s'aperçoit qu'un personnage a le vertige lorsqu'il marche sur une corniche, ou d'une indication volontairement donnée par le personnage, il indique au groupe avant de monter sur la corniche qu'il est sujet au vertige. Dans tous les cas un personnage n'est jamais tenu de révéler ses tendances si la situation ne les révèle pas d'elle-même.

ORIENTATION GENERALE

Il s'agit de la "philosophie" du personnage, sa morale, ce à quoi il croit. On va le définir grâce à la cible suivante.



Il y a donc 4 tendances divisées en 2 groupes.

1° GROUPE :

- ATTACHEMENT AU SOLEIL

Le personnage n'admet pas la situation de la terre, il refuse de s'adapter aux glaces et souhaite le retour du soleil.

- ATTACHEMENT A LA GLACE

Le personnage s'est adapté à son milieu, il considère les glaces comme faisant partie de sa vie et en accepte les conditions.

2° GROUPE :

- ATTACHEMENT AUX COMPAGNIES

Le personnage est un partisan de l'ordre établi, il croit dans l'organisation sociale des compagnies.

Le personnage respecte les accords de NY sur la circulation par rail.

- ATTACHEMENT A LA LIBERTE

Le personnage est un adversaire des compagnies, un opposant, il n'admet pas l'ordre établi et souhaite qu'il change.

Un personnage sera toujours défini par un penchant plus ou moins prononcé pour une tendance dans chaque groupe.

Par exemple : il sera épris de liberté et souhaitera le retour du soleil - comme les adorateurs du soleil.

Ou bien épris de liberté et attaché aux glaces - comme les Hommes Roux.

Plus un personnage tirera une tendance à la périphérie de la cible, plus il aura un comportement extrémiste et sectaire. Un personnage étant à la périphérie de la tendance ATTACHEMENT A LA LIBERTE sera sans doute un militant anti-compagnies qui fera tout son possible dans la vie pour abattre le pouvoir en place. Au contraire, un personnage près du centre sera un tiède, d'accord avec les thèses extrémistes, il ne s'engagera pas lui-même, sauf cas exceptionnel.

PROCEDURE DE TIRAGE

A la création du personnage, on lancera 1D100 et on consultera la table afin de connaître sa position sur la cible, cette position sera située dans un quart de cercle (A, B, C ou D) et sur un des anneaux de la cible (1, 2, 3 ou 4). La ligne horizontale correspond au premier groupe de tendance (Soleil/Glace), la ligne verticale correspond au deuxième groupe de tendance (Compagnie/Liberté). Selon qu'on tombe dans un des quatre quarts de la cible, on tire son orientation générale (A : C°/Glace, B : LIBERTE/GLACE, C : LIBERTE/SOLEIL, D : C°/SOLEIL). Selon qu'on se trouve sur un anneau plus ou moins proche du centre on tire son degré d'attachement à ces tendances. Plus un personnage sera près du centre plus il aura un comportement extrémiste.

Le tirage des dés peut donner des paramètres contradictoires, comme attachement au soleil et aux compagnies. Dans ce cas votre personnage aura un comportement ambigu, ce sera à vous d'en définir les raisons et de les jouer. Par exemple : si un personnage est attaché au soleil et aux compagnies on peut imaginer qu'il souhaite le retour d'un climat moins rude mais ne voit pas comment on pourrait se passer de l'organisation sociale des compagnies.

TABLE DES TENDANCES

1D100	TENDANCE
01 à 06	A1
07 à 12	A2
13 à 18	A3
19 à 24	A4
25 à 30	B1
31 à 36	B2
37 à 42	B3
43 à 48	B4
49 à 54	C1
55 à 60	C2
61 à 66	C3
67 à 72	C4
73 à 78	D1
79 à 84	D2
85 à 90	D3
91 à 96	D4
97 à 00	CENTRE

A1 à A4: Compagnie/glace

B1 à B4: Liberté/soleil

C1 à C4: Liberté/soleil

D1 à D4: Compagnie/soleil

CENTRE: Aucune orientation

1 = Extrémiste

2 = Convaincu

3 = Modéré

4 = Diffus

DEFINITION DE LA POSITION DU PERSONNAGE

Votre personnage va donc se situer dans l'une des 17 positions de la cible, ces 17 positions déterminent chacune un type de personnage afin de mieux vous aider à cerner la position de votre personnage nous allons détailler chaque type :

A1 Compagnie/Glace Extrémiste

Ce personnage considère que le type de société des C° n'est pas assez répressif, il est pour l'ordre, la sécurité et ses idées sont très arrêtées. Il est raciste et pour l'élimination totale des Roux. Il éprouve une haine fondamentale pour tous ceux qui n'approuvent pas ses idées. Il n'hésitera pas à se livrer au trafic des Roux ou à organiser des commandos anti-rénos. Dans le jeu il aura tendance à dénoncer, tuer, violer, en bref c'est un salaud complet. Son but le Pouvoir, au sein de sa C° ou au sein de la Sécurité ou de la caste des Aiguilleurs.

A2 Compagnie/Glace Convaincu

Il a une foi totale dans le système des C°, il fera tout pour conserver cet état de fait. Il considère que les Roux sont des animaux tout juste bons à gratter la glace des dômes et que les Rénos sont des criminels qu'il faut éliminer. Dans le jeu il essaiera de respecter au maximum les lois des C° et de dénoncer tous les contrevenants. Son but la richesse, devenir un gros actionnaire et maintenir l'ordre établi.

A3 Compagnie/Glace Modéré

Il considère que les structures des C° sont fondées bien qu'un peu extrémistes. Il accepte le droit à la différence tout en gardant au fond de lui une hiérarchie des idées. Au cours des parties il aura tendance à calmer les esprits et servira de médiateur mais en cas de conflit il se rangera du côté de l'ordre. Son attitude vis à vis des Roux est ouverte sans pour cela être amicale, il les considère comme de bons gros nounours et serait même prêt à les défendre tant il a bon cœur. Son but : s'enrichir pour être tranquille.

A4 Compagnie/Glace Diffus.

C'est le type même du personnage ne sachant pas trop quoi penser ; selon les individus qu'il rencontre il sera plus ou moins le défenseur de l'ordre des C°, rejetant tous les extrémismes, il essaiera toujours de faire la part des choses. S'il supporte les C° c'est qu'il ne voit pas d'autre alternative. Son but, c'est peut-être justement d'en trouver un !

B1 Liberté/Glace Extrémiste

Anti-C° farouche, il ne désire qu'une chose, c'est voir disparaître la civilisation des Rails ; par contre, il combat comme elle les Rénos car il ne voit pas comment la situation climatique de la terre pourrait changer, le soleil est une invention, un conte pour enfants. Il est le défenseur des Roux et militera pour qu'on les reconnaisse en tant qu'humains. Il nourrit une profonde haine pour tous les représentants des C° et pourra réagir violemment à leur égard. Son but : la révolution des Glaces.

B2 Liberté/Glace Convaincu

Il affiche des idées proches de l'extrémiste mais, à sa différence, il souhaite une société libérale, il refusera de faire avancer ses idées par la violence ou le terrorisme bien qu'il soit capable de se battre. C'est un démocrate qui sait que la violence est un moyen extrême et souvent pire que le mal. Son but : fonder une C° libérale en se passant du rail.

B3 Liberté/Glace Modéré

D'accord avec les idées de B2, il ne s'engagera pas autant que lui, avant tout, il pense que tout le monde peut s'entendre avec un peu de bonne volonté, si les C° font mine de changer, il fera un bout de chemin avec elles.

B4 Liberté/Glace Diffus

Au fond de lui-même, il est proche des idées de B2, mais ne s'engagera dans cette voie que si la majorité le fait. C'est le prototype de la majorité silencieuse, attendre et voir est sa devise.

C1 Liberté/Soleil Extrémiste

Prototype du Rénovateur Fou, il est prêt à tout pour que le soleil revienne et que les C° disparaissent, c'est un militant fanatique qui n'hésitera devant rien pour faire triompher ses idées. Haïssant les glaces, il met les Roux dans le même sac et considère qu'il n'y aura pas de place pour eux dans le monde qu'il rêve. Son but : trouver un moyen pour faire revenir le soleil.

C2 Liberté/Soleil Convaincu

Encore un Rénovateur mais moins fanatique que le précédent ; il pense que le retour du soleil ne se fera que progressivement et qu'on devra éduquer la population pour cela, la convaincre ; il répugnera à la violence sauf cas de nécessité. Il s'opposera aux actes de terrorisme envers les Roux et essaiera de les protéger contre la folie de son collègue C1.

C3 Liberté/Soleil Modéré

Bien sûr, le retour du soleil et la fin des C° seraient une bonne chose mais que faire pour cela, il n'est pas du bois dont on fait les martyrs ; dans le jeu il servira, comme tous les modérés, de médiateur ménageant les parties et essayant de trouver des compromis acceptables pour tout le monde.

C4 Liberté/Soleil Diffus

Il a vaguement entendu dire que le soleil brillait jadis sur la Terre, ça l'a marqué, mais de là à se battre pour son retour ! Avant toute chose il essaiera de tirer son épingle du jeu et de comprendre les forces en présence.

D1 Compagnie/Soleil Extrémiste

Il ne peut supporter de voir la Terre recouverte de glace, mais il ne supporterait pas non plus qu'elle soit sans ordre, cette ambiguïté le fait agir un peu n'importe comment. Son souhait le plus cher : que les C° fassent elles-mêmes des expériences pour faire revenir le soleil et surtout qu'on fasse disparaître ces Roux puants qui choquent la morale et les bonnes mœurs !

D2 Compagnie/Soleil Convaincu

Il est convaincu que les C° finiront par faire revenir le soleil et que cette période n'est que transitoire dans l'histoire du monde, le régime lui plaît bien et il aimerait y réussir. Il défendra autant les Rénos pour leurs recherches que la Sécurité pour ses actions de police, ce qui l'entraînera souvent dans des situations impossibles.

D3 Compagnie/Soleil Modéré

C'est peut-être la fraction la plus nombreuse de la population, défendant le régime qui les fait vivre mais considérant que les conditions climatiques sont par trop pénibles, en tout cas tout cela n'est pas de son ressort, il essaiera de faire son trou dans le monde sans se préoccuper du reste. C'est un égoïste né peu enclin aux grandes discussions philosophiques.

D4 Compagnie/Soleil Diffus

Idem que D3 mais encore plus mou, il sera prêt à suivre tout groupe qui lui promettra des conditions de vie décentes.

E Centre

Voilà un cas à part, il pourra figurer le personnage sans foi ni loi, il s'alliera avec n'importe qui pourvu qu'il y ait de l'action, des filles, de l'argent et de la rigolade. Sa philosophie : vivre et vite et faire un beau cadavre.

LE JEU DU PERSONNAGE

Une fois votre personnage défini, il va falloir le jouer, mais, attention ! il ne faut pas appliquer ces tendances mécaniquement. Il s'agit de tendances, d'aspirations et le personnage peut aller contre ou faire taire sa conscience momentanément s'il juge que c'est utile. Mais dans tous les cas, lors de décisions importantes, les joueurs devront se conformer au mieux à leurs orientations. Le MJ pourra leur rappeler qu'ils ne jouent pas correctement leurs tendances, si besoin est.

Ex : Un personnage a comme tendance Glace et Compagnie, ce sera sans nul doute quelqu'un de très conformiste et conservateur, il n'aimera pas les Adorateurs du Soleil, et considèrera les Hommes Roux avec ambiguïté (qui peut aller du dédain jusqu'au racisme affiché). Si le personnage a affaire avec des Adorateurs du Soleil, ce sera au joueur de définir son attitude qui pourra aller du simple mépris à l'attaque physique. Selon la situation il pourra faire taire cette orientation, s'il a besoin de l'aide de l'adorateur par exemple, mais il transparaîtra toujours une certaine gêne dans ses relations.

Dans le cours de ses aventures un personnage peut être amené à changer d'orientation - il n'y a que les imbéciles qui n'évoluent pas -. Par exemple si notre ami de tout à l'heure est sauvé d'une mort horrible dont la compagnie est responsable par un adorateur du soleil, il a de grandes chances de changer de point de vue vis-à-vis de cette secte ; ou alors c'est une brute bornée ce qui est possible. Le personnage ne changera peut-être pas radicalement d'orientation d'un seul coup mais il se posera des questions et pourra évoluer lentement autour de la cible.

Dans tous les cas cette règle demande à ce que vous vous mettiez dans la peau de votre personnage. Le plus simple est qu'à chaque situation importante vous vous posiez la question "Qu'est-ce qu'il aurait fait ?", "Qu'est-ce que G.Blondeau Jacques Babilas, citoyen Trans-

Européen, partisan de l'ordre et de la glace, aurait fait ?" Il y aura sans doute plusieurs réponses possibles, elles seront toutes bonnes pourvu qu'elles soient logiques et conformes au passé et au style de votre personnage.

Par exemple si GBJB, à la suite de sa mésaventure, révisé son point de vue sur le monde, et qu'il se retrouve plus tard, face à des Adorateurs, il est logique qu'il ne les dénonce plus à la Sécurité, chose qu'il aurait sans doute faite avant sa mésaventure. Rien n'est plus irritant qu'un joueur qui change d'avis sans rime ni raison. Le MJ sera alors en droit de lui en faire la remarque et de lui demander de réviser son jugement s'il juge que la situation est par trop illogique.

LES CHANGEMENTS D'OPINION

A moins d'interpréter le rôle d'un personnage particulièrement obtus, il y a de grandes chances pour que votre aventurier évolue au fil des aventures qu'il va traverser. Globalement on change d'opinion à la suite d'un événement important arrivé au personnage ou dont il a été le témoin. C'est toujours le GA qui officialisera le changement d'opinion mais c'est toujours le joueur qui choisit d'en faire la demande. Un changement d'opinion doit être un événement important, il peut impliquer des conséquences dans la vie du joueur (rupture avec ses amis, problèmes dans son métier).

Possibilités de changement d'opinion
En regard de la cible, un changement ne peut se faire que d'une étape à la fois vers les définitions adjacentes à celles du personnage.

Exemple : un personnage A1 (Extrémiste C°/Glace) devient A2 (Convaincu C°/Glace). Il serait impossible qu'il devienne d'un seul coup B2 ou A3.

Un changement d'opinion peut se faire vers le haut (A2 devient A1) ou vers le bas (A1 devient A2).

Les changements d'opinion des personnages placés sur les cercles 1, 2 et 3 devront obligatoirement rester dans le même quart. Par contre un personnage se trouvant sur le cercle 4 pourra si les circonstances le permettent changer de quart et passer sur le cercle "diffus" d'un des quarts adjacents. Il est impossible de passer dans le quart opposé (A4 vers C4).

Exemple : un personnage Extrémiste C°/Glace peut progressivement se retrouver Convaincu Liberté/Glace après être passé par les 6 étapes intermédiaires A1, A2, A3, A4, B4 et B3.

LIMITES DES CHANGEMENTS D'OPINION

Avant de changer de cercle, il est important d'en mesurer les causes afin de savoir si ce changement est justifié et cohérent. En règle générale, il faudra un minimum de deux causes importantes pour changer d'un cercle et ce, pendant un certain délai, qu'on peut fixer à deux aventures. Ce changement ne se fera jamais en cours d'aventure mais à la fin.

REGLE SPECIALE CONCERNANT LE CENTRE DE LA CIBLE

Ce personnage sans foi ni loi, comme nous l'avons vu obéira à des règles particulières. En général, il demeurera avec les mêmes opinions durant toute sa vie à moins d'être confronté à des faits très importants. Si le cas se présente, et au vu de son passé de baroudeur, il ne pourra passer dans le cercle 4, mais directement dans le 1er. De là, il pourra changer progressivement comme les autres personnages, mais n'oubliez pas qu'un changement de cette nature est extrêmement rare, ce type de personnage ne s'encombrant jamais d'une éthique quelconque.

CONSEQUENCES DES ORIENTATIONS SUR CERTAINS TALENTS

Le fait d'être situé psychologiquement va entraîner quelques modifications sur le jeu des talents "Influence" et "Séduction".

Influence :

Il est évident que si une action est en complète contradiction avec vos idées vous ne la ferez pas, à moins d'être influencé avec art. Dans toutes les situations de ce type on appliquera un malus de -1 col par quart de cercle opposé (total des malus pouvant donc monter à -4 col).

Exemple : un personnage C°/Soleil essaye d'influencer un personnage Liberté/Glace, le test de Comparaison se fera avec un modificateur de -4 col.

Le tirage se fera secrètement par le GA car vous êtes censé ignorer les opinions des autres et donc les malus qui s'y rapportent.

Séduction :

On appliquera les mêmes règles pour ce qui concerne la Séduction.

LES GRANDES PEURS

Tout au fond de notre subconscient nous nourrissons tous des peurs plus ou moins paniques vis-à-vis de phénomènes ou de manifestations naturelles. Chaque époque a ses peurs, liées aux croyances et aux orientations du moment, le monde de la Compagnie des Glaces n'échappe pas à la règle, au contraire. Du fait de son organisation sociale et de son climat très dur, du fait aussi du traumatisme encore présent de la catastrophe écologique qui engendra le monde des glaces, les populations de la terre sont parcourues de superstitions et de peurs collectives de toutes natures.

Dans le jeu, chaque personnage va déterminer ses grandes peurs en conjonction avec sa caractéristique Maîtrise de soi. Pourquoi avoir inclus une telle mécanique dans un jeu de rôle ? Encore une fois il s'agit de définir le plus précisément possible le profil psychologique de votre personnage en même temps que de lutter contre la tendance bien naturelle de faire de chaque personnage un héros sans peur et sans reproche, le jeu d'un tel personnage peut paraître attrayant mais à la longue, il devient fade et limité. Il est beaucoup plus amusant, à notre sens, d'interpréter un personnage avec ses forces et ses faiblesses et de jouer avec elles. Comme les Orientations Générales cette règle est facultative et pourra ne pas être jouée par les joueurs débutants.

Tout personnage frappé par une peur devra faire un test Force Mentale dès qu'il se trouvera dans une situation activant cette peur. S'il réussit son test on considère qu'il se raisonne et se maîtrise et il peut continuer à jouer normalement. S'il échoue à son test il craque nerveusement et cède à la panique. Cette panique peut prendre plusieurs formes, selon l'inspiration et le profil des joueurs. Le personnage peut se replier sur lui-même, se fermer au monde extérieur et ne plus rien faire du tout ou au contraire, pris de folie, tout faire pour s'échapper de la situation y compris des actions suicidaires ou mettant en danger sa vie ou la vie des autres personnages du groupe. Encore une fois c'est aux joueurs de déterminer leur réaction et de la jouer le mieux possible, une seule règle : respecter la logique du personnage.

Les Grandes Peurs sont au nombre de cinq, libre aux joueurs expérimentés et imaginatifs d'en ajouter d'autres.

1) Absence de Rails :

C'est la peur-type de la grande majorité de la population. Habitée dès son plus jeune âge à ne vivre que par et pour les Compagnies et donc les Rails, le Réseau est devenu le symbole de la civilisation. Au delà du Réseau c'est le vide, l'inconnu et la mort.

TABLE DES GRANDES PEURS

Maîtr de Soi	Nb de Gr Peurs
24 à 41	2
42 à 58	1
59 à 76 et plus	0

2) Peur de l'eau :

Sur une terre où l'eau est devenue un élément étranger et même dangereux pour les populations vivant sur une banquise fragile menaçant de s'ouvrir à tout instant, l'eau est devenue un élément qui fait peur et qu'on évite.

3) Peur du soleil :

Comme l'eau le soleil est devenu un élément étranger, et comme l'eau sa réapparition peut être mortelle pour la civilisation des glaces (voir la débâcle engendrée par les Rénovateurs du Soleil Tome de la CG). En conséquence tout ce qui rappellera le soleil sera un élément de perturbation pour les personnages affligés de cette peur. Un Adorateur du Soleil peut avoir peur du soleil comme on a peur d'une divinité mauvaise et redoutable.

4) Peur des hommes Roux :

Nul ne sait comment sont apparus les Hommes Roux mais, par contre, tout le monde sait qu'ils peuvent vivre par des températures extrêmes, qu'ils vivent libres en dehors des réseaux et sont parfaitement adaptés à leur milieu écologique. Toutes ces raisons les font craindre et admirer à la fois. Ils sont, selon GJ Arnault le plus grand fantasme de la civilisation des glaces, Fantasme sexuel aussi. Pour les néo-catholiques ils n'ont pas d'âmes et sont des représentants de l'enfer et du châtimement des hommes du chaud. Les personnages affligés de la peur des Hommes Roux devront jouer avec les degrés de cette peur, degrés qui peuvent même aller jusqu'au racisme déclaré tant et plus que le racisme n'est rien d'autre qu'une forme de peur de l'autre, de l'étranger.

5) Peur des grandes étendues désertes

Le personnage n'aime pas s'éloigner des centres de civilisation et des coupoles et ce, même s'il

se trouve sur un réseau balisé.

LES GRANDES PEURS DANS LE JEU

Dans le jeu, les joueurs vont se trouver face à des situations mettant en scène une ou plusieurs de ces peurs, ils devront alors interpréter leur personnage en conséquence. Le joueur sujet à un test peut demander au GA de le faire secrètement, libre à lui d'indiquer à ses compagnons les raisons de son étrange comportement.

Exemple : Un joueur a peur de l'absence de rails. L'aventure à laquelle il participe l'entraîne en dehors du réseau. Si le joueur interprète correctement son rôle il va tout d'abord tout faire pour éviter de s'éloigner des rails, quitte à convaincre ses camarades de la manière la plus abracadabrante qui soit. Si ses tentatives échouent et qu'il soit forcé de s'éloigner des rails il tentera un premier test sur sa Maîtrise de soi pour déterminer s'il a le cran de surmonter sa peur. Si le test échoue, pas de problème ; il refuse obstinément, et même au risque de sa vie, de s'éloigner des rails. S'il réussit son test on considère que, grâce à un effort de volonté énorme, il fait taire ses pulsions.

Considérons la situation de plus près. Les joueurs sont sur un réseau désert, leur locomotive est détruite, il n'y a que très peu de chances pour qu'un convoi de secours vienne les sauver. Par contre, ils savent qu'à trente kilomètres de là il existe un réseau très fréquenté où ils pourront trouver du secours, mais voilà, ces 30 km il faut les faire à pied en coupant droit sur la banquise. Notre personnage va alors tenter de dissuader ses amis de partir, si cette tentative échoue, et s'il n'a aucune chance de survivre en restant près des rails il tentera un test Maîtrise de soi. Un échec et il décide de rester, même au péril de sa vie, attendre d'hypothétiques sauveteurs - au GA de faire surgir un convoi au bon moment s'il le souhaite -. Si le joueur réussit il s'engagera à la suite de ses compagnons, les dents serrées pour parcourir les 30 km fatidiques. Mais voilà, la traversée va prendre du temps et pendant ce laps de temps qui sait s'il va pouvoir se maîtriser. Pour ce faire le GA décide de faire un test Maîtrise de soi toutes les heures. Si le joueur rate un test il craque, c'est alors à lui d'interpréter son personnage, de quels choix dispose-t-il ? Il peut se rouler en boule dans la neige et attendre que ça se passe, auquel cas ses compagnons le traîneront de force ou l'abandonneront sur la banquise (Hé oui !)

Il peut faire subitement marche arrière et sans s'occuper de rien tenter de rejoindre son point de départ, là encore au GA d'inventer une suite intéressante.

Il peut également se retourner contre ses compagnons et les accuser de l'avoir entraîné dans cet enfer. Ses récriminations peuvent prendre la forme de simples insultes, de coups de poing, ou carrément d'une élimination physique, aux joueurs de réagir en conséquence et selon leur personnage.

Toutes ces solutions, et bien d'autres encore, sont viables pour peu qu'elles soient logiques avec le personnage. Un individu brutal et batailleur choisira la troisième, au contraire, un être doux et effacé penchera pour la première, mais dans tous les cas évitez qu'un individu ayant exterminé pour le plaisir la moitié d'un train de voyageurs se roule en boule et pleure comme un petit enfant ! Quoique ce choix soit possible ; mais il faudra alors le suivre jusqu'au bout et en supporter les conséquences (dans une autre situation du même type le personnage agira de la même manière).

Pour résumer cette règle, les Grandes Peurs, comme les Orientations Générales sont des indications plus que des règles, il faut en jouer et de la manière la plus vivante possible, en aucun cas s'y conformer mécaniquement.

LES PETITES FAIBLESSES

Les petites faiblesses sont une émanation du système des grandes peurs. Chacun a ses petits défauts, ses passions, ses lubies ; cette règle va vous permettre d'affiner encore plus votre personnage.

Les règles de fonctionnement des petites faiblesses sont exactement les mêmes que pour les Grandes Peurs. On détermine ses Petites Faiblesses à l'aide de la table ci-dessous et d'un dé ; lorsque le personnage se trouve dans une situation mettant en cause une ou plusieurs de ces petites faiblesses il fait un test sur sa Maîtrise de soi pour voir s'il résiste.

TABLE DES PTS FAIBLESSES

Maitr de Soi	Nb de Pts Faibl
24 à 41	2
42 à 58	1
59 à 76 et plus	0

LISTE DES PETITES FAIBLESSES

- Vertige :

Le personnage est sujet au vertige lorsqu'il rate son test il refuse d'avancer, ses compagnons devront le porter.

Si le GA le souhaite et selon la situation, il peut

demande un test sur la chance à la suite de l'échec du test sur la Maîtrise de Soi. Si le personnage rate son test sur la chance il tombe.

- Claustrophobe :

L'inverse du précédent, le personnage a peur des espaces clos. Dans une telle situation, s'il rate son test il cherchera immédiatement une sortie à ciel ouvert. S'il n'en existe pas il tombera en prostration.

- Alcoolique :

le personnage s'adonne à la boisson ou à une drogue quelconque (il déterminera laquelle). Lorsqu'il rate son test il devra faire un test sur son talent TENir BOIsson. S'il n'a pas sa drogue sous la main il fera tout pour s'en procurer, y compris le meurtre ou la trahison. Sa recherche frénétique durera tant qu'il fera un test négatif sur sa Maîtrise de soi.

- Joueur :

En présence d'une partie de n'importe quoi le joueur devra faire un test ; s'il échoue il ne peut résister et entre dans la partie, il ne cessera que complètement ruiné ou en faisant un test positif sur sa Maîtrise de soi.

- Vénal :

le personnage aime l'argent, il aime beaucoup l'argent, il aime tellement l'argent qu'il ferait n'importe quoi pour s'en procurer. Si un PNJ lui propose une somme pour n'importe quelle action, y compris la trahison de ses compagnons, il fera un test, s'il échoue il prendra l'argent et accomplira sa sinistre besogne sans s'occuper des conséquences.

- Obsédé par le sexe opposé :

Le dragueur(se), en présence d'un jupon, pour les hommes, et inversement d'une paire de pantalons pour les femmes, le personnage tente un test sur sa Maîtrise de soi, s'il échoue il craque et tente sa chance (voir Chapitre Séduction). Sa tentative passera au dessus de son propre intérêt ou de l'intérêt du groupe. Cette règle peut être fort utile au GA pour entraîner leurs joueurs dans des situations inextricables, l'élus de notre coeur d'artichaut pouvant tout à fait le séduire sciemment pour l'entraîner dans quelque sombre machination.

- Obsédé par les Roux :

Idem mais avec les Roux.

- Attiré par le même sexe :

Idem !!!

- Superstitieux :

Le personnage ne passera jamais sous une échelle ou ne se lèvera pas de son lit un vendredi 13, ou rebrousse chemin s'il croise un chat noir.

Il sera enclin à croire au surnaturel et à toutes les manifestations paranormales et donc si un personnage se faisant passer pour un mage ou un sorcier lui ordonne de faire quelque chose... (Test Influence, il bénéficiera d'un bonus de +2 col).

CHAPITRE VI

LES POINTS DE DEPASSEMENT

Dans certains cas, les personnages peuvent aller au-delà de leurs forces, se surpasser pendant un court moment. Pour ce faire ils utilisent leurs points de dépassement. On calcule les points de dépassement en faisant la somme des capacités physiques, psychiques et analytiques et on multiplie ce résultat par deux. Soit la formule

$$(CAPA \text{ PHYSIQUES} + CAPA \text{ PSYCHIQUES} + CAPA \text{ ANALY}) \times 2$$

On inscrit ce total sur sa feuille de personnage.

UTILISATION

Les points de dépassement sont utilisés dans les cas désespérés, à la convenance du personnage. Il annonce au GA son intention d'utiliser ses points de dépassement et attribut le nombre de points qu'il souhaite utiliser pour le test (Il est bien entendu interdit d'attribuer plus de points qu'on en a). Ces points vont servir de bonus pour le jet sous sa caractéristique ou son talent. Dans un scénario les points de dépassement ne sont utilisables qu'une fois; les points utilisés, qu'il y ait réussite ou échec sont défalqués du total.

EXEMPLE: Lien Rag doit sauter une crevasse. Or, il a 25% de capacité PHYSIQUES et le GA annonce que le malus pour sauter la crevasse est de -3COL, ce qui donne à Rag 13% de chances de réussite (voir la table des tests). Il apparaît donc qu'il n'a que très peu de chances de réussir son épreuve. Il décide alors d'utiliser ses points de dépassement (il en a 50). Il en utilise 40, portant brièvement son talent Capacité PHYSIQUES à 13+40=53%. Quel que soit le résultat, il ne lui reste plus alors que 10 points de dépassement pour tout le reste du scénario.

Les points de dépassement servent dans tous les tests sur les talents et/ou les caractéristiques. Ils ne peuvent servir dans les tests sur les connaissances ou les techniques, c'est à dire dans tous les tests demandant le maniement d'une technique complexe (Si vous n'y connaissez rien en informatique, toute la concentration du monde ne vous en fera pas connaître davantage). De même, les points de dépassement ne seront pas utilisés dans tous les tests mettant en cause la chance.

EXEMPLE: Un personnage ne pourra utiliser ses points de dépassement pour baisser le taux de panne de sa locomotive, c'est un phénomène qu'il ne peut maîtriser.

Les points de dépassement ne sont pas affectés par les blessures ou l'épuisement, on peut les utiliser pour sortir d'un K.O.

EXEMPLE: Si un personnage a 70 points de dépassement lorsqu'il est en bonne santé, il gardera ses 70 points même s'il est blessé.

Les points de dépassement peuvent être utilisés dans tous les tests sur la maîtrise sur soi. Une fois l'aventure terminée, ou dans les cas de campagne, après un délai d'une semaine (en temps de jeu) sans émotions ni efforts, le temps de recharger ses batteries psychologiques, les personnages recouvreront leur maximum de points de dépassement.

CHAPITRE VII

METIERS ET EXPERIENCE NATURELLE

METIERS

Lors de la création du personnage, nous avons vu les types de métiers que pouvait exercer celui-ci. Au cours de sa vie d'aventurier, il pourra continuer à les exercer sur le même principe. Dès l'âge de 21 ans, les métiers vont être exercés, à la différence de la création, en temps réel pour le personnage. Après les trois ans effectués à la création, le personnage va participer à sa première aventure. Avant de partir, il devra choisir un métier pour l'année à venir. Ce métier sera noté sur la feuille avec la date de création à côté. Le personnage gardera ce métier pendant 1 an (1 mois en temps réel), période après laquelle il obtiendra l'expérience de celui-ci, et choisira un nouveau métier (ou le même), pour une nouvelle période d'un an. Pendant chaque période les règles sur le renvoi et la spécialisation s'appliquent (à chaque fin de période d'un an), le GA demande un test au joueur pour savoir ce qui lui arrive dans son métier. S'il est renvoyé, il doit choisir un autre métier comme s'il était en fin de période. Toutefois, il y a une restriction à ce système. Il faut que le personnage participe à au moins une aventure par mois (temps réel). En effet, un personnage ne jouant qu'une fois tous les deux mois, ou ne participant à aucune aventure pendant une longue période, ne pourra cumuler les métiers. On considère que le dernier métier choisi s'arrête dès la reprise d'une partie, si plus d'un mois s'est passé. L'expérience acquise n'étant dans ce cas qu'égale à 1 an de pratique.

Exemple : Le 27/11 votre personnage choisit d'être marginal pendant 1 an et part à l'aventure. Faute de temps, vous ne pouvez rejouer avant le 10/05. Théoriquement, il s'est passé plus de 5 ans pour votre personnage.

Mais l'expérience du marginal ne sera calculée que sur 1 an de pratique, que vous ajouterez aux talents de votre personnage. Avant de jouer votre deuxième aventure, vous lui choisirez un nouveau métier (ou le même), que vous noterez, ainsi que la date de départ, le 10/5. Par contre, un personnage jouant plus d'une aventure par mois (temps réel) devra attendre la fin de la période, pour bénéficier de l'expérience du métier qu'il exerce, et pouvoir en choisir un autre.

Exemple: Toujours le même exemple. Le 27/11, votre personnage part à l'aventure exerçant le métier de marginal. Le 15/12, il participe à nouveau à une aventure. Pour celle-ci, il ne bénéficiera pas encore de l'expérience du marginal, la période minimum n'étant pas encore terminée. S'il rejoue le 27/12, ou après, il rajoutera alors l'expérience d'un an de marginal, et pourra choisir un nouveau métier.

Pour les bonus aux capacités on se reportera à la TABLE DES METIERS ET DE L'EXPERIENCE (chapitre VII).

EXPERIENCE NATURELLE

Au cours des aventures, si un talent est utilisé à bon escient (c'est-à-dire : soit lorsque le GA le demande, ou lorsque son utilisation est demandée par les circonstances. Ceci afin de ne pas voir des aventuriers utiliser leurs talents à tort et à travers), le joueur le notera sur sa feuille de personnage dans la case du talent, qu'il ait réussi ou non. En effet, on estime qu'une action réussie ou non apporte de l'expérience, peut-être même plus si elle n'a pas réussi. A la fin de la partie, chaque joueur aura donc une liste des talents utilisés au cours du jeu. Il suffit d'utiliser une seule fois un talent pour qu'il puisse se trouver sur cette liste. En regard de cette liste, le joueur prendra les 5 talents les plus bas, auxquels il ajoutera à sa guise des points d'expérience. Pour calculer ces points, il prendra son score de capacité d'analyse (ex : 15) qu'il distribuera aux 5 talents concernés. La seule restriction étant de ne pas donner plus de 5 % à un talent.

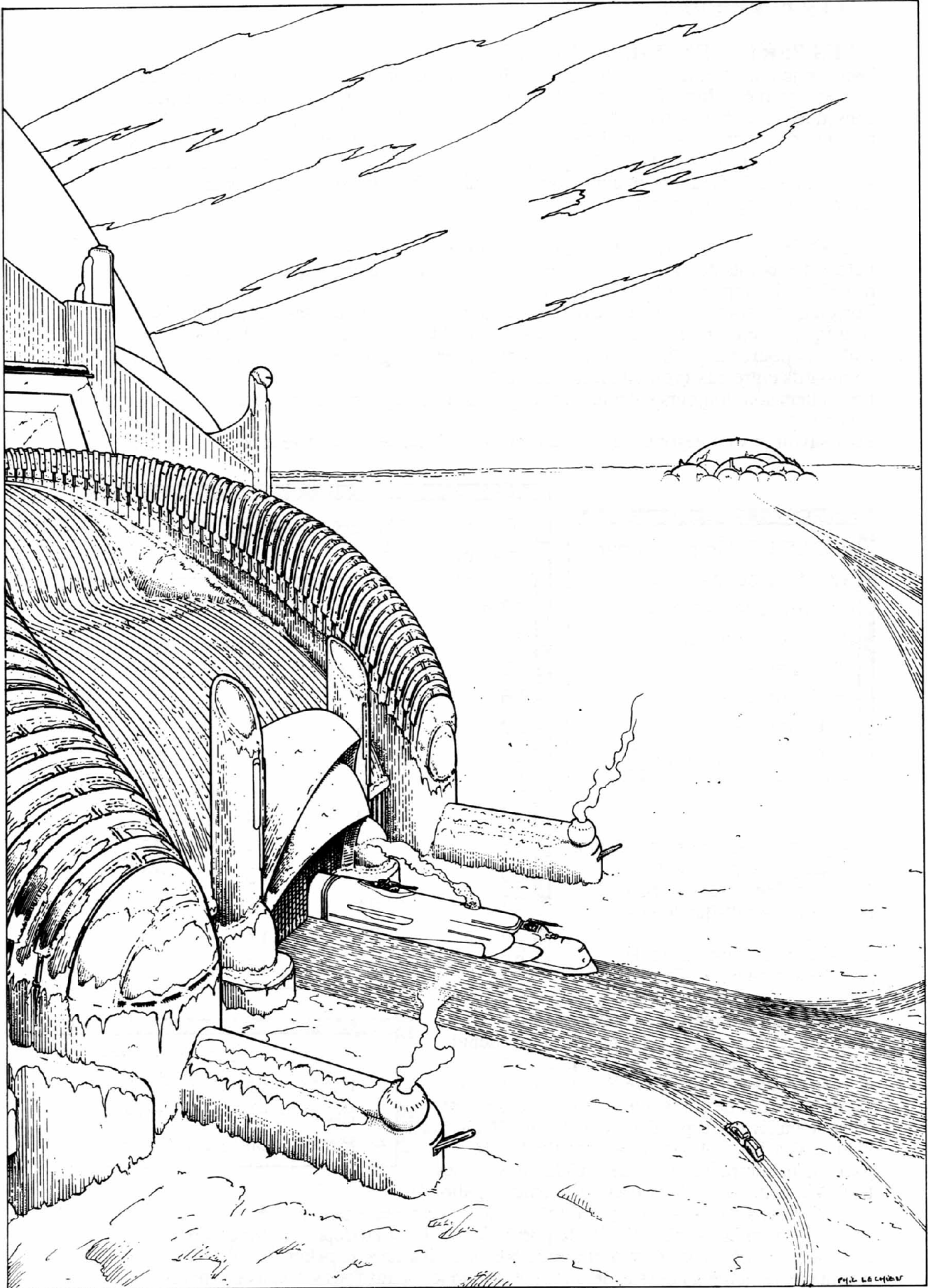
Exemple : Les 5 talents les plus bas ayant été utilisés sont : bricolage, marchandage, tir, orientation et observation. Le joueur ayant 15 de capa.ana choisit de les répartir comme suit : 5 pour l'observation, 4 pour le marchandage, 3 pour le tir, 3 pour le bricolage et 0 pour l'orientation. Ces points seront ajoutés aux pourcentages des talents.

N'oubliez pas que le % maxi du talent ne pourra en aucun cas être dépassé.

POURCENTAGES BLOQUES

L'expérience naturelle ne pourra être appliquée sur LES CONNAISSANCES, ni sur TALENTS ANNEXES (MAITRISE DE SOI et SÉDUCTION), ni sur les POINTS DE DEPASSEMENT.

Les connaissances ne peuvent augmenter qu'en pratiquant un métier, la maîtrise de soi et la séduction, comme les points de dépassement, ne peuvent augmenter.



CHAPITRE VIII

LES BLESSURES

LES PERTES EN POINTS DE VIE

Dans un jeu de rôle, la sanction suprême, la seule en fait, est de voir son personnage mourir. Un personnage meurt lorsqu'il n'a plus de points de vie. Les pertes en points de vie peuvent être la conséquence de bon nombre d'actions comme un combat bien-sûr, mais aussi le froid, le manque de nourriture ou une chute. A chaque fois qu'un personnage se trouvera dans l'une de ces situations, il pourra perdre des points de vie. Comme première conséquence de cette perte, avant la mort, le personnage aura alors des malus sur toutes ses actions, pour les calculer, on se référera au chapitre qui suit.

CONSEQUENCE DES PERTES DE POINTS DE VIE

Perdre des points de vie implique une dégradation de l'état physique du personnage. Ceci est reflété par les règles sur l'épuisement.

Lorsqu'un personnage va perdre des points de vie il va atteindre les paliers d'épuisement, la conséquence en sera que dans toutes ses actions (dans tous les tests qu'il fera), il appliquera un malus au pourcentage de son talent. Ces malus seront égaux aux malus de la Table des Tests et cumulatifs entre eux (voir chapitre Les Tests).

Les paliers sont toujours calculés sur les points de vie que possède le personnage au départ de l'aventure.

Pour savoir si son personnage a atteint un palier d'épuisement on se reportera à la table suivante

EXEMPLE: Un personnage ayant 20 points de vie, déterminera ses points de vie comme suit:
1° Palier = 15
2° Palier = 10
3° Palier = 5
4° Palier = moins de 5

Les quatre paliers correspondent à l'état du personnage, soit :

1° palier : blessure très légère, le personnage a presque toutes ses facultés.

2° palier : blessure légère, le personnage conserve encore une certaine autonomie.

3° palier : blessure grave, le personnage risque de mourir s'il ne subit pas de soins -début d'hospitalisation obligatoire (voir plus loin) -.

4° palier, blessure très grave le personnage meurt s'il ne subit pas de soins intensifs très rapidement. Chaque palier correspond à un malus de -1COL sur la table des Tests. Ainsi un personnage blessé gravement subira un malus de -4COL sur tous ses tests. Un personnage blessé très gravement (palier 4)

ne pourra plus du tout accomplir d'actions tant qu'il ne sera pas soigné.

Ex: un personnage a un potentiel de points de vie de 12 au départ de l'aventure.

Suite à un combat il en perd 4 et tombe donc à 8; Il atteint le palier d'épuisement n° 1. Tant qu'il n'aura pas remonté au dessus de 8 PVs, il appliquera dans tous ses tests un malus de -1 sur la table des Tests.

PV du person	PALIER 1	PALIER 2	PALIER 3	PALIER 4
12 & -	09	06	03	- de 03
14	10	07	04	- de 04
16	12	08	04	- de 04
18	13	09	05	- de 05
20	15	10	05	- de 05
22	16	11	06	- de 06
24	18	12	06	- de 06
26	19	13	07	- de 07
27	21	14	07	- de 07
30	22	15	08	- de 08
32	24	16	08	- de 08
34	25	17	09	- de 09
36	27	18	09	- de 09

1° Palier = Blessure très légère
2° Palier = Blessure légère
3° Palier = Blessure grave
4° Palier = Blessure très grave

S'il a par exemple un % de 50 % en chasse il le baissera à 45 % comme conséquence de ses blessures.

Tous les malus sont cumulatifs, une nouvelle perte de PVs entraîne d'autres malus. De même si un personnage doit passer un test à palier il cumule le malus du test avec celui de son épuisement. Dans l'exemple ci-dessus, si le texte a un malus de -1, il ajoutera son malus dû à l'épuisement et son malus deviendra un malus de type -2COL. On ne peut jamais être pénalisé en dessous de 7. Plusieurs malus de type -7COL donne toujours -7. Il est conseillé aux joueurs de prendre connaissance de la Table d'Epuisement à la constitution de leur personnage et d'entourer les quatre seuils d'épuisement correspondant à leurs points de vie sur leur feuille de personnage, ils pourront ainsi s'y référer plus facilement dans le cours de la partie.

K.O. & MISE HORS DE COMBAT

Si un personnage perd d'un seul coup 4 points de vie ou plus il tombe K.O. A partir du round suivant il devra réussir un jet sous son talent ACTION PHYSIQUE pour reprendre connaissance. On ne peut faire qu'un seul test par round. Si le test réussit le personnage reprend connaissance mais il perd le bénéfice de ses réflexes et en cas de combat agit le dernier du groupe. Si deux personnages ou plus reprennent connaissance en même temps on tire aux dés pour savoir celui qui agit avant l'autre.

Un K.O. dure autant de rounds que le test sur ACT PHYSI échoue. Les effets des K.O. sont différents des effets de la puissance d'arrêt, leurs effets ne sont pas cumulatifs, si un personnage est K.O. et victime des règles sur la puissance d'arrêt on prend le résultat le plus fort.

Ex : un personnage tombe K.O. et doit appliquer 3 rounds d'incapacité à cause de la puissance d'arrêt de l'arme qui vient de le toucher, il sera AUTOMATIQUEMENT K.O. pendant trois rounds et ne commencera ses tests pour reprendre connaissance qu'au quatrième round.

Pendant un K.O. un personnage ne pourra rien faire, ni bouger, ni parler, ni faire aucun test hormis celui pour reprendre connaissance. Pendant un K.O. un personnage peut être transporté, achevé, ligoté, etc. sans pouvoir réagir.

Un K.O. est sans conséquences sur l'état général du personnage mais son % sur ses Actions Physiques pourra baisser s'il a atteint un palier d'épuisement et donc un personnage blessé gravement ou très épuisé mettra plus de temps à se réveiller qu'un personnage en pleine forme. Il est possible d'utiliser ses points de dépassement pour augmenter ses chances de reprendre ses esprits.

Un personnage blessé peut recouvrer ses points de vie de deux façons :
- à l'aide du talent médecine,
- à l'aide d'une hospitalisation.

L'hospitalisation est toujours efficace, le talent médecine ne peut servir que tant que le personnage n'a pas atteint le troisième palier de blessure (3, blessure très grave).

TALENT MEDECINE

Si le test réussit (qu'il soit fait par le personnage ou un autre), le blessé retrouve 1D6 points de vie (minimum 3).

On ne peut faire qu'un seul test par blessure.

Lorsque le personnage atteint son troisième palier d'épuisement le talent médecine n'est plus efficace pour récupérer des points de vie, il permet seulement d'éviter la mort avant l'hospitalisation tant que les tests sont positifs.

HOSPITALISATION

Dès qu'il y a hospitalisation, le blessé recouvre 1D10 points de vie (minimum 3) par tranche de 3 jours d'hôpital. L'hospitalisation ne demande pas de jets sur un talent médecine quelconque, on considère que les médecins savent faire leur travail!

SEQUELLES

Si au test des 3 premiers jours le personnage blessé fait 1, il y a complication médicale et il doit subir une perte de 1D6 points sur l'une de ses deux capacités Manuelles ou Physiques (le choix est fait par le GA ou tiré au hasard). Si la CAPA désignée par le dé tombe à moins de 6 points à la suite des séquelles on considère que le personnage succombe à ses blessures. Les séquelles sont le seul cas, avec la vieillesse, où les CAPAs d'un personnage sont susceptibles de baisser ; elles ne remontent jamais.

Les règles sur les séquelles ne sont applicables que si le blessé est au moins au 3^o palier d'épuisement lorsqu'il entre à l'hôpital.

GUERISON NATURELLE

Un blessé retrouve automatiquement 1 point de vie par semaine après l'intervention réussie du talent médecine ou d'une hospitalisation.

NOTE : Attention ! si le blessé est au 3^o palier d'épuisement il ne peut y avoir guérison naturelle sans hospitalisation préalable.

AGGRAVATION DES BLESSURES

(Palier 3)

Si un blessé n'est pas soigné dans les 24 h suivant sa blessure, c'est à dire s'il n'y a pas d'hospitalisation, la blessure s'aggrave et provoque une perte automatique de 1 PV par jour. Si un test réussit il n'y a pas de pertes en PVs. Mais dans tous les cas, il faut conduire le personnage à l'hôpital pour qu'il puisse être soigné.

(Palier 4)

On applique les mêmes règles mais la perte en PVs est de 3 par jour et le test médecine est inutile.

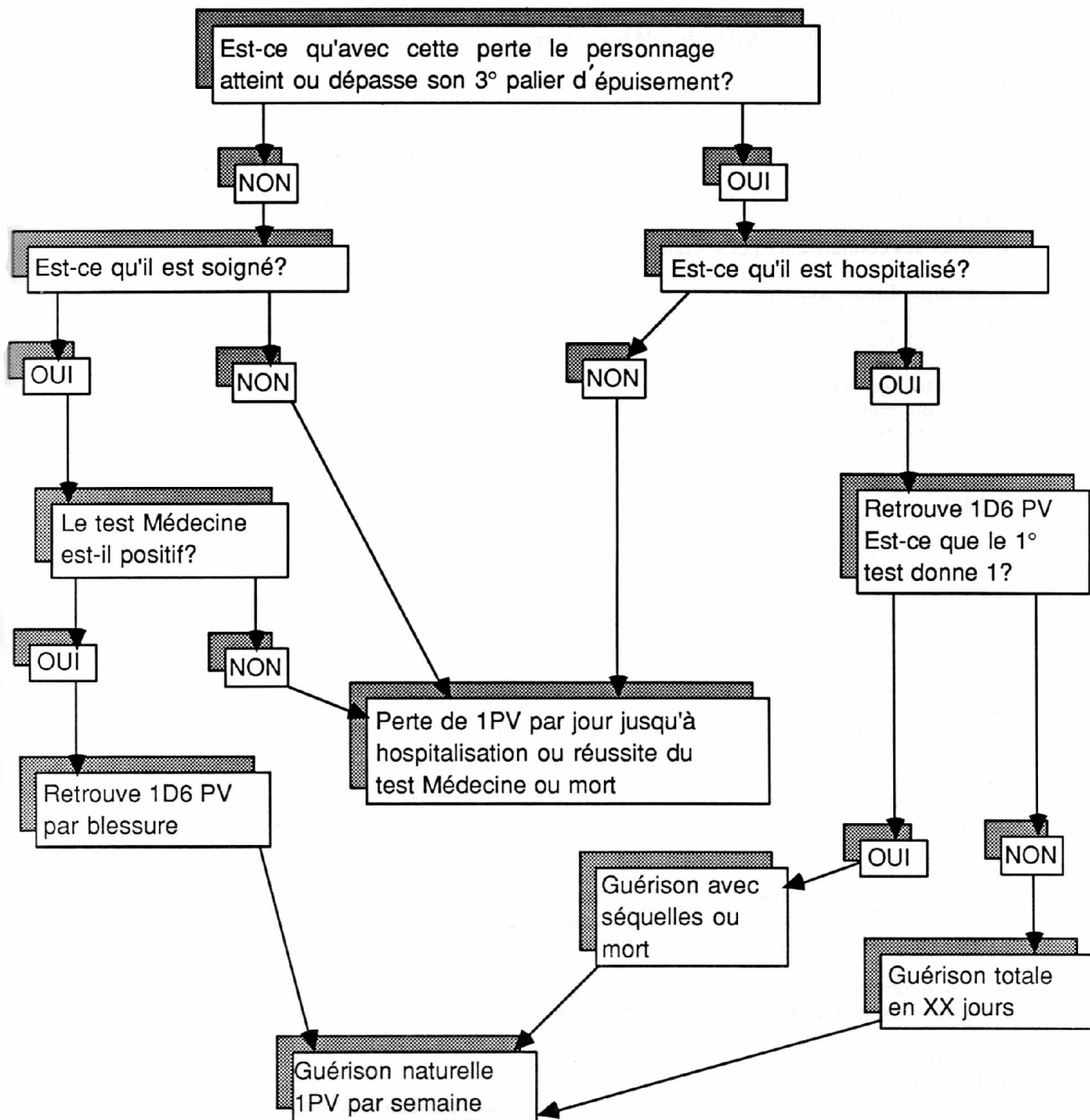
IMPORTANT : *Les règles sur l'aggravation des blessures n'entrent en jeu que lorsque le personnage atteint ou dépasse le troisième palier d'épuisement.*

RESUME

L'organigramme suivant permet aux joueurs de repérer tout de suite les règles à appliquer en cas de blessures.



PHIL LE CHEN



CHAPITRE IX

LES MECANIKES DE JEU

LE TEMPS DE JEU

Pour les personnages, le temps passe différemment selon le lieu et les actions. Il est même nécessaire de connaître le temps écoulé hors aventures.

Le temps hors aventures

Celui-ci s'avère nécessaire, afin de gérer au mieux son personnage, qui, entre les parties, continue à exercer un métier.

L'échelle du temps adoptée est de 1 mois "temps réel" = 1 an pour votre personnage.

Ex : Votre personnage est créé le 25/6. Il a 21 ans et se lance à l'aventure. 5 mois plus tard, le 25/11 il aura vieilli de 5 ans, période pendant laquelle il aura pratiqué des métiers lui permettant d'affiner ses connaissances et ses talents (voir métiers et expérience).

Le temps dans l'aventure

Celui-ci est divisé en trois catégories selon le type d'action menée. Le temps accéléré, le tour de jeu et le round.

Le temps accéléré

Il s'agit du temps de voyage pour se rendre d'un point à un autre. Ceci permettant au G.A. de donner une estimation du temps passé.

Ex : Vous vous rendez à wood-station où un contact vous attend ; ceci vous prend trois jours de voyage.

Ce temps qui passe très rapidement, se réduisant à une courte histoire, sera aussi employé sur le lieu de l'aventure, entre deux actions, ceci afin d'accélérer le rythme du jeu.

Il sera aussi employé aussi souvent que le G.A. l'estime nécessaire pour ne pas ralentir l'intensité du jeu, tout en donnant aux aventuriers une échelle du temps passé cohérente.

Le tour de jeu

Celui-ci dure 10mn (pour le personnage) et permet de connaître le temps écoulé lors d'actions entreprises à l'aide des talents.

Le tour est lui-même divisé en 120 rounds de 120 secondes.

Le round

Il est utilisé pour régler les mouvements et les combats, fixant les limites de chacun en un temps donné (5 sec).

Durée des actions

C'est le G.A. qui détermine la durée des actions en fonction de leur difficulté. Pour cela, il dispose d'une base de durée donnée pour chaque talent (voir : utilisation des talents).

Toute détermination devra être la plus cohérente possible et tenir compte du temps perdu.

Ex : Si un des personnages consulte un ouvrage afin d'y trouver des données, il ne pourra se contenter de quelques minutes entre deux actions.

Le mouvement

1) En intérieur

Un personnage parcourt 500 m en marchant normalement pendant un tour de jeu (10 mn), 150 m en marchant avec précaution et 2 km en courant.

Le mouvement pendant le round sera vu plus loin.

2) En extérieur

Tout dépend du moyen de locomotion, du trafic et de la boîte de priorité.

S'il est à pied, il ne pourra parcourir que 200 m, la marche sur la glace et en combinaison étant très pénible.

S'il utilise les rails, tout dépend du type de loco, on se reportera au chapitre 19 de la III^e partie, pour connaître les temps de voyage.

2° PARTIE LA VIE DE VOTRE PERSONNAGE

CHAPITRE X

L'ARGENT ET LES ACTIONS

L'argent tient une place importante au sein des compagnies. En plus de son utilisation habituelle pour achat de matériel, il est possible de le placer. En effet, il existe un système d'actions assez proche du nôtre.

Comment obtenir de l'argent ?

Le métier exercé permet de mettre un peu d'argent de côté, mais il ne vous permettra jamais d'économiser des sommes importantes, ce sera donc au cours des aventures que l'on pourra espérer faire fortune et cela de diverses façons. Certains scénarios auront comme base une affaire commerciale quelconque, d'autres une prime à la clef, ou encore la possibilité de découvrir des objets de valeur.

Quel que soit le scénario, et dans un monde où l'argent est roi, vous manierez toujours celui-ci et il sera présent partout.

Que faire de son argent ?

Celui-ci pourra être dépensé en achat de matériel, armes, loco, ou pour obtenir des renseignements. Sinon, il reste la possibilité d'acheter des actions à la Compagnie. Ceci entraînant des contraintes, mais avec des avantages certains à la clef.

Les actions

Il existe des actions dans toutes les compagnies, comme le jeu démarre en Trans-Euro, nous n'aborderons ici que les actions TE.

Une action = +/- 1000 dollars (valeur fluctuante).

L'achat ou la vente d'actions ne peut se faire qu'une fois par an (1 mois, en temps réel). La valeur de l'action étant déterminée par un jet de D6.

Un seul jet de dé est permis. Le joueur peut refuser la transaction, mais il devra attendre la prochaine année pour refaire une autre transaction (1 mois en temps réel).

1D6	valeur d'achat ou de vente
1-2	700\$
3	800\$
4	1000\$
5	1200\$
6	1500\$

Limites des achats ou ventes

Les achats comme les ventes ne peuvent se faire que par tranche de 10 actions et ceci une seule fois par an (1 mois en temps réel).

Intérêts des actions

Ces actions, placées, rapportent un intérêt qui est de 10 % par an. L'intérêt est calculé sur une base de 1000 dollars par action.

Ex : Si vous avez 10 actions placées, celles-ci vous rapporteront 10 % de 1000 dollars : soit 100 dollars que la banque vous versera.

Si vous avez de l'argent à placer, rappelez-vous que les achats ne pourront se faire que par 10 actions, il vous faudra donc un minimum de 10.000 dollars sur votre compte pour tenter une opération d'achat d'actions.

Avantages des actions

L'intérêt qu'elles rapportent n'est pas le seul avantage. En effet, plus vous aurez d'actions, plus vous deviendrez important au sein de la Compagnie et plus vous aurez d'avantages.

Ces avantages seront fonction du nombre d'actions dont vous êtes propriétaire.

Le tableau ci-dessous vous donne la catégorie dans laquelle vous vous trouvez selon les actions possédées. Le tableau suivant, quant à lui, vous indiquera les avantages majeurs par catégorie.

Dès 1.000 actions, la Compagnie vous cède une concession dont vous êtes le gérant. Celle-ci vous rapportera la modique somme de 10.000 dollars par an, net d'impôt, en surplus de votre salaire vous permettant de vivre dans un luxe envié.

Cette relative impunité ne lui garantit pas un sauf-conduit auprès de la Sécurité s'il met en danger

Nb d'actions	catégorie
50	A
100	B
200	C
500	D
1000	E

Avantages selon les catégories

Catégorie	Avantage
A	Ristourne de 20% sur le matériel loco.
B	Port d'arme autorisé
C	Loco-car personnel
D	Accès aux banques de données des C°
E	Gros actionnaire voir texte

les structures mêmes de la C°. Par exemple L Rag et Floa Sadon sont protégés par le Gouverneur de la 17° province ; ils enquêtent sur la disparition de F-station, la Sécurité leur met des bâtons dans les roues mais ne les arrête pas, lorsqu'ils s'approchent trop près du secret ils sont kidnappés malgré cette puissante protection.

En plus de ces avantages, une boîte de priorité est donnée.

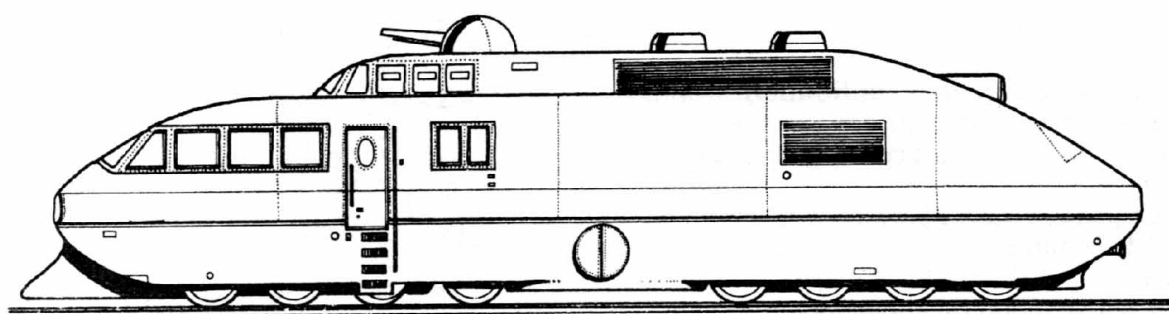
La couleur de cette boîte dépendant, bien entendu, de la catégorie. La noire étant donnée pour la catégorie E.

Bien entendu, le personnage situé dans l'une des catégories bénéficie des avantages de celles la précédant.

Catégorie boîte de priorité

A	Boite jaune
B	Boite verte
C	Boite rouge
D	Boite marron
E	Boite noire

NOTE : Les boîtes de priorité ne sont utilisables que sur un loco-car ou un véhicule indépendant des trains de la C°. Il est possible de transférer une boîte sur une loco qui ne vous appartient pas si on peut justifier de l'autorisation d'utiliser celle-ci. Pour l'utilisation des boîtes on se reportera au chapitre XIX.



aviso nucleaire

CHAPITRE XI

LA PRISON OU TRAIN-BAGNE

Comme nous l'avons vu précédemment, un personnage peut, de par ses activités professionnelles, risquer de se retrouver en prison.

Cette possibilité est tout autant présente lors d'aventures, car les compagnies n'aiment pas trop les gens qui fouinent dans ce qui ne les regarde pas.

Si jamais un personnage est emprisonné, il notera la date à laquelle il aura été arrêté, ceci lui permettant de compter les années de prison (avec toujours le système 1 an = 1 mois temps réel).

Ex : Votre personnage exerce l'activité de marginal pendant un an. Malheureusement pour lui, le jet du D100 sur les risques détermine qu'il a été arrêté et condamné à 2 ans de train-bagne. Il ne pourra donc participer à des aventures pendant 2 ans (2 mois en temps réel).

Nous vous conseillons, dans ce cas de créer un nouveau personnage en attendant que le premier soit libre.

Si l'arrestation a lieu lors d'un scénario, le G.A. déterminera la gravité de l'acte, entraînant une peine plus ou moins longue. Le G.A. consultera le volume II "Le Monde" pour connaître le système judiciaire du Monde des Glaces. Bien entendu, si l'un de vos personnages est condamné à vie, vous avez tout intérêt à l'oublier et à en créer un autre, à moins qu'un scénario ne prévoit son évasion.

NOTE au G.A. : Le G.A. évitera au maximum de se servir de ce système qui risque de bloquer bien des parties. Mais il pourra le rappeler en cours de partie afin de rendre plus prudents les aventuriers casse-cou.

Conséquences des peines (optionnel)

Les trains-bagnes ne sont pas des trains de vacances, et un séjour dans ces wagons marque énormément.

Les conséquences sur les personnages seront fonction de la durée.

Jusqu'à 1 an : pas de problème majeur.

De 1 à 3 ans : le moral est atteint, et une grande peur s'installe pour une durée égale à la peine.

De 3 à 6 ans : ce sont deux grandes peurs qui s'ajoutent à celle que vous possédez déjà, toujours pour une période égale à la peine effectuée. S'ajoutant à cela, durant une période d'un an tous vos talents ont un malus de - 2COL (1 mois en temps réel).

Plus de 6 ans : ce sont trois grandes peurs, plus tous les talents qui baissent de - 3COL pendant 2 ans.



CHAPITRE XII

VIEILLIR

Vieillir est un processus normal, si vous réussissez à maintenir votre personnage en vie sur une relativement grande période les effets de l'âge commenceront se faire sentir. D'un autre côté, il est possible de faire vieillir artificiellement son personnage dès sa création. Ce procédé permet d'avoir des personnages plus typés avec des avantages et des inconvénients.

EFFET DE L'AGE SUR UN PERSONNAGE

A partir de 31 ans on tire 1D100 tous les ans pour connaître les effets de l'âge sur la constitution des personnages. Il y a 10% de chance pour qu'un personnage ressente les effets de l'âge dans le cours d'une année.

Si le test est positif, (le résultat est inférieur ou égal à 10), le joueur calcule les pénalités sur ses capacités que l'âge lui impose.

Si le test est négatif il passe l'année sans dommages, par contre, il devra ajouter 10 % au test de l'année suivante. Un personnage de 32 ans aura donc 20 % de chance de vieillir.

Les modificateurs dus à l'âge ne sont calculés qu'une fois par période de 10 ans, au vu des malus on s'aperçoit qu'un personnage est obligé de perdre des points, mais il le fera plus ou moins rapidement dans la période.

AGE	MODIFICATEUR
18/20	00
21/30	00*
31/40	1D10
41/50	1D10
51 &+	2D10

* Sauf à la création du personnage, modificateur de 1D6.

EXEMPLE: Un personnage atteint 31 ans. A partir de là il est obligé de passer un test "vieillesse" une fois par an. Jusqu'à 36 ans, les tests sont positifs pas de problèmes. A 36 ans, le test a 60% de chances d'échouer, il échoue et le personnage calcule ses modificateurs d'âge. Jusqu'à 41 ans il ne fera plus d'autres tests puisqu'on ne peut perdre plus d'un modificateur par période d'âge.

LES MODIFICATEURS VIEILLESSE

Le joueur lance son modificateur (1D10 ou 2D10). Le résultat est divisé entre ses 6 CAPA également. Le reste est placé par le joueur sur la ou les CAPA qu'il souhaite. Toutes les CAPAs perdent le nombre de points donnés par le modificateur et tous les Talents en découlant sont calculés en conséquence.

Si une CAPA du personnage doit être ramenée à moins de 3 le personnage meurt de vieillesse.

Ex : A 35 ans un personnage subit les effets de l'âge de sa période (1D10). Le joueur fait 8.

Toutes ses CAPA baissent de 1 point, le reste ($8 - 6 = 2$) est à répartir soit sur 2 CAPAs au choix, leur baisse sera alors de 2 points en tout, soit sur une seule CAPA, sa baisse sera alors de 3 points en tout.

NOTE : Il est important de comprendre qu'avec les séquelles dues à une blessure, la vieillesse est le seul cas où les CAPAs du personnage baissent et où l'on doit recalculer tous ses talents.

CREATION D'UN PERSONNAGE AGE

Il est possible aux joueurs de créer directement un personnage plus vieux que dans les règles de base (18 ans). Un joueur peut choisir un âge dans les quatre périodes données sur le tableau ci-dessus.

- Pour chaque période le joueur tirera automatiquement un modificateur égale à la table (1D10 ou 2D10) et en appliquera les résultats.

- Exceptionnellement la période 21/30 ans subit un modificateur de 1D6.

- Selon son âge, le personnage aura droit à une ou plusieurs périodes de métiers. Une période dure 3 ans ; on fera le calcul à partir de 21 ans. Si le personnage peut choisir plusieurs métiers ils pourront être différents.

- On appliquera strictement les règles sur les métiers, renvois, blessures, revenus, etc. (voir chapitre Les Métiers).
- L'argent mis de côté, s'il y en a, pourra être utilisé avant le début de la partie pour tout achat d'équipement ou d'actions.

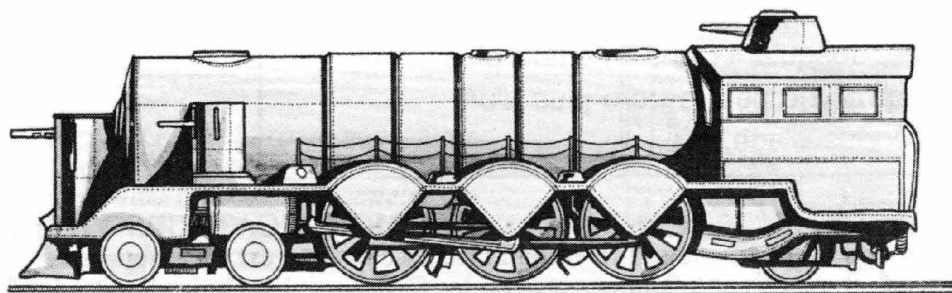
CUL-DE-SAC

S'il prend la fantaisie à un joueur de faire vieillir son personnage de plusieurs périodes à la fois, et si le personnage n'a pas de chance et choisit des métiers à risques (Sécurité, Militaire), il peut être blessé gravement plusieurs fois et se retrouver sans bras et sans yeux ! Dans ce cas, le G.A. pourra l'autoriser à constituer un nouveau personnage (bien qu'il l'ait bien cherché !).

Mais des joueurs particulièrement experts pourront trouver un intérêt à jouer un vieil aventurier couturé de cicatrices et faisant encore le coup de feu dans un fauteuil roulant !

Expérience faite, cela donne des parties pour le moins surréalistes mais qui ne manquent pas de piquant !

A ne conseiller qu'aux acteurs nés !



locomotive

CHAPITRE XIII

LES SECTES

Dans le monde des Compagnies où toute organisation démocratique est interdite il est normal que de nombreuses sectes et groupements secrets aient vu le jour. Dans le jeu un personnage, à sa création, pourra librement faire partie d'une secte.

Les choix dans la Trans-Euro sont :

- * Néo-catholique
- * Rénovateur du soleil
- * Roux
- * Eboueur de la vie éternelle

REGLES GENERALES

Un adepte d'une secte doit toujours obéir aux ordres de ses supérieurs. Il ne doit jamais mettre en péril sciemment la sécurité de la secte. L'existence de la secte compte plus que sa propre vie.

Dans le jeu toutes ces directives pourront être transgressées en réussissant un jet sous
MAITRISE DE SOI;

UTILITE DES SECTES

Un personnage appartenant à une secte pourra demander de l'aide à ses coreligionnaires dans le cours d'une aventure.

INCONVENIENTS DES SECTES

Comme toutes les sectes sont pour le mieux supportées par les Compagnies et pour le pire carrément pourchassées par la Sécurité, un adepte doit s'attendre à des ennuis avec les forces de l'ordre.

SORTIR D'UNE SECTE

Un joueur pourra sortir volontairement d'une secte mais pour cela il devra se justifier auprès du G.A. On ne quittera pas les Néos simplement parce que l'aventure ne s'y prête pas ! Une bonne raison peut être un changement d'orientation psy mettant le personnage en contradiction avec les arguments de la secte. Lorsqu'un personnage sortira d'une secte il ne pourra plus y rentrer (sauf cas exceptionnels). Sortir d'une secte peut être la source de gros ennuis et le personnage pourra même être poursuivi par ses anciens amis en tant que renégat. C'est notamment le cas pour les Rénos scientifiques et les Eboueurs de la V.E.

TYPES DE SECTES

Neo-catholiques

Ce sont les descendants pervers de la communauté chrétienne Européenne. Pour être Néo-catholique (Néo), un personnage devra obligatoirement être pour les Compagnies et pour les Glaces - l'indice est libre -

Un Néo pourra demander de l'aide auprès des églises de la Station où il se trouve. Si le responsable de l'église accepte de l'aider (test Influence), c'est-à-dire si les agissements et la demande du personnage ne sont pas en contradiction avec les intérêts supérieurs des Néos, le personnage pourra être soustrait aux recherches de ses ennemis ou bien trouver de l'argent ou encore être soigné par un médecin de la paroisse. Les joueurs prendront connaissance de la politique des néos dans le livret du Monde pour s'y conformer autant que possible. Les Néos sont une organisation très puissante et très bien structurée ; l'aide apportée sera donc d'un très bon niveau, en échange Vatican II poursuit une politique fluctuante ménageant les intérêts contradictoires des Compagnies ; un personnage Néo sera obligé de se conformer à des ordres souvent obscurs pour lui ; s'il s'y refuse, il devra sortir de la communauté (voir Comment sortir d'une secte ?).

Un G.A. pourra autoriser un Néo à subir un entraînement auprès des Ordres Combattants, cet entraînement sera égal à celui des Militaires avec toutes les spécialisations qui en découlent (voir spécialisation).

Les Rénovateurs du soleil

Nous n'aborderons pas ici l'histoire et les objectifs des rénovateurs (Réno), on se reportera pour cela au livret du Monde.

Pour le jeu, il est nécessaire de savoir que les Rénos se partagent en deux catégories :
a) Les magiciens

b) Les scientifiques

Un personnage Réno devra automatiquement être contre les Compagnies et pour le Soleil (les indices sont libres).

a) Les magiciens

Les magiciens n'ont pas d'organisation structurée ; ils ne seront donc pas en mesure d'apporter une aide efficace. Si un personnage cherche des Rénos magiciens dans une Station, il devra faire un test chance pour trouver une cellule. Le groupe l'aidera dans la mesure de ses moyens qui seront toujours faibles : peu d'argent, armes de mauvaise qualité, cachette peu sûre. Le seul avantage d'une cellule de Rénos magiciens est de connaître tous les bas-fonds de la Station et tous les personnages louches des bars.

Risques :

Chaque jour passé au sein d'une cellule de Réno amènera un risque de descente de la Sécurité ; on fera un test chance, si le territoire est victime d'agitateurs ou d'événements politiques le G.A. sera libre d'appliquer un malus de -1 à -2COL. Être arrêté au titre de Réno amènera automatiquement un minimum de 10 ans de train-bagne (le G.A. se reportera aux règles sur les prisons).

b) Les scientifiques

Les Rénos scientifiques sont beaucoup mieux organisés, ils peuvent même faire partie d'une filière en relation avec la concession de la Fraternité Des Dirigeables (voir livret du Monde). Ils seront donc susceptibles de fournir une aide de meilleure qualité aux joueurs en faisant la demande. Par contre, ils sont plus difficiles à trouver (le test chance se fera automatiquement avec un malus de -2COL). Ils sont aussi beaucoup plus recherchés par la Sécurité (le test chance pour qu'il n'y ait plus de descentes sera fait avec un malus de -3COL et -4COL en cas d'agitation). Si la cellule est liée avec la confrérie, elle ne supportera pas les Roux et fomentera même des attentats contre les hommes du froid, donc attention aux personnages demi-roux ! Si un personnage désire sortir d'une cellule de Réno scientifique, les autorités supérieures pourront donner l'ordre de l'abattre.

Les Roux

Les Roux ne sont pas une secte mais une race; cependant, à cause de l'ostracisme développé par les hommes du chaud et de l'existence de la Zone Occidentale (voir livret du Monde), il existe de par les Compagnies tout un réseau d'aide et de renseignements aux demi-roux vivant dans les Stations. Les cellules de soutien aux Roux ont le même pourcentage d'organisation que les Rénovateurs scientifiques et sont pourchassés avec le même acharnement par la Sécurité. Cependant, ils n'ont pas les mêmes méthodes que les Rénos et on peut abandonner une cellule sans risque.

Les Eboueurs de la Vie Eternelle

La secte la plus fermée et la plus mystérieuse. Un personnage Eboueur ne connaîtra jamais l'existence des autres cellules et ne pourra donc attendre aucune aide sauf s'il est en mission pour la secte. L'existence des Eboueurs n'est connue que de quelques hauts dirigeants, ils sont extrêmement bien organisés et peuvent fournir une aide très efficace mais seulement dans des circonstances très rares. Un personnage demandant l'aide de la secte aura très peu de chance d'être écouté (malus de -4COL) et seulement si l'aide apporte un avantage à la secte. Par contre, il sera obligé d'accepter les contrats et ne quittera sa cellule qu'avec les plus grands risques d'assassinat.

Autres sectes

Il est bien sûr impossible ici de recenser toutes les sectes et groupements existant dans le Monde des Glaces, il faudrait pour cela une véritable encyclopédie. Les joueurs pourront toujours en inventer d'autres en se basant sur le monde moderne. Depuis la Grande Panique, tous les groupes sociaux et culturels forts ne se sont pas fondus dans la civilisation des Glaces, les Basques d'Espagne, la communauté Juive, les Bouddhistes et les Musulmans par exemple, en tant que groupes aux traditions fortes existent toujours et il y a fort à parier que la vieille culture Irlandaise s'oppose toujours au centralisme, hier Anglais, aujourd'hui Trans-Européens. Comme l'idologie des C° est foncièrement réductrice, tous ces groupes ne seront pas reconnus, voire pourchassés ; ils seront une inépuisable source de scénarios pour les G.A. qui n'hésiteront pas à nous écrire pour nous faire part de leurs trouvailles.

3° PARTIE
LE MONDE
&
LE JEU

DEPENSES EN CALORIES

Dans le monde des Compagnies, la calorie est l'unité nutritive de base, toutes les rations alimentaires sont calculées en Calories. On distingue 4 stades d'alimentation chez un personnage seuls les stades A et B entraînent une perte en PVs. Le tableau qui suit est calculé en jours. Si un personnage n'a pas du tout de nourriture il perd 3Pv par jour automatiquement. Il n'est pas nécessaire de tester l'état nutritif des personnages tous les jours. Cette règle n'entrera en vigueur que dans les situations où les personnages ne peuvent pas ou difficilement se procurer de la nourriture. Les rations sont comptées par tranches de 500 cal. Leur prix moyen est de 1\$.

CANNIBALISME

Il est arrivé aux héros de la Compagnie des Glaces, dans des conditions extrêmes, de manger de la chair humaine. Ceci fait l'objet d'une grande peur commune à tous les personnages. Si un personnage se trouve réduit à cette extrémité, il devra automatiquement tenter un test sur sa Maîtrise de Soi sous peine de se laisser mourir de faim. On fera un test par jour.



PHIL LE CHEN

STADE	CALORIE & CONSEQUENCES
A	- de 500, perte de 1D6 PV par jour
B	- de 1500 perte de 1D3 PV par jour
C	- de 2500 OK
D	+ de 3500 OK

CHAPITRE XV

LE FROID

Dans un monde où la température ne monte jamais au-dessus du zéro, le froid est le pire ennemi des hommes. D'ordinaire les joueurs vivront et joueront à l'intérieur des Stations ou dans les trains, lorsqu'ils sortiront, ils revêtiront des combinaisons isothermes, mais que se passera-t-il s'ils ne disposent pas de combinaison ou si celle-là est défectueuse ? Ou encore si, pour une raison inconnue, le dôme de la Station vient à éclater ? Ils devront lutter contre le froid polaire, le G.A. se référera à la table suivante pour déterminer les dégâts. Autant dire tout de suite que les chances de survie des personnages seront alors très faibles.

Dans les cas de ce type, et si le personnage en possède, il pourra toujours prendre des pilules anti-froid (voir chapitre XXIII), mais attention aux conséquences. Les températures extérieures seront déterminées par le G.A. (voir chapitre XVII).

NOTE : Les personnages vêtus d'une combinaison isotherme subissent moins ou pas du tout les rigueurs du froid ; on se reportera au chapitre XVIII pour plus de précisions.

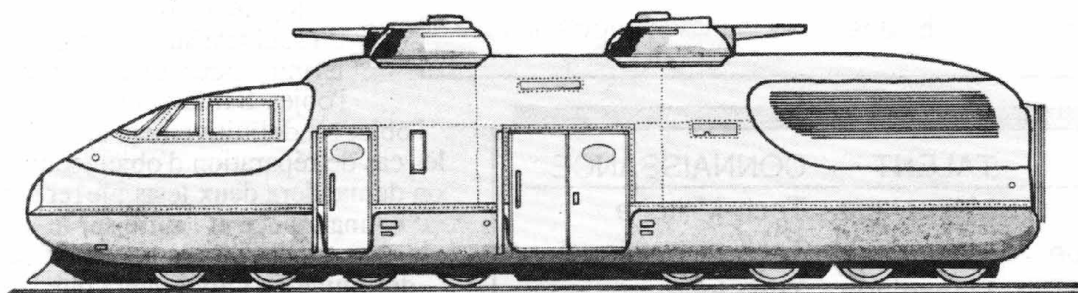
Température	+21	+11	+05	00	-10	-20	-30	-50	-60+
homme du chaud	##	##	##	##	##	-1	D6	D10	MORT
nu	##	##	##	##	D3	D6	D10	MORT	MORT
homme roux	MORT	D10	D6	D3	-1	##	##	##	##
1/2 roux	D3	##	##	##	##	##	D3	D6	D10
nu	##	##	##	##	##	D3	D6	D10	MORT
yakoute	##	##	##	##	##	##	D3	D6	MORT
nu	##	##	##	##	##	D3	D6	MORT	MORT

MODIFICATEURS

le personnage est mouillé
lire deux colonnes vers la droite
grand vent, lire une colonne
vers la droite

le personnage est à l'abri d'une
congrère, lire une colonne vers la
gauche.

Les modifications sont cumulatives



draisine transport de troupes

LES PANNES ET LES REPARATIONS

Tous les objets mécaniques et électroniques sont sujets à des pannes. La fréquence des pannes est déterminée par :

- * *L'usage qu'on fait de l'engin (intensif ou non)*
- * *L'état de l'engin (bon, moyen ou mauvais)*
- * *Les coups qu'il subit*
- * *La météo (plus ou moins froid si en extérieur)*
- * *Un test calculé secrètement par le G.A.*

ETAT DE L'ENGIN

Il y a trois états possibles : Bon, Moyen, Mauvais. Cet état est déterminé au début de l'aventure et peut changer dans le cours de celle-ci. Il est exprimé en %, en chances de ne pas tomber en panne. Soit : bon = 80%, moyen = 60%, mauvais = 30%.

Amélioration :

L'état d'un objet ne peut jamais s'améliorer au dessus de Bon. Un état ne peut s'améliorer que s'il est révisé par un spécialiste possédant les outils adéquats.

Aggravation :

L'état d'un objet ne peut jamais s'aggraver au dessous de Mauvais. L'état d'un objet s'aggrave d'un niveau chaque fois qu'il tombe en panne.

PROCEDURE

Chaque fois que le G.A. le décide (en général chaque fois qu'il est utilisé), ou s'il y est obligé, par exemple à cause d'un choc, il lance 1D100. Si le résultat est supérieur au % l'objet tombe en panne. Chaque fois qu'un objet tombe en panne il baisse d'un indice jusqu'au plancher "Mauvais".

Ex : un objet est en bon état (80%), mais on l'utilise à l'extérieur par - 60°, le G.A. applique donc un malus de -2 sur la table des tests et le % de panne de l'objet tombe de 80% à 49%.

REPARER UN OBJET

Une fois un objet en panne, le G.A. détermine le temps de réparation, l'état et la colonne qu'il devra consulter sur la Table des Tests (TT) par rapport son % de réparation.

1D10	Malus sur la TT, en Colonne	Etat	Temps de réparation
1.2	00	Bénin	1 round
3.4	-1	Petite panne	1D3 rounds
5.6	-2	Grosse panne	1D6 tours
7.8	-3	Panne grave	1D10 tours
9	-4	Panne très grave	1D10 tours
10	##	Epave	Impossible

Ex : Un personnage doit réparer un ordinateur tombé en panne, il a un talent Informatique de 50%. Il lance 1D10 pour connaître la gravité de la panne et fait 4 soit, "petite panne". Pour réparer il devra faire 31 ou moins et mettra 1D3 rounds pour le faire.

Un personnage n'a droit qu'à un seul test sur le potentiel déterminé pour tenter de réparer l'objet. S'il fait entre 95 et 100

l'objet est définitivement cassé. Dans les cas de réparation d'objet technique on demandera deux tests : le 1er sur la connaissance et l'autre sur le talent proprement dit ; le risque de casse définitive ne s'appliquera que sur le test du talent, dans l'autre cas, le joueur ne pourra déterminer l'origine de la panne mais il ne cassera pas l'objet. Un joueur peut se faire aider

OBJET	TALENT	CONNAISSANCE
Arme	Mécanique	Tech Militaire
Electronique	Mécanique	Tech scientifique
Mécanique	Mécanique	Tech loco
Objet usuel	Bricolage	##

des conseils d'un autre joueur. Par exemple réparer un ordinateur demande l'usage du talent Mécanique mais aussi des connaissances en Informatique, deux joueurs peuvent faire équipe et combiner leurs talents.

Plusieurs personnages peuvent tenter à la suite de réparer un objet, ils dépenseront chacun le temps de réparation indiqué.

Pour connaître le talent à utiliser pour chaque objet on se reportera au tableau suivant.

LOCOS
Lorsqu'une loco tombe en panne on lance 1D10 et on consulte la table suivante pour déterminer l'origine de la panne. Si le résultat touche un équipement que ne possède pas la loco, on traite le coup comme

1D10	PANNE	EFFET
1	chauffage	température ext
2	chaudière	voir 1 + loco immobile
3	moteur	1/2 vitesse
4	ordinateur réseau	plus de boîte de priorité
5	ordinateur général	Conduite manuelle, radar HS
6	radio	plus de contact radio
7	moteur	1/4 vitesse
8	moteur	loco immobile
9	boggies	loco immobile
10	détecteur	détecteur HS

sans effet. Ensuite, le G.A. détermine l'indice de la panne et son temps de réparation comme il le ferait pour un objet normal.

Toute réparation n'est possible que si les personnages possèdent les équipements et les outils adéquats, le G.A. fera preuve de logique et ne permettra pas, par exemple, la réparation d'un moteur atomique sur la banquise avec une lime à ongle !

Tous les objets tombent en panne, et les conditions de vie sur la terre glacée ne sont pas faites pour arranger les choses, mais comme pour d'autres règles, il convient que le G.A. n'applique pas les règles sur les pannes avec aveuglement. Le but des pannes est de pimenter votre aventure, il ne s'agit pas de tomber dans un cours de mécanique générale.

Le G.A. ne testera donc les objets que lorsqu'il jugera qu'une panne peut relancer l'action ou apporter une touche d'angoisse supplémentaire. Ou bien lorsque l'action impliquera visiblement une panne.

N'oubliez pas que les pannes peuvent impliquer des événements en cascade. Par exemple une loco qui voit sa chaudière tomber en panne voit sa température tomber au niveau de la température extérieure; le G.A. applique alors les règles sur le froid et les personnages dans la loco doivent faire face à un nouveau problème qui peut s'avérer mortel.

LES ARMES

Les armes ont un potentiel d'enraiment qui correspond au potentiel de panne des objets courants, on appliquera donc les mêmes règles. Simplement le % d'enraiment indiqué dans l'index des armes correspond à l'état "Bon" des règles. Si l'arme tombe en panne elle baissera d'une catégorie comme pour un objet normal et on appliquera à partir de ce moment les catégories courantes : Moyen 60%, Mauvais 30%. Attention ! Une arme peut tomber en panne pour deux raisons. A la suite d'un tir, elle s'enraye, c'est le premier cas. Et comme tout autre objet si elle sert dans de mauvaises conditions, c'est le deuxième cas.

LA METEO

Le temps qu'il fait peut avoir beaucoup d'importance si l'aventure se déroule en extérieur. Une mauvaise météo entraîne une usure plus importante du matériel ainsi qu'une résistance plus faible des personnages se trouvant à l'extérieur.

Pour chaque jour, si la situation le demande, le G.A. testera le temps qu'il fait.

Le temps est déterminé par trois paramètres :

1) Le vent et les précipitations

2) La température

3) La zone où se déroule l'aventure

Vents & précipitations

On commencera par déterminer le temps qu'il fait dans la zone où se trouvent les joueurs à l'aide de 1D6. Seuls les résultats "Vents" et "Ouragans" ont une influence sur les mécanismes de jeu. Les autres climats ne sont là que pour l'ambiance

1D6	TEMPS	MODIFICATEURS
1	pas de vent neige	
2	pas de vent	
3	vent	
4	vent	
5	ouragan	+1 si dans zone C
6	ouragan	+2 si dans Dépression Indienne

Ouragan

Pour toute situation "ouragan", le G.A. est autorisé à vérifier les chances de percuter des blocs de glace soulevés par la tempête. On considère qu'il y a 10% de chances par tour pour que la loco ou les personnages se trouvant en extérieur soient percutés par un bloc de glace.

Si un personnage est percuté par un bloc il prendra automatiquement des dégâts de type H avec toutes les conséquences qui en découlent. Le "potentiel de combat" d'un bloc de glace est considéré comme étant de 76%.

Si une loco est percutée par un bloc il y aura possibilité de panne et on appliquera les règles en conséquence.

TEMPERATURE

Le GA lancera 2D10, le résultat sera lu entre 01 et 20, il ajoutera ce résultat à la température moyenne de la zone. Si la table des vents donne "ouragan" le résultat sera doublé. Si la table des vents donne "pas de vent et neige", le résultat sera divisé par deux. Si le test a lieu pendant la nuit, le résultat sera automatiquement doublé.

Les modificateurs à la température ne sont jamais cumulables. Par exemple, pour une situation se passant de nuit et dans un ouragan, on ne fera que doubler le résultat et non le quadrupler.

LES ZONES

Selon la carte ci-jointe il y a 3 grandes zones Météo plus la dépression Indienne.

Dans chaque zone on a déterminé une température moyenne, c'est sur cette base que le G.A. calculera la température du moment.

Ex : En zone A la température moyenne est de -30°. La table vent et neige donne 4 "vent", le G.A. lance 2D10 et fait 15. La température du jour sera de $(-30) + (-15) = -45^\circ$.

Si ce même test avait été fait en zone C, la température aurait été de -90°. Le résultat "pas de vent" majoré de 1 devenant 5 soit "ouragan".

EVOLUTION DE LA TEMPERATURE

Si le G.A. a besoin de tester la température d'un endroit plusieurs jours de suite, il ne recommencera pas toute la procédure mais appliquera les règles suivantes.

Au deuxième jour et pendant les jours suivants il ne retirera pas la table Météo, simplement, il lancera 1D6 et appliquera les résultats suivants :

1.2.3. = Lire sur la table Météo le résultat immédiatement supérieur à celui de la veille.

4.5.6. = Lire sur la table Météo le résultat immédiatement inférieur à celui de la veille.

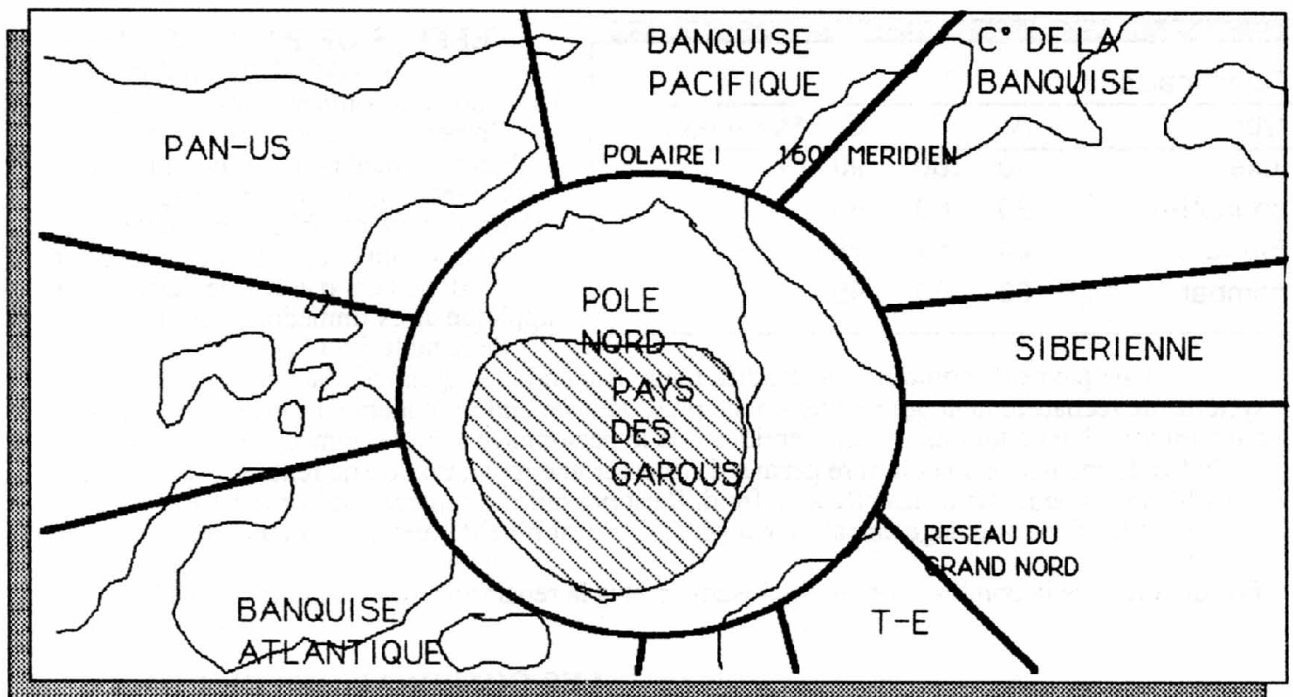
De même, le G.A. ne tirera pas 1D100 pour connaître la température mais gardera le résultat du premier jour en le modifiant éventuellement à cause des résultats de la table Météo.

Exception :

Si les personnages sortent d'une zone géographique, le G.A. recommencera toute la procédure pour calculer le temps qu'il fait.

NOTE AU G.A. : Le calcul de la météo n'aura pas besoin d'être fait chaque jour de l'aventure ; il n'interviendra que si la partie se déroule en extérieur sur une longue période et que les conditions météorologiques peuvent avoir une influence sur le jeu.

ZONE A = température moyenne -30°
ZONE B = température moyenne -50°
ZONE C = température moyenne -60°
DEPRESSION INDIENNE = température identique à C mais +2 sur la table météo



LES COMBINAISONS

L'extrême rigueur du climat en dehors des stations, oblige les hommes des Compagnies à revêtir des combinaisons isothermes chaque fois qu'ils doivent sortir. Les combinaisons protègent plus ou moins bien du froid. Si un personnage en porte on n'appliquera donc pas les règles relatives aux dégâts dus au froid. Il existe quatre types de combinaisons différentes ; chacune a un taux de résistance au froid et un taux de dégâts propres.

Il s'agit de :

- 1) Rudimentaire (peau et fourrures)
- 2) Courante (on déterminera l'état selon la règle sur les pannes)
- 3) De luxe (combinaison transparente)
- 4) De combat.

Chaque combinaison a un coefficient de résistance au froid.

NOTE : Cette table l'emporte sur la table de résistance au froid (voir chapitre XV).

Les combinaisons munies d'un système de chauffage - c'est-à-dire toutes les combinaisons sauf le type Rudimentaire - sont sujettes aux pannes comme des mécaniques courantes (voir chapitre XVI). De même elles ont une autonomie de chauffage de 24 heures sauf les combinaisons de combat et les fourrures :

COMBINAISON	TEMPERATURE				
	-10	-20	-30	-50	-60+
rudimentaire	##	##	##	D3	D6
courante	##	##	##	##	D3
de luxe	##	##	##	##	##
de combat	##	##	##	##	##

Combinaison				
type	A	B	C	% de panne
luxe	40	80	90	
courante	30	60	80	
fournure	##	##	##	
combat	60	80	95	

EFFETS DE PANNE ET DES ENDOMMAGEMENTS

Une combinaison percée est inutilisable.

On perce une combinaison avec tout objet tranchant (sauf les combinaisons de combat qui ont un blindage léger). Et donc toute combinaison touchée par un tir ou un coup réussi est percée et donc hors d'usage, le personnage applique alors immédiatement les effets de la table Froid (voir chapitre XV).

Une panne de combinaison est différente d'un endommagement, dans une panne c'est le système de réchauffement qui ne fonctionne plus, dans un endommagement c'est la combinaison qui a un trou. Un endommagement implique que le personnage subisse immédiatement les effets du froid, une panne au contraire permet d'effectuer une réparation ou de rentrer à l'abri si c'est possible avant de ressentir les effets du froid. Il est possible de réparer une combinaison avec un jet sous le talent bricolage en cas de panne, le G.A. est libre d'imposer un malus (modificateur de -1 à -3).

D'ordinaire plus la combinaison est sophistiquée plus la réparation est complexe et plus le malus est important.

LES COMBINAISONS DE COMBAT.

Les combinaisons de combat sont disponibles uniquement pour les membres de l'Armée et/ou de la Sécurité ou au marché noir. Elles ont des caractéristiques particulières. Elles possèdent un équipement radio les maintenant en liaison avec la loco porteuse et entre elles. Elles possèdent un équipement infra-rouge leur permettant de repérer une source de chaleur (voir Equipement).

Sur certains modèles on a adapté un signal qui se déclenche lorsqu'un homme est blessé et avertit les autres membres du groupe et la loco porteuse.

Tous les modèles possèdent un blindage avec un modificateur de résistance de 1 (voir chapitre XIX).

Electroniques, selon les modèles on propose en option :

- * Une boussole
- * Un mini radar
- * Un médic mouchard
- * Une montre

* Un injecteur de drogue

Armes, selon les options on dispose :

- * D'un laser dorsal
- * D'un lance-missiles (sac de 3 missiles type DRAGON)
- * D'un lance-roquettes (sac de 10 roquettes)
- * D'un lance-grenades (sac de 20 grenades)
- * D'un lance-flammes
- * D'un lance-mines (sac de 4 mines)

Pour l'effet des armes on se reportera au chapitre XXI. Toutes les armes sont portées en sac à dos sur l'épaule.

L'utilisation et l'effet des équipements sont décrits dans le chapitre des Equipements.

Ces combinaisons permettent de résister à une température de -80° à -100°, leur autonomie est de 48 heures, elle peut être portée à une semaine si on adapte une batterie laser au dos.

Elles demandent un apprentissage rapide qui est automatiquement donné aux agents de la Sécurité et aux militaires. Si un personnage veut apprendre leur maniement au cours d'une aventure, il suffit qu'un agent de Sécurité ou un militaire lui fasse une rapide démonstration de 10mn.

Certaines combinaisons possèdent un bloc médical qui permet d'injecter toute une série de drogues au porteur.

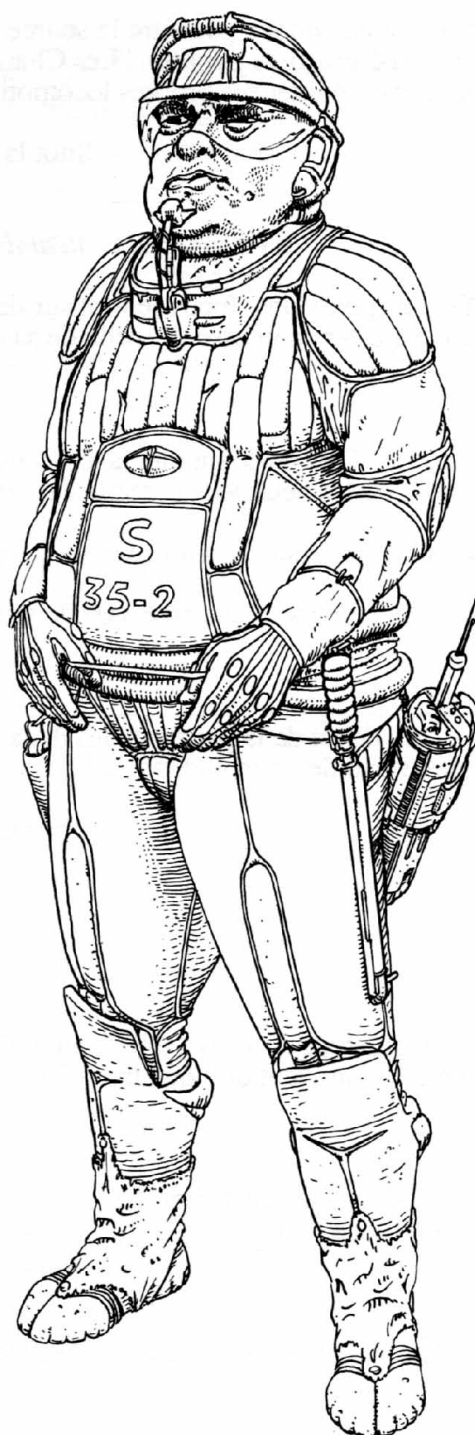
- * Anti-dépresseur
- * Calmant
- * Euphorisant
- * Somnifère, etc. (voir chapitre XXIII).

PRIX DES COMBINAISONS

Toutes les combinaisons (sauf le type Combat) sont achetables dans n'importe quelle station mais leur prix peut varier selon la disponibilité et la grandeur de la station.

Les prix sont variables en fonction de leur état. Les prix du tableau sont donnés pour un état neuf (bon). On appliquera un malus de -20 à -40% pour les achats de combinaisons de seconde main.

type	prix de base
rudimentaire	100\$
courante	150\$
luxe	300\$
combat*	1000\$
* prix au marché noir	



PHIL LE CHEN

LES LOCOMOTIVES

Les locomotives sont omniprésentes dans le monde des C°. On se déplace avec, on vit dedans, souvent elles sont aménagées comme de véritables bateaux pouvant vivre en complète autonomie.

LES POURSUITES LOCOS

Une poursuite en loco peut être la source de bien des rebondissements. Dans le courant 1986 nous espérons faire paraître "Les Chasseurs de la Banquise", un jeu/module permettant de construire et de piloter ses propres locomotives, mais en attendant, une poursuite-loco obéira à quelques règles simples.

Sitôt la poursuite engagée, le G.A. déterminera 3 facteurs :

- la vitesse des locos
- les boîtes de priorité qu'elles possèdent
- les Evènements aléatoires qui surviennent à chaque round de la poursuite.

NOTE : Les poursuites-locos se font sur des voies différentes et donc le but du poursuivant va être d'ajuster sa vitesse sur celle de sa cible pour pouvoir être parallèle à elle et l'arrêter en lançant des grappins.

Fin d'une poursuite.

- On considère que la loco poursuivante perd sa cible de vue à partir du moment :
- où les deux locos sont à une vitesse de 00 dans le même round (dans ce cas la loco poursuivante rattrape sa cible).
 - où la loco poursuivie a un écart de vitesse de 60 ou + (elle distance sa rivale qui la perd de vue).
 - où la loco poursuivie arrive à 00 de vitesse tandis que l'autre roule encore (dans ce cas elle passe devant et perd sa cible).

LA VITESSE

Au début de la poursuite les deux locos établissent secrètement leur vitesse de départ. A chaque round de poursuite, on établit le rapport entre les deux vitesses, s'il atteint +60 ou 00, la poursuite cesse (voir plus haut).

A chaque round la vitesse d'une loco peut être modifiée par :

- l'accélération
- le freinage
- les évènements aléatoires
- les aiguillages

L'ACCELERATION

Chaque type de loco a une faculté d'accélération de 10, 20 ou 30 km/h jusqu'à sa vitesse maximum. Ce qui veut dire que les personnages d'une loco peuvent accélérer de 00, 10, 20 ou 30 km/h suivant le type de leur engin.

On ne peut accélérer que par tranche de 10 km/h.

Ex : Une loco a une accélération de 10, elle roule à 80 km/h, au round suivant, les personnages décident d'accélérer, la vitesse passe à 90 km/h. Si la loco avait eu une accélération de 30, les personnages auraient eu le choix entre accélérer de 10, 20 ou 30 km/h.

LE FREINAGE

Comme l'accélération, les locos ont une capacité de freinage de 10, 20 ou 30 km/h, elle s'utilise comme l'accélération.

LES EVENEMENTS

Une fois les vitesses des locos engagées dans la poursuite déterminées, le G.A. tire la table des évènements pour chaque loco afin de savoir s'il ne survient pas un évènement susceptible de troubler la course. Les vitesses des locos et l'écart entre les locos sont recalculés en conséquence.

Il lance 1D6

1/2/3/4 = rien 5/6 = évènement.

S'il y a évènement, il lance 1D10.

Les événements sont toujours appliqués d'abord à la loco poursuivie, puis le G.A. retire la table pour la loco poursuivante.

1D10	Evènement	Effet
1	voie déformée	perte de 10 km/h
2	voie en construction	perte de 20 km/h
3	aiguillage obligatoire	Test aiguillage et
4	loco lente devant	perte de 10 km/h et faire un test Aiguillage
5	le DIPT coupe l'alimentation	Fin de poursuite sauf si énergie autonome
6	accident avec une draisine	perte de 10 km/h et test panne pour déterminer les dégats
7	aiguillage bloqué auto	déblocage manuel
8	congère sur la voie	perte de 30 km/h pour fondre au laser, sinon fin de la poursuite
9	loco lente	perte de 10 km/h et test aiguillage
10	aiguillage défectueux	déblocage manuel

Explication des événements :

- *la voie est déformée*

Le chauffeur perd 10 km/h

- *la voie est en construction*

La loco perd 20 km/h.

- *aiguillage obligatoire*

La loco doit faire un test Aiguillage et perd le nombre de rounds correspondant au résultat du test.

- *loco lente devant*

La loco doit faire un test Aiguillage comme en 3 et perd un round pour doubler.

- *réseau coupé*

le contrôle s'est aperçu de la course poursuite et coupe l'électricité sur cette portion de voies afin de la faire cesser. Il y a alors décélération obligatoire de la loco touchée de - 10 km/h par round jusqu'à l'arrêt complet. Cet arrêt peut être évité si la loco possède une autonomie propre.

- *accrochage avec une draisine*

La loco percute une draisine, elle perd 10 km/h, en plus le G.A. fait un test pour savoir s'il y a une panne à la suite du choc (voir chapitre Les Pannes).

- *aiguillage bloqué en priorité absolue*

La loco doit tenter un déblocage manuel avec les moyens dont elle dispose et appliquer les pertes qui en découlent. Les boîtes de priorité n'agissent plus.

- *congère sur la voie*

Si la loco possède un laser avant, elle perdra 30 km/h pour faire fondre la congère. Si elle possède une herse anti-congère, elle devra perdre 50 km/h, sinon elle doit arriver à une vitesse de 00 en un round sous peine de percuter la congère. Si c'était impossible, le G.A. lance 1D6 pour savoir si le choc a provoqué une panne (voir chapitre Pannes et Réparations). Dans tous les cas la poursuite cesse.

- *aiguillage défectueux*

Idem que aiguillage en priorité absolue.

Exemple : La loco A poursuit la loco B.

A a une vitesse de pointe de 100 km/h, une accélération de 20 et un freinage de 20, elle possède une boîte verte.

B a une vitesse de pointe de 110 km/h, une accélération de 20 et un freinage de 20, elle possède une boîte verte.

Premier round de poursuite :

Les vitesses de départ sont de A = 50 km/h et B = 30 km/h.

A annonce accélération de 10.

B annonce accélération de 20.

Le G.A. tire les événements avec comme résultat 1 & 2 sur 1D6 et donc aucun événement pour l'un et l'autre.

Les vitesses sont donc de :

A = 50 + 10 = 60

B = 30 + 20 = 50

L'écart est de 10.

Deuxième round :

A annonce freinage de 10.

B accélération de 10.

Les événements donnent "une congère pour B", B possède un laser et s'en sert mais perd 30 km/h.

Les vitesses sont de :

A = 60 + 10 = 70

B = 50 + 10 - 30 = 30.

L'écart est de 40.

Troisième round :

A annonce freinage de 10.

B accélération de 20.

Les événements donnent "Voie déformée pour A", A perd donc 10 km/h.

Les vitesses sont de :

A = 70 - 10 - 10 = 50

B = 30 + 20 = 50

L'écart est de 00.

Grâce à la voie déformée qui l'a ralenti, A rattrape B, ils sont sur des voies parallèles, la poursuite cesse.

LES AIGUILLAGES

A chaque round, la loco de tête peut tenter de passer un aiguillage pour semer son poursuivant, elle passe alors un test aiguillage et oblige son poursuivant à en passer un aussi.

LES TESTS AIGUILLAGE

Entre autres événements, il peut y avoir présence d'un aiguillage ; dans ce cas on applique les règles suivantes : Si une loco arrive sur aiguillage, volontairement ou non l'aiguillage peut s'ouvrir ou non, ceci est déterminé par la boîte de priorité. Pour cela on fait un test en suivant la boîte que l'on possède :

Ex : Deux locos se poursuivent, elles ont un écart de 50, la première se trouve bloquée par un aiguillage, le résultat du dé donne 4 soit 40, l'écart entre les deux locos n'est plus que de 10 à la fin du round

BOITE	% DE REUSSITE
Pas de boîte	10
Verte	20
Jaune	30
Rouge	40
Marron	60
Noire	80

Lorsqu'un aiguillage est fermé il est possible de l'ouvrir en forçant les circuits, pour cela on utilise son talent "Technique Réseau". Si le jet sous "Tech, Réseau" est réussi le résultat du D6 décomptant le temps d'attente sera lu : $1/2 = 10$ $3/4 = 20$ $5/6 = 30$ d'attente.

LES FILATURES

Les filatures sont une forme particulière de poursuite, dans ce cas, il ne s'agit pas de rattraper la loco de tête mais de ne pas la perdre de vue. Comme il est dit qu'on perd une loco - de vue et

sur les écrans radar - à partir de 60 km/h d'écart, on appliquera normalement les règles, la loco suiveuse essayant de garder un écart suffisant avec sa cible. A chaque round le chauffeur de la loco cible fera un test sur son talent d'observation. Dès que le test est réussi il s'aperçoit qu'il est filé, il aura alors le droit d'entamer une séquence de poursuite pour se débarrasser de son ange gardien.

NOM				TYPE			
TAUX DE PANNE bon moyen mau vais							
BOITE DE PRIORITE jaune verte rouge marron noire							
VITESSE DE POINTE			ACCELERATION			FREINAGE	
PROPULSION électrique autonome				MATRICE CIBLE A B C D			
MODIFICATEUR BLINDAGE av ar cd cg							
EQUIPAGE			COUCHETTES			NB DE VOIES	
SYSTEMES ELECTRONIQUES			SYSTEMES EXTERIEURES			SYSTEMES D'ARMES	

2D6	Zone touchée	Effets
2	Chauffage	température extérieure
3	ordinateur	aiguillage manuel
4	rien	rien
5	moteur	1/2 vitesse puis 0
6	boggies	Test accident
7	cabine	Test blessure
8	compartiment	Test blessure
9	chaudière	Effets du 5 et du 2
10	réservoir/munition	Explosion, loco HS
11	système d'armes	Armes HS
12	radio	Radio HS

Si le tir implique que le coup porte dans un compartiment où se trouve des êtres vivants, le GA consulte la deuxième table pour connaître le nombre de points de dégâts que prend chaque personnage, c'est ce qu'on appelle faire un test "dégât". Les points de dégâts sont calculés normalement à partir du résultat de la table des dégâts.

A chaque fois qu'un mécanisme est endommagé **il tombe en panne** et baisse d'une colonne sur son état. Ainsi trois coup au but contre un ordinateur

en parfait état suffiront à le mettre à la ferraille; par contre si l'état de l'ordinateur est "moyen" il en suffira que de deux coups.

Si la table indique une mécanique absente de la locomotive, le GA est autorisé à retirer la table jusqu'à ce qu'il tombe sur une mécanique existante.

Une mécanique, même irréparable, est considérée comme existante.

Un déraillement implique que tous les personnages se trouvant dans la loco passe un test dégat de 12 points de dégâts

BLESSURES DES PERSONNAGES

- 1 tous les Pts de dégat
- 2 tous les Pts de dégat
- 3 tous les Pts de dégat
- 4 La moitié des Pts de dégat
- 5 la moitié des Pts de dégat
- 6 le quart des Pts de dégat

EXEMPLE: Un tir de missile perce un blindage et arrive dans le compartiment d'un loco-car où se trouve deux personnages. Le missile faisant des dégâts de type "I" et le coup tombant dans la colonne -1, la base de calcul est de 28 points de dégâts. La table "BLESSURE DES PERSONNAGES" indique pour le premier personnage "1" soit "tous les points de dégâts et "5" pour le second, soit "la moitié des points de dégâts". Donc le premier personnage perd 28 points de vie et le second seulement 14, la moitié.

EFFETS DES TIRS

* *chauffage*: Le système de chauffage est touché, la température tombe, immédiatement égale à celle de l'extérieur, on applique les règles sur le froid.

* *Ordinateur*: Tout le système informatique de la loco tombe en panne, tous les systèmes électroniques tombent en pannes.

* *Moteur*: Les moteur de la loco sont touchés, la vitesse tombe immédiatement à moitié. Dès que le taux de panne des moteurs arrive à "Mauvais", la loco stoppe.

* *Boggies*: Il y a 50% de chance pour que la loco verse. Si c'est le cas, tous les personnages subissent un test dégâts égal à 12 points de dégâts.

* *Cabine*: Si des être humains sont présents dans la cabine ils doivent subir un test dégâts égal à la force de l'arme.

* *Compartiment*: Idem mais dans un compartiment.

* *Chaudière*: Effets cumulés des moteurs et de la chaudière.

* *Réservoir/munition*: La locomotive explose, tous les personnage présents doivent subir un test dégâts égal à 24 points de dégâts.

* *Systèmes d'armes*: Un système, c'est à dire une arme est touchée et ne fonctionne plus.

* *Radio*: La radio est touchée et ne fonctionne plus.

LES MATRICES TYPES

La matrice de dégat donnée plus haut est celle d'un loco-car moyen de 10 à 15m. On emploiera de préférence les matrices suivantes pour les autres types de locomotives.

Draisine: Tout véhicule de petite dimension

Wagon: Tout véhicule n'ayant pas de moteur

Remorqueur: tout véhicule n'ayant pas d'appartements.

Si le type de la loco visée ne correspond pas à une matrice, il est conseillé au GA de fabriquer sa propre matrice en prenant pour base 1D10 et les équipements existants.

REMORQUEUR

1 à 2 chaudière
3 à 4 ordinateur
5 à 6 moteur
7 à 8 boggies
9 à 0 cabine

WAGON

1 à 2 compartiment 1
3 à 4 compartiment 2
5 à 6 compartiment 3
7 à 8 compartiment 4
9 à 0 boggies

DRAISINE

1 à 5 moteur
6 à 9 compartiment
0 boggies

LE BLINDAGE DES LOCOS

Généralement les locomotives d'un type courant sont en fer. Les loco-car de luxes sont fabriqués en résine ou en acier. Les locos de combat sont fabriqués en acier ou en acier composite.

De même, il est utile de savoir que les rails sont acier ou en résine pour les portions qui viennent d'être fraîchement réparée.

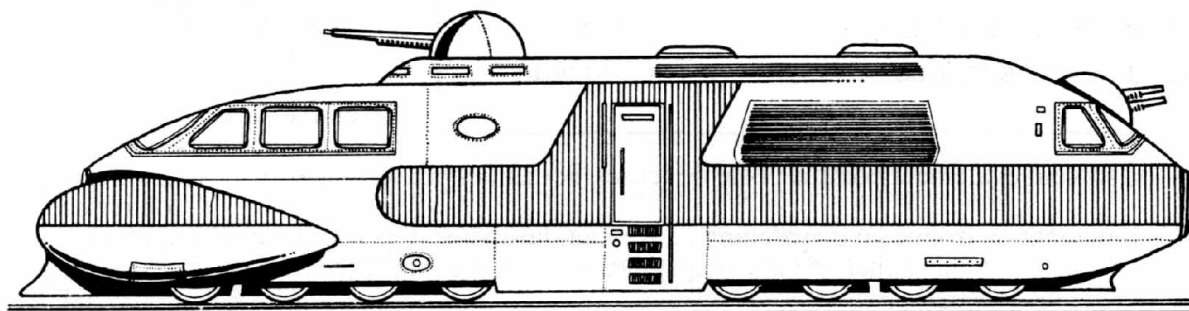
LES MINAGES DE CONVOI.

Une technique courante dès qu'il s'agit d'immobiliser ou de détruire un convoi ou une loco est de miner la voie sur laquelle il va passer. Pour se faire il faut évidemment disposer d'explosif et réussir un test sur sa technique militaire pour placer les charges correctement.

Si le jet est réussi, les dégâts à la loco sont fait automatiquement aux boggies. De plus, il y a 50% de chances pour que la loco déraille avec toutes les conséquences qui en découle.

Si la loco ne déraille pas, elle n'en restera pas moins immobilisée sur la voie détruite.

Si le jet n'est pas réussi on consultera la table ci-contre pour déterminer ce qui se passe. Pour les effets et l'usage des explosifs on se reportera au chapitre Arme, section Explosif.



aviso electrique

LES RESEAUX

Les réseaux sont le système vital des Compagnies, ils sont les voies de communication et l'élément essentiel de la civilisation des Glaces. Vous vivez sur le rail, vous vous déplacez sur le rail, il importe donc ici d'amener des informations sur le mode de fonctionnement des réseaux ferroviaires des Compagnies.

En gros, ils ne fonctionnent pas de manière différente des rails actuels, simplement ils sont plus gigantesques. Pour le jeu, on distinguera 3 éléments importants. Les Aiguillages, les Dispatchings et les Balises.

LES AIGUILLAGES

Il existe deux sortes d'aiguillages. Manuel et électronique, les premiers ne se rencontrent plus que sur les petits réseaux peu entretenus et peu passants. On les ouvre et on les ferme à la main, ils ne sont pas reliés à un dispatching.

Les aiguillages électroniques sont par-contre reliés à un dispatching et ne s'ouvrent que sur instructions de celui-ci ou d'une boîte de priorité correspondante. Les forcer demande des talents en électronique et peut entraîner un signal au dispatching et une intervention de la police ferroviaire.

Il est bien entendu illégal de forcer un aiguillage!

PASSAGE DES AIGUILLAGES

Lorsqu'une loco passe un aiguillage on tire la table aiguillage selon la boîte de priorité de la loco. Pour tout résultat au dessous du % on est bloqué pendant 1D6 x 10 tours.

NB : Bien entendu, le G.A. ne tirera cette table que s'il considère que l'arrêt des personnages peut amener quelque chose à l'aventure, pas la peine de jouer au chef de gare !

Voici les deux moyens de forcer un aiguillage et les talents à utiliser pour le faire.

BOITE	% DE REUSSITE
Pas de boîte	10
Verte	20
Jaune	30
Rouge	40
Marron	60
Noire	80

MOYEN	TALENT
Intervention manuelle sur l'aiguillage	Action de force + Tech réseau
Intervention sur l'ordinateur central à partir de la loco	Informatique + Tech réseau

LES DISPATCHINGS

C'est le cœur des systèmes de communication, les yeux et les oreilles des Compagnies, ils sont tenus par la caste des Aiguilleurs. Ils règlent le trafic, libèrent les voies et donnent les ordres d'entrée/sortie et de vitesse aux convois qui sont sur leur réseau.

Ils servent également comme poste de renseignement et peuvent bloquer des aiguillages pour contrer ceux-ci.

Généralement on trouve un dispatching par réseau, lui-même dépendant d'un dispatching central se trouvant dans la capitale de la Compagnie, ou dans la capitale fédérale pour les compagnies fédérées.

Tout mouvement anormal est signalé au dispatching du réseau, et les joueurs devront souvent déjouer cette surveillance pour mener à bien leur aventure.

Outre les balises, chaque dispatching possède tout un équipement électronique permettant d'identifier et de réguler le trafic.

Détecteur de continuité des rails, pour savoir si une voie est coupée, radio, radar, etc.

Certains réseaux de très faible importance ou abandonnés ne sont pas reliés à un dispatching, tous leurs aiguillages sont alors manuels et le dispatching ne peut intervenir dessus. Ces réseaux ne sont pas alimentés en courant et ne peuvent donc être parcourus qu'avec des propulsions autonomes.

Une voie coupée est toujours signalée au dispatching correspondant.

Tout convoi qui passe sur une voie est identifié par le dispatching du réseau de la voie, les traces de son passage sont conservées sur l'ordinateur du dispatching, on y trouve :

- La nature du convoi
- Sa station de départ
- Sa station d'arrivée
- L'heure et la date du passage
- L'identification du convoi

Ne pas laisser de trace de son passage sur un réseau relié demande un ordinateur puissant (voir chapitre Equipement) et un jet sous le talent Informatique avec un malus de - 5COL.

Accéder aux fichiers d'un dispatching peut se faire à partir de n'importe quel équipement informatique mais demande un jet sous le talent informatique avec un malus de - 4COL.

Toute action contre un dispatching (rupture du réseau, noyage des aiguillages, effaçage des mémoires de contrôle) est passible de peines de prison (de 1 à 10 ans selon la gravité).

INTERVENTION DU DISPATCHING SUR UNE LOCO

Le central peut intervenir sur la marche d'une loco dans les domaines suivants :

Le central transmet l'information sur l'ordinateur de la loco, si cette dernière ne possède pas d'ordinateur, l'opérateur transmet par radio ou par signes, mais dans tous les cas les opérations sont possibles directement par la voie.

Mesure du DIPT	Contre-mesure
Blocage d'aiguillage	Forcer l'aiguillage
Vitesse imposée	Propulsion autonome
Arrêt imposé	Idem
Voie de garage	Forcer l'aiguillage et propulsion autonome

SYSTEME D'IDENTIFICATION RESEAU

Les réseaux possèdent plusieurs sortes de balises qui renseignent le dispatching central du mouvement des trains et permet de communiquer avec eux.

LES BALISES RADIO

Fonctionnent comme des émetteurs-récepteurs et permettent aux aiguilleurs de transmettre leurs ordres aux chauffeurs des locos.

LES BALISES D'IDENTIFICATION

En aval des sas des stations et des grands noeux ferroviaires, ces balises permettent de transmettre au dispatching toutes les informations relatives aux convois qui passent à proximité.

- Longueur du convoi/nombre de wagons
- Type de convoi
- Vitesse.

Toutes les balises peuvent être désamorçées ou cassées à l'aide du talent Tech. Réseau (modificateur de résistance - 4), mais dans ce cas, un signal d'alarme se déclenche alors au dispatching correspondant.

LES ECLUSES

Les écluses permettent de passer de l'extérieur à l'intérieur d'une station sans lui faire perdre de la chaleur, elles se présentent comme de gros tunnels sortant des dômes au-dessus des voies et fermées par des portes étanches, capables de résister à un train lancé à toute vitesse.

Les écluses n'existent que dans les stations de moyenne et de grande importance, ailleurs, les entrées des stations sont fermées par des barrières d'air chaud ou même par rien du tout.

Les portes des écluses sont reliées au dispatching de la station ; on ne peut les forcer qu'avec un équipement micro très perfectionné servi par un opérateur ayant un talent de +5 au moins. Pour entrer ou sortir d'une écluse, on fait un test comme pour un aiguillage, il faut deux tests pour entrer et sortir de l'écluse en même temps. La plupart des écluses possèdent des clefs de dégagement permettant de sortir de la loco et de gagner la station ou l'extérieur à pied, généralement ces portes ne sont pas verrouillées (qui aurait l'idée de sortir dehors par -50° !)

LES INSTRUCTIONS FERROVIAIRES

Les instructions ferroviaires sont disponibles en principe partout dans toutes les compagnies ; elles existent sous la forme de gros recueils ou de banques de données sur ordinateur. Elles sont un index de tous les réseaux d'une compagnie et comportent des renseignements remis à jour sur leur état, leur appartenance, le nombre de voies, etc. Les instructions ferroviaires d'une aventure seront généralement disponibles dans le scénario. Lors de la création de vos propres scénarios, il

Régions	Chance de trouver un secondaire
Montagne	30%
Ilandsis	50%
Banquise	60%

est conseillé de fabriquer vous-même vos propres Instructions et de les donner aux joueurs lorsqu'ils en feront la demande.

Mais il existe aussi de nombreux réseaux oubliés qui ne sont pas répertoriés dans les Instructions, volontairement ou non, et il peut être utile aux joueurs d'en emprunter certains. Pour trouver un réseau secondaire de ce type, les joueurs devront faire un test tous les 50 km selon le type de réseau sur lequel ils se trouvent.

Le G.A. pourra déterminer si la voie est reliée au dispatching du réseau en considérant qu'une voie abandonnée n'a que 30 % de chance d'être encore reliée.

Le réseau une fois trouvé, il faudra en déterminer l'état et le nombre de voies. Ce sera fait en lançant deux fois 1D6.

1D6	Nb de voies
1/2	1
3/4	2
5	4
6	6

1D6	Etat de la voie	% de "panne"
1	Bon	80
2/3	Moyen	60
4/5/6	Mauvais	40

Une fois déterminé l'état, et si les joueurs empruntent le réseau, le G.A. fera un test à peu près tous les 50 km et appliquera les règles sur les pannes si celui-ci est négatif. Bien sûr, le réseau ne sera pas "en panne" mais impropre à l'utilisation. Pour en connaître la raison on lancera 1D6 sur la table correspondante.

1D6	Etat de la voie	Mesure à prendre
1/2	Ensevelie	Dégager au laser ou à la pelle
3/4	Déformée	Risques de verser (50%)
5	Coupée	Déterminer la distance
6	Absente	Rien à faire

Il sera alors peut être nécessaire de déterminer la longueur sur laquelle la voie est impropre à la circulation. On lancera alors 1D10 et on multipliera le résultat par 20 pour connaître le nombre de kilomètres endommagés. Bien sûr ce test se fera secrètement par le G.A., les joueurs ne le sauront qu'à la fin de leur calvaire.

REPARATION DES VOIES

Certaines locos possèdent des équipements de réparation de voies et il est toujours possible d'acheter ces équipements dans une grande station. Ces équipements sont de trois types :

- * *Résine synthétique* : elle s'injecte à l'avant de la loco sur le réseau endommagé et construit un réseau de fortune (le G.A. déterminera les réserves de résine). Contrairement aux wagons de travail, il est impossible de construire une voie avec de la résine, on ne peut que la réparer.
- * *Engins de levage et wagons de travail* : il s'agit de nos bons vieux wagons qu'on peut voir sur toutes les voies du monde. Ils comportent une grue, des voies, des boulons et des éclisses et tous les outils nécessaires pour construire/réparer une voie. Mais ils nécessitent un travail musculaire de la part des joueurs. En général, une équipe de 2 joueurs construira ainsi 5 km par jour, toute autre personne en plus augmentera la cadence de 50 %. Comme pour la résine, le G.A. déterminera l'état des stocks avant de commencer les réparations.

* *Laser anti-congère* : fera fondre les congères qui bloquent la voie.

* *Aiguillages volants* : sont un système très pratique pour passer d'une voie à une autre. Le système mis en place permet de passer sur une voie adjacente sans aiguillage et donc sans boîte de priorité. Le temps de pose est d'environ 1/4 h. Il est mis en place automatiquement si un

personnage possède un talent Tech. Réseau d'au moins 10 %. Il peut être enlevé après le passage du convoi et emmené avec soi.

Bien sûr, dans tous les cas il est possible de réparer une voie sans wagons, résine ou laser (par exemple en démontant une autre voie pour construire la sienne). Mais ce genre de travail est exténuant et n'avance pas vite - voir Station Fantôme volume 12 de la série - En général dans ces conditions 2 joueurs avanceront de 2 km par jour.

NOTE AU G.A. : *Le but d'une voie brisée n'est pas de faire vivre 24 h de la vie d'un cheminot mais plutôt d'entretenir la tension des joueurs face à un obstacle inconnu. Il sera par exemple très intéressant d'avoir des voies endommagées si le groupe est poursuivi ou s'il n'a que peu de vivres et les règles sur les Grandes Peurs pourront être appliquées dans toute leur ampleur. Imaginez un personnage atteint de Peur des Espaces vierges devant parcourir 50 km sur une banquise dénudée. S'il n'a pas la force mentale nécessaire il risque bien de se laisser mourir dans sa loco transformée en cercueil de glace ! Si la voie endommagée n'implique pas de conséquences graves dans la suite de l'aventure, le G.A. fera rapidement ses calculs et traitera l'évènement comme une péripétie.*



PHIL LE CHIEN

CHAPITRE XXI

LES ARMES

DEFINITION DU COMBAT PORTEE

C'est la plus ou moins grande distance entre l'attaquant et la cible, on distingue 6 PORTEES de A à F (de 0 4000 m).

La distance entre en tant que MODIFICATEUR dans le potentiel d'attaque d'un combat.

VISIBILITE

C'est le plus ou moins grand état de visibilité de la cible, on distingue 3 états :

1) Nulle (tir instinctif ou lunette infra-rouge)

2) Moyenne (brouillard et blizzard)

3) Bonne (éclairage intérieur ou beau temps)

Elle entre en tant que MODIFICATEUR dans le potentiel d'attaque d'un combat.

DEFINITION DE L'INDEX DES ARMES

Potentiel d'enraiment.

C'est le nombre qui, s'il est tiré, implique que l'arme s'enraye.

Approvisionnement.

C'est le nombre de coups qu'une arme peut tirer avant que son magasin soit vide.

Temps de rechargement.

C'est le nombre de points d'action qu'il faut dépenser pour recharger une arme.

Puissance d'arrêt.

C'est le nombre de points d'action qu'il faut perdre sans bouger si on est touché.

LES GRENADES

L'utilisation des grenades est différente des autres armes. Pour lancer une grenade on doit faire un test sur son talent "action physique".

Le test va porter non pas sur la réussite ou non du lancer (il est toujours réussi) mais sur l'endroit où tombe la grenade. Si le test réussit, la grenade tombe à l'endroit voulu par le personnage. Sinon, le G.A. détermine l'endroit de la chute en lançant 2D6. Le premier dé donne l'orientation et le second la distance (6 = 6 m).

Les types de grenades

Gaz : selon le contenu, somnifère, lacrimogène, etc.

Les grenades à gaz ne sont utilisables que dans des endroits fermés.

Explosives : résolution comme un coup normal mais une grenade explosive fait des dégâts concentriques dans un périmètre de 5 m autour de son point d'impact. Dans tout ce périmètre, les dégâts sont de type H, plusieurs personnages peuvent être touchés en même temps.

Incendiaires : même résolution que les grenades explosives mais font moins de dégâts. Par contre, elles mettent le feu et peuvent faire fondre la glace.

Fumigènes : même résolution que les grenades explosives mais ne font pas de dégâts, par contre elles réduisent automatiquement la visibilité, impliquant un modificateur de - 4COL tout autour de leur point d'impact.

Eclairantes : même chose que les grenades explosives mais sans faire de dégâts, elles augmentent la visibilité de +3 autour de leur point d'impact si aucune autre source de lumière n'était disponible. Une grenade éclairante est inefficace contre les fumigènes, de même dans une zone correctement éclairée.

LES SYSTEMES DE GUIDAGE DES MISSILES

Les systèmes de guidage des missiles opèrent comme des modificateurs à la visée pour une arme à feu.

On distingue 5 sortes de systèmes plus ou moins efficaces, en voici le tableau.

On ne peut combiner plusieurs systèmes.

Les systèmes subissent tous les règles sur les pannes.

Pour s'en servir le tireur doit avoir une expérience dans le maniement des armes lourdes supérieure à 00.

TYPE	modificateur
filoguidé	00
infra-rouge	+1°
radar	+2
laser	+3
auto-rail	+4°°

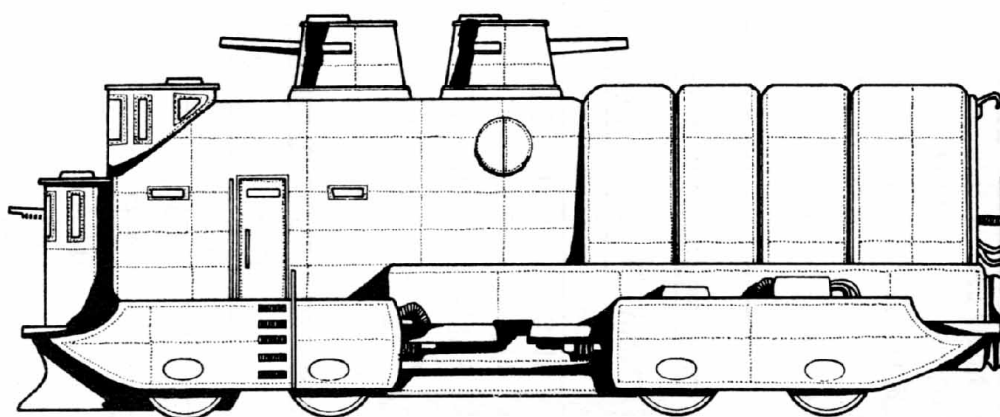
° inefficace (00) sans source de chaleur

°° Utilisable uniquement contre les cibles sur des rails

- A poings
- B arme archaïque légère (couteau...)
- C arme archaïque lourde (hache...)
- D arme à feu légère (calibre inf à 9m/m)
- E arme à feu (calibre compris entre 9 et 357)
- F arme à feu lourde (calibre sup au 357)
- G arme à feu de guerre
- H arme de guerre lourde
- I missile léger et obus inf à 20m/m
- J missile lourd et obus sup à 20m/m

VISIBILITE

1. Nulle (nuit noire)
2. Moyenne (brouillard ou blizzard)
3. Bonne (éclairage intérieur ou beau temps)



escorteur

NOM	CAL	POIDS CHAR	CADEN PUIS	MOD V	ENR	REPA	T REC	T DEG	DISPER
TYPE	FUSILS	POITEED							
FUSIL MOD I/A	7.62	4	10	C	3	A	99 00	1	F #
CARABINE	22LR	3	08	C	1	A	99 00	1	D #
DRAGUNOV	7.62	4	10	C	3	A	99 00	1	F #
AR18	5.56	3	20	C	3	A	95 -1	1	E #
RIOT GUN	12.	3	08	C	3	#	98 00	1	E 1

Nom	Cal	Poids	Char	Caden	Puis	Mod Vi	Enr	Repa	T rec	T Deg	Disper
Type	Fusil	D'assaut	Portée C								
M16	5.56	3.5	30	C/A	3	A	99 00	1	E/G		#
AK47	7.62	5	30	C/A	3	A	99 00	1	F/H		#
FAMAS	5.56	4	25	C/A/3c	3	A/B	98 -1	1	E/G/F		#
XL 70E3	5.56	4.5	30	C/A	3	A/B	98 -1	1	E/G		#

NOM	CAL	POIDS CHAR	CADEN PUIS	MOD V	ENR	REPA	T RECH	T DEG	DISPER
TYPE	REVOLVERS	POITEE A							
WALTER P38	9 PARA	1	8	C	2	B	97 00	1	D #
S&W ESCORT	22LR	.4	5	C	0	B	96 00	1	C #
BERETTA 93R	9 PARA	1.5	20	C/3c	2	B	95 -1	1	D/E #
KORTH TARGET	357 M	1	5	C	4	B	99 00	2	F #
S&W MOD 13	357 M	.8	6	C	4	B	99 00	2	F #
BROWNING GP35	9 PARA	1	13	C	2	B	95 00	1	D #

NOM	CAL	POIDS	CHAR	CADEN	PUIS	MOD V	ENR	REPA	T REC	T DEG	DISPER
TYPE	LASER	PORTEEB									
DORSALE	###	07	6R	C/A	0		95	-3	3		H
PISTOLASER	###	01	3R	C/A	0		90	-4	3		H
LOURD	###	20	12R	C/A	0		95	-3	4		I
TYPE	HARPON	PORTEEC 3									
PORTABLE	###	6	1	C			98	00	1		F
TYPE	LANCE-FLAMMES	PORTEEA 0									
H20	###	10	6R	C/A			90	-1	2		E+
TYPE	ARBALETE	PORTEEC 2									
###	###	2.	1	C			##	00	1		C
TYPE	PISTO-ARBALET E	PORTEEB 0									
###	###	1.	1	C			##	00	1		B
TYPE	MINI-GUN	PORTEEE 4									
CANON	7.62	20.	2000	A			95	-2	3		H
TYPE	CHAIN-GUN	30.		PORTEEF 4							
CANON	30.	30.	6000	A			95	-2	3		I
TYPE	MITRAILLEUSE	15.		PORTEEE 3			95	-2	2		G
M63	7.62		500	A							

NOM	CAL	POIDS	CHAR	CADEN	PUIS	MOD V	ENR	REPA	T REC	DISPER	T DEG
TYPE	GRENADE PORTEEA										
GAZ	#	.5	1	C	0		#	#	#	#	#
EXPLOSIVE	#	.5	1	C	3		#	#	#	1	H
INCENDIAIRE	#	.5	1	C	1		#	#	#	1	G**
FUMIGENE	#	.5	1	C	0		#	#	#	#	***
ECLAIRANTE	#	.5	1	C	0		#	#	#	#	****

NOM	CAL	POIDS	CHAR	CADEN	PUIS	MOD V	ENR	REPA	TREC	T DEG	DISPER
TYPE	PISTOLETS	MITRAILLEURS	PORTEEB								
UZI	5.56	3.5	25/32/40	C/A	1	A/B	95	-1	1	E/G	#
INGRAM	5.56	3	30	C/A	1	A/B	90	-1	1	E/G	#
SKORPION	7.62	1.5	10/20	C/A	2	A/B	98	-1	1	F/G	#
WALTER PPK	9 PARA	3	32	C/A	2	A/B	95	-1	1	F/G	#
MICROGUN	MISSILE	3	30	C/A	3	A/B	95	-2	1	G/H	#

CHAPITRE XXII

LE COMBAT

Les situations de combat sont un des pivots d'une partie du jeu de rôle. Dans LA COMPAGNIE DES GLACES les combats ne doivent pas être entrepris n'importe comment, n'oubliez pas que vous vous trouvez dans une société moderne, avec des forces de police et des lois qui interdisent ou légifèrent la violence. Tout combat dans une station entraînera l'intervention ou l'enquête plus ou moins rapide de la sécurité.

Globalement on distinguera 2 sortes de combats différents :

- les tirs avec les armes à feu ou les armes de jet
- les corps à corps (avec arme ou non)

LE ROUND

Lorsqu'il y a combat, on utilise le ROUND comme unité de temps. Un round égale 5 secondes. Pendant ce laps de temps chaque personne peut effectuer une attaque et une seule.

S'il s'agit d'un tir, chaque personnage tirera une fois par round sur une cible choisie.

S'il s'agit d'un corps à corps, chaque personnage frappera une fois par round.

Si les 2 types de combat sont mêlés, les tirs sont résolus en premier et les corps à corps à la suite.

INITIATIVE

C'est le personnage ayant le plus haut score de CAPA. PHY qui commence par effectuer son attaque ou son mouvement s'il souhaite en faire un, mais la priorité est toujours donnée aux tirs. Ainsi un personnage qui tire commencera toujours en premier même si un autre personnage a une CAPA.PHY plus importante que la sienne pour peu que lui ne tire pas dans le round.

LES TIRS AVEC ARMES A FEU ET ARMES DE JET

Les combattants emploient leur talent TIR avec un certain nombre de modificateurs que nous allons exposer.

PROCEDURE DE TIR

Après avoir défini qui attaque le premier à l'aide du talent CAPA.PHY (voir infra), on calcule le potentiel de combat de l'attaquant ainsi :

L'attaquant lance alors 1D100. Pour que le coup touche il faut que le résultat du dé soit inférieur au potentiel de combat de l'attaquant.

Si le coup ne porte pas on continue le combat par l'action d'un autre personnage. Si le coup porte, on calcule les dégâts faits à la cible.

LES MODIFICATEURS AUX COMBATS

Un combat n'est rien de plus qu'un test sur l'un des trois talents de combats des personnages (mains nues, armes blanches, tirs). Lorsque les personnages seront impliqués dans un combat on tiendra compte de l'un de ses talents -selon l'arme utilisée - plus d'un certain nombre de modificateurs dont voici l'énumération.

MODIFICATEURS D'EXPERIENCE

Un personnage peut avoir une expérience plus ou moins grande avec l'arme qu'il utilise. L'expérience s'acquiert en exerçant un métier et/ou au cours des aventures. L'expérience des armes est divisée en quatre domaines qui sont :

- * Mains nues (*close-combat, etc.*)
- * Armes blanches (*couteau, harpon, bon, etc.*)
- * Armes à feu (*révolver, fusil, laser, grenade*)
- * Armes lourdes (*roquettes, canon, missiles, etc.*)

Pour chaque domaine chaque personnage entraîné aura un modificateur de 00 + 7COL.

Ex : Un personnage ayant une expérience de + 2 dans les armes blanches (il est spécialiste commando et a fait 3 ans dans l'armée) et un talent de 40 % dans les armes blanches aura 40 % + 2COL = 48 % lorsqu'il attaquera avec un couteau. Certaines armes comme les missiles et les armes lourdes ne peuvent être employées que si le personnage a un degré d'expérience dans les armes lourdes supérieur à 00. C'est à dire s'il n'a pas été un an au moins dans l'armée.

NB : N'oubliez pas que l'expérience accorde un bonus sur un type d'armes particulier, par exemple un personnage pourra être spécialiste du revolver (+2) mais cela ne l'autorisera pas à

employer le même bonus pour les tirs au fusil. Les joueurs n'oublieront pas d'inscrire le type d'armes qu'ils connaissent sur leur feuille de personnage. Pour davantage d'explications sur l'expérience dans les combats on se reportera au chapitre VII.

Type	Bonus
Lunette de visée	+01
Acquisiteur de cible	+02
Lunette infra-rouge	+03
Balles traçantes	+01*

MODIFICATEURS DE VISEE

Sur certaines armes - indiquées dans l'index des armes - on peut ajouter des instruments de visée, ils offrent ainsi des bonus dans le combat.

* Uniquement applicables après le premier tir, ces instruments de visée ne sont pas montables sur toutes les armes, l'index des armes indiquera celles qui peuvent les recevoir.

Comme tous les objets ils sont sujets aux règles sur les pannes (voir chapitre).

* Les balles traçantes n'offrent de bonus que si le tir se fait de nuit ou dans des conditions de mauvaise visibilité.

** Les modificateurs dus aux instruments de visée ne sont pas applicables aux armes de jet.

Etat	Modificateur
Cible à bout portant	+02
Attaquant en mouvement	-05
Tir en rafale	+02*
Cible à portée +1	-01
Cible à portée +2	-02*
Cible immobile	+02
Cible mouvante	-02
Cible cachée	-07

MODIFICATEURS DE CIBLE

Ces modificateurs prennent en compte un certain nombre de facteurs comme la position de la cible, sa grosseur, la distance, la visibilité, etc. Ils viennent en bonus et/ou en malus sur le terrain de combat de l'attaquant. Ils sont cumulatifs entre eux.

Ex : Un personnage tire sur une cible mouvante, en rafale, une distance de B. La somme des modifications est : Cible mouvante (-02) + Tir en Rafale (+02) + Distance B (-01) = -01. On lira le résultat dans la colonne "-01" de la table.

LES PORTEES

Chaque arme de jet ou à feu a une portée moyenne indiquée dans l'index des Armes. Si la cible est à portée il n'y a pas de modificateur à appliquer

Type	Portée
Revolver	A
PM	A
FM	C
Fusil	D
Missile	E à F
Lance-grenade	B
Grenade	A
Mitrailleuse	D
Laser	A
Laser lourd	B
Micro-missile	E
Arbalète	C
Arc	B
Arme de jet	A

A bout portant	0 à 50m
B courte	51 à 100m
C moyenne	101 à 500m
D longue	501 à 1000m
E très longue	1001 à 2000m
F extrême	2001 à 4000m

(sauf bout portant), si la cible est à un indice de plus que la portée de l'arme, on ajoute +1COL, si la cible est à deux indices de plus que la portée de l'arme, on ajoute + 2COL, au-delà, le tir est impossible.

MODIFICATEURS DE TIR (uniquement pour les armes à feu)

Si le personnage utilise des balles explosives les dégâts et la puissance d'arrêt (voir plus loin) seront multipliés par deux.

LES MUNITIONS (Uniquement pour les armes à feu)

Les armes à feu ont toutes des chargeurs spécifiques donnés dans l'index des armes. Pour le jeu on considère qu'un tir en rafale vide le chargeur d'un quart de sa contenance et que donc un

personnage peut tirer quatre rafales avant d'avoir son magasin vide. Pour les tirs au coup par coup, le personnage notera chaque tir. S'il cumule les tirs en rafale et les tirs au coup par coup, il fera le compte en conséquence. Changer le chargeur d'une arme prend un round entier.

LES ENRAIEMENTS (uniquement pour les armes feu)

Les armes à feu peuvent s'enrayer, elles ont toutes un potentiel d'enraiment marqué dans l'index des armes. Si le résultat du dé de pourcentage pour le tir est égal ou supérieur au potentiel d'enraiment de l'arme, elle ne fonctionne plus et le personnage doit la réparer (voir chapitre Les Armes).

CALCUL DES DEGATS

Les dégâts faits à une cible sont calculés à l'aide de :

* *L'indice de l'arme*

* *Le résultat de l'attaquant*

* *Eventuellement les modifications de tirs.*

On obtient alors deux chiffres. Les points de Dégâts et la puissance d'Arrêt. Les points de dégâts sont lus sur une table, ils varient en fonction de la plus ou moins grande réussite du tir. Les points de puissance d'arrêt sont toujours fixes et dépendent de l'arme utilisée.

INDICE DE L'ARME

Toutes les armes ont un indice de dégâts. Il exprime le plus ou moins grand taux de mortalité de l'arme. Il y a 8 indices de A à J. A étant l'indice le plus faible (fait par des poings ou une arme par destination - cendriers, chaises, etc.-), J étant l'indice le plus grand (fait par les armes lourdes comme les missiles ou les obus sup. à 100 m/m).

RESULTAT DE L'ATTAQUANT

C'est le résultat (au dessus de son talent sinon le coup est manqué), que l'attaquant a fait avec 1D100. Plus ce résultat sera proche de 01, plus le coup aura fait des dégâts. Pour gérer ce résultat, on fait encore appel à la table des tests. Le résultat de l'attaquant va tomber dans l'une des 8 colonnes définies : - 7, - 6, - 5, - 4, - 3, - 2, - 1 ou 0. Un résultat entrant dans la colonne (- 7) sera extrêmement meurtrier, au contraire, un résultat dans la colonne "0" sera bénin. Une fois que l'on aura défini la Catégorie de l'attaque on se reportera à la table ci-jointe pour connaître le nombre de points de dégâts. A l'intersection de la cat de l'attaque et de l'indice de l'arme utilisée on trouvera les points de dégâts faits à la cible.

Indice de l'arme COL	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
00	01	01	01	02	02	04	06	10	26	36
-1	01	01	02	02	04	06	08	12	28	38
-2	01	02	02	02	06	08	10	14	30	40
-3	02	03	04	06	08	10	12	16	32	42
-4	02	03	04	06	10	12	14	18	34	44
-5	03	04	04	08	12	14	16	20	36	46
-6	03	05	06	10	14	16	18	22	38	48
-7	04	06	08	12	16	18	20	24	40	50

Ex : Un personnage ayant marqué un coup dans la colonne "-1" avec une arme d'indice D fera 02 points de dégâts à sa cible.

Si l'arme utilisait des munitions spéciales (MODIF DE TIR) les dégâts seront doublés.

Dans l'exemple précédent les 02 points de dégâts se transformeront en 04.

Il peut arriver, que par le cumul des bonus, le personnage se retrouve dans une colonne supérieure à son talent. Cette colonne sera alors automatiquement considérée comme la colonne "0" du personnage pour ce test et on fera partir les calculs de réussite du coup de celui-ci.

c: Un personnage a un talent "tir" de 60, mais grâce à une lunette de visée et à son expérience de l'arme il gagne deux colonnes, son potentiel "tir" passe alors dans la colonne "+ 2" de la

table, c'est-à-dire faire 72 ou moins. Le résultat donne 50, c'est un coup au but et on calculera son efficacité comme si le talent "tir" du personnage était de 72 %, il tombera donc dans la colonne "60 ou moins", marquant un coup de -1.

PUISSANCE D'ARRET

Dès que le coup est marqué - et quelle que soit sa CAT - certaines armes référencées dans l'index des armes ont une puissance d'arrêt. C'est-à-dire un impact qui oblige la cible à passer un round ou plus sans rien faire en plus de la perte de ses points de vie. Le nombre de rounds perdus est indiqué pour chaque arme dans l'index. Ces rounds sont perdus automatiquement dès que le coup porte, sans égards pour sa gravité. Durant ces rounds perdus, le personnage touché ne peut rien faire, il est en état de choc.

LES COMBATS AU CORPS A CORPS

Deuxième grande catégorie de combats, les corps à corps suivent une procédure légèrement différente de celle des tirs. Les modificateurs de VISEE/CIBLE/TIRS/PUISSANCE D'ARRET ne s'appliquent pas.

On ne tient pas compte non plus des règles sur l'enraiment et les munitions.

PROCEDURE

Comme pour les tirs, le personnage ayant les plus hauts scores de CAPA.PHY frappe en premier. Il utilise son talent COMBAT 1 pour le combat mains nues et COMBAT 2 pour le combat avec une arme (baton, couteau, etc.). Les test sont de type SIMPLE + MODIFICATEUR.

LES MODIFICATEURS

Comme pour les tirs, on applique un certain nombre de modificateurs spécifiques.

Type	Modificateur
Expérience	Voir expérience du personnage
Cible immobile	+02
Cible protégée	-02
Attaque un point précis	-02
Cible surprise	+02
Attaque à plus de 1	+01 par personnage en plus
Défense à plus de 1	-01 par personnage en plus

LES DEGATS

Les dégâts sont calculés exactement de la même façon que pour les tirs c'est à dire en suivant la CAT de l'arme.

Arme	Dégat
Poings	A
Couteau	B
Baton	B
Barre de fer	C

LES ARMES EXPLOSIVES (grenades, missiles, obus)

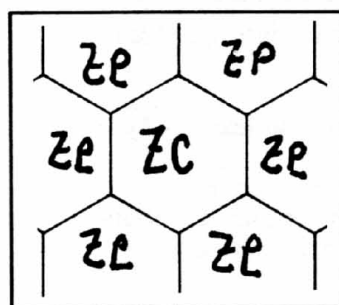
Les armes explosives sont une catégorie d'armes spéciales qui obéissent à des règles particulières sur les dégâts.

On distingue deux sortes d'armes explosives qui impliquent l'utilisation d'un talent différent :

- grenade = utilisation du talent Action Physique

- missiles et obus = utilisation du talent Tir.

Les armes explosives obéissent à toutes les règles sur les combats sauf celles concernant les dégâts.



DEGATS DES ARMES EXPLOSIVES

Si le coup porte, une arme explosive fait des dégâts sur son point de chute plus des dégâts dans les zones périphériques au point de chute.

On se référera au diagramme suivant pour déterminer les zones périphériques à la zone de dégâts.

Les dégâts de la zone centrale sont ceux établis par l'indice de l'arme et la CAT du coup. Les dégâts des six zones périphériques sont égaux à une colonne en moins que la zone centrale. Si la zone centrale reçoit des dégâts de type D, les six zones périphériques recevront des dégâts de type C.

Si l'arme ne fait que des dégâts de type A, les zones périphériques ne

seront pas touchées.

OPTIONNEL : ARRIVEE DU COUP

Si on peut considérer qu'une balle perdue n'a aucune influence sur le terrain il n'en est pas de même pour une grenade ou un obus. En effet, même si une arme explosive manque sa cible, l'explosion a bien lieu quelque part. Pour simuler cela, le G.A. pourra appliquer les règles qui suivent :

Lorsque le coup ne porte pas, le G.A. lance 2D6 pour savoir où l'explosion a lieu. Le premier D6 détermine l'orientation à partir de la zone centrale, le deuxième D6 détermine la distance à laquelle l'explosion a lieu.

Ex : 2D6 donnent 6 et 3. L'explosion aura lieu dans la direction 6 du diagramme à 3 hexs de la zone centrale.

Il peut arriver que le jet des dés donne des résultats surprenants. Par exemple si le dé de distance donne 1, l'explosion aura lieu dans une zone périphérique et la zone visée, la zone centrale, deviendra la zone périphérique. D'autre part, si le tireur est à moins de 6 hexs de sa cible et que le résultat donne 1 et 6 la règle voudrait que l'explosion ait lieu derrière le tireur ! Dans ce cas, on fera exploser l'engin directement devant le tireur, dans sa zone périphérique.

LES GRENADES

L'usage des grenades se fait avec l'aide du talent **CAPA PHYSIQUE**. On appliquera les modificateurs suivants :

* On considère qu'il y a un jet dans une pièce lorsque le lanceur est adjacent à une ouverture de la pièce au même niveau.

** On considère qu'il y a jet à travers une ouverture lorsque le lanceur doit lancer sa grenade à travers une ouverture se trouvant à plus d'un hex de lui et/ou à un niveau différent.

Type	Modificateur
Expérience	Voir règle
Jet dans une pièce	+3*
Jet à plus de 6 hexs	-2
Jet à travers une ouverture	-2**

DE LA LOGIQUE DE LA LOGIQUE !

Les combats, comme tous les événements d'une aventure peuvent amener certaines situations non prévues par les règles ou demandant une interprétation de ces dernières.

Dans tous les cas le G.A. fera preuve de logique avant tout, les règles sont une aide de jeu pas une bible.

Prenons un exemple : Un personnage veut tirer avec un fusil d'assaut dans une porte distante de 5 m de lui. Les règles voudraient qu'on calcule toutes les modifications puis qu'on lance les dés, mais la partie s'allègera d'autant et la logique n'en souffrira pas - au contraire- si le G.A. décide que le personnage réussit automatiquement et fait le maximum possible. Sauf conditions bien particulières, il faut être complètement aveugle pour rater une porte à 5 m !

TABLEAU RECAPITULATIF

Voici un tableau récapitulatif de tous les modificateurs possibles dans différents types de combats.

TALENT DE TIR
+
MOD D'EXPERIENCE
+
MOD DE VISEE
+
MOD DE CIBLE
+
EPUISEMENT
=
POTENTIEL DE TIR
DE L'ATTAQUANT

LES DEGATS AUX STRUCTURES

Percer une structure obéit aux mêmes règles que les combats. En plus, chaque type de matériaux possède un modificateur de résistance qu'on utilise comme les modificateurs de combat. Si le coup port on lit les dégats sur la table des dégats en fonction de l'arme utilisée. Il faut faire plus de deux points de dégats pour que la structure soit percée, plus les points de dégats seront importants plus la structure sera percée.

EXEMPLE: Un personnage tire avec un PM Uzi contre une porte en bois. Il totalise 50% en tir, toutes modifications faites. La porte ayant un modificateur de -1, il faut faire 45% ou moins pour toucher. Les dés donnent 33%, le tir touche et tombe dans la colonne -3, soit en fonction des dégats (E) fait par l'Uzi, 8 points de dégats; la porte vole en éclats.

Les modificateurs pourront glisser d'une colonne supérieure si la structure est très épaisse, une poutre en bois aura un modificateur de -2.

MATERIAUX	MODIFICATEUR
bois	-1
glace	-2
fer	-3
résine	-4
acier	-5
acier composite	-6

LES SABOTAGES.

Dans un monde technologique où les moyens de locomotions comptent beaucoup, les joueurs vont inmanquablement se trouver face à des possibilités de sabotages (et réciproquement).

Une tentative de sabotage se fera toujours sur une TECHnique précise avec une exception, les TECHniques MILitaires peuvent toujours servir pour saboter n'importe quel objet, dans tous les cas c'est le joueur qui choisiera sa TECHnique pour le test de réussite.

EXEMPLE: Un personnage veut saboter une locomotive. Il a le choix entre employer sa TECHnique Ferrovière OU sa TECHnique militaire, il prendra bien entendu la TECHnique la plus haute.

PRATIQUE DU SABOTAGE.

Le joueur devra faire et réussir un test palier. S'il réussit, la plus ou moins grande réussite du test déterminera l'état plus ou moins grave de la panne due au sabotage. C'est à dire que lorsqu'on voudra réparer le sabotage on devra prendre en compte l'état de l'objet et la plus ou moins grande réussite du sabotage.

EXEMPLE: La même loco est un mauvais état (-2col sur la TT), le sabotage réussi un palier 1 (C'est dire -2col). Si on veut réparer la loco on appliquera alors un modificateur de -4col (2 pour l'état et 2 pour la gravité du sabotage).

Il est bien entendu que le GA appliquera des bonus & des malus à la tentative en fonction de la situation et des outils dont dispose le saboteur. Si ce dernier possède un pain d'explosif et une bonne TECHnique militaire la tentative ne devra pas poser de problèmes.

SABOTAGE DEFINITIF.

On considérera qu'un sabotage très bien réussi (colonne -6 ou moins sur la TT) mets définitivement hors d'usage l'objet, sans possibilité de réparation. Bien entendu un objet peut être définitivement cassé par l'action conjuguée de l'état de l'objet ET de la réussite du sabotage.

EXEMPLE: Un objet d'un état -4COL saboté avec une réussite égale ou inférieure à -2COL sera automatiquement et définitivement hors d'usage, même si le sabotage n'atteint pas le palier de -6COL. De toute façon l'objet avait dépassé la colonne -6.

EXPLOSIFS

Un sabotage demande souvent l'usage d'explosifs. Les dégats des explosifs sont calculés selon le type et la masse d'explosif employé. Une fois les dégats déterminés, le joueur tente un test sur sa technique militaire. Si le test réussi la charge

dynamite 3 points de dégats par kilo plastic 6 points de dégats par kilo ozetrogène 9 points de dégats par kilo

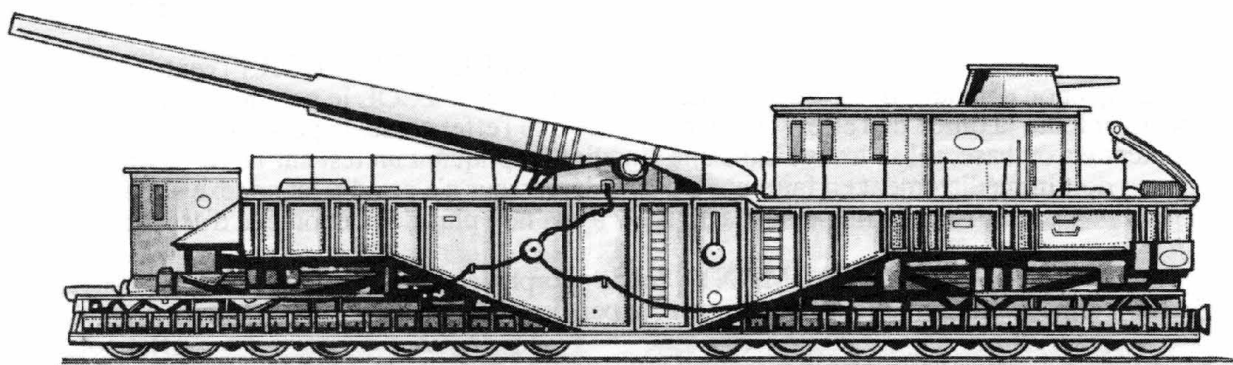
explose normalement. Si le test est un échec la charge explose anormalement; il lance alors 1D6 pour connaître ce qui se passe.

Si le joueur est touché par sa propre explosion il tente un test dégâts sur la table suivante.

Il est bien entendu important que le test pour savoir ce qui se passe soit effectué secrètement par la GA qui n'annoncera le résultat qu'à son heure.

- | |
|------------------------|
| 1 explose au placement |
| 2 n'explose pas |
| 3 à 4 explose avant |
| 5 à 6 explose après |

EXEMPLE: Un joueur place une charge de 2 kilogrammes de plastic sous un train. Il tente un test sur sa technique militaire et rate; le GA lance alors 1D6 pour savoir ce qui se passe, le résultat donne 1, il annonce au joueur: La charge explose au moment de son placement; le joueur fait alors un test dégâts pour connaître la gravité de ses blessures, il lance 1D6 et fait 4, soit "la moitié des points de dégâts". 2kgs de plastic faisant 12 points de dégâts il doit défalquer la moitié, soit 6 points du total de ses points de vie. Si le test avait réussi il aurait fait 12 points de dégâts à la cible provoquant inmanquablement sa rupture (voir l'application du chapitre sur les structures)



canonniere geante

DROGUES

De par les conditions climatiques, la pauvreté et les conditions politiques à l'intérieur des Compagnies, les drogues de toutes sortes circulent assez facilement.

L'alcool est bien entendu en vente libre, il s'agit la plupart du temps de Vodka de mauvaise qualité que les hommes absorbent pour se réchauffer ou se donner du courage. On peut se procurer également des cigares euphorisants et anti-dépresseurs qu'on appelle des Bouts (voir Instructions Ferroviaires). Pour chaque type de drogues, on vérifiera s'il est en vente libre, dans le cas contraire, il ne sera possible de s'en procurer qu'au marché noir, avec tous les risques que cela comporte.

EFFETS DES DROGUES

EUPHORISANTS (alcool et bouts, vente autorisée)

La prise d'un euphorisant permet d'augmenter sa caractéristique COURAGE d'une colonne sur la table de test pendant 1D6 tours (test effectué secrètement par le G.A. qui fera le décompte des tours).

A chaque prise, le personnage fera un test sur son talent Boisson. Pour chaque test négatif, le potentiel du talent Boisson baissera d'une colonne jusqu'à -7. A partir de -4, on appliquera également un malus de -1 à -3 sur toutes les caractéristiques du personnage. A partir de -7, le personnage sera ivre mort et ne pourra plus accomplir d'actions pendant 1D10 tours. On calculera les malus aux caractéristiques avec la table ci-jointe.

L'échec ou la réussite du test Boisson n'ont aucune influence sur les effets de la drogue qui ont toujours lieu. Ces effets ne sont pas cumulatifs, le courage augmente de +1 maximum. Les personnages ayant la faiblesse "Toxicomane" appliqueront un bonus de +1 sur la table précédente, mais l'effet de la drogue sera ramenée à 1D3 tours à chaque fois (voir chapitre Petites Faiblesses).

ANTI-DEPRESSEURS (vente autorisée)

L'injection d'un anti-dépresseur permet d'augmenter de +2COL le potentiel Force Mentale pendant toute la durée de l'effet (1D10 tours), dès que l'effet cesse, le personnage retrouve ses potentiels de base, s'il se trouve dans une situation impliquant un test sur la Force Mentale, il doit immédiatement en faire un. Un anti-dépresseur n'a pas d'effet annexe sur les autres caractéristiques du personnage, il n'y a pas non plus de phénomène d'accoutumance.

CALMANTS (endo-morphine, vente interdite sauf aux médecins)

Les calmants ne sont utilisés que lorsque le personnage est blessé, autrement ils n'ont aucun effet notable.

Lorsqu'un personnage blessé prend des calmants il bénéficie d'un bonus exceptionnel d'une colonne sur tous ses tests tant que l'effet dure (durée de l'effet 1D6 tours).

Ex : Un personnage a perdu 6 PV sur un total de 18, il doit donc appliquer un malus de -1COL sur tous ses tests pour simuler les dégâts de la blessure. Il prend un calmant et annule le malus pendant 1D6 tours. Si le personnage avait une blessure plus grave impliquant un malus de -2, la prise d'un calmant aurait ramené le malus -1 COL pour la durée de l'effet.

Dès que l'effet cesse, le personnage retrouve ses malus normalement. Les effets d'un calmant ne sont pas cumulatifs. Ils entraînent des phénomènes d'accoutumance. Un calmant ne soigne pas, le personnage garde ses pertes en points de vie et toutes les règles sur l'épuisement s'appliquent à nouveau dès que l'effet cesse. Pendant la prise elles s'appliquent aussi mais ne sont pas utilisées dans le jeu.

SOMNIFERE (vente autorisée)

L'effet d'un somnifère est très simple. Dès qu'un personnage en prend il s'endort pour une durée d'1D10 tours. Si pendant cette durée on lui injecte à nouveau une autre dose, il repart pour 1D10 tours.

SERUM DE VERITE (vente interdite)

Après une injection, le personnage doit faire un test sous sa Force Mentale avec un malus de -4; Si le test est un échec il répondra à toutes les questions sans mentir. Si le sujet résiste on peut injecter plusieurs doses, pour chaque dose supplémentaire on rajoutera un malus de -4. Si le test est un échec il répondra à toutes les questions sans mentir. Si le sujet résiste on peut injecter

plusieurs doses, pour chaque dose supplémentaire on ajoutera un malus de -1 cumulatif avec les précédents mais il y aura risque de mort pour le sujet. Pour chaque dose en plus de la première on tirera 1D6, pour les résultats 1, 2, 3 ou 4 le personnage tombera dans le coma et mourra.

PILULES ANTI-FROID (vente autorisée)

Ces pilules réduisent l'effet du froid sur le corps humain en abaissant sa température, mais un traitement prolongé comporte des risques pour le sujet. L'effet des pilules anti-froid décale la résistance au froid du personnage de trois colonnes vers la gauche sur la Table Froid (voir chapitre Froid).

Ex : il fait - 60°, un personnage sans combinaison ne peut supporter cette température et meurt dans le round de sa sortie. S'il absorbe une pilule il ne subira plus les effets d'un - 60° mais d'un - 20°. La durée d'effet d'une pilule est de 6 heures.

Dangers

Tant qu'un personnage se contente de prendre 1 pilule par jour (par tranche de 24 h) il n'y a aucun danger. Mais à partir de la deuxième prise il doit faire un test sur son talent Action Physique, si le test est un échec, il meurt. Toute prise en plus de la troisième dans le même jour ajoute un malus de - 1 sur le pourcentage du talent, à la 10^{me} prise, le sujet aura donc un malus de - 7. Une prise n'est pas consécutive si elle est précédée d'un délai de 2h au moins.

ACCOUSTOMANCE

Il n'y a phénomène d'accoutumance que pour la prise répétée d'euphorisants et/ou d'alcool. Lorsqu'un personnage subit un phénomène d'accoutumance il contracte automatiquement la faiblesse du "Toxicomane" (si ce n'était déjà fait). A partir de ce moment il fera un test pour toute année complète de son personnage (tous les mois de la vie réelle). Ce test se fera sur son talent "Actions Physiques". S'il échoue, il baissera ses points de vie de - 1 et toutes ses caractéristiques sauf PSY et ANALYSE de -05 %. Ces pertes sont définitives, elles sont assimilées aux règles sur la vieillesse.



CONTACTS & PNJ DANS LA COMPAGNIE DES GLACES

Au cours d'une aventure, le G.A. va recourir très souvent à ce qu'on appelle des Personnages non Joueurs (PNJ). Le chapitre qui suit donnera des routines d'utilisation des PNJs quant à leurs réactions face aux joueurs. De plus, il est conseillé de photocopier la feuille de PNJ qui suit et d'y inscrire les principaux PNJs du scénario.

UTILISATIONS

Le G.A. lancera 1D100 pondéré par les modificateurs. Il obtiendra alors le profil psychologique pour l'interprétation du rôle du PNJ et sa réaction.

Si un personnage veut forcer le PNJ à répondre ou à aider les joueurs, le G.A. lui demandera un test sur son charme ou sur un talent correspondant en appliquant les modifications de l'indice s'il y a lieu (voir Table des Tests). Les réactions des PNJ mineurs se calculent sur la table ci-dessus, quoi qu'il se passe, leurs réactions n'influeront pas fondamentalement sur la suite du scénario.

Les PNJ majeurs sont beaucoup plus importants. Si le G.A. tire leurs réactions sur la table, il est conseillé de ne pas prendre en considération les résultats extrêmes (franchement amical ou hostile sous peine de déséquilibrer l'aventure).

FEUILLE DE PNJ

La feuille qui suit peut être photocopiée et permet de prendre note des caractéristiques des PNJs de l'aventure. Dans le cas d'une création automatique il est conseillé de ne remplir les caractéristiques qu'à mesure de ses besoins.



LES PERSONNAGES DE LA SERIE EN TANT QUE PERSONNAGE.

Volontairement nous avons exclu la possibilité de jouer un héros de la série en tant que personnage. Pourquoi?

Prenons l'exemple type, Lien Rag. Si un joueur veut interpréter le rôle de L.Rag, immanquablement les autres joueurs vont lui contester ce droit (Il n'est pas facile d'imposer des héros de nos jours). Mais outre les deux heures de discussion qui vont suivre cette possibilité, la partie en elle-même va être sérieusement perturbée par la venue de ce héros. En effet L.Rag va automatiquement avoir accès à plus d'informations que le reste des joueurs, par ce fait le joueur va avoir tendance à "tirer la couverture" et à utiliser les autres joueurs comme de simples faire-valoir. A l'autre bout de la chaîne que va faire le GA? L'élimination de L.Rag, si le jeu du personnage en décide, ne va pas manquer de poser de sérieux problèmes au malheureux meneur de jeu.

Donc pas de personnages héros, les joueurs devront se faire eux mêmes à la force du dé à dix faces. Par contre il est tout à fait possible et même très amusant de faire intervenir les héros de la série en tant que PNJ, vous trouverez dans le volume II du système les fiches signalétiques des principaux personnages de la série. Mais attention, il faut à notre sens utiliser ces PNJs avec modération, une rencontre avec L.Rag doit être exceptionnelle et les tests ont prouvé qu'il n'est jamais bon de faire accompagner les joueurs par un PNJ célèbre tout au long de la partie, l'équilibre du scénario s'en trouve alors fortement modifié et le GA aura alors beaucoup de travail pour rééquilibrer la partie.

LES PRINCIPAUX PERSONNAGES DE LA SERIE.

HOUN FOUNGE (légendaire)

Selon une hypothèse non vérifiée et contestée par L Rag et ses amis. Savant qui fut à l'origine de la création des hommes Roux. Tout renseignement sur H.Founge est un document classé top secret dans toutes les Compagnies.

FRERE PIERRE.

Néo-catholique, personnage aux menées obscures, éminence grise de Vatican II. Tout d'abord envoyé dans le Nord de la Trans-Euro pour convertir les hommes Roux, on le retrouve dans la Pan-US sur les traces de L.Rag et du secret de l'origine des Roux. Frère Pierre est le type même du Néo obstiné, intelligent, endurant et complètement fanatique, fidèle au pape et à l'ordre établi.

HANSEN.

Bûcheron habitant dans la Trans-Euro. Exploite une station forestière avec une tribu de Roux. Abrita L.Rag lorsqu'il était recherché par la Sécurité. Il se transforme en fou sanguinaire après que sa ferme ait été détruite et sa compagne sauvagement violée par une bande de chasseurs de Roux. Il entama alors un long périple pour se faire vengeance lui-même, allant même jusqu'à se faire engager comme gardien de train-bagne pour atteindre un des derniers bandits encore vivants. Hansen est le type même du Banquisien bon vivant et ne se posant pas trop de problèmes mais allant au bout de sa vengeance lorsque son monde relativement douillet s'écroule.

JDROU.

Maîtresse Rousse de L.Rag et mère de JDRIEN. Issue d'une branche des tribus de sel, elle sera assassinée par des chasseurs de Roux en refusant d'accepter l'esclavage (geste rare chez les Roux habitués à tout supporter). Son corps sera transporté sur 10.000 km jusqu'au dépotoir de KM.Polis dans la C° de la Banquise par plusieurs centaines de Roux effectuant là le premier pèlerinage de leur race. Il élèveront un mausolée de glace afin d'adorer ce que les journaux surnommeront la déesse des glaces.

HARL MERN.

Ethnologue, puis directeur du zoo de River ST (mesure de rétorsion prise à son égard), il était sans doute le meilleur spécialiste des Roux et à cause de cela pourchassé par toutes les polices des compagnies. Mern fut retenu prisonnier dans un monastère Néo justement à cause des théories qu'il professait sur l'origine des hommes Roux. Il s'évada grâce à l'intervention de L.Rag et fini assassiné par les fanatiques de la secte des Eboueurs de la Vie Eternelle.

YEUSE.

Entraîneuse au cabaret Miki, elle sera la maitresse de L.Rag et se mariera à l'écrivain R

dans la Compagnie de la Banquise. C'est sous son impulsion que la dite Compagnie connaîtra un renouveau culturel important. Entre temps, Yeuse aura connu de nombreuses aventures en compagnie de L.Rag et de son fils Jdrien, payant souvent de sa personne et de ses charmes pour se sortir d'affaires. Yeuse professe des théorie anti-compagnie mais reste attachée à son monde et ne pourra se décider à franchir le pas idéologique c'est-à-dire à devenir une Rénovatrice du Soleil.

LIEUTENANT SKOLL.

Métis de Roux et de Yakoute, agent de la sécurité Trans-Euro, Skoll déserta pour rejoindre la Zone Occidentale et pour y devenir un membre important, tout au moins au début, de l'état major des Roux libres. Ami de L.Rag, mais fervent défenseur du monde des glaces (sans doute à cause de ses origines), Skoll ira jusqu'à sacrifier son prestige pour laisser la place aux Roux de pure race et s'opposera de toutes ses forces aux idées des Rénovateurs.

FLOA SADON.

Fille du gouverneur de la 17^e province de Trans-Euro, elle fait partie des cinq plus gros actionnaires de la TE. De moeurs plus que légères elle fut la maîtresse de L.Rag et de Yeuse avant de s'intéresser au pouvoir et soumettre la TE à ses diktats, désormais elle se partage la moitié du monde des glaces avec lady Diana en même temps que la couche de l'énorme dictateur. Il va sans dire que Sadon défend de toutes ses forces et par n'importe quel moyen l'ordre établi.

VUKRO.

Chasseur de Roux, assassin de la femme d'Hansen et tué par lui pour ce crime. Vukro est le prototype de la brute sanguinaire ne reculant devant rien pour arriver à ses buts. Il est à noter qu'il était affligé d'une forme de dégénérescence génétique qui lui faisait posséder des griffes à la place de ses ongles.

KURTS.

Métis de noir et d'asiatique, Kurts est connu dans toute la TE comme le pirate des rails. Personne ne sait d'où il vient et comment il commença sa carrière. Certaines hypothèses disent qu'il fut un déserteur de la Sibérienne, d'autres qu'il faisait cause commune avec les Roux de la Zone Occidentale. Toujours est-il qu'il apparaît là où on l'attend le moins, pilotant une énorme loco blindée armée jusqu'aux dents et équipée des derniers perfectionnements électroniques. Son repaire doit se trouver dans une caverne à la frontière de la Zone Occidentale. Il accepta d'ailleurs pour ces derniers plusieurs missions de sauvetage de L.Rag et d'attaques contre les installations de la TE.

LE KID. LE GNOME. Mr LE DIRECTEUR.

Le président de la plus grande compagnie de la terre commença sa carrière comme aboyeur au cabaret Miki en compagnie de Yeuse. Chassé de la TE sur le front de la guerre à la suite des démêlés de Yeuse avec la Sécurité il dirigea les restes du cabaret jusqu'à une petite compagnie de l'Australasienne, la SNOW, spécialisée dans le transport des cadavres. S'étant associé avec le Mikado il commença la construction de la Compagnie de la Banquise dans une zone les plus dangereuses du globe, l'ancien Océan Pacifique. Doué d'une force de caractère peu commune il fera de cette minuscule compagnie, et contre tous, la plus puissante C° de la terre en moins de 30 ans. Mais le pouvoir corrompt, et le gnome, défenseur des opprimés et des Roux, adversaire des C° se transformera bientôt en Mr le Directeur, magnat paternaliste obligé de composer avec les forces les plus réactionnaires du monde à savoir la Trans-US.

JDRIEN.

Fils de Rag et de Jdrou et donc demi-roux, il fit la preuve très jeune de talent psy peu communs. A l'âge de 5 ans il était capable de saturer et de reprogrammer les ordinateurs du réseau California. Devenu adulte, il se voua à la défense du peuple de sa mère, les hommes-Roux qui le considèrent comme un demi-dieu et un messie. Jdrien prêche des idéaux de concorde et de démocratie, non violent il s'oppose par la ruse aux agissements des C° mais par sa naissance il est quant même un défenseur de l'ordre de Glaces.

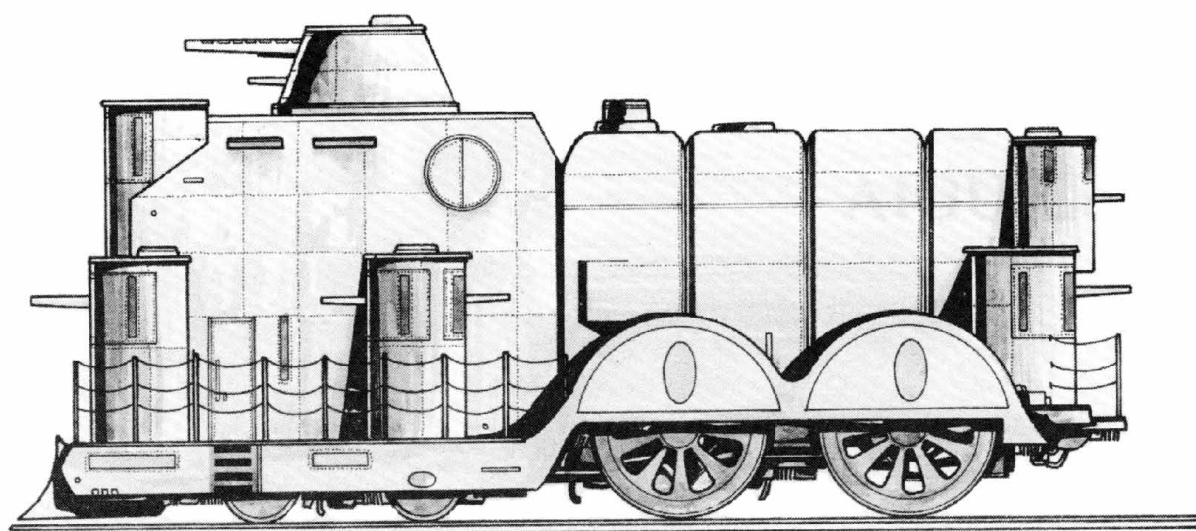
SOMEGHAN.

Président de la commission des accords de NY (CANY), personnage presque entièrement manipulé par lady Diana.

LADY DIANA

Maîtresse incontestée de la plus puissante compagnie du monde, la Pan-US, Lady Diana est quasiment le personnage le plus important du monde des Glaces. C'est aussi un des plus cruel et des plus pervers, ne dit-on pas que malgré sa taille phénoménale (certains assurent qu'elle pèse 150kg) elle oblige de jeunes marins de sa flotte à partager sa couche sous la menace des travaux forcés? Mais on dit tant de choses sur ce personnage quasi légendaire. C'est elle qui conçut le projet du tube et n'hésita pas pour cela à couper toute une partie de l'Amérique du Sud de sources d'énergie, assurant à des centaines de milliers de personnes la mort par le froid. Lady Diana poussa même le crime jusqu'à faire assassiner les représentants de la commission de NY station venue enquêter sur les lieux du drame.

C'est encore Lady Diana qui décida la guerre avec la jeune compagnie de la banquise du Kid. Guerre qu'elle perdit et qui sonna le glas de ses ambitions planétaires. Depuis, Lady Diana essaie de composer avec le Kid et assure ses avantages auprès de Floa Sadon en TE, d'autres nuages se sont amoncelés au dessus de son pouvoir absolu, les dirigeables de la Compagnie de la Fraternité qui frappent ses convois et ses réseaux en toute impunité.



canonniere

4° PARTIE
LE GRAND
AIGUILLEUR

LES MATRICES D'AVENTURE

les matrices de création de lieux, situation ou personnage sont là pour vous faciliter le jeu et la création d'aventures, elles ne doivent surtout pas être utilisées mécaniquement; rien de pire que de voir un G.A. transformé en lanceur automatique de dés qui enfile les situations les unes après les autres dans un ordre complètement aléatoire, sans compter que ledit G.A. s'est alors endormi depuis longtemps et que les dès doivent se lancer tout seuls ce qui, au bout d'un moment, devient carrément insupportable.

Bien au contraire les matrices sont là pour théâtraliser et relancer le jeu lorsque l'inspiration du G.A. vient à manquer; plus que n'importe quelle règle ce qui suit doit être interprété librement; on peut confier la résolution de la matrice au hasard ou y prendre autoritairement une situation; au G.A. de décider ce qui convient le mieux à son aventure et au plaisir des joueurs.

MATRICE DES LIEUX

Tout comme les situations, les lieux non prévus par le scénario peuvent s'avérer utiles pour corser une partie. En effet, si votre groupe de joueurs décide d'entrer dans un bar ou un hôtel non prévus qu'allez-vous faire ? Hé bien ! utilisez les matrices qui suivent en lançant 2 fois 1D10. Le premier dé donne l'occurrence qu'il se passe quelque chose de particulier, le deuxième dé sert, s'il se passe quelque chose, pour en déterminer sa nature.

1D10 : De 1 à 4 =

événement à tirer

De 5 à 10 =

il ne se passe rien de particulier.

Rencontre avec un membre de la secte

Si le personnage appartient à une secte, il reconnaît un membre de sa cellule. Il ne sait pourquoi celui-là est là et c'est peut-être complètement par hasard (au G.A. d'en décider). Il est libre d'essayer

d'entrer en contact avec lui ou de l'ignorer, le contact, de même, est libre de l'ignorer ou de l'aider.

Rencontre avec un ennemi

L'ennemi pourra être une connaissance du personnage au moment même de sa création par l'intermédiaire des métiers et des renvois ou bien c'est un PNJ rencontré dans une aventure précédente avec lequel le personnage a eu quelques problèmes. Comme pour la rencontre avec un ami, le G.A. et le joueur sont libres d'interpréter leur rôle comme ils le souhaitent.

I/GARE

- 1 Rencontre avec un ami
- 2 Manifestion Réno
- 3 Bousculade à propos du retard d'un train
- 4 Contact avec un PNJ d'une secte
- 5 Rafle anti-réno
- 6 Passage d'un train de chasseu de roux, plein
- 7 Rencontre avec un ennemi
- 8 Dealer au travail
- 9 Dragueur/euse en chasse
- 10 Pickpocket au travail

II/WAGON

- 1 On croise une tribu de Roux
- 2 On découvre un 1/2 Roux
- 3 Rencontre avec un ami
- 4 Contact avec un PNJ d'une secte
- 5 Rencontre avec un ennemi
- 6 On démasque un Réno
- 7 Attaque du train par des pirates
- 8 Scandale à propos de la nourriture /chaleur/vitesse
- 9 Dragueur/euse en chasse
- 10 Joueur/euse au travail

III/BAR, CABARET, HOTEL, RESTAURANT

- 1 Scandale d'un ivrogne
- 2 Chasseurs de Roux en bordée
- 3 Banquisien en bordée
- 4 Entraîneur/euse au travail
- 5 Dealer au travail
- 6 Joueur/euse au travail
- 7 Descente de la Sécurité
- 8 Rencontre avec un ami
- 9 Contact avec un PNJ d'une secte
- 10 Rencontre avec un ennemi

MATRICE DES PNJs

Comme pour les actions et les lieux voici une matrice de création rapide des personnages non joueurs. Lorsque le G.A. a besoin des caractéristiques d'un PNJ non prévues par le scénario, il lance 2D10 et consulte la table suivante.

Notons que les talents ne sont pas notés, il découle des CAPAs et le G.A. devra faire l'addition pour le talent qu'il veut connaître. Si besoin est, on pourra compléter le profil du PNJ en tirant ses Grandes Peurs, Petites Faiblesses et tendances à l'aide des trois sous-tables de la page suivante.

IV/BAS-FONDS

- 1 Chasseurs de Roux en bordées
- 2 Voleur au travail
- 3 Pickpocket au travail
- 4 Dealer au travail
- 5 Entraîneur/euse au travail
- 6 Bagarre de rue
- 7 Descente de la Sécurité
- 8 Rabatteur de cabaret
- 9 Joueur/euse au travail
- 10 Proposition d'un combat de rat

2D10	CAPACITE PHYSIQUE	CAPACITE MANUELLE	CAPACITE COMMUNICATION	CAPACITE PSYCHIQUE	CAPACITE ANALYTIQUE	MAITRISE DE SOI	POINTS DE VIE
2	15	45	30	20	55	37	10
3	20	50	30	20	55	37	11
4	20	50	35	25	60	20	12
5	25	55	35	25	15	20	13
6	25	55	40	30	20	25	14
7	30	60	40	30	20	25	15
8	35	20	45	35	25	30	15
9	30	15	40	35	25	30	16
10	35	20	45	40	30	35	16
11	40	25	50	40	30	35	17
12	40	25	50	40	35	40	17
13	40	30	55	45	35	40	18
14	45	30	55	45	40	42	18
15	45	35	60	50	40	45	19
16	50	35	15	50	40	45	19
17	50	40	20	55	45	50	20
18	55	40	20	55	45	50	21
19	55	40	25	60	50	55	22
20	60	45	25	15	50	32	23

1D10	PETITE FAIBLESSE	1D10	TENDANCE
1	Claustrophobe	1.2.3.4.5	Glacé/C°
2	Alcoolique	6.7	Glacé/Liberté
3	Alcoolique	8.9	Soleil/C°
4	Joueur	10	Soleil/Liberté
5.6	Vénale		
7	Attiré par l'autre sexe		
8	Attiré par le même sexe		
9	Attiré par les Roux		
10	Supersticieux		

DETERMINATION DES ATTITUDES

Lorsque les joueurs rencontrent un personnage non prévu par le scénario, et même si vous possédez les matrices précédentes pour créer, *rapide comme l'éclair*, ses caractéristiques, peut-être que votre inspiration du moment viendra à vous manquer et la question de se poser : comment cet individu va-t-il réagir ? Car un bon G.A. ne doit pas se contenter de gérer le scénario et de dévider les renseignements d'une voix plate, il doit aussi faire vivre les PNJs, les rendre gais ou tristes, coléreux ou sympathiques. Cette table va vous permettre de choisir une réaction-type lors d'une rencontre non prévue en lançant un simple dé à 6 faces.

La colonne **REACTION II** donne la réaction du PNJ dans une situation de crise le mettant mal à l'aise ou le déroutant. La colonne **REACTION I** donne la réaction du PNJ s'il est abordé normalement par les joueurs.

Ex : Un PNJ COLEREUX (Résultat I) est abordé par les joueurs qui lui demandent leur chemin, il indiquera la direction s'il la connaît mais avec mauvaise humeur et en haussant le ton. Le même personnage voit les joueurs entrer en trombe dans son compartiment de voyage, aussitôt, il bondit et hurle au secours dans un état d'HYSTERIE complet. Dans la même situation un personnage flegmatique se contentera de demander calmement la raison de cette intrusion.

Les réactions des PNJs ne sont là que pour théâtraliser le jeu, elles n'influencent en aucune manière le développement de l'intrigue et ne doivent pas être confondues avec les tendances et les peurs du PNJ. Elles doivent être dosées par le G.A. pour obtenir l'effet choisi et ne sont absolument pas obligatoires. Il est d'ailleurs tout à fait possible de choisir une réaction plutôt que de la tirer au hasard.

1D100	METIER
01 à 15	Militaire
16 à 26	Agent de sec
27 à 47	Marginal
48 à 58	Tech loco
59 à 74	Aiguilleur
75 à 77	Glaciologue
78 à 83	Médecin
84 à 86	Ethnologue
87 à 00	Divers au choix

1D6	REACTION	REACTION II
1	Coléreux	Hystérique
2	Nerveux	Hystérique
3	Nochalent	Maniaque
4	Passionné	Paranoïaque
5	Hapétique	Pervers
6	Flegmatique	Rationnel

1D6	GRANDE PEUR*
1.2	Absence de rails
3	Peur de l'eau
4	Peur du soleil
5	Peur des Roux
6	Peur du désert

NOMBRE DE GRANDES PEURS & DE PETITES FAIBLESSES		
MAITRISE DE SOI	GP	PF
01 à 25	3	2
26 à 50	2	1
51 à 75	1	1
76 et +	0	0

CHAPITRE XXVI

COMMENT ETRE UN BON GA.

LA COMPAGNIE DES GLACES, à l'instar des autres jeux de rôles classiques, ne se joue pas avec le même esprit. Les meneurs de jeu vont devoir désapprendre certaines règles et en apprendre d'autres pour mener à bien des parties intéressantes. Dans ce chapitre nous tenterons de donner quelques réponses aux questions les plus évidentes et de dire en quoi la COMPAGNIE DES GLACES diffère des autres jeux de rôle.

JEUX OUVERTS JEUX FERMES.

Dans la plupart des jeux de rôle les joueurs , pour s'acquitter de leur mission, doivent explorer une suite de pièces ou de labyrinthes, c'est ce qu'on appelle les jeux fermés, le meneur de jeu, dans ce cas, n'a qu'à suivre le déroulement du scénario pour que tout se passe bien. Dans la COMPAGNIE DES GLACES, les joueurs mènent une enquête ou une mission dans le monde entier des Compagnies, et par le fait peuvent se déplacer dans toutes les directions s'ils le souhaitent, il en résulte des possibilités infinies de situations qui ne peuvent, bien-sûr, être toutes évoquées par le scénario. Le meneur de jeu doit alors faire face à des situations tout seul sans l'aide du scénario, ce système offre une très grande liberté pour faire des parties passionnantes, c'est aussi un très grand risque si le meneur de jeu ne connaît pas bien ses règles et les buts de l'aventure qu'il fait jouer.

Premier conseil donc, lisez toujours complètement le scénario et prenez des notes sur les embranchements ou l'histoire a des chances de "déraper".

Deuxième conseil: N'hésitez pas à vous éloigner de la trame originale pour mieux y revenir ensuite.

Troisième conseil: Improvisez, c'est la clef de toute bonne partie

LES JEUX PSYCHOLOGIQUES &... LES AUTRES.

Si vous avez lu les règles vous avez dû vous rendre compte que la COMPAGNIE DES GLACES possède des règles "psychologiques" plus importantes qu'il est habituel d'en rencontrer. Ce choix, dicté par la série et la vision que se font les auteurs du jeu de rôle doit se retrouver dans les parties. En d'autres termes, le meneur de jeu doit donner une épaisseur psychologique à ses PNJs et ne pas se contenter de les faire sortir de son chapeau pour mettre des bâtons dans les roues à ses joueurs. Un PNJ, même ennemi des joueurs réagira avant tout selon sa psychologie, il n'y a aucune raison pour qu'il attaque les joueurs sauf s'il est motivé pour cela. De même, il n'a aucune raison de mentir ou de refuser une aide quelconque aux joueurs si cette action n'a aucune conséquence notable pour lui (Si un passant vous demande son chemin vous ne faites pas exprès de le perdre non?).

UN JEU MODERNE.

La plupart des jeux de rôles se passent dans un monde médiéval fantastique, ces mondes, outre l'exotisme, ont l'avantage d'être très peu organisés, la seule loi est la loi du plus fort au sens premier du terme. Dans le monde des Compagnies vous allez évoluer dans un monde moderne un peu à l'image du nôtre, ses lois, ses habitudes, ses réactions sont celles d'un monde civilisé, il n'est donc pas question de réagir en soudard ou en mercenaire barbare. Les combats par exemple, devront être exceptionnels surtout si l'affrontement a lieu dans une station en présence de forces de police et de la population. Avez-vous souvent assisté à une fusillade en bas de chez vous? et bien ici c'est pareil, les lois punissent l'usage des armes à feu il ne s'agira donc pas de sortir son laser dans n'importe quel compartiment sous peine de se retrouver en train-bagne pour le reste de ses jours.

Achévé d'imprimer
sur les Presses de Publi R.A.
7, rue du Tage - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.80.16.74 +

SOMMAIRE
introduction au monde de GJ ARNAUD
Glossaire

• 1° PARTIE LA CREATION DES PERSONNAGES

Chapitre 1 Création des personnage	page 1
Chapitre 2 Les talents	page 5
Chapitre 3 Les tests	page 11
Chapitre 4 Les métiers	page 15
Chapitre 5 Définition psychologique	page 22
Chapitre 6 Les points de dépassement	page 30
Chapitre 7 Métiers & expérience naturelle	page 31
Chapitre 8 Les blessures	page 33
Chapitre 9 Mécaniques de jeu	page 37

• 2° PARTIE LA VIE DE VOTRE PERSONNAGE

Chapitre 10 L'argent & les actions	page 38
Chapitre 11 Les train-bagnes	page 40
Chapitre 12 Veillir	page 41
Chapitre 13 Les sectes	page 43

• 3 ° PARTIE LE MONDE & LE JEU

Chapitre 14 Les calories	page 45
Chapitre 15 Le froid	page 46
Chapitre 16 Les pannes & les réparations	page 47
Chapitre 17 La météo	page 49
Chapitre 18 Les combinaisons	page 51
Chapitre 19 Les locomotives	page 53
Chapitre 20 Les réseaux	page 59
Chapitre 21 Les armes	page 63
Chapitre 22 Les combats	page 68
Chapitre 23 Les drogues	page 75
Chapitre 24 Les PNJs dans la Compagnie	page 77

• 4° PARTIE LE GRAND AIGUILLEUR

Chapitre 25 Les matrices d'aventure	page 81
Chapitre 26 Comment être un bon GA	page 84

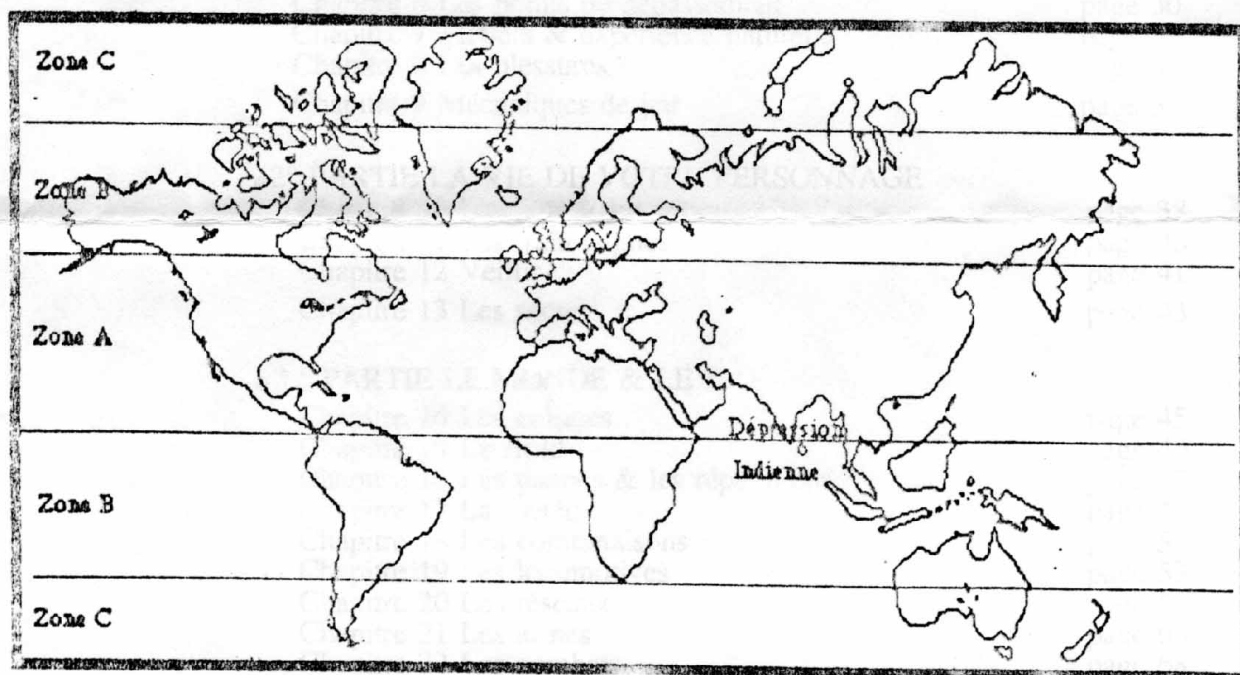
ERRATA

page 1 lire 2360 et non 3160

page 37 lire le tour est divisé en 120 rounds de 5 sec

page 18 La première colonne du tableau des spécialisations est décalée d'une ligne vers le haut

page 50 La carte correspondante est la suivante



LIVRE I n° 1 - 3^{em}. partie - chapitre XV

Une illustration pleine page ayant été omise au montage d'impression, un décalage s'est produit dans la mise en page d'où changement de présentation.