

Ex. 2 : le personnage possède 5 points de Santé. Il lui reste 1 point à récupérer. La difficulté du jet d'Endurer est alors de 1.

Si le jet est réussi, le personnage regagne 1 point de Santé en plus du point automatiquement récupéré. S'il rate, il ne gagne rien de plus. Lorsque le personnage récupère la totalité de ses 6 points de Santé, il est remis sur pied. Il est amoché, meurtri, marqué, mais il est en bonne santé.

Lorsqu'un personnage vient d'être blessé, il est possible de récupérer 1 point de Santé en pratiquant sur les « premiers soins » et de sauver par la même un personnage dont la Santé viendrait de tomber à 0. Pour cela, il faut réussir un jet de Savoir-faire dans les minutes qui suivent la perte de points de Santé. La difficulté est égale au nombre de points perdus (la difficulté maximum étant de 4).

Une fois par séance, si un personnage tombe à 0 point de Santé, le joueur peut utiliser un point de Ressource pour revenir à 1 point de Santé et survivre.

## CONFRONTATION

### ACTION

Chacun son tour, les personnages peuvent effectuer une action, et ce, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur à la gauche du meneur. Quand vient son tour, le meneur fait agir les personnages sous son contrôle (s'il en a).

Comme n'importe quelle autre situation, lorsqu'il y a affrontement entre deux adversaires, c'est le meneur qui fixe la difficulté de l'action en fonction de la situation : environnement (lieu confiné ? extérieur ? nuit ?), puissance de l'adversaire (un passant ? un ancien militaire ?), etc.

### DÉGÂTS

À chaque arme est attribué un certain nombre de dés. Il s'agit du nombre de dés à lancer par l'attaquant lorsqu'une personne est touchée. Chaque dé affichant un résultat de 4 ou + compte pour une blessure. Comme pour les jets d'aptitudes, un 6 permet de relancer le dé. Potentiellement, chacune de ces armes peut donc tuer en un seul coup, après de multiples relances de 6.

## ARMES

**Poing** : 1D

**Pied** : 1D

**Tête** : 1D

**Couteau** : 3D

**Pelle** : 3D(1D)

**Pistolet** : 4D(2D)

**Poing américain** : 1D(1D)

**Lance-pierre** : 2D

**Batte de baseball** : 2D(1D)

**Cocktail Molotov** : 3D

**Barre à mine** : 4D

**Crochet** : 4D

**Chaîne** : 4D

**Machette** : 4D(1D)

De plus, pour certaines d'entre elles, il est possible de relancer un ou plusieurs dés qui n'auraient pas affiché un résultat de 4 ou +, assurant ainsi presque à coup sûr un nombre de dégâts minimum. Le nombre de dés pouvant être relancés est indiqué entre parenthèses pour les armes qui bénéficient de cette spécificité.

De même, un dé à 3 ou - ne signifie pas que l'opposant n'a pas été touché : c'est le jet de « Se battre » ou de « Viser » qui détermine la touche ou non. Un tel résultat signifie simplement qu'il ne l'a pas suffisamment touché pour le blesser véritablement. Ainsi un coup de poing (1D) avec un résultat de 3 indique que le personnage a bien reçu un coup (griffure, bleu, hématome) mais pas une blessure suffisamment grave pour être comptabilisée en tant que perte de points de Santé.

### EXPÉRIENCE

Aucune évolution numérique n'est ici proposée. C'est au meneur d'en déterminer une, en fonction des besoins d'éventuels scénarios à venir mais aussi, et surtout, de la logique de l'histoire. En général, dans un cadre contemporain, l'expérience est de l'ordre du mental et concerne essentiellement des connaissances supplémentaires.

### NOTES

Corpus Mechanica est une adaptation du système de jeu de Notre Tombeau paru aux éditions John Doe.

Corpus Mechanica est une création d'Anthony « Yno » Combrexelle.  
www.misterfrankenstein.com  
V1.03 Août 2010.



# CORPUS MECHANICA

## CORPUS MECHANICA

Sous ce titre latin qui en impose se cache un court système de jeu permettant de créer et de gérer des personnages « normaux » dans des scénarios contemporains (fantastiques ou non).

Quelques dés à six faces, une feuille de personnage vierge et un crayon : voilà tout ce qu'il vous faut pour jouer.

### SON INTÉRÊT ?

Pouvoir être utilisé pour jouer immédiatement : le joueur a 35 points à répartir entre 10 aptitudes pour créer son personnage et... c'est tout.

De manière plus générale, Corpus Mechanica permet donc facilement (et très rapidement) de créer des personnages et de maîtriser des scénarios de votre conception ou issus de jeux « contemporain-fantastique » dont vous ne disposez pas du livre de règles.

## APTITUDES

Un personnage est défini par dix aptitudes – dix domaines d'action, dix champs de compétences – qui permettent de définir ses points forts et ses points faibles.

**Agir** : faire preuve d'agilité, grimper à une corde, s'avancer sur une corniche, sauter au dessus d'un précipice, éviter un projectile, avoir des réflexes.

**Connaître** : posséder des connaissances érudites.

**Endurer** : courir sur une longue durée, résister aux chocs, aux maladies, à l'humidité, aux coups.

**Forcer** : pousser un meuble, soulever un objet, lancer un objet le plus loin possible, tirer sur une corde, porter une personne sur ses épaules.

**Remarquer** : utiliser ses cinq sens : observer et s'orienter, entendre, goûter, sentir et toucher.

**S'imposer** : argumenter, se justifier, commander, intimider.

**Savoir-faire** : conduire, crocheter une serrure, faire un nœud coulant, un garrot, pratiquer les premiers soins, réparer une voiture.

**Se battre** : frapper au corps-à-corps, utiliser une arme de contact.

**Se contrôler** : se monter discret, être silencieux, contrôler ses émotions, garder son sang-froid.

**Viser** : toucher une cible à distance, tirer avec une arme à feu, lancer une corde pour qu'elle s'agrippe.

## NIVEAUX

Les aptitudes des personnages sont mesurées sur une échelle de 1 à 6.

À la création, chaque joueur doit répartir 35 points parmi ces 10 aptitudes, et ce, avec un minimum d'1 point dans chacune d'entre elles.

**Note** : si le meneur souhaite mettre en scène des personnages un peu plus musclés/compétents, il lui suffit d'allouer une somme de points plus importante.

## SYSTÈME DE RÉOLUTION

Une action simple ou facile à exécuter ne requiert aucun jet de dés : le personnage réussit automatiquement son action. Par contre, dès que le meneur estime que l'action du personnage est risquée, il doit demander au joueur de lancer les dés. Le meneur indique quelle aptitude est liée à l'action désirée. Le niveau de l'aptitude indique le nombre de dés à lancer. Chaque dé affichant un résultat de 1 à 3 est considéré comme un échec et un résultat de 4 ou + comme une réussite. Sachant qu'un résultat de 6 compte comme une réussite et permet de relancer un dé.

## DIFFICULTÉS

Le nombre de dés devant afficher un résultat de 4 ou + diffère suivant la difficulté de l'action. C'est le meneur qui détermine la difficulté suivant les circonstances.

*Ex* : *toucher avec un pistolet une personne qui se situe à une demi-douzaine de mètres du tireur est relativement facile alors que viser précisément la jambe d'une personne courant dans la pénombre à une vingtaine de mètres du tireur est très difficile.*

**S'il s'agit d'une action facile** : il n'y a pas de jet à faire. L'action est automatiquement réussie.

**S'il s'agit d'une action relativement facile** : 1 dé doit afficher un résultat de 4 ou +.

**S'il s'agit d'une action de difficulté moyenne** : 2 dés doivent afficher un résultat de 4 ou +.

**S'il s'agit d'une action difficile** : 3 dés doivent afficher un résultat de 4 ou +.

**S'il s'agit d'une action très difficile** : 4 dés doivent afficher un résultat de 4 ou +.

**S'il s'agit d'une action impossible à réussir** : il n'y a pas de jet à faire. L'action est... impossible à réussir.

## MARGE

Résumons : lorsque les dés affichent un résultat identique à celui demandé par le meneur, l'action est réussie. Lorsque les dés n'affichent pas autant de dés à 4 ou + que demandé par le meneur, l'action échoue.

Les marges de réussite et d'échec permettent de différencier les actions réussies des actions exceptionnellement exécutées et les actions simplement ratées de celles foirées dans les grandes largeurs.

Ainsi, lorsque les dés affichent PLUS de réussites que demandé par le meneur, l'action est particulièrement réussie et le personnage gagne 1 point de Ressource. À l'inverse, lorsque les dés n'affichent AUCUN dé à 4 ou +, l'action est un échec total et le personnage perd 1 point de Ressource. Dans ce dernier cas, un jet réussi de Se contrôler avec une difficulté égale à celle de l'action tentée permet d'ignorer la perte de Ressource. Par contre, en cas d'échec de ce dernier jet, le personnage perd 2 points de Ressource (en tout et pour tout) sans possibilité d'effectuer un jet supplémentaire de Se contrôler.

Lorsque le personnage tente une action relativement simple (qui ne nécessite qu'un seul dé à 4 ou +), les marges de réussite et d'échec ne s'appliquent pas.

## POINT DE DESCRIPTION

Une fois par séance, lorsqu'un joueur prend soin de décrire en détail et avec inventivité une action de son personnage, le meneur devrait lui permettre de gagner 1 point de Ressource. Ceci afin de récompenser son implication dans la création de l'ambiance de la partie.

## RESSOURCE

La jauge de Ressource quantifie la réserve physique et mentale du personnage pour se dépasser, son énergie, son potentiel physique, sa fraîcheur cérébrale pour s'améliorer, pour survivre et s'accrocher face aux événements. Chaque joueur doit se munir d'un dé servant de compteur de Ressource. Il est à placer sur la feuille de personnage à l'endroit prévu à cet effet. Le compteur de Ressource est à un

maximum de 6 lorsque le personnage est en forme et en pleine possession de ses moyens. Plus un personnage a recours à sa Ressource plus il se fatigue. À 0 point, le personnage tombe inconscient, épuisé.

Un personnage gagne des points de Ressource grâce à la marge de réussite. Par ailleurs, s'il estime que la situation y est propice, le meneur peut attribuer des points de Ressource à chacun des personnages pour simuler l'excitation et la motivation suite à une découverte ou une réussite.

De la même manière et à l'inverse, un personnage peut perdre des points de Ressource à cause d'un échec particulièrement cuisant et lorsque le meneur souhaite illustrer la fatigue physique et mental du personnage.

Les points de Ressource peuvent être utilisés de deux façons :

**Relance** : 1 point permet de relancer un dé – n'importe lequel, n'importe quand – après un jet de dés raté.

**Regain** : 1 point permet de regagner 1 point de Santé.

Le joueur peut utiliser les points de Ressource à n'importe quel moment, mais il ne peut pas en utiliser plus d'un par tour.

## SANTÉ

Comment son nom l'indique, la jauge de Santé quantifie l'état physique du personnage. Chaque joueur doit se munir d'un dé servant de compteur de Santé. Il est à placer sur la feuille de personnage à l'endroit prévu à cet effet. En pleine santé, ce compteur indique 6. Il diminue quand le personnage est blessé. Arrivé à 0 point de Santé et si ces points ne remontent pas à 1 d'ici le tour suivant, le personnage meurt.

Un personnage récupère automatiquement 1 point de Santé tous les deux jours et peut prétendre à regagner 1 point de Santé supplémentaire en même temps. Pour cela, il doit réussir un jet d'Endurer dont la difficulté est égale au nombre de points de Santé qu'il lui reste à récupérer.

*Ex. 1* : *le personnage ne possède plus que 2 points de Santé. Il lui en reste 4 à récupérer. La difficulté du jet d'Endurer est donc de 4.*

Aptitude	Le personnage est...	Action	Nombre de dés à 4 ou +
1	médiocre	facile	réussite automatique
2	mauvais	relativement facile	1
3	moyen	moyenne	2
4	bon	difficile	3
5	excellent	très difficile	4
6	un athlète olympique	impossible	échec automatique