



CORPUS
MECHANICA+

PRÉSENTATION



CRÉDITS

Corpus Mechanica et **CM+** de *Anthony « Yno » Combrexelle* sont mis à disposition selon les termes de la licence **Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage à l'Identique 3.0 France**. Les autorisations au-delà du champ de cette licence peuvent être obtenues à : www.misterfrankenstein.com.

Corpus Mechanica est une adaptation du système de jeu de *Notre Tombeau* (03.09) paru aux éditions *John Doe*. Il a subi quelques modifications lors de son adaptation à *Adventure Party : Les Terres Perdues* (03.12) paru aux éditions *XII Singes*. La première version du tableau des armes est l'oeuvre de *Bastien Pilon* (09.10).

L'actuelle version de **Corpus Mechanica Plus** n'aurait pas vu le jour sans l'aide de *Blakkrall, Orlanth, Stephlong, Yvan Bellemon, Slyvore, Torkraft* et les remarques des relecteurs et testeurs.

- 08.10 pour *Corpus Mechanica* v.1
- 10.10 pour *Corpus Mechanica* v.1.03
- 06.12 pour *Corpus Mechanica Plus* (beta)
- 08.13 pour *Corpus Mechanica Plus* v.1
- 12.13 pour *Corpus Mechanica Plus* v.1.5
- 04.14 pour *Corpus Mechanica Plus* v.1.6
- 06.14 pour *Corpus Mechanica Plus* v.1.65
- 07.14 pour *Corpus Mechanica Plus* v.1.66

CORPUS MECHANICA PLUS (CM+)

est un court système de jeu permettant de créer et de gérer des personnages « normaux » dans des scénarios contemporains.

Ce système se veut rapide à lire et à comprendre, simple à utiliser, et, si vous appréciez bricoler, facile à customiser.

INTÉRÊT

CM+ peut être utilisé pour jouer quasiment immédiatement – une dizaine de minutes de lecture et d'assimilation de règles – tout en proposant une mécanique de jeu efficace. En outre, il permet l'utilisation immédiate de scénarios pour lesquels vous ne disposez pas du livre de règles sous la main.

MATÉRIEL

Quelques dés à six faces, une feuille de personnage vierge et de quoi y noter des informations sont nécessaires pour jouer.

CRÉATION

RENSEIGNEMENTS PERSONNELS

Reportez-vous à la fiche de personnage pour situer chaque élément décrit ci-après.

MOTS-CLEFS

Les mots-clefs permettent de décrire succinctement le personnage. Imaginez le signalement qu'un policier donnerait du personnage s'il le voyait passer dans la rue en courant – une description rapide et factuelle : son sexe, son ethnie, son âge, sa taille, sa couleur de cheveux, la façon dont il est habillé et quelques signes distinctifs permettant de le reconnaître de loin.

OCCUPATION

L'occupation est ce à quoi le personnage dédie ses journées : profession, bénévolat ou hobby.

SITUATION

La situation renseigne sur l'entourage du personnage et un éventuel statut marital – s'il vit en concubinage, s'il est marié, s'il est veuf ou divorcé, s'il a des enfants, s'il vit proche de sa famille, de ses amis ou s'il est solitaire et célibataire.

HISTORIQUE

L'historique permet d'approfondir des éléments de la vie du personnage. Mi-CV mi-collection de souvenirs, il permet de détailler la trajectoire de vie du personnage. Une activité principale ne faisant pas une personne, l'occupation du temps libre peut varier du tout au tout pour chacun et lui apporter un éclairage spécifique : une spécialité ou un talent qui le différencie un peu des autres.

Lors de la création, un joueur peut manquer de matières et d'idées pour établir le passif de son personnage. Deux alternatives pallient ce problème :

- Les Spécialités décrites avec les Aptitudes permettent d'aiguiller l'imagination du joueur pour définir un historique à son personnage. La raison pour laquelle il possède une Spécialité doit être décrite par le biais d'une courte phrase dans l'historique.
- À condition de ne pas utiliser les avantages techniques liés aux Spécialités (voir « Jet de Spécialité »), le joueur peut incarner un personnage à l'historique flou et le compléter au fur et à mesure des scénarios.

DONNÉES CHIFFRÉES

APTITUDES

Un personnage est défini par 10 Aptitudes – dix domaines d'action, dix champs de compétences – qui permettent de mesurer ses points forts et ses points faibles. Ce sont ces Aptitudes qui permettent de différencier de prime abord un personnage d'un autre.

SPECIALITÉS

Les Spécialités permettent de typer et de différencier un peu plus encore les personnages en approfondissant leur champ d'expertise. Si les dix Aptitudes sont fixes et communes à tous, il est par contre possible d'inventer de nombreuses Spécialités dans le but de les adapter aux personnages créés.

Pour servir d'exemples, trois Spécialités sont suggérées à la suite de chacune des Aptitudes.

AGIR (AG)

Sert lorsqu'il faut faire preuve d'agilité, s'avancer sur une corniche, sauter au dessus du vide entre deux immeubles, éviter un projectile et, plus généralement, avoir des réflexes.

- **Équilibre** : ne pas tomber et garder son équilibre en toutes occasions.
- **Réflexes** : réceptionner un objet lancé, éviter un véhicule, avoir une bonne coordination et être réactif.
- **Saut** : faire des sauts hauts et longs, savoir rouler et retomber sans se faire mal.

CONNAITRE (CONN)

Sert quand il faut déterminer si le personnage possède des connaissances théoriques spécifiques sur des détails de l'Histoire, un domaine scientifique précis, etc.

- **Actualité** : connaître les potins, les changements politiques et les faits divers.
- **Informatique** : avoir une connaissance érudite du web, s'y connaître dans le fonctionnement d'un ordinateur, des solutions de sécurité et en langages informatiques.
- **Réseau (de contacts)** : connaître les bonnes personnes, savoir à qui s'adresser selon le domaine d'intérêt pour avoir des renseignements pertinents.

ENDURER (END)

Sert lorsqu'il faut courir sur une longue durée, retenir son souffle, résister aux infections, aux maladies et faire fonctionner son système immunitaire.

- **Course** : courir vite et longtemps.
- **Respiration** : contrôler sa respiration, en apnée ou en cas d'asphyxie.
- **Résistance (immunitaire)** : résister aux maladies et aux infections sans complications.

FORCER (FOR)

Sert pour grimper à une corde ou tirer dessus, soulever un objet à bout de bras, le pousser ou le lancer le plus fort possible, porter une personne sur ses épaules.

- **Lancer (avec force)** : le plus fort et le plus loin possible.
- **Pousser** : pousser un objet le plus fort et le plus longtemps possible.
- **Tirer** : tirer un objet vers soi le plus fort et le plus longtemps possible.

PERCEVOIR (PER)

Sert lorsqu'il faut utiliser l'un de ses sens : voir, entendre, goûter, sentir et toucher.

- **Écoute** : être à l'affût, à l'écoute du moindre bruit et changement de sonorité.
- **Observation** : remarquer un mouvement, un objet, un tic d'expression, des détails.
- **Orientation** : se situer en toutes circonstances.

S'IMPOSER (IMP)

Sert pour argumenter, se justifier, commander, intimider.

- **Argumentation** : persuader un tiers en s'expliquant via des faits et de la rhétorique.
- **Gestion** : savoir se faire comprendre, écouter et prendre les meilleurs décisions.
- **Intimidation** : impressionner, inspirer la crainte et la peur.

SAVOIR-FAIRE (SA-FA)

Sert lorsqu'il faut déterminer si le personnage possède des connaissances pratiques spécifiques : conduire, crocheter une serrure, faire un nœud coulant, un garrot, pratiquer les premiers soins, réparer une voiture, etc.

- **Conduite** : exécuter des manœuvres complexes, semer ou poursuivre un véhicule.
- **Mécanique** : bricoler, diagnostiquer un problème, le réparer.
- **Premiers secours** : diagnostiquer la sévérité d'une blessure, la réduire ou la soigner.

SE BATTRE (BAT)

Sert pour frapper au corps à corps, se défendre, esquiver un coup, utiliser une arme de contact.

- **Armes blanches** : utiliser des armes à lames – cutter, couteau, épée.
- **Armes improvisées** : utiliser un barreau de chaise, une bouteille cassée, un tuyau rouillé.
- **Mains nues** : utiliser ses poings, sa tête ou ses pieds.

SE CONTRÔLER (CONT)

Sert lorsqu'il faut se monter discret, être silencieux, contrôler ses émotions, garder son sang-froid, se concentrer, se souvenir.

- **Discrétion** : être silencieux, se faufiler, se dissimuler aux regards.
- **Maîtrise de soi** : contrôler son sang-froid, ses émotions, résister à une intimidation.
- **Volonté** : se concentrer, se focaliser, se souvenir, s'isoler mentalement.

VISER (VIS)

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

- **Armes à feu** : toucher un objet ou une zone précise avec une arme à feu.
- **Cibler** : décocher une flèche, tirer avec un taser, faire une mise au point.
- **Lancer (avec précision)** : toucher un objet ou une zone précise avec une pierre ou un grappin.

ATOUTS

Les Atouts sont des personnes susceptibles d'aider le personnage quand celui-ci le demande. Ils peuvent aussi bien être des proches que des contacts extérieurs à son entourage personnel.

Chaque Atout est nommé et possède une Spécialité – généralement liée aux Aptitudes Connaître ou Savoir-Faire, plus rarement à S'imposer, Se Battre ou Viser.

NIVEAUX

APTITUDES

Chacune des dix Aptitudes est mesurée sur une échelle allant de 1D à 6D.

À la création, chaque joueur répartit 35 points parmi ces 10 Aptitudes, et ce, avec un minimum d'1 point dans chacune d'entre elles et au maximum une seule Aptitude à 5D.

Le tableau des niveaux d'Aptitudes permet d'estimer leur valeur.

Si vous souhaitez mettre en scène un personnage un peu plus « musclé », il vous suffit d'allouer une somme de points plus importante (40 ?) lors de la création et d'accepter une ou plusieurs Aptitudes à 6D.

APTITUDE	LE PERSONNAGE EST
0	HANDICAPÉ
1D	MAUVAIS
2D	MÉDIOCRE
3D	MOYEN
4D	BON
5D	EXCELLENT
6D	UN GÉNIE/ATHLÈTE OLYMPIQUE

SPECIALITÉS

Chaque Spécialité est mesurée sur une échelle allant de 1R à 3R (« R » pour Relance). Une Spécialité met en avant un point fort du personnage dans l'Aptitude donnée en facilitant certaines relances de dés ponctuelles. Le tableau des niveaux de Spécialités permet d'estimer leur valeur.

SPÉCIALITÉ LE PERSONNAGE EST

0	NOVICE
1R	DOUÉ
2R	COMPÉTENT
3R	EXPERT

À la création, chaque joueur répartit 30 points parmi les Spécialités qu'il souhaite mettre en avant chez son personnage.

Attention : Ces points ne se répartissent pas de la même façon que les points d'Aptitudes – 1 point n'équivaut pas à 1R. Plus le niveau en « R » est élevé, plus le coût en points est important.

COÛT SPÉCIALITÉ

5	0R > 1R EN SPÉCIALITÉ
10	1R > 2R EN SPÉCIALITÉ
15	2R > 3R EN SPÉCIALITÉ

Exemple : Avec 30 points à répartir, il est possible d'avoir six Spécialités à 1R, deux Spécialités à 2R ou une seule Spécialité à 3R.

ATOUTS

Un personnage ne peut pas avoir un niveau de Spécialité plus important que son niveau d'Aptitude (impossible d'avoir une Spécialité à 2R si son Aptitude n'est que de 1D). Par contre, un personnage dont l'Aptitude à 1D est « mauvais » peut tout de même avoir une Spécialité à 1R dans cette Aptitude (De même pour une Aptitude à 2D avec une Spécialité à 2R maximum). On considère alors qu'il est doué pour réaliser des tâches « relativement faciles » dans ce domaine précis sans briller particulièrement pour autant.

Les points non-utilisés durant la création sont à reporter dans la case « Evolution ».

De la même manière que pour les Aptitudes, si vous souhaitez mettre en scène un personnage plus expérimenté, distribuez plus de points lors de la création (35 ? 40 ?).

Chaque Atout possède une Spécialité mesurée sur une échelle allant de 1R à 3R.

À la création, chaque joueur répartit 5 points dans autant d'Atouts (et donc autant de Spécialités) qu'il le souhaite.

Contrairement aux Spécialités, 1 point d'Atout équivaut à 1R.

Exemple : *Le personnage possède deux Atouts : son père qui est archiviste à la bibliothèque municipale – Papa (Bibliothèque) 2R – et sa petite amie qui travaille comme vétérinaire – Anna (Premiers secours) 3R.*



RÉSOLUTION

JET D'APTITUDE

Une action simple ou facile à exécuter ne requiert aucun jet de dés : le personnage réussit automatiquement son action. Par contre, si le meneur estime que l'action du personnage comporte un risque, que le résultat n'est pas automatiquement évident, il demande au joueur de lancer les dés.

Le meneur indique quelle Aptitude est liée à l'action désirée, le joueur lance autant de dés que le niveau de son personnage dans l'Aptitude correspondante et comptabilise le nombre de réussites.

- Chaque dé affichant un résultat de 1, 2 ou 3 est considéré comme un échec.
- Chaque dé affichant un résultat de 4, 5 ou 6 est considéré comme une réussite. Chaque dé affichant un 6 est à relancer pour obtenir une ou plusieurs réussites supplémentaires.

DIFFICULTÉ

Suivant les circonstances, une action peut être plus ou moins difficile à réussir. Pour simuler ces difficultés diverses, certains jets requièrent l'obtention de plus ou moins de réussites. C'est le meneur qui détermine la difficulté en fonction des paramètres qu'il juge pertinents (en plein jour, en pleine nuit, en étant au-dessus de l'adversaire, etc.).

Le nombre minimum de réussites à réaliser ne peut jamais être inférieur à 1 (ou l'action est forcément réussie) ni être supérieur à 4 (ou l'action est forcément ratée).

L'ACTION EST

NOMBRE DE RÉUSSITES

FACILE	AUCUNE
RELATIVEMENT FACILE	1
MOYENNE	2
DIFFICILE	3
TRÈS DIFFICILE	4
IMPOSSIBLE	AUCUNE

Lorsqu'elle est précisée, la difficulté est indiquée à la suite de l'Aptitude dont le jet dépend sous la forme Aptitude/Difficulté.

Exemple : Si conduire en plein jour ne pose aucune difficulté, la situation requiert un jet de *Savoir-faire/4* lorsqu'il s'agit de rouler de nuit, en pleine tempête, sur une route sans éclairage ni marquage au sol.

MARGES

Les marges de réussite et d'échec permettent de différencier les actions réussies des actions exceptionnellement exécutées et les actions simplement ratées des échecs catastrophiques.

- Lorsque les dés comptabilisent plus de réussites que le nombre demandé par le meneur, on considère l'action comme une réussite totale et le personnage gagne 1 point de Ressource (voir « Ressource » ci-dessous). S'il en possédait 6, il n'en gagne pas.
- Lorsque les dés n'affichent aucun dé à 4 ou +, l'action est un échec total et le personnage perd 1 point de Ressource.

Lorsque le personnage tente une action « relativement facile » (qui ne nécessite qu'une seule réussite), les marges de réussite et d'échec ne s'appliquent pas.

JET DE SPÉCIALITÉ

Lorsqu'une Spécialité est liée au jet d'Aptitude demandé par le meneur et que sa valeur est d'au moins 1R, le joueur peut relancer autant de dés affichant des échecs que son niveau de Spécialité, de la façon dont il le souhaite (en une seule fois ou en plusieurs jets successifs).

Pour pouvoir être utilisé par le joueur, chacune des Spécialités doit faire l'objet d'une phrase descriptive dans la partie « Historique » de la feuille de personnage. Cette phrase doit expliciter brièvement la manière dont le personnage est parvenu à obtenir ce niveau. Si ce n'est pas le cas, le joueur ne peut utiliser ce bonus.

Exemple : Pour savoir si le personnage ne perd pas le contrôle de son véhicule du fait des conditions météorologiques, le joueur effectue un jet de Savoir-faire/4. Il lance les dés correspondant au niveau de l'Aptitude de son personnage et doit obtenir quatre dés affichant une valeur de 4 ou +. S'il obtient un ou plusieurs 6, il les relance et les ajoute au compte et si le personnage possède une Spécialité liée au jet (Conduite par exemple), il peut relancer autant de dés que le personnage possède de Relance dans cette Spécialité.

JET D'ATOUT

Une fois par séance et par Atout, le personnage peut effectuer un jet lié à la Spécialité de son Atout et bénéficier des relances associées. Après l'avoir contacté ou rencontré et si ce dernier accepte de l'aider, le jet se fait avec une Aptitude à 4D – quelle que soit l'Aptitude de l'Atout dont la Spécialité dépend.

Exemple : Le personnage souhaite effectuer des recherches au sein de la bibliothèque municipale mais il n'a ni le temps ni un bon niveau d'Aptitude ou de Spécialité pour se faire. Il téléphone donc à son père (un Atout avec 2R en Bibliothèque) et lui demande d'effectuer la recherche à sa place. Le joueur effectue alors le jet comme s'il incarnait le père de son personnage, lance ses 4D d'Aptitude avec les éventuelles 2R associées au jet en renfort.

Si le personnage vient à perdre un Atout ou que le niveau de la Spécialité de ce dernier diminue parce que vous estimez la perte logique (suite à un accident ? une mésentente ?), le joueur peut définir un nouvel Atout avec une Spécialité comblant la perte de points occasionnée – Le nouvel Atout devenant effectif au début du scénario suivant.



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.

Si vous êtes à court de dés, le joueur peut simplement noter son niveau au crayon.

PERTES & GAINS

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

- Un personnage perd des points de Ressource lorsqu'il en utilise, lors d'une marge d'échec défavorable après un jet de dé raté ou si le meneur souhaite illustrer une défaite cuisante ou sa fatigue physique et mentale.
- Un personnage gagne des points de Ressource lorsqu'il dort à raison d'1 point par nuit de sommeil, lors d'une marge de réussite favorable ou si le meneur souhaite simuler l'excitation et la motivation suite à une découverte ou récompenser une action d'éclat.

UTILISATION

Les points de Ressource permettent d'obtenir des réussites automatiques (sans avoir à lancer de dés ou en les rajoutant au résultat d'un jet). Si le nombre de points de Ressource utilisés couvre le nombre de réussites à obtenir, le jet demandé est automatiquement réussi sans avoir à lancer de dés.

Il est possible d'utiliser autant de points que le personnage en possède en une seule fois.

N'hésitez pas à définir de nouvelles utilisations de Ressource (regagner des points de Santé, utiliser des capacités psychiques ou des pouvoirs surnaturels) en fonction du ton de vos scénarios.

CONFRONTATION

Parmi toutes les actions que peut accomplir un personnage, les affrontements ont une place à part. La manière de les gérer est plus détaillée car, lorsqu'ils sont sanglants, ils déterminent souvent sa mort ou sa survie.

AFFRONTEMENT

Quand deux personnages s'opposent, les adversaires effectuent un jet d'Aptitude et le vainqueur est celui qui obtient la meilleure marge de réussite.

- Lors d'une épreuve sportive, les adversaires effectuent un jet d'Agir (escalade), Endurer (course d'endurance), Forcer (bras de fer).
- Lors d'un combat rapproché (coups de poings, duel au couteau), les adversaires effectuent un jet de Se battre.
- Lors d'un échange de tirs, les adversaires effectuent un jet de Viser.

Quelle que soit l'opposition, le meneur peut indiquer une difficulté supérieure à 1 s'il estime que l'environnement influe sur les capacités de chacun.

En cas d'égalité sur les marges, les deux opposants finissent ex-aequo. S'il faut nécessairement déterminer un vainqueur, le personnage victorieux est celui possédant le plus haut niveau de Spécialité liée au jet puis le plus haut niveau dans l'Aptitude utilisée et, en dernier recours, celui ayant annoncé en premier qu'il se confrontait à son adversaire (le frappait, lui tirait dessus).

Exemple : Si le personnage tire sur quelqu'un qui ne voit pas l'action ou ne riposte pas, le joueur effectue un jet classique (Viser ou Se battre). Par contre, s'il y a riposte immédiate, les adversaires effectuent un jet et la meilleure marge de réussite désigne alors celui qui blesse véritablement l'autre.

Durant un affrontement, quand un joueur annonce que son personnage tape ou tire, son personnage tape ou tire au moment où il l'annonce. Cette annonce fait donc office « d'initiative ». Par contre, c'est le résultat des dés qui détermine si durant le bref moment entre l'annonce et le lancé de dés – durant l'échange de coups – un coup de poing ou un tir a touché l'adversaire. Le reste n'est que coups manqués et balles perdues.

DÉGÂTS

À chaque source de dégâts est attribuée un certain nombre de dés de dégâts. Il s'agit du nombre de dés à lancer par le vainqueur d'un affrontement pour savoir dans quelle mesure l'arme blesse l'adversaire et impacte son état de santé (voir « Santé » ci-après).

Chaque dé affichant une réussite (4 ou +) compte pour une blessure.

Un dé affichant un échec (3 ou -) ne signifie pas que l'adversaire n'a pas été touché : c'est le jet de Se battre ou Viser qui détermine la touche ou non. Un tel résultat signifie qu'il ne l'a pas suffisamment touché (griffure, bleu, estafilade, hématome) pour le blesser véritablement.

ARME	MAINS NUES 1D	TRÈS LÉGÈRE 2D	LÉGÈRE 3D	MOYENNE 4D	LOURDE 5D
NORMALE (0R)	Poing Pied Tête	Planche de bois Lance-pierres Brique	Couteau Cran d'arrêt Tesson de bouteille	Barre à mine Pied de biche Chaîne	Explosif Grenade
EFFICACE (1R)	Griffe Fourchette Poing américain	Batte de baseball Taser, Matraque Rasoir	Pelle Scalpel Tuyau	Machette Poignard Masse	Pistolet mitrailleur
DANGEREUSE (2R)				Pistolet Hache d'incendie	Fusil d'assaut Fusil mitrailleur
MEURTRIÈRE (3R)				Fusil de chasse Fusil à pompe Tronçonneuse	Mitrailleuse

Exemple : Un coup de poing fait 1D(0R) de dégâts, un pistolet automatique 4D(2R).

RELANCE

À la manière des Spécialités, certaines sources de dégâts permettent de relancer un ou plusieurs dés qui n'auraient pas affiché une réussite, assurant ainsi presque à coup sûr un nombre de dégâts minimum. Le nombre de dés pouvant être relancé est indiqué entre parenthèses pour les sources de dégâts qui bénéficient de cette spécificité.

ARMES

Les armes sont classées en cinq catégories. Aussi abstraites et arbitraires soient-elles, elles permettent de définir d'éventuelles armes non listées en estimant leur puissance et potentiel mortel.

À la création, un personnage ne possède pas d'armes à moins que son historique ne le justifie.

Exemple : Un coup de poing fait 1D(0R) de dégâts et un pistolet 4D(2R). En se servant du pistolet, le joueur peut donc lancer quatre dés et, s'ils n'affichent pas tous des 4 ou +, relancer deux dés pour espérer y parvenir et blesser plus sérieusement son agresseur.

AU CONTACT

Les coups de poings, de pieds, de têtes et plus généralement les armes de contacts sont des armes dont les possibilités de relance sont conditionnées par l'Aptitude Forcer du personnage... si ce dernier décide de frapper son adversaire de toutes ses forces.

Si l'arme de contact utilisée permet sans Forcer de relancer un ou plusieurs dés, le niveau de Forcer du personnage s'ajoute jusqu'à un total maximum de 3R de dégâts.

FORCER	RELANCE(S) SUPPLÉMENTAIRE(S)
1D À 3D	AUCUNE
4D	1R
5D	2R
6D	3R

Exemple : Si un personnage a 4D en Forcer et que son joueur indique qu'il frappe avec toute sa force, les dégâts de ses coups de poing sont d'1D(1R) au lieu d'1D(0R).

ASPHYXIE & NOYADE

Au bout de 30 secondes sans oxygène, un personnage qui ne peut plus respirer doit effectuer un jet d'Endurer/1 ou subir 1D de dégâts si le jet est raté.

Toutes les 10 secondes supplémentaires, la difficulté et les dégâts augmentent d'1 et chaque jet précédemment raté ajoute 1R de dégâts.

CHUTE

Par tranche de 3 mètres de chute, le personnage encaisse 1D(1R) de dégâts. Il est possible d'amortir la chute et d'annuler les dégâts par un jet d'Agir réussi avec une difficulté de 1 par tranche de 3 mètres de chute.

COLLISION

Un piéton perd des points de Santé en fonction de la catégorie du véhicule qui le percute : 1D pour un vélo, 2D pour une moto, 3D pour une voiture, 4D pour un bus ou un camion. Il est possible d'esquiver de justesse un véhicule par un jet d'Agir réussi dont la difficulté est égale à sa catégorie.

Si le personnage se trouve lui-même à bord d'un véhicule en mouvement quand il est percuté, les dommages sont amplifiés et la Relance est égale à la vitesse à laquelle il roulait : 1R pour 20 km/h, 2R pour 50 km/h, 3R pour 90 km/h, 4R pour 130 km/h.

FEU

Un personnage perd des points de Santé en fonction de l'intensité et la taille du feu : 1D pour une torche, 2D pour un feu de camp, 3D pour un cocktail Molotov, 4D pour un incendie. Tant que le personnage continue d'être exposé au feu, il subit des dégâts similaires avec 1R de dégât supplémentaire toutes les 10 secondes.



SANTÉ

La Santé quantifie l'état physique du personnage.

En pleine santé, un personnage possède 6 points de vie. Ils diminuent lorsqu'il est blessé.

SOINS & RÉCUPÉRATION

Dans l'heure qui suit la perte de points de Santé, un personnage peut recevoir des soins rudimentaires. Le soigneur effectue un jet de Savoir-faire. La difficulté de cette action est égale au nombre de points perdus (difficulté minimum de 1, maximum de 4). En cas de

réussite, le blessé récupère 1 point de Santé. Par contre, il ne peut pas être soigné une seconde fois par ce biais et ce, à moins qu'il subisse une nouvelle blessure et perde des points de Santé supplémentaires.

La guérison naturelle du personnage dépend de son niveau de Santé.

Si la Santé d'un personnage tombe à 0, le meneur ne doit pas se priver de mettre en scène quelques séquelles : articulation douloureuse avec malus lorsque le temps est humide, flashback sous forme de violents cauchemars, crise d'angoisse de panique lorsque les conditions de la perte de points de Santé sont réunies.

SANTÉ	ÉTAT	GUÉRISON
6	PLEINE FORME	Aucune récupération
5	FATIGUÉ	1 point regagné après 24 h de repos
4	CONTUSIONNÉ	1 point regagné après 36 h de repos
3	SÉRIEUX	1 point regagné après 48 h de repos
2	GRAVE Les jets d'Aptitude requièrent 1 réussite supplémentaire	1 point regagné après 72 h de repos
1	TRÈS GRAVE Les jets d'Aptitude requièrent 2 réussites supplémentaires	1 point regagné après 7 jours de repos
0 (OU -)	INCONSCIENT. Le personnage agonise pendant 1D x 10 secondes. Toutes les 10 secondes, le joueur doit effectuer un jet d'Endurer/4. S'il est réussi, l'agonie s'arrête mais le personnage demeure inconscient et en attente de soin. Si aucun jet n'est réussi d'ici la fin de l'agonie, ou s'il est blessé à nouveau, il meurt. <i>Note : Il est impossible d'utiliser des points de Ressource lorsque le personnage est inconscient.</i>	



ÉVOLUTION

À la fin d'un scénario, un personnage gagne en expérience et ses Aptitudes et Spécialités peuvent augmenter par le biais de points d'évolution.

GAIN

C'est le meneur qui indique combien le personnage gagne de points – généralement entre 1 et 4 points d'évolution – en fonction de la durée de l'histoire, de sa complexité, de l'importance des informations récupérées, de ses actions mais aussi du laps de temps s'écoulant jusqu'au prochain scénario où le personnage a loisir de développer certaines pratiques et talents.

DÉPENSE

Quel que soit son niveau d'expertise, augmenter l'Aptitude d'un personnage coûte 15 points d'évolution et augmenter une Spécialité fonctionne de la même manière que lors de la création.

COÛT SPÉCIALITÉ & APTITUDE

5	0R > 1R EN SPÉCIALITÉ
10	1R > 2R EN SPÉCIALITÉ
15	2R > 3R EN SPÉCIALITÉ / +1D EN APTITUDE

De la même manière que lors de la création, le joueur doit justifier l'obtention de ce nouveau niveau de Spécialité par une phrase.

L'investissement des points doit se faire avec l'accord du meneur pour que la progression des Aptitudes et des Spécialités du personnage corresponde à ce qu'il a accompli durant le scénario ou durant la période le séparant du prochain.

Les points d'évolution non-utilisés ne sont pas perdus. Ils sont à reporter sur la feuille de personnage pour une future évolution.