



# 3D6 Systeme

Règles complètes

Version du 31 août 2026

# Sommaire

|                                       |           |
|---------------------------------------|-----------|
| <b>Introduction</b>                   | <b>3</b>  |
| <i>Définition du jeu de rôle</i>      | 3         |
| <i>Système générique</i>              | 4         |
| <i>Lancez-vous !</i>                  | 4         |
| <b>Création de personnage</b>         | <b>6</b>  |
| <i>Les étapes</i>                     | 6         |
| <i>Peuples</i>                        | 6         |
| <i>Occupations</i>                    | 7         |
| <i>Les maîtrises</i>                  | 9         |
| <i>Équipement de départ</i>           | 14        |
| <i>Défauts</i>                        | 14        |
| <i>Progression</i>                    | 17        |
| <i>Feuille de personnage</i>          | 18        |
| <b>Mécaniques</b>                     | <b>19</b> |
| <i>La base</i>                        | 19        |
| <i>Les caractéristiques</i>           | 19        |
| <i>Facteurs de puissance</i>          | 20        |
| <i>La réserve d'énergie</i>           | 20        |
| <i>Réussite et échec d'une action</i> | 20        |
| <i>Avantages et désavantages</i>      | 21        |
| <i>Relances</i>                       | 22        |
| <i>Difficultés</i>                    | 22        |
| <i>Critiques</i>                      | 23        |
| <i>Actions en opposition</i>          | 23        |
| <i>Actions de groupe</i>              | 24        |
| <i>Actions longues</i>                | 24        |
| <i>Sauvegardes</i>                    | 24        |
| <i>Action !</i>                       | 25        |
| <i>Investigation</i>                  | 26        |
| <i>Combat</i>                         | 27        |
| <i>Équipement</i>                     | 31        |
| <b>Annexes</b>                        | <b>39</b> |
| <i>Probabilités</i>                   | 39        |
| <i>Jouer avec des enfants</i>         | 39        |
| <i>Ressources graphiques</i>          | 41        |
| <i>Liste des jeux</i>                 | 41        |
| <i>Licence ORC</i>                    | 41        |
| <i>Version PDF hors-ligne ?</i>       | 42        |
| <i>Notes de version</i>               | 42        |
| <i>Discutons</i>                      | 43        |
| <b>Les prodiges</b>                   | <b>44</b> |
| <i>Utiliser les prodiges</i>          | 44        |
| <i>Prodiges d'Air</i>                 | 45        |
| <i>Prodiges d'Eau</i>                 | 46        |
| <i>Prodiges de Terre</i>              | 46        |
| <i>Prodiges de Feu</i>                | 47        |
| <i>Prodiges du Vivant</i>             | 47        |
| <i>Prodiges du Chaos</i>              | 48        |

# Introduction

---

## Définition du jeu de rôle

### Qu'est-ce que c'est ?

Le jeu de rôle est une activité conviviale qui se pratique en groupe de 3 à 6 joueurs généralement. C'est un jeu de société coopératif dans lequel les joueurs s'installent autour d'une table pour évoquer un monde imaginaire et faire vivre des aventures à des personnages.

Un joueur particulier, le meneur de jeu, met en scène une aventure. Les autres joueurs interprètent les personnages principaux de cette aventure. Le jeu consiste en un dialogue permanent au moyen duquel les joueurs décrivent non seulement les actions de leur personnage, mais aussi leurs attitudes, leurs sentiments, etc. Le meneur de jeu décrit à son tour les effets de ces actions, interprète les personnages secondaires et arbitre la partie en s'appuyant sur des règles. Le but est la création d'une fiction collective. Dans certains jeux le meneur de jeu a un nom spécial (MJ, le gardien, le grand mamamouchi...).

### Comment ça marche ?

Installés autour d'une table, les joueurs évoquent ensemble un univers imaginaire dans lequel ils décrivent les aventures des personnages qu'ils interprètent, chacun jouant le rôle de l'un d'entre eux.

Le jeu réside dans les échanges entre les participants, parmi lesquels on distingue d'une part les joueurs, qui détaillent les actions et les attitudes de leurs personnages et les interprètent oralement ; d'autre part un meneur de jeu, qui anime le jeu et arbitre les situations, interprète les rôles secondaires et garantit la cohérence du cadre de jeu. C'est en quelque sorte le metteur en scène. Il s'appuie souvent sur un scénario, une trame présentant des lieux, des personnages et des événements. Les données chiffrées (la feuille de personnage) permettent de définir les personnages et ainsi de résoudre par des règles les actions tentées au cours de l'aventure.

Le temps de jeu diffère souvent du temps en jeu. Cela veut dire que vous pouvez jouer 2 heures, alors que pour vos personnages plusieurs jours, mois ou années se sont écoulés. Où à l'inverse que seulement quelques minutes se sont écoulés.

Il suffit d'un peu d'imagination et vous interprétez des rôles extraordinaires dans un cadre merveilleux.

### Comment on gagne ?

Il n'y a ni gagnant ni perdant. L'objectif des participants est donc de mettre en scène verbalement des situations aussi riches et intéressantes que possible, dans une sorte de récit interactif qui contribue au développement d'une histoire cohérente et dynamique. Toutes les thématiques et tous les scénarios sont possibles, la seule limite étant l'imagination des participants.

Le seul véritable but du jeu est le plaisir de raconter ensemble une histoire et de passer des moments mémorables. La partie s'arrête alors en fonction du temps disponible ou encore lorsque l'on arrive à un point du récit intéressant, ou encore lorsque l'objectif principal du scénario a été atteint. On peut continuer à jouer les mêmes personnages, chaque séance de jeu constituant un chapitre de la vie de ces derniers, un peu à la manière des épisodes d'une série. Un personnage peut mourir, ce n'est pas

grave, il suffit d'en faire un nouveau et de repartir à l'aventure. La mort d'un personnage ne signifie pas la défaite du joueur. Il se peut même que ce soit une belle fin du point de l'histoire. Et le départ d'une nouvelle aventure !

### Comment ça se joue ?

Un des joueurs doit prendre le rôle de meneur de jeu. Pour cela, il doit préparer la partie en amont en lisant les règles, l'univers et le scénario qu'il veut faire jouer.

Il doit ensuite donner rendez-vous aux autres joueurs, les réunir autour d'une table (et quelques victuailles) pour qu'ils créent ou choisissent leur personnage. Les joueurs doivent s'équiper d'une poignée de dés à 4 faces, 6 faces, 8 faces, 10 faces, 12 faces et enfin 20 faces (notés plus simplement D4, D6, D8, D10, D12 et D20), d'un crayon et d'une gomme.

La partie peut commencer !

## Système générique

Les 3d6 Système est un système de jeu de rôle générique.

Ce système de jeu a été utilisé (avec des adaptations) dans plusieurs jeux de rôle du Studio Deadcrows et de Book In Game (*INS/MV Génération Perdue*, *Aquablue*, *Donjons&Chatons...*). Il motorise aussi le livret de découverte du jeu de rôle distribué par Asmodee.

La version présentée ici sous licence libre est une version générique reposant sur une base solide, mais vous incitons à vous l'approprier afin de l'adapter au mieux à votre univers et à vos envies.

Nous pensons en particulier aux sections **peuples** et **occupations** de la création de personnage qui ne sont présentes qu'à titre indicatif ou encore aux **prodiges** qui doivent coller le plus possible à votre univers.

En résumé, ce système est le vôtre : adaptez-le, hackez-le et partagez le résultat !

## Lancez-vous !

Vous avez imaginé un univers et les aventures trépidantes que vous pouvez y vivre ? Il est temps de comprendre comment le jeu fonctionne. Il vous faut réunir des amis, un local, du papier, des crayons et trois ou quatre dés à six faces par joueur. Lisez les règles qui suivent avant de commencer la partie. Prenez des notes s'il le faut et créez un personnage pour tester le processus.

### Acronymes

*Plusieurs acronymes sont utilisés dans le système de jeu et les scénarios pour simplifier l'écriture et gagner de la place. Vous retrouverez ces acronymes dans la plupart des jeux de rôles.*

**xD6** : D6 désigne un dé à 6 faces. Le dé cubique standard. Le x désigne le nombre de dés à lancer. 3D6 = 3 dés à 6 faces.,

**FP** (Facteur de Puissance) : Terme technique pour gérer les fortes puissances dans le système de jeu.

**MJ** : *C'est le meneur de jeu, celui qui prépare la partie pour les autres joueurs.*

**PJ** (Personnage Joueur) : *Personnage incarné par un joueur, un héros de l'histoire, un personnage principal, un premier rôle.*

**PNJ** (Personnage Non Joueur) : *Personnage incarné par le MJ, utile à l'intrigue.*

**PE** (Points d'Énergie) : *c'est une jauge qui représente l'énergie vitale, la santé et le moral du personnage.*

**PR** (Points de Réussite) : *c'est une valeur de mesure de la progression des personnages, de leur réussite et de l'expérience acquise au cours des aventures. Plus un personnage joue, plus il devient fort. Ils sont parfois appelés XP ou PEX (Point d'expérience) dans d'autres jeux de rôles.*

# Création de personnage

---

## Les étapes

Chaque joueur incarne un personnage. Ce sera son alter ego durant la partie. Créer les personnages apporte beaucoup de plaisir aux joueurs.

Le joueur doit :

1. Choisir le **peuple** de personnage qu'il va incarner.
2. Noter l'atout qui correspond à son **peuple**.
3. Répartir 8 points dans les 3 **caractéristiques** (minimum 2, maximum 4). *En fonction de la dureté de l'univers choisi, le MJ peut augmenter ou diminuer ce nombre.*
4. Calculer la **réserve de PE** (PE = Physique + Mental). *Doublez ce nombre si votre univers est très magique ou si c'est un univers épique de type de superhéros.*
5. Choisir son **occupation** (son métier ou sa passion).
6. Noter le rang 1 et 2 de la maîtrise liée à l'occupation. Les **maitrises** sont des compétences spéciales qui offrent des bonus.
7. Noter l'**équipement de départ**.
8. Choisir 5 nouvelles **maitrises** : deux au rang 2 et trois au rang 1 (note : il n'est pas possible de commencer avec maîtrise au rang 3 lors de la création de personnage, sauf pour les robots [cf. Expert]).
9. Déterminer un **Défaut**.
10. Choisir son nom, sa description, son historique.

## Peuples

Nous vous invitons à créer vos propres peuples. Un peuple offre un bonus appelé Atout et parfois des limitations.

Voici quelques exemples génériques pour vous mettre le pied à l'étrier !

### Humain

Atout : +3 PE.

### Elfe

Atout : Vision nocturne (les Elfes voient normalement dans le noir)

### Nain

Atout : Coriace (les dégâts encaissés par les Nains sont réduits de 1 [1 au minimum])

### Orc

Atout : Puissant (les dégâts infligés au corps à corps par les Orcs sont augmentés de +1).

## Gnome

Atout : Curieux (les Gnômes bénéficient d'une relance sur les tests de Mental quand ils cherchent une information).

## Halfelin

Atout : Bon vivant (les Halfelins récupèrent 1 PE supplémentaire à chaque repas [4 PE maximum par jour, tout compris])

## Alien

Atout : Prodigieux (les Aliens utilisent 2 dés de magie au lieu de 1 seul). Augmentation (les coûts d'amélioration des rangs des maitrises sont réduits, cf. **Progression**).

## Robot

Atout : Expert (+ 1 rang de maitrise correspondant à leur occupation ; les robots commencent donc avec une maitrise de rang 3), Augmentation (les coûts d'amélioration des rangs des maitrises sont réduits, cf. **Progression**).

Spécial : les robots ne peuvent pas apprendre de prodiges.

## Occupations

L'occupation rassemble tous les savoir-faire et les compétences liés à un domaine d'activité précis. Cela peut être une profession, un hobby, une expertise particulière, etc. Le choix de l'occupation est laissé à l'appréciation du joueur avec l'accord du MJ.

L'occupation octroie automatiquement et gratuitement deux rangs dans la maitrise la plus pertinente avec son activité (ex. : Un technicien gagne les deux premiers niveaux de maitrise en Technologie), un équipement de départ et un niveau de richesse.

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples non exhaustifs. Inventez les vôtres afin de correspondre au mieux à votre univers.

### Artisan

- Maitrise : Artisanat
- Équipement de départ : kit d'artisan.
- Niveau de richesse : Moyen

### Artiste

- Maitrise : Performance
- Équipement de départ : kit d'artiste.
- Niveau de richesse : Pauvre

### Combattant

- Maitrise : Corps à corps ou Armes à distance
- Équipement de départ : 2 armes au choix, et une protection.
- Niveau de richesse : Moyen

## **Criminel**

- Maitrise : Larcin ou Criminalité
- Équipement de départ : kit de cambriolage, arme légère.
- Niveau de richesse : Variable

## **Enquêteur**

- Maitrise : Investigation
- Équipement de départ : un enregistreur multimédia, une arme légère, un micro-espion.
- Niveau de richesse : Moyen

## **Ermite**

- Maitrise : Survie
- Équipement de départ : un kit de survie, un abri.
- Niveau de richesse : Pauvre

## **Guérisseur**

- Maitrise : Médecine
- Équipement de départ : un kit de soins.
- Niveau de richesse : Moyen

## **Magicien**

- Maitrise : Magie
- Équipement de départ : un kit de magie.
- Niveau de richesse : Riche

## **Noble**

- Maitrise : Discussion ou Commandement
- Équipement de départ : un domaine et des serviteurs.
- Niveau de richesse : Richissime

## **Pilote**

- Maitrise : Pilotage
- Équipement de départ : un véhicule, une carte.
- Niveau de richesse : Moyen

## **Savant**

- Maitrise : Érudition, Technologie ou Médecine
- Équipement de départ : un kit de science.
- Niveau de richesse : Riche

## **Technicien**

- Maitrise : Technologie

- Équipement de départ : une caisse à outils, une arme légère, un gadget au choix
- Niveau de richesse : Moyen

## Les maitrises

Chaque personnage possède des maitrises. Elles représentent des savoir-faire ou des connaissances acquises par le personnage. Chaque maitrise possède trois rangs, correspondant à trois degrés de progression dans la maitrise. Les maitrises sont classées par catégories, elles-mêmes associées à une caractéristique, à l'exception des prodiges qui sont associés à une caractéristique au choix du MJ.

Le premier niveau offre un avantage. Le deuxième niveau offre un effet narratif lié à la thématique et le troisième niveau, en général offre un effet technique majeur qui nécessite la dépense de 1 PE ou un effet narratif majeur gratuit.

### Version mini ?

*Il est tout à fait possible de simplifier le système de jeu en limitant au strict minimum la notion de Maitrise.*

*Cela est très pertinent pour les univers légers, les parties avec les débutants ou les enfants.*

*Oubliez les rangs 2 et 3 et la progression. Le personnage possède ou non la Maitrise. S'il la possède, il est alors avantage pour réaliser l'action.*

*Tout simplement.*

## Physique

### AVENTURE

#### Athlétisme

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests d'athlétisme.
- Rang 2 : Si vous dépensez 1PE, une attaque au contact portée par un adversaire qui vous fait face, et qui aurait dû vous toucher, rate automatiquement.
- Rang 3 : Déplacez-vous gratuitement pour arriver derrière quelqu'un (1 fois par combat).

#### Plongée ou sortie spatiale

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests de plongée ou sortie spatiale.
- Rang 2 : Votre vitesse de déplacement sous l'eau ou dans le vide est doublée (cf. **Action !**).
- Rang 3 : Si vous dépensez 1PE, un succès automatique pour toutes les actions sous l'eau ou dans le vide (sauf combat).

#### Survie

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests de survie.
- Rang 2 : Vous trouvez des sources de nourriture et un abri sûr.
- Rang 3 : Chaque fois que vous subissez des dégâts autres qu'automatiques, vous en subissez 1 de moins (mais toujours au moins 1).

## COMBAT

### Armes à distance

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests d'armes à distance
- Rang 2 : Votre arme de tir possède des munitions infinies ou votre arme de jet est incassable et toujours récupérable.
- Rang 3 : Choisissez la localisation sur la cible (dégât +1)

### Combat dans un environnement extrême

(à préciser : sous-marin, apesanteur, désert, etc.)

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests de combat dans un type d'environnement.
- Rang 2 : Si vous dépensez 1PE, annulez les dégâts d'une attaque dans ce type d'environnement.
- Rang 3 : Si vous dépensez 1PE, un succès automatique pour attaquer dans cet environnement.

### Corps à corps

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests de Corps à corps.
- Rang 2 : Au premier tour de chaque combat, vous agissez en premier. Durant les tours suivants, vous retrouvez votre place normale.
- Rang 3 : +1 Dégât au Corps à corps.

## SAVOIR-FAIRE

### Artisanat

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests d'Artisanat.
- Rang 2 : Fabriquez des objets complexes de valeur et estimez avec précision la valeur d'un objet.
- Rang 3 : Réparez tout avec les moyens du bord.

### Chasse & Pêche

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests de Chasse & Pêche.
- Rang 2 : Si vous dépensez 1PE, un succès automatique pour suivre une piste ou trouver un vivier.
- Rang 3 : Désignez une Proie. Vous obtenez une relance pour tous les jets concernant cette proie.

### Infiltration

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests d'Infiltration.
- Rang 2 : Si vous dépensez 1PE, un succès automatique pour voler un objet ou crocheter une porte.
- Rang 3 : Vous obtenez en échange de 1 PE un laissez-passer, une entrée VIP, de l'argent non tracé ou un objet de valeur au marché noir.

## Mental

### SAGESSE

#### Érudition

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests d'Érudition.
- Rang 2 : Chaque succès vous offre une question ouverte sur un sujet précis à poser au MJ.
- Rang 3 : Mémoire eidétique. Vous vous souvenez de tout ce que vous avez vu.

#### Médecine

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests de Médecine.
- Rang 2 : Vous fabriquez des poisons, somnifères, et autres potions (gain/perte max : 1D6 PE).
- Rang 3 : Doublez la récupération de PE lors d'un de vos soins.

#### Tactique

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests de Tactiques.
- Rang 2 : Si vous dépensez 1PE, le MJ vous donne une information utile sur la situation.
- Rang 3 : Le plan que vous élaborez vous donne un succès automatique à utiliser pendant son déroulement.

## TECHNIQUE

#### Astres

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests d'orientation la nuit, tant que vous voyez des étoiles.
- Rang 2 : Vous savez vous orienter en toute circonstance.
- Rang 3 : Vous connaissez des informations de bases sur toutes les villes ou planètes et toutes les routes.

#### Pilotage

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests liés au pilotage d'un véhicule.
- Rang 2 : Si vous dépensez 1PE, un succès automatique lorsque vous pilotez votre véhicule.
- Rang 3 : Vous semez automatiquement un véhicule qui vous poursuit (1x max / combat).

#### Technologie

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests liés à la technologie.
- Rang 2 : Vous avez plein de gadgets en tous genres (pas d'armes) qui peuvent vous être utiles. Exemple : un passe-partout électronique face à une porte blindée pour tenter de la crocheter.
- Rang 3 : Réparez tout et n'importe quoi avec du temps et le matériel nécessaire.

## VOLONTÉ

## Discussion

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests liés à des débats et argumentations.
- Rang 2 : Si vous dépensez 1PE, obtenez un succès automatique pour baratiner.
- Rang 3 : Les personnes avec un Mental plus faible que le vôtre avouent un secret au choix du MJ.

## Investigation

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests d'Investigation.
- Rang 2 : Lorsque vous fouillez un endroit (une pièce, un véhicule, etc.), vous obtenez un succès automatique en plus du résultat de votre test.
- Rang 3 : Votre intuition vous révèle un lieu ou un personnage important dans l'enquête (1 fois par scénario, à la discrétion du MJ).

## Méditation

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests liés à la concentration et à l'apaisement.
- Rang 2 : Dépensez 1PE pour gagner 1 succès automatique lors de votre prochaine action.
- Rang 3 : Dépensez 3PE pour augmenter de 1 une caractéristique pendant 1 jour.

## Social

### ÂME

#### Discipline

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests de Discipline.
- Rang 2 : Vous pouvez adopter en 1 journée une nouvelle habitude qui paraîtra naturelle (démarche, langue, accent, tic, régime alimentaire, etc.).
- Rang 3 : L'acquisition de nouveaux rangs de maîtrise se fait en dépensant 1PR de moins (minimum 1PR)

#### Contacts

- Rang 1 : Vous avez un nombre de contacts égal à votre valeur de Social (définissez leur nom, leur occupation et une Maîtrise de rang 2 pour chacun).
- Rang 2 : Vos contacts vous doivent tous un service.
- Rang 3 : Vos contacts sont prêts à risquer leur vie pour vous.

#### Empathie

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests d'Empathie avec les êtres vivants.
- Rang 2 : Si vous dépensez 1PE, obtenez un succès automatique pour comprendre les problèmes de votre interlocuteur et savoir y répondre avec bienveillance.
- Rang 3 : Vous détectez les mensonges.

## ART

## Magie

- Rang 1 : Vous lancez des sortilèges mineurs à volonté, les Résonances (cf. [Utiliser les prodiges](#)).
- Rang 2 : Vous pouvez détecter la présence du surnaturel à 20 mètres à la ronde.
- Rang 3 : Vous fabriquez (une fois par aventure) une potion étrange permettant de regagner ou de perdre 1D6 PE.

### Pas de magie ?

*La magie n'existe pas dans votre univers ? Où les personnages joueurs sont incapables de lancer des sorts ?*

*Transformer le rang 1 de cette maîtrise en « Gagnez un avantage pour les tests liés à l'occulte et aux choses étranges ». Les autres rangs doivent pouvoir rester tels quels.*

## Larcin

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests liés aux actions illégales.
- Rang 2 : Si vous dépensez 1PE, un succès automatique pour faire de faux papiers
- Rang 3 : Réussite automatique pour subtiliser n'importe quel objet tenant dans une main.

## Performance

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests d'art, de théâtre, déguisement, imitation, etc.
- Rang 2 : Vous pouvez captiver l'attention d'une foule pendant 20 minutes
- Rang 3 : Vous êtes une célébrité !

## CHARISME

### Commandement

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests liés à l'autorité.
- Rang 2 : Si vous dépensez 1PE, obtenez un succès automatique pour contraindre une cible à exécuter un ordre.
- Rang 3 : Les alliés dans un rayon de 10 m gagnent une relance automatique pour toutes leurs actions.

### Dressage

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests de Dressage.
- Rang 2 : Si vous dépensez 1PE, obtenez un succès automatique avec un type de créature (au choix).
- Rang 3 : Vous avez un compagnon animal qui vous suit et exécute tous vos ordres (sauf ceux lui infligeant directement des dommages).

### Séduction

- Rang 1 : Gagnez un avantage pour les tests de Séduction.
- Rang 2 : Si vous dépensez 1PE, obtenez un succès automatique pour convaincre quelqu'un.

- Rang 3 : Lorsque vous entrez en interaction sociale avec quelqu'un, vous obtenez un succès automatique en plus du résultat de votre test.

## **PRODIGES**

### **Terre**

- Rang 1 : Gagnez 1 prodige de Terre.
- Rang 2 : Gagnez 1 prodige de Terre supplémentaire.
- Rang 3 : Gagnez 1 prodige de Terre supplémentaire.

### **Eau**

- Rang 1 : Gagnez 1 prodige d'Eau.
- Rang 2 : Gagnez 1 prodige d'Eau supplémentaire.
- Rang 3 : Gagnez 1 prodige d'Eau supplémentaire.

### **Feu**

- Rang 1 : Gagnez 1 prodige de Feu.
- Rang 2 : Gagnez 1 prodige de Feu supplémentaire.
- Rang 3 : Gagnez 1 prodige de Feu supplémentaire.

### **Air**

- Rang 1 : Gagnez 1 prodige d'Air.
- Rang 2 : Gagnez 1 prodige d'Air supplémentaire.
- Rang 3 : Gagnez 1 prodige d'Air supplémentaire.

### **Vivant**

- Rang 1 : Gagnez 1 prodige de Vivant.
- Rang 2 : Gagnez 1 prodige de Vivant supplémentaire.
- Rang 3 : Gagnez 1 prodige de Vivant supplémentaire.

### **Chaos**

- Rang 1 : Gagnez 1 prodige de Chaos.
- Rang 2 : Gagnez 1 prodige de Chaos supplémentaire.
- Rang 3 : Gagnez 1 prodige de Chaos supplémentaire.

## **Équipement de départ**

À la création de son personnage, le joueur note les équipements indiqués dans la liste correspondant à l'occupation du personnage (avec l'accord du MJ).

## **Défauts**

À la création de son personnage, un joueur se voit attribuer un défaut au hasard ou au choix. Le MJ

peut parfaitement modifier le résultat obtenu s'il estime que le défaut n'est pas adapté au personnage. Nous vous invitons à créer des défauts qui correspondent à l'univers de jeu.

### **Variations**

*Si vous voulez jouer dans un univers positif, vous pouvez vous passer de cette étape. En revanche, si vous jouez dans un univers sombre, n'hésitez pas à attribuer plusieurs défauts !*

### **Table des défauts**

| 2D6     | Défaut                   |
|---------|--------------------------|
| 1 / 1-2 | Faux élu                 |
| 1 / 3-4 | Banni par la technologie |
| 1 / 5-6 | Cicatrices de la guerre  |
| 2 / 1-2 | Code d'honneur           |
| 2 / 3-4 | Hors-la-loi              |
| 2 / 5-6 | Faction ennemie          |
| 3 / 1-2 | Malade                   |
| 3 / 3-4 | Addict                   |
| 3 / 5-6 | Obsession                |
| 4 / 1-2 | Objet fétiche            |
| 4 / 3-4 | Pacifiste                |
| 4 / 5-6 | Endetté                  |
| 5 / 1-2 | Phobie                   |
| 5 / 3-4 | Infirmes                 |
| 5 / 5-6 | Colérique                |
| 6 / 1-2 | Suicidaire               |
| 6 / 3-4 | Marqué                   |
| 6 / 5-6 | Banni par un dieu        |

### **Addict**

Vous êtes dépendant à une substance. Choisissez-la. Règle : vous avez besoin d'en consommer au moins une fois par jour. Sans quoi vous perdez 4PE par jour d'abstinence et subissez un désavantage à toutes vos actions.

### **Banni par un dieu**

Un dieu est en colère contre vous. Choisissez lequel, et pourquoi. Règle : une fois par partie, le MJ décide de l'échec automatique d'une de vos actions.

Banni par la technologie

L'utilisation d'un équipement plus perfectionné qu'un objet mécanique simple vous est difficile. Règle : l'objet fonctionne mal, la batterie s'épuise en un instant, le pistolet s'enraye...

## **Cicatrices de la guerre**

Vos parents ou vous-mêmes êtes vétérans de guerre. Cela a des conséquences encore aujourd'hui. Choisissez sa nature avec le MJ.

Règle : cela peut être un choc post-traumatique (échec automatique durant une scène qui vous rappelle la guerre), la réapparition d'un enfant qui vous accuse de l'avoir abandonné, etc. À la discrétion du MJ, un deuxième Défaut peut vous être imposé s'il simule mieux cette cicatrice (Handicap, Colérique, Faction ennemie, Dette, etc.).

## **Code d'honneur**

Vous suivez un code d'honneur contraignant (à déterminer avec le MJ). Règle : le MJ peut utiliser ce code pour contraindre les actions de votre personnage.

## **Colérique**

Vous êtes prompt à réagir et vous ne pouvez pas arrêter un combat par votre propre volonté. Règle : même si le combat est perdu d'avance, vous ne pouvez pas fuir.

## **Dette**

Vous avez une dette (d'argent, d'honneur, peu importe) et vous devez la rembourser. Règle : le MJ peut utiliser cette dette pour imposer une mission risquée et imprévue à votre personnage.

## **Faction ennemie**

Vous détestez les membres d'une faction spécifique (exemples : une entreprise au choix, un état, une tribu, des pirates ou une secte) et ils vous le rendent bien. Ils sont agressifs à votre égard. Règle : si l'un d'entre eux vous attaque, il cause 1 point de dégâts supplémentaire chaque fois qu'il vous touche.

## **Faux élu**

Vous avez failli être l'élu d'un dieu, d'une faction ou d'un peuple, mais le destin ne vous a pas choisi (expliquez pourquoi). Vous êtes jaloux des vrais élus. Règle : vous subissez un désavantage pour toutes les interactions avec les personnages importants de la faction ou liés au dieu.

## **Infirmes**

Votre personnage ne peut pas parler, ne peut pas voir, ne peut pas marcher ou tout autre handicap physique. Règle : le handicap provoque un désavantage à toutes les actions directement liées.

## **Hors-la-loi**

Vous être recherché par une autorité pour vous punir de vos crimes. Vous êtes en fuite et vous cachez votre identité. Règle : si vous faites un échec critique lié à la nature de ce crime, on vous repère et vous êtes automatiquement emprisonné par l'autorité qui vous recherche dans les jours qui suivent.

## **Malade**

Vous avez contracté une maladie et aucun médecin ne parvient à comprendre son fonctionnement. Règle : vous débutez chaque session de jeu avec 1 PE en moins.

## **Marqué**

Votre peau est couverte d'une marque visible et identifiable révélant une partie de vos origines ou de votre passé. Les gens vous remarquent plus facilement et ne vous oublient pas. Règle : les tests de discrétion sont des échecs automatiques.

## **Objet fétiche**

Votre personnage ne peut pas se séparer d'un objet fétiche étonnant et/ou très encombrant, vous faisant passer à coup sûr pour un individu très original. Règle : vous subissez un désavantage à toutes vos actions si vous ne portez pas votre objet fétiche.

### **Obsession**

Vous êtes obsédé par un sujet au choix.

Règle : vous souffrez d'un désavantage chaque fois que vous faites des recherches sur un autre sujet.

### **Pacifiste**

Vous refusez d'utiliser des armes ou de frapper quelqu'un qui ne vous a pas déjà attaqué.

Règle : si quelqu'un vous attaque, il vous blesse automatiquement au premier tour du combat.

### **Phobie des (élément effrayant)**

Vous avez peur d'une chose (choisissez) : du noir, des araignées, etc. Règle : lorsque vous êtes confronté à l'objet de votre peur, vous subissez un désavantage à toutes vos actions tant que la source n'a pas disparu de votre vue.

### **Suicidaire**

En combat, vous ferez tout votre possible pour attaquer l'adversaire le plus puissant. Règle : contre tous les autres, vous subissez un désavantage.

## **Progression**

À la fin de chaque scénario, le MJ définit le niveau de réussite de l'équipe pour chacun des objectifs de l'aventure.

Il existe trois niveaux de réussite : mineure, normale et majeure.

Le MJ devra définir ce niveau de réussite en fonction des actions des personnages. Chaque scénario comporte en général un objectif principal et un ou deux objectifs secondaires, ainsi un personnage peut gagner jusqu'à 9 PR.

| Niveau de réussite de l'objectif | Gain en points de réussite (PR) |
|----------------------------------|---------------------------------|
| Échec                            | 0 PR                            |
| Mineure                          | 1 PR                            |
| Normale                          | 2 PR                            |
| Majeure                          | 3 PR                            |

Avec ces points, le personnage peut acquérir de nouveaux rangs, des augmentations de caractéristique et d'autres bonus selon le barème suivant.

### **Maitrises**

Les maitrises doivent être achetées dans l'ordre (on ne peut pas acheter le rang 3 d'une maitrise avant d'avoir acheté le premier et le deuxième). Les maitrises du type d'un personnage coûtent moins cher que celle d'un autre type.

| Peuple                  | Physique                             | Mental                               | Social                               |
|-------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|
| <i>Humain, Halfelin</i> | <i>PR égal au rang<br/>acheté +1</i> | <i>PR égal au rang<br/>acheté +1</i> | <i>PR égal au rang<br/>acheté</i>    |
| <i>Elfe, Gnome</i>      | <i>PR égal au rang<br/>acheté +1</i> | <i>PR égal au rang<br/>acheté</i>    | <i>PR égal au rang<br/>acheté +1</i> |
| <i>Nain, Orc</i>        | <i>PR égal au rang<br/>acheté</i>    | <i>PR égal au rang<br/>acheté +1</i> | <i>PR égal au rang<br/>acheté +1</i> |
| <i>Alien, Robot</i>     | <i>PR égal au rang<br/>acheté</i>    | <i>PR égal au rang<br/>acheté</i>    | <i>PR égal au rang<br/>acheté</i>    |

## Caractéristiques

Augmenter une de ses caractéristiques coûte un nombre de PR égal au double niveau à atteindre. Une caractéristique ne peut pas dépasser 5.

Un exemple ?

*Passer son Physique de 2 à 3 coûte 6 PR.*

## Feuille de personnage

Feuille de personnage

Feuille de maitrises

# Mécaniques

## La base

Quand un personnage veut accomplir une action dont l'issue est incertaine et intéressante pour l'histoire, son joueur lance trois dés à 6 faces (notés D6). C'est typiquement le cas des actions dangereuses, des recherches de connaissance et des tentatives de manipulation.

Le joueur compare alors le résultat de chacun des D6 avec la Caractéristique du personnage indiquée par le Meneur de Jeu — **PHYSIQUE** pour jouer de ses muscles ou de son agilité, **MENTAL** pour jouer de son intelligence, de ses sens ou de sa volonté ou **SOCIAL** pour jouer de son charme, de son statut ou de son empathie. Les Caractéristiques vont de 1 (médiocre) à 5 (exceptionnel).

Chaque D6 dont le résultat est égal ou inférieur à la valeur de la Caractéristique est UN SUCCÈS. Plus le joueur obtient de succès, mieux c'est !

## Les caractéristiques

Les personnages et les créatures possèdent tous trois caractéristiques (le Physique, le Mental et le Social) qui permettent de gérer toutes les actions du jeu. Chaque action entreprise en cours de jeu est associée à une caractéristique.

- Le **Physique** est utilisé pour tout ce qui touche au combat, au déplacement ou nécessitant de la force, de l'endurance, de l'agilité ou de la dextérité.
- Le **Mental** est utilisé pour les actions nécessitant de la réflexion, de l'attention, de la volonté, des connaissances précises ou de la concentration.
- Le **Social** est utilisé dès que l'enjeu de l'action tournera autour des interactions avec une autre personne comme la discussion, la séduction, la négociation, l'expression artistique ou bien encore le dressage d'un animal.

Chaque caractéristique possède une valeur comprise entre 1 et 5.

| Valeur | Signification |
|--------|---------------|
| 1      | Médiocre      |
| 2      | Amateur       |
| 3      | Compétent     |
| 4      | Excellent     |
| 5      | Expert        |

Un exemple ?

*Pierre est en train de fouiller une ruelle étroite, scène d'un étrange crime crapuleux. Le Meneur lui demande un test de MENTAL afin de déterminer s'il trouve des indices. Pierre à 3 en MENTAL Le joueur de Pierre lance 3D6, il obtient 2, 3 et 5. Il obtient donc 2 SUCCÈS. C'est*

*réussi ! Pierre obtient des informations utiles pour la suite de l'histoire.*

Note : Vous pouvez imaginer des variantes. Par exemple, le jeu *INS/MV Génération Perdue* utilise 5 caractéristiques et 15 points à répartir comme suit 4 points dans la caractéristique haute, 2 points dans la basse et 3 points dans les 3 autres.:

- Force
- Volonté
- Agilité
- Perception
- Apparence

Option : Vous pouvez utiliser une forme plus littéraire pour décrire les personnages. Au lieu de dire : j'ai 5 en Physique, 3 Social et 1 en Esprit, vous pourriez dire je suis Très costaud, Assez avenant et Pas futé.

| Valeur | Physique      | Social        | Mental     |
|--------|---------------|---------------|------------|
| 1      | Pas costaud   | Pas avenant   | Pas futé   |
| 2      | Peu costaud   | Peu avenant   | Peu futé   |
| 3      | Assez costaud | Assez avenant | Assez futé |
| 4      | Costaud       | Avenant       | Futé       |
| 5      | Très costaud  | Très avenant  | Très futé  |

## Facteurs de puissance

Certains monstres, entités surnaturelles, pouvoirs ou véhicules sont tellement puissants qu'ils possèdent un « Facteur de puissance » noté FP(X).

C'est un bonus qui offre des succès automatiques sur certains tests. Par exemple, un super héros capable de se transformer en flamme vivante ou un tank lance-flammes bénéficie d'un FP(4) pour tout ce qui est en lien avec les flammes.

Lorsqu'il fait un test, il bénéficie automatiquement de 4 succès avant même d'avoir lancé les dés. Le Facteur de puissance augmente aussi d'autant les dégâts des armes, la protection et les PE du personnage ou du véhicule.

## La réserve d'énergie

Les points d'énergie PE mesurent la santé physique et psychologique du personnage. Ils servent à utiliser des compétences et même des pouvoirs surnaturels.

Au début du jeu, le nombre de PE d'un héros est égal à la somme de son Physique + son Mental. Il est aussi augmenté de son Facteur de puissance.

Un être vivant récupère 1 PE par jour et 1 PE par nuit, un robot récupère 1 PE par heure lorsqu'il est relié à une source d'énergie externe.

## Réussite et échec d'une action

Retenez les notions suivantes pour déterminer la réussite ou l'échec d'une action :

### Tests

La réussite de toutes les actions des personnages que le MJ décide de simuler est déterminée à l'aide d'un « test ».

### Succès

Un test consiste en un lancer de trois dés à six faces. Chaque dé est comparé à la caractéristique associée à l'action entreprise. Chaque dé dont le résultat est inférieur ou égal à la valeur de la caractéristique indique un « succès ».

## Avantages et désavantages

Parfois, les circonstances annexes de la situation entraînent un avantage ou un désavantage.

- Si un personnage bénéficie d'un avantage, il lance un dé supplémentaire, soit 4D6.
- Si un personnage subit un désavantage, il lance un dé en moins, soit 2D6.

Si plusieurs situations affectent un test, chacune d'elles imposant un avantage ou un désavantage, le joueur n'applique toujours qu'un seul modificateur. Si deux situations offrent un avantage par exemple, il obtient un seul avantage. Si les circonstances donnent en même temps un avantage et un désavantage, les deux s'annulent. Cela s'applique aussi si plusieurs circonstances imposent plusieurs désavantages et un seul avantage, ou vice versa. Dans une telle situation, vous n'avez ni avantage ni désavantage. En résumé, quoi qu'il arrive, on ne lance jamais moins de 2D6 et jamais plus de 4D6.

Un exemple ?

*De nuit, sous la pluie, Jules doit escalader un mur. Jules cumule 2 DÉSAVANTAGES (la nuit et le mur rendu glissant par la pluie). Toutefois Jules est un soldat possédant la Maîtrise Athlétisme qui sert à grimper. Il bénéficie d'un AVANTAGE. L'AVANTAGE et les DÉSAVANTAGES s'annulent.*

Exemples d'avantages :

- Position dominante lors d'un combat ou d'un débat (Toutes)
- À couvert lors d'un échange de tir (Physique)
- Bénéficie de l'effet de surprise (Toutes)
- Bénéficie de recommandations (Social)
- Aidé par un autre personnage (Toutes)

Exemples de désavantages :

- Vision perturbée (nuit, brouillard, éblouissement...)
- Terrain glissant, gênant (Physique)
- Blessé, drogué, étourdi... (Physique, Mental)
- Surpris (Toutes)

- Assoiffé ou affamé (Toutes)
- Mauvaise réputation (Social)
- Gêné par un autre personnage (Toutes)

Un exemple ?

*Carmen doit casser un code secret. Ça tombe bien c'est son métier ! C'est une action difficile, donc 3 SUCCÈS sont nécessaires. Le personnage dispose d'un AVANTAGE (sa maîtrise en Technologie). Son MENTAL (caractéristique utilisée pour décrypter) est de 4 (score à ne pas dépasser pour obtenir un SUCCÈS). Le joueur lance donc 4 dés. Le lancer de dés donne 3, 6, 2 et 1. C'est réussi.*

## Relances

Quand son personnage bénéficie d'une relance, le joueur peut relancer un dé de son choix dont le résultat ne lui plaît pas – généralement un dé qui n'affiche pas de succès. Le joueur peut bénéficier de plusieurs relances sur un même jet.

Exemples de relances :

- Utilise un objet approprié
- Un atout se révèle utile à une action.
- Le MJ estime que le joueur a eu une bonne idée ou qu'il a trouvé une solution ingénieuse pour accomplir une action.

## Difficultés

Le nombre de succès minimum qu'il faut obtenir pour réussir une action dépend de sa difficulté.

La difficulté est mesurée de 0 à 4 (4 étant le maximum humain standard) et elle est déterminée par le MJ, au cas par cas.

Les niveaux de difficultés supérieurs ne peuvent être surmontés qu'avec des **Facteurs de puissance**. Cela correspond donc à des types d'univers particuliers.

Faites bien une distinction entre « difficulté » et « avantages/désavantages ». La difficulté est liée à la complexité de l'action elle-même (le contexte) et les désavantages/avantages représentent les éléments secondaires qui influent sur la situation (les circonstances).

| Difficulté de l'action | Exemple                                                                                 | Nombre de succès nécessaires |
|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| Facile                 | Conduire un navire, observer le comportement d'un oiseau                                | 1 succès                     |
| Moyenne                | Plonger d'un pic rocheux, suivre une trace                                              | 2 succès                     |
| Difficile              | Se cacher d'un prédateur monstrueux, décrypter une langue inconnue                      | 3 succès                     |
| Extrême                | Chevaucher un dragon, cibler le point faible d'un tank pour le détruire d'un seul coup. | 4 succès                     |
| Surhumain              | Soulever un tank.                                                                       | 5 succès                     |

| Difficulté de l'action | Exemple                                                        | Nombre de succès nécessaires |
|------------------------|----------------------------------------------------------------|------------------------------|
| Incroyable             | Faire fleurir un désert.                                       | 6 succès                     |
| Héroïque               | Stopper une météorite géante.                                  | 7 succès                     |
| Légendaire             | Faire revenir quelqu'un à la vie.                              | 8 succès                     |
| Mythique               | Remonter dans le temps.                                        | 9 succès                     |
| Divin                  | Tuer un dieu, modifier la composition moléculaire de l'univers | 10 succès                    |

*Notez que les tests difficiles le sont vraiment. Un personnage qui a une caractéristique plutôt basse n'a pratiquement aucune chance de réussir une action difficile. Le personnage en question doit trouver des astuces, des alliés ou des idées pour gagner un avantage.*

## Critiques

Les critiques laissent une chance, aussi infime soit-elle, qu'un moins que rien réussisse l'impossible ou au contraire que le plus entraîné des professionnels rate un coup mille fois effectué auparavant. Cela permet de créer des rebondissements inattendus et souvent de marquer les esprits des joueurs.

- Si le jet de dé indique un triple (111, 222, 333, 444, 555 ou 666), c'est un « critique ».
- Si le chiffre du triple est inférieur ou égal à la caractéristique testée, alors c'est une réussite critique ! L'action est automatiquement réussie, même si le nombre de réussites nécessaires pour vaincre la difficulté n'est pas atteint. En outre l'action est réussie au-delà des espérances du personnage, quelque chose d'extraordinaire se passe : on peut voir un rayon de soleil qui indique un chemin, avoir un coup de chance exceptionnel qui évite qu'un personnage soit tué...
- Si le chiffre du triple est supérieur à la caractéristique testée, alors c'est un échec critique ! L'action est automatiquement ratée, même si le nombre de réussites nécessaires pour vaincre la difficulté est atteint. En outre l'action est ratée au-delà de toute attente, quelque chose d'extraordinaire se passe : le PJ se blesse, casse son matériel, un PNJ devient agressif...

## Actions en opposition

Quand le personnage s'oppose directement à un adversaire pour savoir qui est le meilleur — une course poursuite, repérer un adversaire qui se cache, etc. — chacun effectue un jet de la Caractéristique appropriée. Celui qui obtient le plus de SUCCÈS l'emporte ! En cas d'égalité, le Meneur de Jeu peut demander un nouveau jet, donner l'avantage au personnage du joueur ou déclarer un match nul.

Un exemple ?

*Pierre tente d'échapper à la surveillance d'un garde. Il tente d'être discret mais n'obtient aucun SUCCÈS (avec 1 en PHYSIQUE peu de miracle), tandis que le garde en obtient 2 (c'est son job après tout). Pierre est repéré !*

Il est parfois nécessaire de quantifier la réussite ou l'échec d'une opposition. Dans ce cas, il suffit de calculer la différence entre le nombre de succès des participants.

Dans l'exemple ci-dessus, le garde obtient (2-0) 2 succès.

## Actions de groupe

Certaines fois, tous les personnages accomplissent une action en commun, en s'entraïdant les uns les autres - escalader une falaise, pousser une voiture, etc. Quand c'est le cas, toutes les joueurs effectuent un jet avec la qualité appropriée contre la difficulté fixée par le MJ.

## Version simple et efficace

Si la majorité des personnages réussit, alors tout le monde réussit ensemble. Sinon, tout le monde échoue.

## Version avancée

Si vous souhaitez pousser le curseur de la simulation ou pour marquer le coup lors de certaines actions importantes pour votre aventure, vous pouvez utiliser cette méthode :

Multipliez le nombre de personnages impliqués dans l'action par la difficulté de l'action. Le résultat donne le nombre total de succès à obtenir pour réussir l'action de groupe en additionnant tous les succès des participants.

Exemple : 4 personnages participent à l'action. La difficulté est moyenne (2). Il faut donc qu'ils obtiennent au moins ( $4 \times 2$ ) 8 succès au total pour réussir tous ensemble. Sinon, tout le monde échoue.

## Actions longues

Certaines tâches sont longues à réaliser et pourtant le temps manque. Le MJ doit alors décider :

- Du nombre de succès à obtenir pour finir la tâche : généralement 4 pour une tâche relativement rapide et jusqu'à 16 ou 20 pour une tâche longue et éreintante.
- Du temps nécessaire pour effectuer un jet : d'un jet par minute de travail jusqu'à un jet par heure ou même par jour.
- Si nécessaire, le MJ peut aussi définir le temps maximum disponible pour réunir le nombre de succès ou les conséquences de la période qui s'écoule.

Certaines de ces tâches peuvent être réalisées par tous les personnages ensemble : ils accumulent les succès de tous les jets. D'autres fois, seul un personnage à la fois peut travailler (mais il peut passer le relai).

## Sauvegardes

Parfois, les tests ne sont pas à l'initiative des actions des PJ, mais en réaction afin d'éviter ou réduire un danger extérieur qui menace le personnage.

La mécanique est la même que le test classique et il suffit d'1 réussite pour que la sauvegarde soit

réussie.

- **Physique** : tout ce qui relève du corps, de la vigueur, de la survie matérielle.
- **Mental** : tout ce qui relève de l'esprit, de la concentration, de la résistance psychique ou magique.
- **Social** : tout ce qui relève du charisme, de la volonté face aux autres, de la résistance aux pressions sociales ou surnaturelles liées à l'interaction.

## Action !

Les personnages vont certainement vouloir réaliser quelques prouesses physiques. On applique la même méthode que pour l'investigation. On peut par exemple avoir besoin de déterminer le résultat des actions suivantes :

### Casser quelque chose

Test de Physique avec un niveau de difficulté qui dépend de la solidité de l'objet que l'on veut réduire en miettes.

- Casser la serrure d'une porte ou d'une fenêtre pour entrer par effraction : facile.
- Passer à travers une cloison : moyen.
- Briser des menottes ou des chaînes pour se libérer : difficile.

### Se déplacer sur terre

Test de Physique avec un niveau de difficulté qui dépend de la nature du terrain.

- Grimper à un arbre ou sur un mur : facile.
- Sauter par-dessus un précipice : moyen.
- Courir en forêt : difficile.

### Se déplacer sur ou sous l'eau

Test de Physique avec un niveau de difficulté qui dépend de l'adaptation naturelle à l'eau du peuple du personnage et du mode de déplacement.

- Nager en surface par temps calme : facile.
- Piloter une embarcation flottante : moyen.
- Piloter un véhicule sous-marin ou un scaphandre : difficile.

### Se déplacer dans l'air ou l'espace

Test de Physique avec un niveau de difficulté qui dépend du véhicule.

- Se déplacer en apesanteur : facile.
- Piloter un véhicule antigravité ou un petit vaisseau : moyen.
- Esquiver le tir des ennemis ou calculer la meilleure route stellaire : difficile.

### Se déplacer en silence ou se cacher

Test de Physique avec un niveau de difficulté qui dépend de la vigilance de celui auquel on essaye

d'échapper.

- Surprendre un quidam : facile.
- Passer inaperçu aux yeux d'un gardien ou d'une patrouille : moyen.
- Se cacher d'un animal : difficile.

Cette action peut aussi être résolue avec un **test en opposition**. Cela est même recommandé pour les actions contre des personnages importants de l'histoire.

## Course poursuite

Le MJ détermine tout d'abord la distance entre les poursuivants et les poursuivis. Cette distance est ensuite convertie en un nombre abstrait de crans, généralement entre 1 (si la distance est courte) et 5 (si la distance est longue).

Ensuite chaque protagoniste de la course-poursuite doit réaliser un test de Physique en fonction de son moyen de transport (cf. ci-dessus), avec un avantage/désavantage en fonction du terrain. Chaque succès obtenu par les poursuivants réduit l'écart d'un cran. Chaque succès obtenu par les poursuivis augmente l'écart d'un cran.

La course poursuite se termine quand l'écart est réduit à 0 (dans ce cas, les poursuivants ont rattrapé les poursuivis) ou quand l'écart atteint 10 (dans ce cas, les poursuivis ont semé les poursuivants).

Évidemment, tout cela ne vaut que si les poursuivants et poursuivis vont grosso modo à la même vitesse (si les deux sont à pied, ou les deux sont en voiture). Si l'un des participants utilise un moyen de transport beaucoup plus rapide que l'autre, la course-poursuite n'est pas utile : celui qui a le moyen de transport le plus rapide atteint automatiquement son but, sauf si un décor particulier complique les choses (course de motos-jets dans une zone de récifs, par exemple).

## Investigation

Les scénarios comportent souvent une enquête. Dans un premier temps, les PJ tentent d'obtenir des informations et recueillir des preuves.

Avant tout jet de dés, le MJ peut décréter une réussite automatique si le personnage a la bonne idée au bon moment (ou la phrase qui fait mouche dans l'esprit de son interlocuteur, le bon matériel, etc.). Une bonne idée ne doit jamais être bloquée par un test raté !

### Obtenir des informations d'un individu peu coopératif

Test de Social avec un niveau de difficulté qui dépend de la nature de l'information. Le MJ peut appliquer un désavantage ou avantage en fonction de la relation avec la personne.

- Demander à un quelqu'un s'il a entendu ou vu quelque chose : facile.
- Demander à un spécialiste de faire des recherches pour le compte du personnage : moyen.
- Recueillir la confession d'un criminel : difficile.

### Obtenir une autorisation d'un individu

Test de Mental avec un niveau de difficulté qui dépend de la nature de l'autorisation. Un désavantage

est appliqué si l'individu est méfiant.

- Demander au gardien le droit de pénétrer dans son bâtiment : facile.
- Obtenir un document officiel rapidement/par ruse/par tromperie : moyen.
- Ouvrir l'accès à une zone militaire : difficile.

## Trouver des indices dans un lieu

Test de Mental avec un niveau de difficulté qui dépend de la façon dont ils sont camouflés. Un désavantage est appliqué si l'indice est crypté, par exemple.

- Trouver un journal personnel : facile.
- Trouver des douilles après une fusillade en forêt : moyen.
- Trouver des traces de sang dans un lieu qui a été nettoyé avec soin : difficile.

## Echecs

Lors d'une investigation, un échec ne doit pas laisser l'intrigue faire du sur-place. Le résultat ne doit donc pas être : tu ne trouves rien, ou cela ne marche pas. Un échec doit induire un rebondissement négatif annexe : une alarme sonne ou l'interlocuteur se vexe, une perte de temps précieux, etc.

Dans tous les cas, même en cas d'échec, le personnage devrait trouver quelque chose, un indice même mineur.

## Combat

C'est l'heure de se battre ! Comme la vie des héros est en jeu, les règles doivent être précises. Voyons donc comment procéder.

Le combat est décomposé en tours. Chaque tour dure environ 6 secondes.

### On agit dans quel ordre ?

Chaque personnage agit par ordre décroissant de Physique. Si plusieurs personnages ont la même valeur de Physique, ils agissent dans cet ordre :

1. Les animaux ;
2. Les robots ;
3. Les non-humains
4. Les humains ;
5. Les autres types de créatures.

S'il y a encore une égalité après cette précision, les personnages incarnés par des joueurs agissent avant ceux dirigés par le MJ.

### Que peut faire un personnage qui agit ?

Un personnage effectue deux actions par tour parmi les six actions de combat suivantes :

#### Attaquer

**Vous ne pouvez choisir cette action qu'une seule fois par activation.**

Pour une action, le personnage va pouvoir utiliser son arme contre un adversaire à portée d'arme ou de tir (qui dépend de l'arme utilisée). Le personnage doit effectuer un test de Physique. Pour toucher sa cible, le personnage doit obtenir 1 succès, sauf si les circonstances sont complexes.

- En cas de réussite critique : les dégâts de base de l'arme sont doublés.
- En cas d'échec critique : l'arme est cassée ou rendue inopérante.

### **Déclencher une maîtrise**

Certaines maîtrises ne peuvent être utilisées que si l'on dépense une action (voire deux).

#### **Préparer son coup**

En dépensant une action juste avant de porter une attaque le personnage peut, lorsqu'il effectue son test d'attaque, bénéficier d'un avantage.

### **Se défendre**

En dépensant une action, le personnage se met en position défensive. Jusqu'au début de sa prochaine activation, tout adversaire qui le prend pour cible doit obtenir 1 succès supplémentaire pour le toucher.

En dépensant deux actions, le personnage se met en position défensive totale. Jusqu'au début de sa prochaine activation, tout adversaire qui le prend pour cible doit obtenir 2 succès supplémentaires pour le toucher.

Vous pouvez aussi déclencher ces actions pendant le tour d'un adversaire pour augmenter ses chances de rater son tour (vous êtes considéré comme étant en position défensive totale). En contrepartie, vous n'agissez pas lors de votre prochaine activation. Notez qu'il est impossible de se mettre en position défensive « simple » en réaction à une attaque adverse.

### **Se déplacer**

Ces déplacements s'entendent en situation de combat ou de poursuite. Hors situation de stress, il est inutile de mesurer la vitesse de déplacement.

- Sur le sol ou dans l'air : le personnage se déplace de 10 mètres dans n'importe quelle direction par action. En dépensant 2 actions, un personnage peut donc se déplacer de 20 mètres par activation. Si le déplacement se déroule sur un terrain difficile (sable mou, broussailles, etc.) ou dans des conditions extrêmes (lors d'un tremblement de terre, etc.), le personnage doit effectuer un test de Physique par action. Chaque succès lui permettra de se déplacer de 2 mètres. Un personnage au sol peut utiliser une action pour se relever. Un succès critique double la distance.
- Dans l'eau : le personnage se déplace de 5 mètres dans n'importe quelle direction par action. En dépensant 2 actions, un personnage peut donc se déplacer de 10 mètres par tour. Un terrain difficile, comme une zone de récifs, entraîne un désavantage.

### **Aider ou Gêner**

Le but est d'utiliser son action pour offrir un avantage à un camarade sur un test ou d'infliger un désavantage à un adversaire. L'action Aider ou Gêner est automatiquement réussie.

### **Les dégâts**

Un personnage touché par une attaque subit un nombre de points de dégâts de base qui dépend de

l'arme utilisée. Chaque point de dégât fait perdre 1 PE au personnage. Si l'attaquant dispose d'un Facteur de puissance (FP) dont le domaine correspond à l'arme, les dégâts sont augmentés d'autant.

- 1 point de dégâts : coup de poing, coup de pied, arme improvisée, tonfa, taser.
- 2 points de dégâts : arc, couteau, dague, bâton, cran d'arrêt, rasoir, pistolet léger, cocktail Molotov, harpon, javelot.
- 3 points de dégâts : arbalète, épée, hache, machette, lance, trident, pistolet ou revolver de gros calibre, pistolet mitrailleur, grenade, fouet électrique, coup de poing/pied avec une exoarmure.
- 4 points de dégâts : canon scié, fusil à pompe, fusil d'assaut, fusil de sniper, mines.
- 5 points de dégâts : les armes montées sur les véhicules, vaisseaux, exoarmures telles que les canons, missiles, rayons laser, torpilles, etc. Généralement, un Facteur de puissance s'ajoute à cette base de dégâts en fonction de la puissance de sa source.

*Pour référence, un véhicule possède de 5 à 10 PE et il est insensible aux dégâts des armes légères. Le MJ décide au cas par cas les effets des armes contre les véhicules.*

Certains dégâts s'étalent sur plusieurs tours, c'est le cas des asphyxies, des noyades, du feu, des poisons, etc. Un personnage confronté à ce type de dégâts subit un nombre de points de dégâts qui dépend de la situation (entre 1 et 3 points par tour). Chaque point de dégâts fait perdre 1 PE par tour au personnage. Les dégâts s'arrêtent si le personnage bénéficie de soins.

- 1 point de dégâts par tour : feu d'une torche, asphyxie, noyade, venin, etc.
- 2 points de dégâts par tour : feu de camp, jet d'acide, poison, etc.
- 3 points de dégâts par tour : lave, bain d'acide, poison extrêmement virulent, etc.

## Aggravation

Si l'attaquant obtient plus de succès que nécessaire pour toucher sa cible, il cause des dégâts supplémentaires. Les dégâts de base de l'arme sont alors majorés du nombre de succès supplémentaires obtenus.

## Protections

Les protections permettent de réduire les dégâts encaissés. Chaque point de protection réduit 1 point de dégât.

Rappel : le **Facteur de puissance** (FP) s'applique s'il est adapté. Il augmente d'autant la protection d'un personnage ou d'un véhicule.

- 1 protection : Gilet pare-balles, cuir renforcé, cotte de mailles, petit bouclier, etc.
- 2 protections : Armure de plaque, grand bouclier, etc.
- 3 protections : Armure de combat moderne ou futuriste, etc.
- 4 protections : Blindage de véhicule, protection surnaturelle, etc.

## Les dégâts automatiques

Certains dégâts ne peuvent pas être évités, comme ceux de certains extraterrestres ou des prodiges. On dit qu'ils sont automatiques. Ils sont de nature psychique ou magique et aucune protection physique ne peut être prise en compte pour les éviter.

## Effet des dégâts

### Affaibli

Un être vivant dont les PE sont à 1 ou 2 est affaibli. Il subit alors un désavantage sur toutes ses actions. Les robots ne sont pas affaiblis par la perte de PE.

### Gravement blessé

Un personnage dont les PE sont nuls (0 PE) perd connaissance pendant 1 minute puis il ne peut plus agir concrètement tant qu'il ne récupère pas au moins 1 PE. Le personnage peut seulement marmonner et effectuer des gestes faibles et sans précision. Sans soins spécifiques, un être vivant doit attendre une demi-journée (cf. guérison) pour revenir à 1 PE.

### État critique

Un personnage dont les PE sont négatifs est dans un état critique. Il doit être soigné (ou réparé dans le cas d'un robot).

Si personne ne lui vient en aide, il reprend conscience (avec 0 PE et donc gravement blessé) au bout de deux minutes. Il ne peut plus agir concrètement selon la règle évoquée ci-dessus. Une fois soigné, naturellement ou grâce à une intervention extérieure (sauf si stabilisation, voir ci-dessous), il garde une séquelle à vie déterminée par le MJ en fonction de la situation (le personnage gagne le défaut Infirme). Le joueur devra en tenir compte dans son interprétation et la description des actions de son personnage.

### Mort ?

Les personnages de joueurs sont des héros, ils peuvent être mis hors d'état, gravement blessés, mais ils ne peuvent pas mourir sans l'accord du joueur et du MJ.

Pour les personnages non-joueur (PNJ), sauf si la situation l'impose, considérez plutôt qu'ils sont mis hors d'état de nuire pour la durée du scénario. Qui sait ? Ils pourront éventuellement revenir dans un futur scénario pour se venger des personnages !

## Guérison

### Guérison naturelle

- Un être vivant récupère ses PE à raison de 1 par demi-journée.
- Un robot récupère 1 PE par heure s'il est branché sur une source de courant externe.

### Soins

En dépensant deux actions, le personnage peut stabiliser un autre personnage en état critique au contact. Ce dernier reprend conscience et devient gravement blessé (0 PE).

Il peut aussi essayer de se stabiliser lui-même au prix d'un test difficile de Physique. S'il réussit, il devient gravement blessé (0 PE).

Être stabilisé ou se stabiliser évite de souffrir d'une éventuelle séquelle.

Dans un environnement calme et propre, un test de Mental permet de soigner un être vivant ou de réparer un robot. Chaque succès obtenu fait regagner au patient 1PE.

Les robots regagnent un nombre de PE égal au double de leur score de Physique.

- En cas de réussite critique : les PE récupérés sont doublés.
- En cas d'échec critique : le patient gagne le défaut Infirm.

Un exemple ?

*Jules poursuit un suspect, déjà blessé à l'épaule, dans un entrepôt, avec pour seule arme son courage. Au premier tour, le suspect se retourne l'arme au poing et tire sur Jules, qui lui fonçait dessus. Jules agit en premier (il a un **PHYSIQUE** de 4 alors que son adversaire à 3). Il fait un roulé-boulé pour éviter le tir (action de se défendre) cela augmente sa défense à 3. Son agresseur tire et obtient 2 SUCCÈS... Il loupe !*

*Sans son roulé boulé, Jules aurait perdu 2 PE (1 par SUCCÈS) + 2 parce que le suspect tire avec un pistolet léger, soit la perte d'un total de 4 PE. Heureusement que Jules sait esquiver.*

## Équipement

Ce chapitre explique les règles concernant l'argent, l'équipement et les véhicules.

## Richesse, monnaie & troc

Pour simplifier la gestion de l'argent et des biens lors des parties, nous utilisons un niveau de richesse et un niveau de prix. Le croisement entre le niveau de richesse et le niveau de prix donne la difficulté du jet de Social pour acquérir l'objet :

- En cas de réussite, le personnage acquiert le bien ou la ressource.
- En cas d'échec, cela est trop cher pour lui, le personnage n'a pas les fonds nécessaires disponible. Il devra trouver un autre moyen pour acquérir le bien...

| Niveau de richesse    | Prix bon marché | Prix moyen  | Prix élevé | Prix luxe  | Hors de prix         |
|-----------------------|-----------------|-------------|------------|------------|----------------------|
| <b>Pauvre</b>         | Moyen           | Difficile   | Impossible | Impossible | Impossible           |
| <b>Classe moyenne</b> | Facile          | Moyen       | Difficile  | Impossible | Impossible           |
| <b>Riche</b>          | Automatique     | Facile      | Moyen      | Difficile  | ImpossibleImpossible |
| <b>Richissime</b>     | Automatique     | Automatique | Facile     | Moyen      | Difficile            |

Plusieurs personnages peuvent mettre en commun leur ressources pour augmenter le niveau de richesse. Cette augmentation est laissée à l'interprétation du MJ.

Si vous souhaitez pousser la simulation plus loin, voici quelques options :

- **Négociier** : Il est possible de faire baisser le niveau de prix avec une bonne négociation. Pour cela, il faut faire un test de Social en opposition avec le vendeur. Chaque réussite permet de faire baisser le niveau de prix d'un cran.
- **S'enrichir et s'appauvrir** : lors du test de l'achat si le joueur obtient une réussite critique, le niveau richesse de son personnage augmente d'un cran et à l'inverse s'il obtient un échec critique, le niveau de richesse diminue d'un cran.

## Description du matériel

Nous fournissons une sélection variée d'équipements. Nous vous invitons à créer les vôtres en fonction de votre univers.

### Traits

Toutes les armes et équipements ont des « traits » permettant de décrire leur fonctionnement et d'en appliquer en jeu les effets (parfois narratifs, parfois en termes de règles, parfois les deux). Les armes ou véhicules armés ont aussi une valeur de dégâts et une autre de portée, qui correspondent aux dégâts qu'ils infligent et la distance maximale à laquelle on peut s'en servir.

La règle du bon sens prime sur toute contradiction apparente.

Voici la liste des traits :

- Aquatique : se déplace sur l'eau.
- Barrière : inflige des dégâts à tout ce qui passe au travers de la zone d'effet.
- Choc : inflige un choc à la victime (cf. encart)
- Contact : s'utilise au corps à corps, en mêlée avec l'adversaire.
- Discrète : n'est pas visible sans un examen Difficile.
- Distance (x m) : peut toucher une cible située à x m de distance.
- Entrave : une attaque réussie permet d'entraver ou d'agripper la cible (test de Physique Moyen pour se libérer).
- Équilibrée : facile à manier, elle vous octroie une relance lors d'un échec critique.
- Facteur de puissance : augmente d'autant les dégâts et les PE de l'équipement. Octroie aussi autant de succès automatiques sur tous les tests liés à sa nature.
- Fragile : peut se casser en cas de mauvaise manipulation ou de chute.
- Qualité supérieure : ignore les malus et effets négatif
- Lente : demande un minimum de préparation (-1 en initiative) ou se déplace lentement.
- Lourde : maniement difficile (un désavantage si le Physique est inférieur à 3 ou nécessite un équipage.
- Percutant : bouscule les ennemis touchés, ce qui permet de faire reculer ou les faire trébucher (au choix du MJ) en plus des effets normaux de l'attaque.
- Perforant : ignore les armures.
- Rapide : facile à dégainer (+1 en initiative) ou se déplace plus vite que la normale.
- Sonore : ne peut pas être dissimulé, bruyant et attire l'attention.
- Survie : peut donner un avantage pour les tests liés à la survie (à la discrétion du MJ).
- Subaquatique : fonctionne sur l'eau et sous l'eau.
- Technologique : il est nécessaire d'avoir le rang 1 de Technologie pour l'utiliser.
- Volant : se déplace dans les airs.
- Zone (x m<sup>2</sup>) : peut toucher plusieurs cibles situées dans une zone de x m<sup>2</sup>. Vous devez répartir les dégâts infligés entre les cibles.

#### *Armes de Choc*

En plus des dégâts, cette arme a une seconde valeur qui correspond au choc infligé (ex : fusil à

pompe, 4 dégâts, choc 2 ; grosse masse 2 dégâts, choc 3).

Si après avoir subi des dégâts de l'arme, la cible a autant ou moins de PE que la valeur de choc, elle est sonnée. Un personnage sonné est incapable d'agir jusqu'à la fin du combat.

Un PJ ou un PNJ majeur a droit à un test moyen de Physique pour éviter l'effet mais il perd tout de même sa prochaine action.

*Version mini ?*

*Allez droit au but en supprimant les Traits de l'équipement. Cela enlève de la profondeur, mais cela sera plus simple à gérer.*

*Exemple : Le baton fait 1 Dégât. Tout simplement.*

## Armes

### Filet (0 dégât)

*Entrave, Subaquatique, Distance (5 m)*

Armes de chasse et de pêche permettant d'attraper sa proie.

### Armes improvisées (1 dégât)

*Discrète, Subaquatique, Contact, Distance (5 m)*

Les armes improvisées sont des outils, des bouts de bois, des barres de fer, des tabourets de comptoir, etc. Bref tout ce qui n'est pas conçu pour faire des dégâts, mais qui, utilisé avec de l'imagination, peut en faire.

### Bâton (gourdin, matraque, etc.) (1 dégât)

*Discret, Équilibré, Contact*

Arme simple et très courante permettant d'attaquer et de se défendre.

### Coup de poing, de tête, de pied (1 dégât)

*Discrète, Subaquatique, Contact*

Toutes les armes naturelles utilisables au corps en corps.

### Fouet (1 dégât)

*Entrave, Rapide, Subaquatique, Distance (5 m)*

Armes basiques permettant d'infliger des dégâts ou d'agripper.

### Taser (1 dégât)

*Entrave, Contact ou Distance (10 m)*

Cette arme non létale à impulsion électromagnétique est utilisée pour l'autodéfense et par les agents de sécurité du monde entier. Elle projette 2 dards et une décharge de plusieurs dizaines de milliers de volts paralysant la cible pendant plusieurs secondes.

### Cocktail Molotov (2 dégâts)

*Lent, Sonore, Distance (Physique x 3 m)*

Explosif inflammable artisanal à la portée de tous. Il occasionne des dégâts par le liquide enflammé (généralement de l'alcool ou de l'essence) qu'il libère quand il explose.

**Couteau (dague, etc.) (2 dégâts)***Discret, Rapide, Subaquatique, Contact*

Couteau avec une lame d'au moins 15 cm bien aiguisée.

**Harpon (2 dégâts)***Entrave, Perforante, Subaquatique, Contact et Distance (Physique x 3 m)*

Lance dont la pointe est munie d'un crochet afin de ressortir facilement les proies de l'eau. Cette arme est très prisée des pêcheurs.

**Masse (2 dégâts)***Lente, Percutante, Sonore, Contact*

Gros marteau utilisé lors des travaux pour abattre des morceaux de maçonnerie. Utilisée en tant qu'arme, elle peut occasionner de sérieux dégâts, même si son maniement n'est pas facile.

**Pistolet léger (2 dégâts)***Discrète, Sonore, Distance (20 m)*

Arme de poing assez répandue malgré qu'il soit nécessaire d'avoir une autorisation pour en porter une dans la plupart des régions.

**Épée (3 dégâts)***Contact*

A une ou à deux mains, courte ou longue, l'épée est un classique redoutable.

**Fouet électrique (3 dégâts)***Barrage, Entrave, Rapide, Sonore, Technologique, Distance (5 m)*

Évolution technologique du fouet basique, la version électrique inflige plus de dégâts.

**Grenade (3 dégâts)***Lente, Sonore, Subaquatique, Distance (Physique x 3 m), Zone (5 m)*

Explosif de type militaire sa circulation est très limitée. Il existe aussi des versions fumigènes, gaz ou lumineuse n'infligeant pas de dégâts.

**Hache (machette, etc.) (3 dégâts)***Contact*

Arme courante utilisée aussi comme simple outil.

**Lance (javelots, etc.) (3 dégâts)***Contact et Distance (Physique x 3 m)*

Arme courante utilisée par de nombreux peuples. Il existe des versions paralysantes dans le futur.

**Lance-flammes (3 dégâts)***Barrage, Lente, Lourde, Sonore, Distance (10 m), Zone (3 m)*

Arme impressionnante destinée à faire des dégâts par le feu. Elle est composée de deux réservoirs portatifs attachés dans le dos et d'une lance crachant un liquide inflammable.

**Pistolet lourd (3 dégâts)***Sonore, Distance (80 m)*

Grosse arme de poing utilisant de munitions de gros calibres.

### **Pistolet mitrailleur (3 dégâts)**

*Barrage, Lourde, Sonore, Distance (50 m), Zone (3 m)*

Grosse arme de poing utilisant de munitions de gros calibres.

### **Canon scié (4 dégâts)**

*Sonore, Distance (10 m), Zone (2 m)*

Arme de chasse transformée pour arroser une zone.

### **Fusil d'assaut (4 dégâts)**

*Lourde, Sonore, Distance (80 m)*

Arme d'intervention militaire.

### **Fusil de sniper (4 dégâts)**

*Lente, Sonore, Distance (200 m)*

Arme d'intervention à longue distance couplée à un viseur laser. Peut être équipée d'un silencieux.

### **Mine (4 dégâts)**

*Lente, Sonore, Subaquatique, Technologique, Zone (5 m)*

Explosif terrestre ou sous-marin destiné à occasionner des dégâts aux véhicules.

## **Armures & combinaisons**

### **Armure médiévale**

*Lourde, Lente, Sonore, Prix élevé*

Plastron en cuir bouilli ou clouté, cotte de mailles, etc.

### **Exoarmures / Exotanks**

*Entrave, Lourde, Lente, Sonore, Technologique, Prix luxe, FP(2)*

Les exoarmures sont un croisement entre un tank et une armure high-tech individuelle. Elles protègent son utilisateur et lui octroient une force et une endurance surhumaines : ils peuvent éventrer la coque d'un vaisseau spatial ou un mur de béton. On trouve des variantes non armées dans le civil, notamment pour des ouvriers dans les chantiers spatiaux et terrestres. Les modèles militaires sont équipés de mitrailleuses lourdes et de griffes géantes. Il en existe de toutes les tailles : cela varie de 2 à 4 mètres de haut en général.

### **Scaphandre de plongée**

*Lent, Lourd, Subaquatique, Technologique pour les plus sophistiqués, Prix luxe*

Utile pour plonger à de grandes profondeurs, avec un équipement spécial. Il existe de nombreux modèles différents, avec ou sans bouteilles, parfois avec juste un masque et un tuba.

## **Communication**

### **Brouilleur**

*Fragile, Sonore, Technologique, Prix moyen*

Les brouilleurs sont utilisés par les pirates et les militaires pour brouiller leur signal sonar et les faire

disparaître dans la « friture ». Ils sont en général illégaux. Ce sont des boîtes noires d'une cinquantaine de centimètres de côté.

## **Holo**

*Lent, Lourde, Technologique, Prix luxe*

Souvent couplé aux smartphones très haut de gamme, on trouve aussi cet outil visuel étonnant séparément, généralement dans les entreprises terriennes, dans les vaisseaux spatiaux ou les gros navires. La connexion nécessite beaucoup de puissance. Le holo filme et projette en trois dimensions deux interlocuteurs. Il est cependant impossible de faire passer l'hologramme pour une personne réelle.

## **Micro-espion**

*Discret, Fragile, Technologique, Prix élevé*

De la taille d'une puce, ce micro-espion est amphibie et émet un faible signal radio et ultrasons pour géolocaliser son porteur.

## **Smartphones et tablettes**

*Subaquatique, Survie, Technologique, Prix moyen*

Classique indémodable, le smartphone et la tablette sont tellement courants parmi les humains que personne n' imagine vivre sans. Certains l'ont même greffé dans leur peau. Sécurisé par l'empreinte rétinienne ou digitale, il sert à communiquer à distance, à payer des biens et à naviguer dans les réseaux virtuels. Il intègre de nombreux outils comme une boussole électronique, une analyse de la météo, mais aussi une Intelligence artificielle qui coordonne la vie quotidienne de l'utilisateur.

## **Sonar portable**

*Subaquatique, Technologique, Prix élevé*

Ce petit sonar portable peut être accroché au bras du plongeur. Il repère tout mouvement de créature ou de navire produisant du bruit dans les 200 mètres à la ronde. Son analyse peut être paramétrée facilement.

## **Outils & survie**

### **Drones**

*Discret, Rapide, Technologique, Prix élevé*

Il existe une myriade de modèles de drones : civils pour les ouvriers, les journalistes et les explorateurs, ou armés pour les autres. Amphibies, volants, dotés d'intelligence artificielle ou pilotés à distance, avec ou sans bras mécaniques, les variations sont nombreuses

Canot de sauvetage gonflable

*Aquatique, Lourd, Survie, Prix moyen*

Ce canot robuste jaune fluo emporte jusqu'à 2 personnes. Il se présente sous la forme d'une boîte souple et légère (qui utilise à peu près la moitié d'un sac à dos) et il se gonfle en tirant un fil en quelques secondes. Il intègre un petit pare-soleil/parapluie, une puce de géolocalisation qui émet automatiquement un signal de détresse aux satellites et aux navires proches. Il existe des modèles plus grands, mais dont la taille « au repos » s'agrandit proportionnellement et qui fournissent alors de véritables abris flottants pour dix personnes. Des panneaux solaires souples lui fournissent de l'énergie.

## Cuve médicale

*Lourd, Technologique, Survie, Prix élevé*

Ces cuves, très coûteuses, permettent de régénérer un corps vivant sérieusement blessé et d'accélérer sa guérison avec un liquide spécial. Elles sont utilisées dans les endroits sans réel support médical lourd, comme les vaisseaux spatiaux.

## Générateurs miniatures

*Lent, Lourd, Sonore, Technologique, Survie, Prix élevé*

Il existe plusieurs types de générateurs portables : les panneaux solaires, les générateurs hydrauliques et enfin ceux à hydrogène. Les deux premiers, facilement transportables, sont bon marché et efficaces

## Jumelles

*Fragile, Survie, Prix bon marché*

Ces jumelles légères, que l'on peut accrocher à sa tête pour libérer ses mains, disposent d'un mode permettant de voir dans le noir via l'infrarouge et d'indications électroniques de distance. Leurs images peuvent être projetées sans fil à d'autres équipements, comme les smartphones.

## Medikit / Trousse de secours

*Survie, Prix bon marché*

Ce kit contient des vaccins et des antidotes, des bandages, des liquides pour purifier les plaies et des pinces.

## Purificateur d'eau

*Lent, Lourd, Sonore, Survie, Technologique, Prix moyen*

Cette petite pyramide flottante, transportable dans un sac à dos, fonctionne grâce à l'énergie solaire. Elle permet de rendre l'eau de mer et l'eau douce potables.

## Rations

*Survie, Prix bon marché*

Grand classique des explorateurs et des militaires, ces petites rations lyophilisées et préparées industriellement permettent de manger à sa faim sur de très longues périodes. Leur goût, cependant, n'est pas fameux.

## Véhicules

### Aqua-Jet ou scooter des mers

*Aquatique, Équilibré, Rapide, Sonore, Prix élevé, FP(1)*

Ces véhicules individuels permettent de se déplacer très rapidement (jusqu'à 70 km/h) sur les mers (et les banquises, lorsqu'ils sont équipés de ski).

### Véhicule terrestre

*Rapide, Sonore, Prix élevé, FP(1)*

Voiture ou moto rapide [100 km/h] à moteur, il embarque jusqu'à quatre passagers, dont un pilote.

### Cargo spatial

*Barrière, Équilibré, Rapide, Sonore, Technologique, Volant, Prix luxe, Facteur de puissance 3*

Capable de transporter plusieurs tonnes de marchandises, un unique pilote nécessaire [si secondé par

un robot] et une dizaine de passagers. Malgré tout, il, mais il reste facilement manœuvrable. Il est aussi customisable : on peut lui ajouter des armes, par exemple.

### **Chasseur militaire**

*Barrière, Perforant, Rapide, Sonore, Technologique, Volant, Prix luxe, Facteur de puissance 5*

Les chasseurs militaires sont des engins volants qui embarquent un à deux pilotes et des armes lourdes, notamment des missiles air-air et air-sol, des mines et des torpilles. Ils volent aussi bien dans l'espace que dans les cieux d'une planète.

### **Hovercraft**

*Aquatique, Rapide, Sonore, Prix luxe, FP(2)*

Les hovercrafts sont très utilisés par les mercenaires, les pirates et certains colons peu soucieux de l'environnement. Ce sont des véhicules capables d'aller sur terre comme sur mer grâce à un coussin d'air. Ils embarquent jusqu'à 10 personnes, dont un pilote, et foncent jusqu'à 60 km sur mer et 30 km sur terre.

### **Navire de guerre**

*Aquatique, Barrière, Rapide, Technologique, Prix luxe, FP(6)*

Il existe de nombreux modèles de navires armés.

### **Sous-marin**

*Barrière, Discret, Percutant, Perforant, Lent, Lourd, Subaquatique, Technologique, Hors de prix, FP(7)*

Les sous-marins sont utilisés par toutes les factions technologiquement avancées. Ils sont armés de torpilles, de missiles mer-sol et de canons. Ils embarquent entre 5 et 200 membres d'équipage selon leur taille [qui peut être titanesque]. Ils sont équipés de canots motorisés, de sous-marins de poche, de drones, d'aquajets, de scaphandres de plongée, parfois de chasseurs et d'un système de brouillage électronique.

### **Véhicule tous-terrains**

*Rapide, Sonore, Prix luxe, FP(2)*

Leur moteur puissant et leurs roues énormes embarquent 5 personnes en plus du conducteur et sont adaptés aux reliefs escarpés. Certains modèles sont équipés de crochets, de câbles, de filets, de mitrailleuses ou de canons antiaériens.

### **Voiture volante**

*Équilibrée, Rapide, Sonore, Volante, Prix luxe, FP(1)*

Les voitures volantes sont fréquentes dans le futur. Certains modèles ressemblent à des hélicoptères sans hélices. La majorité des modèles sont conduits par un robot ou par une intelligence artificielle limitée.

# Annexes

## Probabilités

Voici les tables de probabilités de réussite du système 3D6. Les pourcentages ci-dessous indiquent la probabilité d'obtenir au moins le nombre de succès requis en fonction du score de la caractéristique.

### Jet normal (3d6)

| Difficulté \ Score           | 1      | 2      | 3      | 4      | 5      |
|------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|
| <b>Facile</b><br>1 succès    | 42,1 % | 70,4 % | 87,5 % | 96,3 % | 99,5 % |
| <b>Moyen</b><br>2 succès     | 7,4 %  | 25,9 % | 50,0 % | 74,1 % | 92,6 % |
| <b>Difficile</b><br>3 succès | 0,5 %  | 3,7 %  | 12,5 % | 29,6 % | 57,9 % |

### Jet avantage (4d6)

| Difficulté \ Score           | 1      | 2      | 3      | 4      | 5      |
|------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|
| <b>Facile</b><br>1 succès    | 51,8 % | 80,2 % | 93,8 % | 98,8 % | 99,9 % |
| <b>Moyen</b><br>2 succès     | 13,2 % | 40,7 % | 68,8 % | 88,9 % | 98,4 % |
| <b>Difficile</b><br>3 succès | 1,6 %  | 11,1 % | 31,3 % | 59,3 % | 86,8 % |

### Jet désavantagé (2d6)

□ Avec seulement deux dés, il est **impossible** d'atteindre une difficulté **Difficile (3 succès)**.

| Difficulté \ Score           | 1      | 2      | 3      | 4      | 5      |
|------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|
| <b>Facile</b><br>1 succès    | 30,6 % | 55,6 % | 75,0 % | 88,9 % | 97,2 % |
| <b>Moyen</b><br>2 succès     | 2,8 %  | 11,1 % | 25,0 % | 44,4 % | 69,4 % |
| <b>Difficile</b><br>3 succès | 0 %    | 0 %    | 0 %    | 0 %    | 0 %    |

## Jouer avec des enfants

Jouer avec des enfants demande d'adapter le rythme, la clarté, l'encadrement et les attentes. Ce chapitre propose des lignes simples pour que les séances restent fluides, sûres et amusantes.

### Rythme : des parties courtes et des scènes simples

Les enfants ont une attention limitée. Pour éviter fatigue et décrochage :

- Préférez des séances de 30 à 90 minutes selon l'âge.
- Découpez le Conte en scènes courtes avec un enjeu clair.
- Réduisez les temps d'attente : chacun doit agir régulièrement.
- Alternez les moments d'action, d'échange, d'écoute et de découverte.
- Mettez fin à la partie avant les premiers signes d'agitation ou de lassitude.

Astuce : une structure « problème → choix → conséquence » fonctionne très bien.

### Attention : capter et maintenir l'intérêt

Pour maintenir l'engagement des enfants :

- Présentez les situations de manière concrète et visuelle.
- Utilisez leurs centres d'intérêt si vous les connaissez (animaux, magie, nourriture...).
- Variez les approches : questions, objets à toucher, dessins rapides, mimiques.
- Donnez aux Figurants des traits simples et reconnaissables (voix, tic, phrase).
- Reformulez souvent et vérifiez leur compréhension par des questions courtes.

Les enfants réagissent bien à la répétition, aux petits mystères et aux décisions à choix limité.

### Progressivité des règles

Inutile d'expliquer tout le système avant de jouer. Ne cherchez pas la précision absolue : privilégiez la fluidité.

Procédez par étapes :

1. Commencer sans règles : description, choix, narration libre.
2. Introduire les jets de dés seulement lorsqu'une action est incertaine.
3. Expliquer les réussites et complications après un premier jet.
4. Ajouter les réserves quand ils maîtrisent le rythme du jeu.
5. Présenter les prodiges une fois les bases acquises.
6. Ajouter les relances
7. Enfin les avantages et désavantages

### Sécurité émotionnelle : un cadre clair et rassurant

Les enfants doivent savoir qu'ils évoluent dans un environnement sûr :

- Pas de violence détaillée ni de thèmes trop lourds.
- Les menaces doivent être symboliques plutôt que traumatisantes.
- Les PJ ne meurent pas : ils échouent, apprennent ou sont mis à l'écart.
- Permettez-leur de dire stop ou on change à tout moment.
- Assurez systématiquement une résolution positive ou au moins apaisée.

## Participation : encourager la créativité contrôlée

Les enfants aiment voir leurs idées influencer le Conte. Encouragez-les, mais donnez un cadre :

- Posez régulièrement des questions ouvertes mais simples.
- Valorisez leurs propositions, même imparfaites.
- Laissez-les créer des détails (nom d'un animal, couleur d'une porte...).
- Proposez deux ou trois choix clairs, plutôt qu'un large éventail d'options.
- Utilisez leurs idées pour nourrir la scène suivante.

## Clôturer une séance

Après la partie :

- Faites un tour de table : « Qu'as-tu préféré ? »
- Résumez ce que les personnages ont accompli.
- Donnez-leur un petit élément à retenir : un objet, un souvenir, un Figurant reconnaissant.
- Suggérez ce qui pourrait venir la prochaine fois.

## Ressources graphiques

### LOGO

Logo français HD 300DPI CMJN Froga39

English Logo HD 300DPI CMYK Froga39

## Liste des jeux

Voici la liste des jeux de rôle publiés utilisant le 3D6 Système :

- INS/MV : Génération perdue (5eme édition) ; Raise Dead Editions 2015
- Aquablue, le jeu d'aventures ; Studio Deadcrows 2021
- Livret découverte du jeu de rôle ; Asmodee 2022
- Donjons & Chatons, le jeu d'aventures ; Studio Deadcrows 2023
- Les collections de jdr « Esquisse » et « Ebauches » ; Studio Deadcrows 2026

## Licence ORC

Ce système de jeu est gratuit et publié sous licence Open Rpg Creative (ORC Licence).

| Avis de l'ORC                              | Ce produit fait l'objet d'une licence ORC détenue par la Bibliothèque du Congrès des Etats-Unis d'Amérique (TX 9-307-067) et disponible en ligne à différents endroits, notamment à l'adresse <a href="http://www.azoralaw.com/orcllicense">www.azoralaw.com/orcllicense</a> , <a href="http://www.gencon.com/orcllicense">www.gencon.com/orcllicense</a> et autres.<br>Toutes les garanties sont exclues comme indiqué dans cette licence. |
|--------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Attribution                                | Si vous utilisez notre Matériel sous Licence dans vos propres travaux publiés, veuillez nous créditer comme suit :<br><i>3D6 Système, Studio Deadcrows</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Matériel réservé                           | Aucun élément n'est désigné comme matériel réservé.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Matériel expressément désigné sous licence | L'intégralité du contenu publié désigné comme du matériel sous licence.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

## Version PDF hors-ligne ?

Voici une compilation PDF générée automatiquement à partir des pages de ce site web.

[Export](#)

## Notes de version

V1.0 : 15/07/2023

- Mise en ligne

V1.1 : 13/12/2023

- Correction de l'affichage des lignes manquantes du tableau des points de réussite (PR)
- Ajout d'un mode avancé pour les **actions de groupe**
- Restructuration des annexes
  - Ajout des notes de versions
  - Ajout du lien vers le **Discord**
  - Ajout d'un **export hors-ligne**

V1.2 : 18/04/2024

- Ajout de la section **équipement**

V1.3 : 18/04/2024

- Ajouts de précisions dans la section **équipements** sur la gestion de la richesse.
- Ajout d'une précision pour quantifier la réussite d'une action en **opposition**.
- Révision des **occupations**

V1.4 : 11/09/2025

- Ajout des **sauvegardes**

- Correction de l'exemple de **combat**
- Correction de quelques fautes

V1.5 : 17/09/2025

- Ajout de l'option Armes de choc (**équipement**)
- Précision sur la **maîtrise** Magie pour les univers sans magie
- Ajout annexes : **Jouer avec enfants** et **Ressources graphiques**

V1.6 : 26/01/2026

- Ajout des **probabilités** de réussite en annexes
- Correction de 2 liens morts dans la création de personnages

V1.7 : 22/08/2026

- Ajout des gammes Esquisses et Ebauches dans la liste des jeux
- Version anglaise
- Nouveau module d'export de PDF

## **Discutons**

Des remarques, des suggestions, des idées ? Vous avez créer un jeu utilisant le 3D6 Système ?

**Venez discuter sur le Discord consacré au 3D6 Système.**

# Les prodiges

## Utiliser les prodiges

La magie et autres pouvoirs surnaturels sont appelés les « prodiges ». Ils sont classés selon plusieurs types : Eau, Terre, Air, Feu, Vivant, Chaos.

- Symbolique de l'élément de la Terre : le sol, les minéraux, la croissance, la nourriture, la consistance, les passages, la stabilité, la chaleur, etc.
- Symbolique de l'élément de l'Air : le ciel, le froid, l'espace, le vent, la verticalité, l'altitude, l'abstraction, etc.
- Symbolique de l'élément de l'Eau : l'océan, le changement, l'adaptabilité, le reflet, la grâce, le silence, la dilution, le renouveau, l'horizontalité, etc.
- Symbolique de l'élément du Feu : les flammes, la chaleur, les incendies, la fumée, etc.
- Symbolique de l'élément Vivant : les constructions humaines, le corps humain, l'empathie, l'âme, les organisations sociales, les insectes, les animaux, les plantes, les oiseaux, les poissons et en général tout ce qui est vivant.
- Symbolique de l'élément Chaos : l'aléatoire, le maléfique, les démons, les anges, les dieux, et tout ce qui ne correspond pas aux précédents types de prodiges.

### Les dés magiques

Tous les personnages ayant au moins un rang dans la maîtrise Magie ou dans une maîtrise de prodige utilisent un dé de couleur différente. Il est nécessaire à l'utilisation des prodiges.

## Activer un prodige

Pour activer un prodige, il est nécessaire d'obtenir un succès sur un test de la caractéristique lié à l'effet du prodige (le MJ décide quelle caractéristique est concernée).

- S'il y a au moins un succès : le prodige s'active.
  - Si le dé magique n'a pas obtenu de succès : dépenser les PE indiqués.
  - Si le dé magique a obtenu un succès : ne dépenser aucun PE.
- S'il n'y a aucun succès : le prodige ne s'active pas. Dépenser les PE indiqués.

*Nouvelle action en combat :*

### Lancer un Prodige (1 fois par activation)

Le PJ fait un test de la caractéristique du prodige et dépense les PE requis.

- En cas de réussite critique : les PE dépensés sont récupérés.
- En cas d'échec critique : les PE dépensés sont doublés et le sort est sans effet.

Version mini ?

*Pour simplifier le système de magie, il suffit de considérer que chaque prodige ne peut être lancé qu'une fois par jour par le personnage.*

*Oubliez les dés magiques et le système d'activation. Il suffit de dépenser les PE et le sort se lance ! Tout simplement.*

## Résonance

La Résonance est un type de prodiges mineurs, généralement plus esthétiques ou narratifs que réelememnt utiles en jeu.

Il est nécessaire d'avoir le Rang 1 de la maîtrise Magie pour réaliser ces résonances. Il n'y a aucun test à faire, ils sont réussis automatiquement. L'effet doit bien entendu être symboliquement lié à l'élément et limité, car ils ne coûtent aucun PE. L'effet est décrit par le personnage avec l'accord du MJ et peut s'ajouter à l'action entreprise par le personnage.

Exemples de résonances :

- Terre : une fleur éclot dans la main du personnage, la terre tremble légèrement sous ses pieds, etc.
- Air : une brise fait voleter les feuilles autour du personnage, un souffle d'air froid vient glacer le cou de son ennemi, un oiseau vient se poser sur l'épaule du personnage, etc.
- Eau : un corail s'illumine autour du personnage, un nuage de pluie se forme, etc.
- Feu : une brindille ou une bougie s'enflamme, une brise chaude passe, etc.
- Vivant : cicatrise une plaie, calme une créature, etc.
- Chaos : un objet rouille ou pourri dans les mains du personnage.

## Liste des prodiges

Le MJ est invité à inventer des prodiges pour les besoins de ses aventures et à changer les types en fonction de l'univers de jeu.

Les prodiges sont classés par éléments puis par coût en Point d'Énergie (PE). Ils sont gradués selon leur niveau de puissance.

Un exemple ?

*Mon personnage chaman lance un prodige de Vague pour renverser une embarcation qui nous poursuit. Le MJ me demande un test de Physique (car il estime qu'il correspond à la force des vagues). J'ai 3 en Physique. Mes dés font 2, 3 (2 succès). Mon dé magique a fait 2 (un succès). Mon prodige s'active et je ne dépense aucun PE. Une vague renverse le navire ennemi !*

## Prodiges d'Air

### 1 PE

- Message : murmure un message court à distance (1 km).
- Perturbation : brouille un capteur ou radar si on le touche, jusqu'à l'aube.
- Vision : voit à travers les yeux d'un animal pendant 1H.

**2 PE**

- Bourrasque : une bourrasque renverse les cibles vivantes dans un cercle de 3 m de diamètre (ils sont désavantagés pour leur prochaine action).
- Cri de guerre : affaibli pour un tour une créature visible (elle n'aura que 1 action au prochain tour)

**3 PE**

- Éclair : un éclair descend des cieux et frappe une cible à vue, lui infligeant 3 dégâts.
- Bulle d'air : la cible peut respirer un air pur pendant 1H.

**4 PE**

- Comme un oiseau : pendant 1 minute, le personnage a conscience de tout ce qu'il pourrait voir s'il volait près des nuages.

**Prodiges d'Eau****1 PE**

Brume : le personnage est entouré de brouillard ou de bulles.

Vague : une vague bouscule un ennemi en surface (il sera désavantagé pour sa prochaine action).

Rappel pupille : partage un souvenir visuel avec la cible.

**2 PE**

Lame de fond : une vague balaie tout sur son passage (maximum 1km d'une côte).

Sauvetage : une cible qui était en train de se noyer est sauvée (elle refait surface plus loin, ou crache toute l'eau de ses poumons).

**3 PE**

Jet d'Eau : une trombe d'eau descend des cieux et frappe une cible à vue, lui infligeant 3 dégâts.

Appel marin : Attire ou éloigne un banc de poissons ou un mammifère marin proche.

**4 PE**

Branchie : une cible peut respirer sous l'eau pendant 1 journée.

**Prodiges de Terre****1 PE**

- Réparation : répare sommairement un objet basique.
- Poussière : un objet mécanique dysfonctionne.
- Refuge : trouve sans effort de quoi nourrir et abriter tout le groupe des PJ, durant un jour.

**2 PE**

- Nuée d'insectes : 3 points de dégâts à toutes les créatures dans un rayon de 10 m.
- Secousse : le sol tremble sous les pieds d'une cible à 10m. Elle tombe au sol et lâche ce qu'elle tenait en main.

**3 PE**

- Peau de pierre : réduit de 2 tous les dégâts pendant 1H.
- Domptage : calme, attire ou éloigne une créature terrestre agressive.

**4 PE**

- Guérison : guérit une cible d'un poison ou d'une maladie naturelle.

**Prodiges de Feu****1 PE**

- Torche : une flamme éclairant comme une torche pendant 1H.
- Coeur de feu : une cible au contact gagne 2 PE.
- Détonation : peut émettre un bruit dans une zone à vue.

**2 PE**

- Mur de feu : un rideau de flamme sort du sol de 2m de haut sur une longueur de 10m. Quiconque le traverse subit 2 points de dégâts.
- Fusion : peut faire fondre jusqu'à 1kg de métal.

**3 PE**

- Jet de flamme : une gerbe de flammes sort de la bouche du magicien et touche une cible à 10m lui infligeant 4 dégâts.
- Pluie de braise : des braises tombent du ciel sur une zone de 100 m2. Quiconque dans la zone subit 3 points de dégâts.

**4 PE**

- Vision du futur : le joueur pose trois questions fermées au MJ (oui/non) sur le scénario en cours. Le personnage reçoit ces réponses sous la forme d'une vision. Utilisable une fois par scénario.

**Prodiges du Vivant****1 PE**

- Langue universelle : peut comprendre une langue étrangère pendant 1H.
- Source de Vie : détecte une créature vivante cachée dans un rayon de 20 m.

- Soin mineur : une cible au contact récupère 1D6 PE.

## 2 PE

- Empathie : une cible à 10 m n'a que des intentions amicales à votre égard pendant 10 min.
- Protection : réduit de 2 tous les dégâts pendant 1H.

## 3 PE

- Soin majeur : une cible au contact récupère tout ses PE.
- Langage animal : peut parler avec un animal pendant 1H.

## 4 PE

- Résurrection : peut ramener à la vie (0 PE) un être vivant mort depuis moins de 10 minutes.

# Prodiges du Chaos

## 1 PE

- Parole du Chaos : sème le trouble dans un esprit. La cible sera désavantagée pour sa prochaine action.
- Entropie : un objet électronique à vue tombe en panne.
- Hasard : toutes les personnes en contact avec le lanceur lancent 1D6. Sur un 6, ils gagnent 1PE.

## 2 PE

- Evasion : le personnage est avantagé pendant 24h pour tous ces jets liés à une tentative d'évasion.
- Contre-coup : toutes les personnes en contact avec le lanceur perdent 1D6 PE.

## 3 PE

- Tempête anarchique : un champ d'énergie chaotique frappe une cible à vue, lui infligeant 3 dégâts.
- Chance : tous les alliés à vue sont avantagés pendant 1H.

## 4 PE

- Champ des possibles : le MJ décrit 3 actions possibles de la cible au prochain tour. Elle devra en exécuter une.