

# ORDO, les règles

**(version BÊTA)**

New York, de nos jours.

**Dans l'ombre, cinq familles liées par le sang d'un même ancêtre, se servent de l'Obscur, une magie issue d'un monde démoniaque, pour étendre leur influence et diriger leurs affaires en ville.**

**Après l'assassinat de Ambrose Donosius, le patriarche des cinq familles et chef de l'Ordo Magicae, les rôles de chacun sont redéfinis et les menaces se font plus présentes et dangereuses que jamais.**

## Jeu de rôle

Dans ORDO, les joueuses et les joueurs incarnent des magisters, des membres des cinq familles, capables de manipuler l'Obscur.

Ils s'allient, conspirent entre eux, enquêtent et agissent contre les ennemis internes et externes aux familles, affrontent et négocient face à des familles ennemies, se rendent dans l'Infra et pactisent avec des démonites pour assurer l'avenir de l'Ordo et parvenir à leurs fins.

## Joueurs

Pour jouer, vous avez besoin de 2 à 6 joueurs — vous inclus. L'un des joueurs (vous ?) doit avoir lu ces règles. Cette personne est nommée « Orator » parce qu'elle gère les règles, guide la partie, décrit le décor, anime les scénarios, incarne tous les personnages « non-joueurs » et incarne un scribe démoniaque qui chronique les vies et morts des magisters de l'Ordo.

Tous les autres joueurs sont nommés « Magisters » parce qu'ils ou elles incarnent des membres des différentes familles capables de manipuler l'Obscur, la magie en provenance de l'Infra, le monde des démonites. Les Magisters doivent réagir aux situations décrites par l'Orator et faire agir leurs personnages en fonction du scénario.

## Jeu en solitaire

De manière générale, ORDO se prête très bien au jeu de rôle en tête à tête Magister/Orator où le joueur incarne un membre d'une des familles qui doit creuser son trou, manigancer pour parvenir à ses fins, affronter des ennemis et l'Orator fait vivre le décor face et autour de lui.

## Note

Dans la suite de ce livre, lorsque le texte parle de Magister (avec un M majuscule), il fait référence aux personnages des joueurs, et aux joueurs de manière générale. Lorsqu'il parle de magister, il fait référence au statut dans l'organisation, aux magiciens de l'Ordo quels qu'ils soient.

## Principes

Une partie d'ORDO consiste à parler entre joueurs, à mettre en scène des situations pour l'Orator, à décrire les actions de leurs personnages pour les Magisters, à lancer des dés pour savoir qui réussit ou rate, à cocher des cases de leur feuille de personnage pour améliorer le résultat de leurs jets.

## Matériel

Pour jouer, vous avez besoin de quelques ingrédients en plus de ce livre.

- 4 à 6 dés à six faces (des « D6 ») par personne,
- de quoi noter des informations (papier et crayon),
- quelques heures coupées du monde réel.

À l'exception de ces ingrédients, ce document présente les règles pour gérer la création du Magister, pour connaître ses capacités, son état de santé et pouvoir juger de la réussite (ou non) de ses actions.

*Note : Reportez-vous à la fiche de Magister pour visualiser où se situe chaque élément décrit et y noter les informations nécessaires.*

**<Considérez cette version des règles comme une version « bêta » des règles du jeu : elle nécessite encore des tests, des modifications, des améliorations au fur et à mesure de son utilisation pour être améliorée. C'est pour ça qu'elle est toute moche et avec une présentation typique de Word : je ferai beau quand ce sera tout bien réglé.>**

# Identité

Le personnage est l'un des magisters de l'Ordo Magicae. Il descend d'Ambrose Donosius, le fondateur de cette organisation mafieuse occulte et fait partie d'une des cinq familles qui composent l'Ordo Magicae.

## Choix de la famille

Reportez-vous à l'annexe présentant les 5 familles pour vous décider.

Reportez-vous ensuite à l'arbre généalogique pour déterminer, avec l'aide de l'Orator, de qui le personnage descend. Ce peut-être un des cinq Dominus mais ce peut-être aussi un parent éloigné, un des descendants restés dans l'ombre et qui n'est pas précisé dans l'arbre (qui découle d'un parent ayant vécu avant la période dite « moderne ») et qui possède pourtant une descendance à même de faire du personnage, un membre au sang « obscurci » (qui possède la capacité à manipuler l'Obscur via son sang). De la même manière, il peut y avoir des enfants illégitimes ou des oncles éloignés ayant permis d'allonger les ramifications de chaque famille.

Servez-vous de ces indications pour rattacher le Magister à l'Ordo.

*Note : si l'Orator le permet, les joueurs peuvent décider d'incarner les membres d'une même famille.*

## Nom

Si le prénom du Magister est laissé au choix du joueur, son nom est celui... de sa famille.

## 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 genre, 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.

## 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 ses parents, de ses amis ou s'il est solitaire et célibataire.

## Occupation

L'occupation est ce à quoi le personnage dédie ses journées : profession, bénévolat ou hobby. Pour être le plus raccord avec l'Ordo, le magister aura tendance à se dédier à l'un des domaines propres à sa famille même si une activité en totale opposition est tout

autant valable, et même justifier du fait que le personnage soit un peu, au départ, en marge des affaires de l'Ordo.

## Objectif

Chaque Magister a un objectif, qu'il soit très pragmatique (« retrouver le démonite ayant assassiné mon père ») ou purement théorique (« que ma famille soit fière de moi »). Entre ces deux spectres, tout est possible : mettre des bâtons dans les roues d'un Magister qui l'a humilié plus jeune, devenir plus réputé qu'un parent, gagner un maximum d'argent pour acheter tout ce qu'il veut, jouir au maximum des opportunités de la vie, gagner le respect de tous, changer le monde, trouver un sens à son existence. L'objectif n'apporte pas de bonus technique mais permet de donner une « direction » au Magister, de motiver ses actions (et c'est au joueur de justifier que les actions de son personnage collent à son Objectif... ou de, paradoxalement, montrer qu'il peut faire l'inverse et s'en amender).

## Loge

Tous les joueurs autour de la table de jeu incarnent des magisters « alliés ». C'est-à-dire qu'hormis des scènes ponctuelles, des moments « problématiques » (liés à leurs buts ou à une morale propre aux personnages), ils agissent ensemble et de concert. Voyons-les comme un groupe d'amis ou de collègues qui œuvrent ensemble dans un but commun lié à l'Ordo (là où leurs buts personnels peuvent être en désaccord).

Dans le cadre de ce jeu, le terme de « Loge » est utilisé pour désigner le groupement de magisters alliés.

Avant de débiter la première partie, l'Orator se doit de poser la question la plus innocente qui soit et pour autant la plus importante dans ce qu'elle implique : pourquoi les Magisters agissent-ils ensemble ? Sont-ils amis ? Se connaissent-ils depuis l'enfance et ont fraternisé ? Sont-ils des collègues au sein de la même structure familiale ? Veulent-ils tous exactement la même chose ?

Une fois ceci décidé, le ton du scénario est donné. Si le Princeps ou les Dominus peuvent s'entretenir avec eux pour les missionner pour une raison X ou Y, ce liant commun les unit davantage que les autres magisters de l'Ordo Magicae.

# Création

## 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 un personnage d'un autre.

## SPÉCIALITÉS

Les Spécialités permettent de typer et de différencier un peu plus encore les personnages en approfondissant leurs champs d'expertises. 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.

À la manière d'un historique (mi-CV mi-collection de souvenirs) les Spécialités donnent une indication du passif du Magister, et le joueur devrait justifier l'obtention de chacune d'entre elles (« le personnage a travaillé une paire d'années dans un journal » ce qui lui vaut 1 point en Actualité (Connaître) ou « fait de la natation pour se détendre après le boulot » ce qui lui a permis de gagner des points en Respiration (Endurer).

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

## AGIR

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

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

- **Actualité** : connaître les potins, les changements politiques et les faits divers quotidiens.
- **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

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**

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**

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 :** apercevoir des détails, remarquer un mouvement, un objet, un tic d'expression.
- **Orientation :** se situer facilement et rapidement en toutes circonstances.

## **S'IMPOSER**

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 meilleures décisions.
- **Intimidation :** impressionner, inspirer la crainte.

## **SAVOIR-FAIRE**

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.

- **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**

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**

Sert lorsqu'il faut se montrer 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**

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.

# Données chiffrées

## 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 de 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.

Note : 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.

## Niveaux des aptitudes

Aptitude	Le personnage est...
0D	Handicapé
1D	Mauvais
2D	Médiocre
3D	Moyen
4D	Bon
5D	Excellent
6D	Un génie/athlète olympique

## Spécialités

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.

## Niveaux des Spécialités

Spécialité	Le personnage est...
0R	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.

Note : 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 ?).

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

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

*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.*

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.

## 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 mesurée sur une échelle allant de 1R à 3R — généralement liée aux Aptitudes Connaître ou Savoir-Faire, plus rarement à S'imposer, Se Battre ou Viser.

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

*Note : Contrairement aux Spécialités (mais comme les Aptitudes), 1 point d'Atout équivaut à 1R.*

*Exemple : Le personnage possède deux Atouts : son père, un « Partenaire » archiviste dans une bibliothèque new-yorkaise — Papa (Bibliothèque) 2R — et sa petite amie qui travaille comme vétérinaire — Anna (Premiers secours) 3R.*

## Imago

Le joueur doit définir l'Imago de son personnage, avec l'accord de l'Orator (afin que ce pouvoir magique reste « équilibré »).

## Ancora

Le joueur peut éventuellement définir son Ancora et l'endroit où il se trouve, là encore avec l'accord de l'Orator.

# Résolution

## Jet d'Aptitude

Une action facile à exécuter ne requiert aucun jet de dés : le personnage réussit automatiquement son action. Par contre, si l'Orator 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.

L'Orator 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 un échec.
- Chaque dé affichant un résultat de 4, 5 ou 6 est 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 l'Orator 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).

*Note : 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).*

### Difficulté

L'action est...	Nombre de réussites
Facile	Aucune
Relativement facile	1
Moyenne	2
Difficile	3
Très difficile	4
Impossible	Aucune

*Note : 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 à un personnage possédant son permis, 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 l'Orator, l'action est une réussite totale **et le joueur peut améliorer davantage la situation** (ex : *tout le monde croit le personnage sur parole, il réussit mieux qu'escompté, il obtient un élément supplémentaire*).
- Lorsque les dés n'affichent aucun dé à 4 ou +, l'action est un échec total et **l'Orator peut envenimer davantage la situation** (ex : *un objet casse, quelque'un surgit, le personnage se fait mal*).

*Note : 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 l'Orator 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).

*Exemple : Entrant par effraction dans un bâtiment, le Magister tend l'oreille, à l'écoute d'un éventuel occupant. En fonction de la taille de l'immeuble et des bruits alentour, l'Orator détermine que l'action est moyennement difficile à réaliser et que le joueur doit obtenir 2 réussites avec un jet de Percevoir. Le joueur lance les dés. Le Magister possédant 2R dans la Spécialité « Écoute », il peut relancer 2 dés par la suite s'il n'obtient pas toutes les réussites demandées.*

## 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 (voir « Seconds rôles »).

*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.*

*Note : Si le personnage vient à perdre un Atout ou que le niveau de la Spécialité de ce dernier diminue parce que l'Orator estime 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.*

## Obscur

La jauge d'Obscur quantifie la réserve magique du personnage pour se dépasser physiquement et mentalement. À la naissance, chaque Magister débute avec 1 point d'Obscur, développe son Imago à sa puberté, et obtient 6 points à l'âge adulte.

## Pertes & Gains

La jauge d'Obscur 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 d'Obscur lorsqu'il en utilise ou si l'Orator souhaite illustrer une défaite cuisante ou sa fatigue physique et mentale (**lors de l'utilisation d'une utilisation d'Imago particulièrement complexe**).
- Un personnage gagne des points d'Obscur lorsqu'il dort à raison de 1 point par nuit de sommeil ou si l'Orator souhaite simuler l'excitation et la motivation suite à une découverte ou récompenser une action d'éclat.

*\*Note : en vieillissant (avec l'expérience), les Magisters gagnent des points d'Obscur (cf. Évolution). En ce cas, le maximum dépasse 6.*

## Le pouvoir est dans le sang

Un Magister peut décider de perdre 1 point de Sang pour générer 2 points d'Obscur (s'il ne lui reste qu'1 point de Sang, il ne peut toutefois avoir recours à cet artifice). Ce point de Sang perdu ne peut pas être regagner via « Regain » voir ci-dessous.

## Les routines

Une routine magique n'exige aucune dépense de point d'Obscur à partir du moment où le joueur parvient à justifier son usage de manière simple et « réaliste ». En pratique, le joueur invente une excuse au débotté et la routine peut exister. Dès que l'effet ne semble pas réaliste à l'Orator ou impossible à improviser (ce qui est le propre d'une routine chez les magisters) un ou plusieurs points d'Obscur doivent être utilisés.

*Exemple : retirer la flasque de whisky de la poche de sa veste qui justifie que le Magister n'ait, en fait, pas perdu de point de Sang.*

## Utilisations

Les points d'Obscur peuvent être utilisés de plusieurs façons (et autant d'un coup que le personnage en possède) :

- **Réussite** : 1 point permet d'obtenir automatiquement une réussite. Si le nombre de points d'Obscur utilisés couvre le nombre de réussites à obtenir, le jet demandé est automatiquement réussi sans avoir à lancer de dés.

- **Regain** : 1 point permet de regagner 1 point de Sang.
- **Réserve** : 1 point permet de faire renforcer ou faire durer un Imago qui l'exigerait ou de faire exister une routine qui le demanderait (*note : les rituels ne demandent pas d'usage d'Obscur... mais de Sang*). C'est toujours l'Orator qui demande et explique le besoin d'Obscur par rapport à la demande du Magister.

*Exemple : Le Magister se trouve dans une chambre d'hôtel aux rideaux tirés où seule une lampe de chevet est allumée lorsqu'il utilise une routine pour l'éteindre. L'Orator estime l'action facile et l'action se fait naturellement, sans utilisation d'Obscur. Par contre, si le Magister surgit dans un grand restaurant et souhaite éteindre toutes les sources lumineuses, l'action est très difficile et requiert l'utilisation de 1 point.*

# 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, l'Orator peut indiquer une difficulté supérieure à 1 s'il estime que l'environnement influe sur les capacités de chacun.

*Note : 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 : Alors qu'il se trouve dans un club de strip-tease, le Magister est pris à partie par un gros bras du Krasnyj Kulak — une organisation mafieuse russe. Un échange de coups de poing s'en suit. L'action étant simultanée, les adversaires effectuent un jet de Se battre, la meilleure marge de réussite désignant alors celui qui blesse véritablement l'autre.*

*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.*

*Note : 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 lancer 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.*

# Seconds rôles

Les personnages non joueurs sont dépourvus de données techniques. Partant du principe que si vous en avez besoin, c'est rarement pour autre chose qu'un affrontement, estimez en votre âme et conscience si le PNJ est faible (Aptitude à 2D), moyen (Aptitude à 3D), fort (Aptitude à 4D) ou beaucoup trop puissant (jet obligatoirement réussi) dans l'action qu'il s'apprête à réaliser et lancez les dés.

## Opposition multiple

Lorsque l'opposition ne se fait pas à « un contre un », mais à « un contre plusieurs », l'Orator peut souhaiter simuler la différence d'opposition. Pour cela, il lui suffit d'augmenter la difficulté de part et d'autre en fonction des forces en présence.

Si la difficulté est de 1 en un contre un, elle est de 2 pour un personnage face à deux adversaires, 3 face à 3 adversaires, 4 face à davantage encore et reste à 1 pour les membres du groupe en supériorité numérique.

## Dégâts

À chaque source de dégâts est attribué 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 « Sang » ci-après). Chaque dé affichant une réussite (4 ou +) compte pour une blessure.

*Note : 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.*

*Exemple : En affrontant un des Russes, le Magister a été frappé par son agresseur. L'Orator n'a toutefois obtenu que des résultats de 3 et le Magister n'est donc pas véritablement blessé. Le coup cause un bleu au visage du Magister mais rien qui justifie de perdre 1 point de Sang.*

## 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.

## Tableau des armes

ARME	MAINS NUES 1D	TRÈS LÉGÈRE 2D	LÉGÈRE 3D	MOYENNE 4D	LOURDE 5D
NORMALE (0R)	Poing, Pied, Tête	Planche de bois, Lance-pierres, Tesson de bouteille	Couteau de cuisine, Cran d'arrêt, Brique	Barre à mine, Pied-de-biche, Chaîne,	Explosifs, Grenades
EFFICACE (1R)	Griffes, 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 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 tête 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.

### Relances supplémentaires

Forcer Relance(s) supplémentaire(s)

1D à 3D Aucune

4D 1R

5D 2R

6D 3R

*Note : 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.*

*Exemple : Si le Magister a 4D en Forcer et que son joueur décide qu'il frappe avec toute sa force, les dégâts de ses coups de poings sont de 1D (1R) au lieu de 1D (0R).*

## Protection

De manière générale, lorsqu'un personnage touche une cible, on part du principe que, protection ou non, gilet pare-balles ou non, il a touché l'endroit précis où la cible n'est pas protégée, la protection est fragile, l'armure ne couvre pas.

Si pour une raison ou une autre, l'Orator estimait que dans un cas particulier, la protection de la cible conférait à cette dernière une défense notable, il doit augmenter la difficulté d'autant qu'il lui semble nécessaire (2, 3, 4 ou... impossible à toucher).

## Asphyxie & Noyade

Au bout de 30 secondes sans oxygène, le personnage 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 de 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 Sang 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 correspond 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 Sang 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.

## Sang

Le Sang quantifie l'état physique du personnage. En pleine santé, un personnage possède 6 points de Sang. Ils diminuent lorsqu'il est blessé.

## Soins & Récupération

Dans l'heure qui suit la perte de points de Sang, 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 Sang. Par contre, il ne peut pas être soigné une seconde fois par ce biais, à moins qu'il subisse une nouvelle blessure et perde des points de Sang supplémentaires.

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

*Note : Si la jauge de Sang d'un personnage tombe à 0, l'Orator 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 Sang sont réunies.*

### Tableau de Santé

Sang	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	1 point regagné après 72 h de repos Les jets d'Aptitude requièrent 1 réussite supplémentaire
1	Très grave	1 point regagné après 7 jours de repos Les jets d'Aptitudes requièrent 2 réussites supplémentaires

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.

*Note : Il est impossible d'utiliser des points de Ressource lorsque le personnage est inconscient.*

# 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 l'Orator 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.

Par ailleurs, avec l'accord de l'Orator, le Magister peut faire évoluer les limites de son Imago.

### Dilemme

À chaque fin de scénario, le Magister peut décider de refuser les points d'évolution pour obtenir 1 point d'Obscur supplémentaire aux 6 points de départ (il n'y a pas de limite au nombre de points d'Obscur ainsi gagnés).

## 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.

L'investissement des points doit se faire avec l'accord de l'Orator 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.

### Tableau d'évolution

5 points	0R > 1R en Spécialité
10 points	1R > 2R en Spécialité
15 points	2R > 3R en Spécialité/+1D en Aptitude

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