

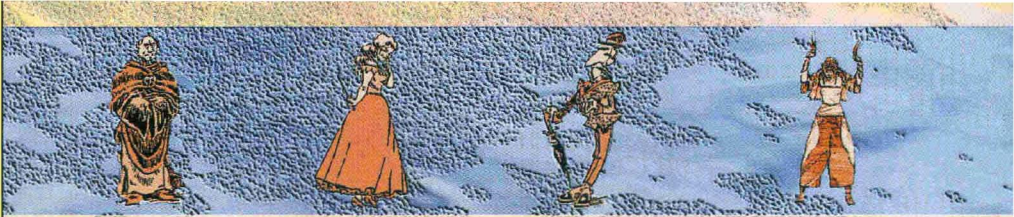


Scan by...

CONCEPT
MASTER

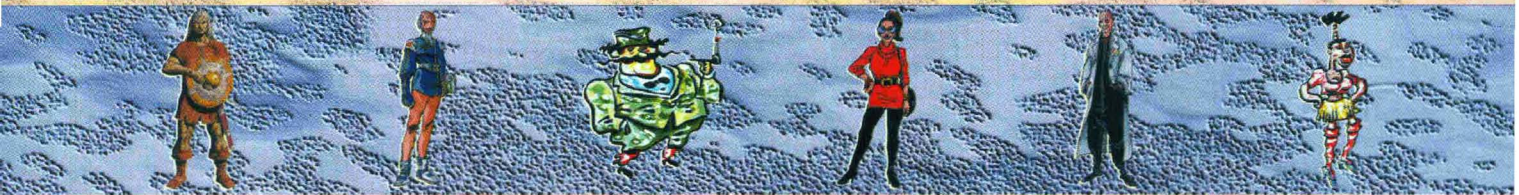


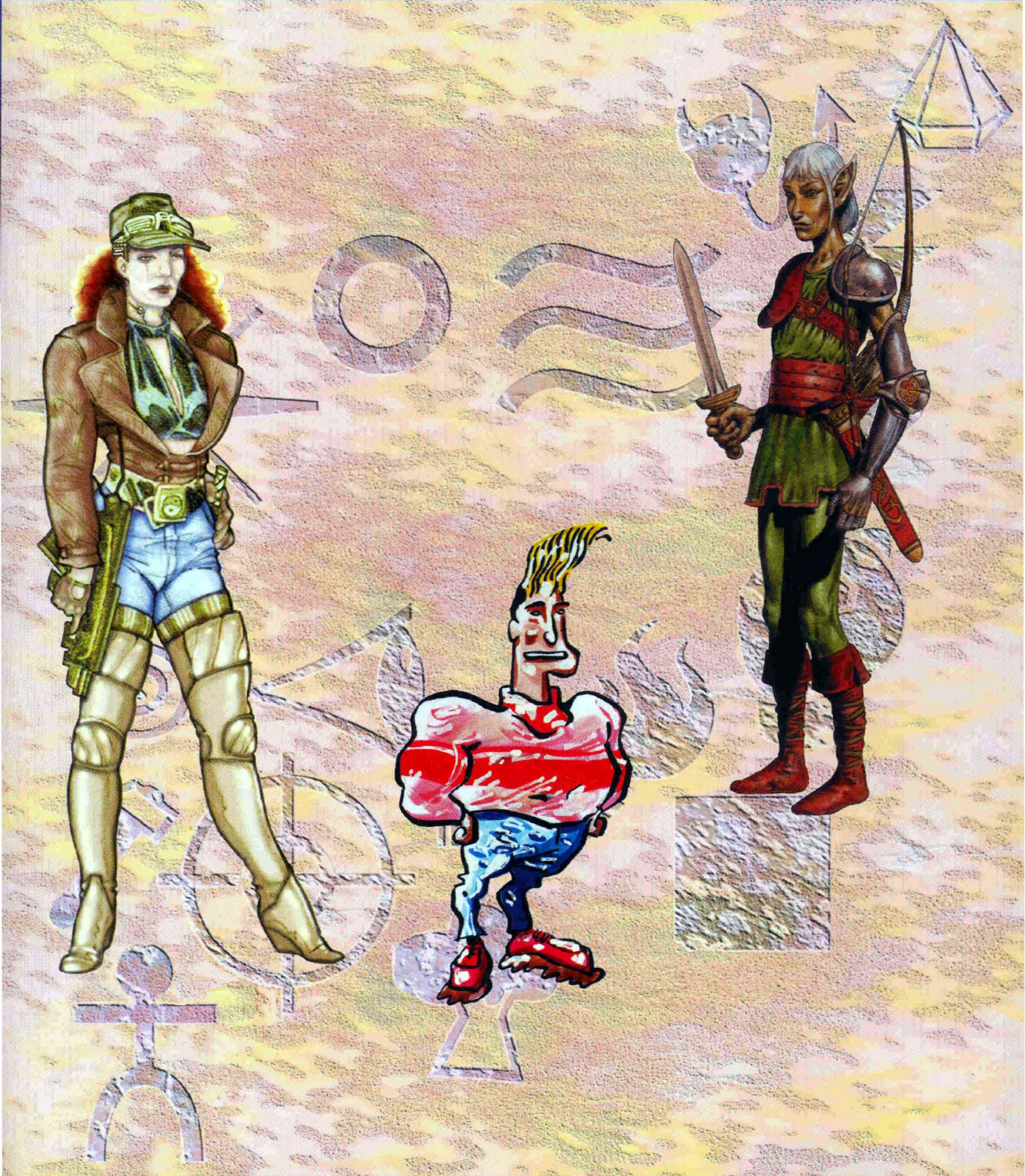
CASUS
Belli
jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine



le jeu de rôle élémentaire

SIMULACRES





TESTS & TALENTS

Tests courants

Attention, chaque **test** est modifié par une **difficulté** qui dépend des circonstances extérieures et parfois des **talents** du personnage.

● Baratinier : Esprit ✨ + Action ➡ + Humain 🧑.

En général, le meneur de jeu préfère que ce soit le joueur qui essaye d'avancer des arguments, et juger ainsi sur pièce. Mais après tout, le personnage du joueur peut être bien plus rusé et avoir plus de bagout que le joueur lui-même.

● Chercher un rapport, une contradiction : Esprit ✨ + Action ➡ + Humain 🧑.

Ce **test** sert à trouver des rapports entre deux faits, à vérifier la cohérence d'un alibi. Des **talents** de détective, de comptable, peuvent parfois servir.

● Conduire un véhicule : Corps ○ + Perception ◀ + Mécanique ⚙.

La conduite d'un véhicule ne demande pas de force, mais de l'adresse et des réflexes, c'est donc la Perception ◀ qui est utilisée plutôt que l'Action ➡.

● Faire une action physique : Corps ○ + Action ➡ + Humain 🧑.

Corps ○ + Action ➡ + Humain 🧑.

● Fouiller un lieu : Corps ○ + Perception ◀ + Règne.

S'il s'agit de fouiller un lieu naturel à la recherche d'un indice, le Règne dépend de la nature du lieu. Ce sera Minéral ⬠ dans une carrière, sur un sol de pierre; Végétal 🌿 dans une forêt. Si c'est un lieu rangé par un humain (bureau, bibliothèque), le Règne sera Humain 🧑.

● Impressionner, faire peur, plaire : Instincts ≈ + Action ➡ + Humain 🧑.

Il s'agit là d'une action qui ne fait pas appel à la raison mais à l'irrationnel. Si on essaye de plaire, c'est plus en roulant des mécaniques ou des hanches que par son esprit. Il n'y a pas de **difficulté**, mais la « victime » a droit à un **test** de résistance.

● Inventer un outil : Esprit ✨ + Désir 🔥 + Mécanique ⚙.

Encore faut-il disposer des matériaux et du temps nécessaires.

● Remarquer une coïncidence : Esprit ✨ + Perception ◀ + Humain 🧑.

C'est le meneur de jeu qui doit faire ce **test**.

● Retenir son souffle (ou courir longtemps, etc.) : Corps ○ + Résistance ■ + Humain 🧑.

Corps ○ + Résistance ■ + Humain 🧑.

● Séduire une personne que l'on aime : Cœur ♥ + Action ➡ + Humain 🧑.

Il faut non seulement réussir, mais que la personne en face succombe (rate son **test** de résistance).

● Sixième sens : Instincts ≈ + Perception ◀ + Humain 🧑.

Le meneur de jeu peut autoriser les personnages à faire ce **test** pour savoir s'ils remarquent que quelqu'un les observe, qu'un événement étrange se prépare, etc. En général, c'est au meneur de jeu de faire le **test** pour les personnages.

● Suivre une piste : Corps ○ + Perception ◀ + Minéral ⬠.

Le Règne utilisé est le plus souvent Minéral ⬠ car c'est sur le sol que l'on suit des traces, mais cela peut être Végétal 🌿.

● Utiliser une compétence intellectuelle : Esprit ✨ + Action ➡ + Humain 🧑 (ou Mécanique ⚙).

Suivant la compétence, la **difficulté** et les **talents** seront prépondérants.

Duel interne

Le personnage essaie d'abord de résister à l'agression par Composante + Résistance ■ + Règne. S'il échoue, il peut tenter un sursaut de volonté par un **test** Composante + Désir 🔥 + Règne - marge d'échec du **test** précédent.

Talents courants

Les valeurs de base données pour chaque **talent** peuvent servir également d'aide pour estimer la **difficulté** en règles de base.

X	-4	-2	0
Agriculture	Arme normale	Arme légère	Athlétisme
Alchimie	Arts martiaux	Bricolage	Bagarre
Architecture	Camouflage	Cartographie	Chant
Astrogation	Charpenterie	Comédie	Cuisine
Art magique	Commerce (médiéval)	Commerce (moderne)	Dessin
Botanique	Connaissance des arts	Danse	Dialogue
Électronique	Coutumes étrangères	Déguisement	Discretion
Falsification de documents	Équitation	Déplacement apesanteur	Langue maternelle
Forge d'armes	Géographie (médiéval)	Dressage	Observation
Héraldique	Histoire (médiéval)	Escalade	Règles de base
Informatique	Instrument de musique	Géographie (moderne)	
Joannerie	Langue étrangère proche	Histoire (moderne)	
Langue étrangère éloignée	Maçonnerie	Mathématiques (moderne)	Règles de campagne
Lire/écrire	Médecine	Natation (moderne)	
Lire sur les lèvres	Jonglage	Orientation	
Mathématiques (médiéval)	Mécanique	Photographie	Règles optionnelles
Navigation	Natation (médiéval)	Pistage	
Pilotage d'avion	Piégeage	Poésie	
Occultisme	Pilotage spatial	Psychologie	
Serrurerie	Psychologie	Premiers soins	
Xénobiologie	Vol à la tire	Religion (médiéval)	
Zoologie	Xénopsychologie	Recherche en bibliothèque	

PERSONNAGE & MÉCANISMES DE BASE

Combinaisons des Composantes et des Moyens

	 CORPS	 INSTINCTS	 CŒUR	 ESPRIT
PERCEPTION 	Voir; sentir; entendre; goûter; toucher; etc.	Deviner une réaction; 6 ^e sens.	Connaître les sentiments; psychologie.	Comprendre; analyser.
ACTION 	Actions physiques.	Agir ou réagir d'instinct; convaincre par la convoitise.	Se faire aimer; convaincre par la passion.	Raisonnement; calculer; résoudre.
DÉSIR 	Surmonter la faim, le sommeil; survivre.	Imposer sa personnalité; exorciser, réaliser ses rêves.	Avoir la foi; créer paix, confiance et miracles.	Se raisonner; se détacher des sensations; inventer.
RÉSISTANCE 	Résister à la faim, la soif, aux maladies, à l'asphyxie...	Laisser la «bête» (violence, plaisir, gourmandise) au fond de soi.	Résister à la séduction, à l'innocence, la misère.	Rester logique, d'esprit libre.

Les Règnes

 Minéral	 Végétal	 Animal
 Humain	 Mécanique	 Néant

Les Énergies de base

 Puissance	 Rapidité	 Précision
---	---	---

L'état du personnage

Points de souffle (PS)

1 PS récupéré par heure de repos.

Points de vie (PV)

1 PV récupéré par jour de repos après des soins.

Points d'équilibre psychique (EP)

1 EP récupéré par semaine de calme.

Test normal

- Calculer Composante + Moyen + Règne + difficulté.
- Lancer 2 dés et faire la somme.
- Résultat inférieur au score calculé en 1 ? L'action réussit. Résultat égal ou supérieur ? L'action échoue.
- Faire la différence (Résultat) - (Score requis en 1). Cette marge (de réussite : MR, ou d'échec : ME) permet d'interpréter les effets de l'action.

Duel

- Chaque personnage fait le test approprié.
- Les 2 tests ratent : statu quo.
- Les 2 réussissent avec la même marge : statu quo
- 1 seul réussit. Il remporte le duel.
- Les 2 réussissent. La plus forte MR l'emporte.

Dégâts et effets

MR + 2d6 \ Catégorie	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
3	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4 5 6	0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3
7 8 9	0	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5
10 11	1	1	1	2	3	3	3	4	4	5	5
12 13 14	1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6
15 16 17 18	1	1	3	4	4	4	5	6	6	8	8
19 20 21 22	2	2	4	5	6	6	7	8	8	10	10
23 24 25 26	3	4	5	6	8	8	9	9	10	12	12
par 4 en plus	+1	+1	+2	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+6

Usage des Énergies

- Annoncer au MJ qu'on utilise des points d'Énergie.
- Le MJ accorde le type d'Énergie utilisée à l'action tentée. PS pour une action courte, EP pour une action longue ou courte.
- Ces points sont ajoutés à la valeur du test.
- Retirer autant de points en PS ou EP au choix.

Énergies (optionnel)

Ces usages des Énergies modifient les résultats des tests, mais n'augmentent pas leur valeur.

- 1 point de Puissance  ajoute 1 dé en plus à la MR.
- 1 point de Précision  augmente de 1 les chances de réussite critique.
- Le personnage avec le plus de Rapidité  engagée gagne le duel en cas d'égalité.

Les PMJ

Type	Tests	PV, PS EP	Métiers & autres
Faible	6	4PV, 3PS, 3EP	1 métier 1 talent et/ou 1 hobby
Moyen	8	5PV, 4PS, 4EP	1 métier 1 talent 1 hobby
Fort	9	6PV, 4PS, 4EP	1 métier 1 ou 2 talents 1 ou 2 hobbies
Exceptionnel	11	6PV, 5PS, 4EP	1 métier 2 talents 2 hobbies

Réussite critique et talents

Niveau de talent	Réussite critique	Augmentation de la MR
0 ou moins	2	+1 dé
+1	3 ou moins	+2 dés
+2	4 ou moins	+3 dés
+3	5 ou moins	+4 dés

LE COMBAT

Combat au contact

Chaque personnage utilise :

Corps O + Action ➡ + Mécanique (ou Humain $\star$) + **Talent de combat** + difficulté.

La difficulté est égale à 0 dans des circonstances normales mais peut être modifiée par le meneur de jeu (combat dans le noir : -4, adversaire surpris : +2, etc.).

Combat à distance

Chaque personnage utilise :

Corps O + Perception (ou Humain $\star$) + **Mécanique** + **Talent de combat** + difficulté.

Difficulté : Loin = Difficile.

Très loin = Très difficile.

Plusieurs adversaires (Difficulté supplémentaire)

- Les adversaires ont tous un bonus : +1
- Attaque/défense contre 2 adversaires : -1
- Attaque/défense contre 3 adversaires : -2
- Attaque contre un seul parmi 2 ou 3 adversaires : pas de difficulté supplémentaire, mais les autres protagonistes n'ont qu'à réussir un test normal pour toucher.

Règles des armes

Pied, poing : Humain $\star$

Autre arme : Mécanique ➡

Dégâts

Lorsque l'on a réussi à toucher l'adversaire, on lance deux dés et on ajoute ce total à sa **marge de réussite**. Chaque arme a une ou plusieurs catégories notées [x] PV ou [x] PS (x est une lettre variant de A à K). En croisant le total de points obtenus et la catégorie dans le tableau dit « des dégâts » on obtient les dégâts infligés. [x+3] signifie que l'on ajoute 3 au lancer de dés avant de regarder le résultat.

Tableau des armes courantes

Armes de taille à une main	PV	PS	Armes d'arrêt à une main	PV	PS
Couteau moyen	[C]		Chaîne de moto	[B]	[E]
Dague / Grand couteau	[D]		Étoile du matin	[D]	[G]
Épée courte	[E]		Fouet	[A-3]	[E]
Épée large	[E]	[B]	Massue	[A]	[F]
Épée longue / Sabre	[E]	[A]	Matraque	[A-2]	[F]
Fleuret	[E]		Poing (amateur)	[A-3]	[B]
Hache à une main	[F]	[B]	Poing (boxeur, arts martiaux)	[B]	[D]
Rasoïr	[C]		Poing américain	[A]	[C]
Armes à deux mains	PV	PS	Armes d'hast	PV	PS
Épée à deux mains	[G]	[A]	Hallebarde	[H]	[B]
Grand bâton	[B]	[E]	Lance	[G]	[C]
Hache à deux mains	[H]	[B]	Pique	[G]	[A]
Armes à distance ⁽¹⁾	PV	PS	Autres armes	PV	PS
Arbalète (légère, lourde ou moderne ⁽²⁾)			Grenade		
Carreaux légers	[E]		Point d'impact	[F]*	[F]
Carreaux lourds	[E]	[B]	Zone du souffle	[A]*	[E]
Arc (court, long ou composite ⁽²⁾)			Gros explosifs		
Flèches légères (normales)	[D]		Point d'impact	[H]*	[G]
Flèches lourdes	[D]	[A]	Zone du souffle	[B]*	[E]
Armes à feu ⁽³⁾			Laser	[E] à [K]**	
Fusil (gros calibre)	[I]	[F]	Mortier	[J]	[H]
Fusil-mitrailleur	[J]	[E]	Taser (étourdisseur)		
Mitraillette	[J]	[D]	Tronçonneuse	[J]	[I]
Mousquet	[E]	[C]			
Pistolet (ancien)	[D]	[C]			
Pistolet (moderne)					
petit calibre	[F]	[C]			
moyen calibre	[G]	[D]			
Revolver					
petit calibre	[F]	[C]			
moyen calibre	[G]	[D]			
gros calibre	[I]	[E]			
Dague					
Fronde					
Caillou	[B]	[C]			
Bille en acier	[B]	[E]			

1) Modificateurs de colonnes en fonction de la distance : Longue portée = -2 colonnes ([A]-2 devient [A-2], [B] -> [A-1]);

Moyenne portée = -1 colonne ([A]-1 devient [A-1]); Portée normale = pas de modificateur; À bout portant = +2 colonnes.

2) Donne la portée et le type de munitions.

3) Les portées et les dégâts sont à ajuster suivant l'époque et les munitions.

Armures

Les caractéristiques des armures sont notées sous la forme **x/y/z** où :

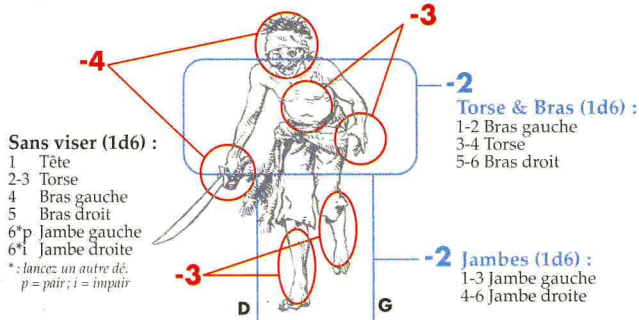
- **x** est le malus que l'adversaire retire à son test de combat (Protection).
- **y** est le malus que le porteur de l'armure retire à son test de combat (Gêne).
- **z** est le nombre que l'on retire au lancer de dés des dégâts (Absorption).

Viser son adversaire

Combat au contact :

Corps O + Action ➡ + Mécanique ➡ + Arme

ou Corps O + Action ➡ + Humain $\star$ + Bagarre/Arts martiaux



Combat à distance :

Corps O + Perception ➡ + Mécanique ➡ + Arme + Distance

