

M-SPACE

Nécessaire du maitre de jeu



Illustration de mike winkelmann aka. beeples, sous licence Creative Commons Attribution 4.0 International (https://en.wikipedia.org/wiki/en:Creative_Commons).

Cette aide de jeu compile des informations et des tableaux tirés du livre de règles de M-Space.

*Aide de jeu réalisée par Frédéric Arsac,
James Manéz et Benoît Tainturier*

Cette œuvre fait référence aux règles de Mythras Imperative, œuvre réalisée par The Design Mechanism et traduite en français par d100.fr sous le nom de Mythras Fondamentaux, avec l'autorisation de The Design Mechanism. Les logos et marques déposées de Mythras Imperative sont la propriété de The Design Mechanism.

The Design Mechanism n'offre aucune garantie sur la qualité, la viabilité ou l'adéquation de ce produit.

Clarence Redd© 2016

M-SPACE© FrostByte Books, 2020. Tous droits réservés

Version française de M-SPACE © d100.fr, 2021. Tous droits réservés

Version du 10 janvier 2022



Compétences standards (pages 14-15)

Compétence standard	% de base
Athlétisme	FOR + DEX
Bagarre	FOR + DEX
Canotage	FOR + CON
Chant	CHA + POU
Conduite	DEX + POU
Coutumes	INT x 2 + 40
Danse	DEX + CHA
Discrétion	DEX + INT
Dissimulation	DEX + POU
Endurance	CON x 2
Équitation	DEX + POU
Esquive	DEX x 2
Force Brute	FOR + TAI
Influence	CHA x 2
Langue Natale	INT + CHA + 40
Nage	FOR + CON
Perception	INT + POU
Perspicacité	INT + POU
Premiers Soins	INT + DEX
Savoir Régional	INT x 2
Style de combat	FOR + DEX
Tromperie	INT + CHA
Volonté	POU x 2

Compétences professionnelles (pages 16-20)

Compétence professionnelle	% de base	Compétence professionnelle	% de base
Acrobatie	FOR + DEX	Informatique	INT x 2
Apesanteur	DEX x 2	Ingénierie	INT x 2
Art	POU + CHA	Jeux de Hasard	INT + POU
Artisanat	DEX + INT	Jouer d'un Instrument	DEX + CHA
Astrogation	INT x 2	Langue (langue spécifique)	INT + CHA
Bureaucratie	INT x 2	Mécanique	DEX + INT
Combinaison Spatiale	DEX + INT	Médecine	INT + POU
Comédie	CHA x 2	Navigation	INT + CON
Commerce	INT + CHA	Orientation	IN + POU
Connaissance	INT x 2	Passepasse	DEX + CHA
Contrefaçon	DEX + INT	Pilotage	DEX + INT
Courtoisie	INT + CHA	Pistage	INT + CON
Crochetage	DEX x 2	Politique	INT + CHA
Culture	INT x 2	Recherche	INT + POU
Déguisement	INT + CHA	Science	INT x 2
Démolition	INT + POU	Séduction	INT + CHA
Détecteurs	INT + POU	Sens de la Rue	POU + CHA
Électronique	DEX + INT	Survie	CON + POU
Éloquence	POU + CHA	Télécommunication	INT x 2
Enseignement	INT + CHA		

Augmenter les compétences (page 35)

Une compétence ne peut être augmentée que par une seule autre compétence, qu'elle provienne du personnage ou d'un compagnon.

Augmentation = 20% de la compétence servant à l'augmentation.

Niveaux de réussite (pages 32-33)

- » Réussite : résultat d100 ≤ % compétence
- » Réussite critique : résultat d100 ≤ (% compétence)/10
- » Échec : résultat d100 > % compétence
- » Maladresse : résultat d100 = 99 ou 00
Cas spécial : 00 uniquement si % compétence > 100]

Fractions

Arrondir au supérieur

Jet d'opposition (page 34)

- » Chaque participant effectue un jet de compétence.
- » Le gagnant est celui qui obtient le meilleur niveau de réussite.
- » Si les participants obtiennent le même niveau de réussite (une réussite standard chacun, ou une réussite critique chacun), alors le gagnant est celui qui a le résultat le plus élevé au jet de dés, toujours dans la fourchette de réussite de sa compétence.
- » Si les deux participants échouent lors d'un jet d'opposition :
 - » Soit le maître de jeu relance les dés pour établir un gagnant. Il peut auparavant décrire la situation de façon à laisser planer le suspense.
 - » Soit le maître de jeu décide que les deux protagonistes ont échoué et décrit la situation.

Niveaux de difficulté (page 32)

Nv de diff.	Modificateur de compétence
Automatique	Pas besoin de lancer les dés
Très Facile	Doubler la valeur de la compétence
Facile	Augmenter de moitié la valeur de la compétence
Standard	Aucun ajustement
Difficile	Réduire la valeur de la compétence d'un tiers
Redoutable	Réduire la valeur de la compétence de moitié
Herculéen	Réduire la compétence à un cinquième
Sans Espoir	Aucune tentative n'est possible

Niveaux de difficulté simplifiés (page 33)

Nv de diff.	Modificateur de compétence
Automatique	Pas besoin de lancer les dés
Très Facile	+ 40 %
Facile	+ 20 %
Standard	Aucun ajustement
Difficile	- 20 %
Redoutable	- 40 %
Herculéen	- 80 %
Sans Espoir	Aucune tentative n'est possible

Actions de premiers soins (page 38)

Blessure	Traitement réussi
Asphyxie	La victime respire à nouveau.
Hémorragie	Le saignement est arrêté.
Empalement	L'objet emplant est retiré sans causer de dégâts supplémentaires à la victime.
Inconscience	Si l'inconscience n'est pas due à des poisons ou des narcotiques, le personnage reprend conscience.
Blessure Légère	Le traitement soigne 1d3 points de vie à la localisation blessée.
Blessure Sérieuse	La localisation blessée fonctionne partiellement et peut donc guérir naturellement.
Blessure Grave	Le traitement ne restaure pas les points de vie ou le fonctionnement de la localisation blessée. En revanche, il stabilise la localisation et évite une mort immédiate à cause des dégâts subis. Des talents de guérison plus importants sont nécessaires pour soigner une Blessure Grave.

Exemples de jets d'opposition (page 34)

Activités	Exemples d'opposition
Négociation/marchandage	Commerce vs Commerce, Influence vs Commerce
Course/poursuite	Athlétisme vs Athlétisme, Athlétisme vs Endurance, Équitation vs Équitation
Tromperie	Tromperie vs Perspicacité, Passepasse vs Perception
Se mettre hors de danger	Esquive vs Athlétisme, Esquive vs Mécanique, Esquive vs Équitation
Se cacher ou se déplacer discrètement	Discrétion vs Perception, Discrétion vs Pistage
Assoir son autorité	Influence vs Volonté, Tromperie vs Volonté
Tenir jusqu'au bout	Endurance vs Endurance, Endurance vs Force Brute
Influencer une foule	Éloquence vs Volonté
Épreuve de force	Force Brute vs Force Brute, Force Brute vs Endurance
Épreuve de volonté	Volonté vs Volonté, Séduction vs Volonté

Guérison de blessure

(page 73)

Blessure Légère : Vitesse de guérison en jours ;
Blessure Sérieuse : Vitesse de guérison en semaines ;
Blessure Grave : Vitesse de guérison en mois.

Résultats des jets différentiels (page 35)

Résultat du jet	Critique de l'antagoniste	Réussite de l'antagoniste	Échec de l'antagoniste	Maladresse de l'antagoniste
Critique du protagoniste	Aucun bénéfice	1 niveau de réussite pour protagoniste	2 niveaux de réussite pour protagoniste	3 niveaux de réussite pour protagoniste
Réussite du protagoniste	1 niveau de réussite pour antagoniste	Aucun bénéfice	1 niveau de réussite pour protagoniste	2 niveaux de réussite pour protagoniste
Échec du protagoniste	2 niveaux de réussite pour antagoniste	1 niveau de réussite pour antagoniste	Aucun bénéfice	Aucun bénéfice
Maladresse du protagoniste	3 niveaux de réussite pour antagoniste	2 niveaux de réussite pour antagoniste	Aucun bénéfice	Aucun bénéfice

Armes à distance	Dégâts	Portée	Cadence de tir	Recharge	Prix
Mini blaster	1d6 ¹	7/25/50	1	3	250 Cr
Blaster léger	1d6 ¹	7/25/50	1	3	300 Cr
Blaster	1d8 ¹	10/30/120	1	3	400 Cr
Blaster lourd	1d10 ¹	7/25/50	1	3	500 Cr
Carabine blaster	2d6 ¹	15/50/220	1	3	700 Cr
Fusil blaster	2d6 ¹	30/100/300	1	3	1 000 Cr
Fusil à ionisation	1d10 contre tech. ²	5/10/20	1	3	600 Cr
Épée de force	2d8	Allonge : L	1	-	-
Grenade à particules	3d8	Lancé	1	-	800 Cr
Détonateur thermique	5d10	Lancé	1	-	1 000 Cr

Armes de mêlée	Dégâts	Taille	PA/PV	Remarque	Prix
Hache	1d6 + 1	M	4/8	Peut fracasser l'armure	50 Cr
Matraque	1d6	M	4/4		-
Dague	1d4 + 1	P	6/8	Peut être lancée	25 Cr
Épée de force	2d8	G	6/8		-
Bagarre	1d3	P	-	Valeurs pour un humain	-

Tableaux des pages 200-201

Armures	PA	Pénalité	Localisations	Prix
Casque balistique	4	- 5 % aux compétences de Perception	Tête	250 Cr
Gilet pare-balles	4	- 5 % aux compétences physiques	Poitrine/abdomen	300 Cr/localisation
Bouclier balistique	6		[compétence Bouclier]	300 Cr
Maille synthétique légère	4		Toutes	150 Cr/localisation
Maille synthétique	6		Toutes	300 Cr/localisation
Armure légère	10	- 10 % aux compétences physiques*	Toutes	400 Cr/localisation
Armure militaire	12	- 25 % aux compétences physiques*	Toutes	800 Cr/localisation

Exemples d'objets inanimés (page 85)

Objet	PA	PV	Objet	PA	PV
Chaines/fers	8	8	Mur de briques	6	30
Chaise en bois	2	6	Mur de béton	8	40
Corde	6	3	Mur intérieur	3	20
Épée	6	10	Porte en bois	4	15
Vitre	1	4	Porte en fer	12	30
Tronc d'arbre	6	50	Poutre en acier	12	50
Vitre pare-balles	8	25	Table en bois	3	10
Lampadaire en fer	8	15			

Effet spécial	Offensif	Défensif	Type d'arme spécifique	Jet spécifique	Cumulable
Arme Défaillante		X	Armes à feu	Maladresse de l'attaquant	
Autre Cible		X		Maladresse de l'attaquant	
Aveugler		X		Réussite critique du défenseur	
Blessure Accidentelle		X		Maladresse de l'attaquant	
Choisir la Localisation	X			Voir description	
Clouer sur Place	X		Armes à feu		X
Désarmer	X	X			
Emmêler	X	X	Armes qui emmêlent		
Empaler	X		Armes qui empalent		
Endommager l'Arme	X	X			
Entailler	X	X			
Étourdir	X		Armes contondantes		
Faire Trébucher	X	X			
Feinte	X			Réussite critique de l'attaquant	
Forcer l'Échec	X	X		Maladresse de l'adversaire	
Fracasser	X		Armes à deux mains		
Maximiser les Dégâts	X			Réussite critique de l'attaquant	X
Neutraliser l'Adversaire	X		Armes à feu		
Parade Complète		X		Réussite critique du défenseur	
Plonger à Couvert	X		Armes à feu		
Préparer la Riposte		X			X
Rechargement Rapide	X				X
Repousser	X		Bouclier ou arme contondante		
Saigner	X		Armes tranchantes		
Saisir	X		Sans arme		
Se Libérer		X		Réussite critique du défenseur	
Se Redresser		X			
Se Replier		X			
Tir Précis	X		Armes à distance		
Traverser l'Armure	X			Réussite critique de l'attaquant	X
Tuer Silencieusement	X		Petites armes	Voir description	

Modificateurs situationnels du combat à distance

Situation	Niveau de difficulté
Vent léger	Difficile
Vent modéré	Redoutable
Vent puissant	Herculéen
Tempête ou ouragan	Sans Espoir
La cible court	Difficile
La cible zigzague	Redoutable
Cible partiellement dissimulée (obstacle, brume ou l'obscurité du crépuscule)	Difficile
Cible presque entièrement dissimulée (obstacle, fumée épaisse, brouillard)	Redoutable
Attaquant aveuglé ou obscurité complète	Sans Espoir

Modificateurs situationnels de combat rapproché

Situation	Niveau de difficulté
Attaquer une cible sans défense	Automatique
Se défendre en contrebas	Difficile
Combattre dans un espace confiné	Difficile
Combattre avec une arme non familière	Difficile
Combattre à terre	Redoutable
Se défendre contre une attaque de dos	Redoutable
Combattre dans le noir total ou en étant aveuglé	Herculéen

Initiative

Déterminée au début du combat. Ajouter 1d10 au bonus d'initiative de chaque participant (page 10).

Actions proactives

- » **Attaquer** : Le personnage attaque avec une arme de mêlée ou une arme à distance.
- » **Coup d'œil Furtif** : Le personnage évalue la situation sans s'exposer. Il a droit à un jet unique de Perception avant de se remettre à l'abri. Si le jet de Perception est une maladresse, le personnage reste à découvert suffisamment longtemps pour que l'ennemi puisse lui tirer dessus.
- » **Hésiter** : C'est l'action par défaut si aucune autre n'est choisie. Le personnage reste inactif et perd son tour.
- » **Lutter** : Si le personnage est victime de certains types d'attaques ou d'effets spéciaux, il peut tenter de se sortir de cette situation. Exemples : s'affranchir d'une prise, libérer une arme coincée.
- » **Manœuvrer** : Le personnage peut lancer un jet d'opposition de groupe basé sur la compétence Esquive contre plusieurs opposants. Les adversaires qui ne parviennent pas à battre son jet ne pourront pas l'attaquer pendant ce round de combat. Voir la section Manœuvrer à la page 72.
- » **Monter** : Le personnage monte ou descend d'une monture ou d'un véhicule, ce qui peut prendre plusieurs tours si la monture est particulièrement grande.
- » **Préparer une Arme** : Le personnage dégaine, rengaine, encoche ou recharge une arme. Récupérer une arme que l'on a laissé tomber à proximité nécessite deux tours : le premier pour se déplacer et ramasser l'arme, et le second pour revenir à une position de garde ou de tir. Recharger certaines armes à projectiles nécessite plusieurs tours.
- » **Se Déplacer** : S'il n'est pas en combat rapproché, le personnage peut se déplacer de n'importe quelle distance que le maître de jeu jugera appropriée à la situation.
- » **Se Relever** : S'il n'est pas engagé contre un adversaire, le personnage peut automatiquement se redresser après être tombé ou avoir été renversé. S'il est engagé, le personnage doit réussir un jet d'opposition de Force Brute ou d'Athlétisme avec son adversaire avant de pouvoir se relever.
- » **Utiliser un Pouvoir** : Le personnage tente d'utiliser un pouvoir psionique. Les pouvoirs complexes peuvent nécessiter plusieurs tours de préparation.

Réactions

- » **Esquive** : Le personnage peut utiliser sa compétence Esquive pour tenter de plonger ou de rouler à l'abri de menaces (projectiles, charges...). Sauf cas particulier, cette action laissera le personnage à terre. Ainsi, le prochain tour du personnage sera habituellement consacré à l'action Se Relever. **Parade** : À l'aide d'une combinaison de blocages, de parades, d'esquives et de feinte de corps, un personnage tente de se défendre contre une attaque. Voir page 72.
- » **Se Mettre à Couvert** : Le personnage peut s'abriter derrière quelque chose (sans avoir besoin de se mettre à terre). Un personnage peut se mettre à couvert lorsqu'on lui tire dessus.

Actions libres (0 point d'action)

- » **Garde** : Le personnage protège une localisation particulière de son corps en affectant une de ses armes à la couverture passive de la zone. Tout coup atteignant cette localisation voit ses dégâts automatiquement diminués, comme si l'arme avait paré avec succès. La garde est maintenue jusqu'à ce que l'arme soit utilisée pour attaquer ou pour parer activement. Des actions comme établir une garde ou changer la localisation couverte doivent être effectuées avant le jet d'attaque adverse. En raison de leur conception particulière, les boucliers peuvent couvrir plusieurs zones. Pour de plus amples explications, voir Parade passive à la page 73.
- » **Lâcher une Arme** : Se débarrasser d'une arme est une action libre.
- » **Parler** : Le personnage peut parler à tout moment pendant un combat, mais ce qu'il dit doit être limité à de courtes phrases pouvant être prononcées en moins de cinq secondes : « Derrière toi ! » ou « Mau-dit sois-tu ! », par exemple.
- » **Signaler** : Si le personnage n'est pas engagé, il peut signaler quelque chose à un ou plusieurs participants (si ceux-ci peuvent le voir ou l'entendre) à l'aide d'une action libre.
- » **Utiliser un Point de Chance** : L'utilisation d'un point de chance, par exemple pour relancer les dés, est une action libre.

Combat rapproché

1. À son tour, l'attaquant dépense un point d'action. Le joueur ou le MJ effectue un jet de style de combat et note le résultat.
2. S'il le désire, le défenseur dépense un point d'action pour parer. Le joueur ou le MJ effectue un jet de style de combat et note le résultat.
3. Les niveaux de réussite sont comparés selon le principe du jet différentiel (voir page 35).
4. Le combattant avec le meilleur niveau de réussite obtient un ou plusieurs effets spéciaux de combat.
5. Si l'attaquant a obtenu une réussite ou une réussite critique, il peut lancer les dégâts de l'arme et ajouter son modificateur de dégâts (s'il s'applique). Le cas échéant, la localisation du coup est déterminée à l'aide de 1d20 (page 76).
6. Si le défenseur a obtenu une réussite ou une réussite critique, il réduit les dégâts reçus en fonction de la taille des armes utilisées.
7. Les points d'armure de la protection naturelle ou portée sont soustraits aux dégâts restants.

Résoudre un conflit

1. Le maître de jeu détermine les compétences nécessaires pour le conflit ainsi que la longueur approximative d'un round. Si la durée ou le nombre de jets de compétence est fixé à l'avance, le maître de jeu doit le déclarer maintenant.
2. Le maître de jeu choisit la ou les caractéristiques qui constitueront la réserve de conflit.
3. Le joueur (ou le maître de jeu) qui contrôle le participant possédant la réserve de conflit la plus élevée déclare son action, puis lance 1d100 sous la compétence du personnage. Les autres participants suivent dans l'ordre décroissant de des réserves de conflit. Le vainqueur est déterminé selon le principe du jet d'opposition (page 2).
4. Celui qui contrôle le participant vainqueur lance 1d6 pour déterminer les dégâts infligés aux réserves de conflit des autres participants. Toute diminution d'une réserve de conflit peut être notée sur la feuille de personnage, à côté de la caractéristique liée à la réserve.
5. Les retraits du conflit peuvent être déclarés.
6. La première fois qu'une réserve de conflit d'un participant est réduite de moitié ou plus, le maître de jeu demande à tous les joueurs impliqués s'ils veulent retirer leur personnage du conflit. Les jets de compétence liés à la réserve de conflit deviennent Difficiles pour les personnages avec une réserve réduite de moitié ou plus.
7. Les étapes 3 à 6 sont répétées jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Celui-ci peut être le seul à ne pas s'être retiré ou à posséder une réserve de conflit supérieure à zéro, ou bien sa réserve est la plus élevée à la fin du temps imparti.

Réussites critiques et maladresses

Réussite critique : Les dégâts maximums sont infligés.

Maladresse : Le personnage perd soit 1d6 points dans sa réserve de conflit actuelle, soit 1d4 points de vie.

Combat rapide (option)

Compétences : Tout style de combat.

Réserve de conflit : (CON + TAI)/2.

Dégâts :

1d4 points de dégâts pour les combats non armés et les armes improvisées.

1d6 points de dégâts pour les armes de mêlée, les arts martiaux et les armes à distance à l'ancienne comme les arcs.

1d8 points de dégâts pour les armes à feu et les armes à énergie.

Durée du round : 5 secondes.

Le maître de jeu gère le combat comme n'importe quel autre conflit détaillé. Chaque jet correspond à un jet combiné d'attaque, de parade et d'esquive. Un personnage dont la réserve de conflit est réduite à 0 perd conscience.

Option : Un personnage dont la réserve de conflit est réduite à 0 perd 1d4 points de vie.

Effets spéciaux

Les effets spéciaux sont des techniques permettant d'obtenir un avantage en combat : désarmer l'adversaire, le faire trébucher, etc. Chaque fois que des combattants effectuent un jet différentiel impliquant leurs capacités de combat respectives, toute différence dans leurs niveaux de réussite peut amener des effets spéciaux. Le nombre d'effets spéciaux obtenus dépend de la différence entre les niveaux de réussite, comme illustré sur le tableau des Résultats des jets différentiels (voir page 35). Ces effets spéciaux doivent être choisis avant que la localisation et les dégâts éventuels ne soient déterminés. Dans les cas où l'adversaire, en plus de subir un effet spécial, est grièvement blessé, les jets d'Endurance sont résolus après l'application de l'effet spécial.

Les effets spéciaux couvrent un large éventail de situations et de techniques. Certains sont conçus spécifiquement pour l'attaque, d'autres pour la défense. Quelques-uns sont utilisables dans toutes les circonstances. Certains effets spéciaux peuvent également être limités à des types d'armes ou à des niveaux de réussite spécifiques (réussite critique ou maladresse par exemple). Lorsque deux effets spéciaux ou plus sont obtenus, le combattant peut les combiner librement, du moment qu'il respecte chacun de leurs prérequis. Certains peuvent même être cumulés. Par exemple, un attaquant obtenant une réussite critique et deux effets spéciaux peut choisir Maximiser les Dégâts deux fois plutôt que de choisir deux manœuvres offensives différentes.

Description des effets spéciaux

Les effets spéciaux suivants ne représentent qu'une partie de ceux disponibles dans les règles complètes de Mythras.

Arme Défaillante : Le défenseur peut utiliser cet effet spécial seulement sur une arme à feu et en cas de maladresse de l'attaquant. L'arme de l'attaquant ne fonctionne plus jusqu'à ce qu'elle soit nettoyée ou réparée.

Autre Cible : En cas de maladresse de l'attaquant, le défenseur peut manœuvrer ou dévier le coup de telle sorte que celui-ci atteigne à la place un personnage adjacent. Il faut pour cela que la nouvelle cible soit à portée de l'arme de l'attaquant ou bien dans la ligne de tir, dans le cas d'une attaque à distance. L'attaque prend la nouvelle cible au dépourvu et touche donc automatiquement, mais la cible ne subit aucun effet spécial.

Aveugler : En cas de réussite critique, le défenseur aveugle brièvement son adversaire en lui jetant du sable, en reflétant la lumière du soleil avec son bouclier, ou en utilisant toute autre tactique qui gêne momentanément la vision de l'attaquant. L'attaquant doit effectuer un jet d'opposition d'Esquive (ou de son style de combat s'il utilise un bouclier) contre le jet de parade du défenseur. Si l'attaquant échoue, il subit pour les 1d3 tours à venir un modificateur situationnel de niveau Difficile ou Redoutable, selon la méthode d'aveuglement.

Blessure Accidentelle : Le défenseur dévie l'attaque de l'adversaire de telle sorte que celui-ci se blesse. L'attaquant doit effectuer un jet de dégâts de l'arme qu'il utilise contre lui-même, dans une localisation déterminée aléatoirement. S'il n'est pas armé, il se froisse ou se déchire un muscle par exemple ; le jet de dégâts ignore alors toute armure.

Choisir la Localisation : Avec une arme de corps à corps, l'attaquant peut choisir librement la localisation où atterrit le coup, à condition que cet endroit soit à portée d'allonge. S'il utilise une arme à distance, Choisir la Localisation nécessite une réussite critique, à moins que la cible ne soit à Courte portée (voir page 75) et qu'elle soit immobile ou inconsciente de l'attaque.

Clouer sur Place : Similaire à Avoir l'Avantage, cet effet spécial contraint la cible à effectuer un jet d'opposition de Volonté contre le jet d'attaque du tireur. En cas d'échec, la cible est contrainte à se replier pour se mettre à couvert et ne peut revenir faire feu avant son prochain tour. Il faut noter que Clouer sur Place fonctionne même si aucun dégât n'est infligé à la cible (en raison par exemple d'une esquive réussie ou de projectiles ayant touché une localisation protégée), car l'effet spécial s'appuie sur l'effet d'intimidation provoqué par un tir passant tout près. Une victime clouée sur place ne peut riposter lors de son prochain tour, mais elle peut cependant entreprendre d'autres actions ne l'exposant pas aux tirs ennemis, comme ramper jusqu'à un autre endroit à couvert, communiquer avec d'autres personnes, recharger son arme, etc.

Désarmer : Le personnage frappe, arrache ou détourne l'arme de son adversaire pour le désarmer. L'adversaire doit effectuer un jet d'opposition de style de combat contre le jet initial du personnage. En cas d'échec, l'arme de l'adversaire est projetée à une distance égale au jet de modificateur de dégâts du personnage en mètres ou bien elle est saisie par le personnage, si celui-ci combat sans arme. Si le modificateur de dégâts est nul ou négatif, l'arme tombe aux pieds de l'adversaire désarmé. La difficulté du jet de l'adversaire est affectée par la différence de catégorie de taille entre son arme et celle du personnage. La difficulté du jet diminue d'un niveau pour chaque différence de catégorie en faveur de son arme. Inversement, la difficulté du jet augmente d'un niveau pour chaque différence de catégorie en faveur de l'arme du personnage.

Emmêler : Un personnage brandissant une arme qui emmêle, comme un fouet ou un filet, peut immobiliser la localisation de son adversaire qu'il a réussi à atteindre. Ainsi, un bras emmêlé ne peut plus utiliser ce qu'il tient, une jambe prise au piège empêche la cible de bouger, etc. Si la tête, la poitrine ou l'abdomen sont empêtrés, la difficulté des jets de compétence de l'adversaire augmente d'un niveau. À son tour suivant, le personnage peut dépenser un point d'action pour faire une tentative automatique de Faire Trébucher. L'adversaire emmêlé peut tenter de se libérer à son tour, soit en tentant un jet d'opposition de Force Brute, soit en obtenant un effet spécial et en choisissant Endommager l'Arme, Désarmer ou Se Libérer.

Empaler : Les dégâts de l'arme sont lancés deux fois. L'attaquant choisit le résultat à conserver. Avec une arme de mêlée, si le coup pénètre l'armure et provoque une blessure, l'attaquant a la possibilité

de laisser son arme dans la plaie ou de la retirer à son prochain tour. Laisser l'arme en place inflige un malus à tous les futurs jets de compétence de la victime. La sévérité de cette pénalité dépend de la taille de la créature et de l'arme qui empale, comme indiqué dans le tableau des Effets d'empalement ci-dessus. Par souci de simplicité, de nouveaux empalements subis par des armes de taille similaire n'infligent aucune pénalité supplémentaire. Retirer une arme empalée lors d'une mêlée nécessite l'action de combat Préparer une Arme. L'attaquant doit réussir un jet de Force Brute sans opposition (ou remporter un jet d'opposition de Force Brute si l'adversaire résiste). En cas de réussite, l'arme se libère, provoquant la moitié de ses dégâts normaux dans la même localisation, sans aucun modificateur de dégâts. Un échec implique que l'arme reste coincée dans la plaie sans autre effet, bien que le personnage puisse réessayer à son prochain tour. Les armes barbelées (comme les harpons) infligent des dégâts normaux. L'armure ne réduit pas les dégâts lors du retrait. Tant que l'arme reste empalée, un personnage ne peut l'utiliser pour parer.

Endommager l'Arme : Permet au personnage d'endommager l'arme de son adversaire dans le cadre d'une attaque ou d'une parade. S'il attaque, le personnage vise spécifiquement l'arme de parade du défenseur et applique son jet de dégâts à celle-ci plutôt qu'au porteur. L'arme ciblée utilise ses propres points d'armure pour résister aux dégâts. L'arme se brise si ses points de vie sont réduits à zéro.

Entailler : Le combattant entaille son adversaire et lui laisse une marque pour le restant de sa vie, comme une gorge presque tranchée ou un Z artistiquement tracé sur son torse.

Effets d'empalement

TAI de la créature	Arme Petite	Arme Moyenne	Arme Grande	Arme Très Grande	Arme Énorme
1-10	Redoutable	Herculéen	Sans Espoir	Sans Espoir	Sans Espoir
11-20	Difficile	Redoutable	Herculéen	Sans Espoir	Sans Espoir
21-30	Sans effet	Difficile	Redoutable	Herculéen	Sans Espoir
31-40	Sans effet	Sans effet	Difficile	Redoutable	Herculéen
41-50	Sans effet	Sans effet	Sans effet	Difficile	Redoutable
Chaque + 10	Suivre la progression du tableau				

Étourdir : L'attaquant peut utiliser une arme contondante pour étourdir temporairement la partie du corps touchée. Si le coup dépasse les points d'armure et blesse la cible, le défenseur doit faire un jet d'opposition d'Endurance contre le jet d'attaque initial. Si le défenseur échoue, alors la localisation est hors d'usage pour un nombre de tours égal aux dégâts infligés. Par exemple, un défenseur frappé au torse titube, le souffle coupé, et peut seulement se défendre pendant qu'il récupère, tandis qu'un coup à la tête l'étourdira momentanément.

Faire Trébucher : Le personnage tente de faire basculer ou de projeter son adversaire à terre. L'adversaire doit effectuer un jet d'opposition de Force Brute, Esquive ou Acrobatie contre le jet d'origine du personnage : s'il échoue, il tombe par terre. Les adversaires quadrupèdes (ou les créatures avec encore plus de pattes) peuvent remplacer leur Esquive par Athlétisme et réduire d'un niveau la difficulté du jet.

Feinte : Sur une réussite critique, l'attaquant peut contourner complètement une parade normalement réussie.

Forcer l'Échec : Utilisé quand l'adversaire obtient une maladresse, Forcer l'Échec peut être combiné avec tout autre effet spécial nécessitant un jet d'opposition pour fonctionner. Cela provoque l'échec automatique de l'adversaire à son jet de résistance : il est de fait automatiquement désarmé, sonné, etc.

Fracasser : L'attaquant peut utiliser une arme adaptée, telle qu'une hache, pour endommager l'armure ou la protection naturelle de l'adversaire. Tous les dégâts de l'arme, après la réduction due à la parade ou à la magie, sont appliqués à la protection. Les dégâts qui dépassent la valeur de PA de l'armure en réduisent les PA, par exemple en rompant les sangles ou les anneaux, en froissant les plaques ou en déchirant le cuir, les écailles ou la chitine des extraterrestres.

S'il reste des dégâts après que la protection a été réduite à zéro PA, ils sont appliqués aux points de vie de la localisation touchée.

Maximiser les Dégâts : En cas de réussite critique, le personnage peut appliquer le résultat le plus élevé à un des dés de dégâts de son arme. Par exemple, un blaster effectuant normalement 1d8 points de dégâts en fera 8, alors qu'une grande masse avec 2d6 dégâts infligera 1d6 + 6. Cet effet

spécial peut être cumulé. Même si Maximiser les Dégâts peut aussi être utilisé avec des armes naturelles, cela n'affecte pas le modificateur de dégâts de l'attaquant, qui doit être lancé normalement.

Neutraliser l'Adversaire : La cible du tir d'une arme à feu, si elle subit au moins une Blessure Légère, est forcée d'effectuer un test d'opposition entre son Endurance et le jet d'attaque de l'adversaire. En cas d'échec, le choc et la douleur la mettent hors combat pour une durée égale à une heure divisée par sa vitesse de guérison. Elle peut toutefois guérir grâce à un test réussi de Premiers Soins ou à l'utilisation de stimulants chimiques ou technologiques.

Parade Complète : En cas de réussite critique, le défenseur arrive à dévier ou à éviter toute la force de l'attaque, quelle que soit la taille de son arme.

Plonger à Couvert : L'attaquant en train de tirer peut en même temps plonger pour se mettre à l'abri, sans avoir à utiliser l'action Se Mettre à Couvert. Pour utiliser cet effet, le personnage doit se tenir debout ou accroupi à proximité immédiate d'un abri potentiel.

Préparer la Riposte : Le défenseur voit clair dans le jeu de l'attaquant et prépare une riposte contre un effet spécial spécifique (qui doit être secrètement noté). Pendant le combat, si l'adversaire tente effectivement d'infliger l'effet spécial choisi, cet effet est annulé et le défenseur réussit automatiquement un effet spécial de son choix parmi ceux accessibles aux défenseurs.

Rechargement Rapide : Lorsqu'il utilise une arme à distance, l'attaquant peut réduire d'une unité le temps de rechargement de la prochaine attaque. Cet effet spécial peut être cumulé.

Repousser : L'attaquant repousse violemment l'adversaire. La distance d'un tel recul dépend de l'arme utilisée. Les boucliers repoussent l'adversaire d'un mètre par tranche de deux points de dégâts (avant toute soustraction due à l'armure, la parade, etc.), tandis que les armes contondantes provoquent un recul d'un mètre tous les trois points de dégâts. Repousser ne fonctionne que sur les créatures ayant jusqu'à deux fois la TAI de l'attaquant. Si la victime recule dans un obstacle, elle devra réussir un jet Difficile d'Athlétisme ou Standard d'Acrobatie pour éviter de trébucher.

Saigner : L'attaquant essaie de sectionner un vaisseau sanguin important. Si le coup traverse l'armure et blesse la cible, le défenseur doit effectuer un jet d'opposition d'Endurance contre le jet d'attaque original. S'il échoue, il commence à saigner abondamment. Au début de chaque round, la fatigue du défenseur augmente d'un niveau jusqu'à ce qu'il meure. L'hémorragie peut être jugulée par un jet réussi de Premiers Soins, mais le défenseur ne peut plus effectuer d'activité intense ou violente sans rouvrir la plaie. Voir Hémorragie 82.

Saisir : À condition que l'adversaire soit à portée, le personnage peut utiliser une main inutilisée (ou un membre similaire capable de saisir, comme des griffes, une queue ou un tentacule) pour agripper son adversaire, l'empêchant de se désengager d'un combat. L'adversaire peut tenter de se libérer à son tour, ce qui nécessite un jet d'opposition de Bagarre ou de Force Brute, l'adversaire et le personnage pouvant chacun choisir entre les deux compétences.

Se Libérer : Sur une réussite critique, le défenseur se libère automatiquement des effets spéciaux Emmêler, Saisir ou Coincer l'Arme.

Se Redresser : Permet au défenseur de profiter d'une ouverture momentanée pour se remettre sur ses pieds.

Se Replier : Le défenseur peut automatiquement se mettre hors de portée de son adversaire, rompant le combat avec lui.

Tir Précis : Le tireur échange la localisation touchée avec une localisation adjacente. Il faut tenir compte de l'anatomie de la cible. Ainsi un tireur qui atteint la jambe d'un humanoïde pourra toucher l'abdomen à la place ; s'il atteint à la poitrine un extraterrestre ressemblant à un griffon, il pourra choisir les membres antérieurs, les ailes ou la tête.

Traverser l'Armure : Sur une réussite critique, l'attaquant découvre une faille dans d'armure naturelle ou portée du défenseur. Si le défenseur porte une armure par-dessus sa protection naturelle, l'attaquant devra décider laquelle des deux il traverse. Cet effet peut être cumulé pour contourner les deux à la fois. Pour les besoins de cet effet, une protection physique acquise par magie est considérée comme étant une armure portée.

Tuer Silencieusement : Cet effet spécial est réservé à ceux qui sont formés à un style de combat pourvu du trait Assassinat. L'attaquant peut neutraliser une victime dans un silence complet, en lui couvrant la bouche ou en lui agrippant le cou tout en donnant simultanément des coups de couteau ou en utilisant un garrot. Cela empêche la victime de crier ou de donner l'alarme pour l'ensemble du round. Tuer Silencieusement ne peut être employé que sur un adversaire surpris, et seulement pour la première attaque contre lui.

Combat spatial

Le vaisseau agissant en premier est celui qui possède la valeur la plus élevée de Maniabilité plus 1d10 (ou la DEX du pilote en cas d'égalité).

1. Les joueurs choisissent leurs actions de combat et effectuent un jet de compétence Pilotage.
2. Comparer les niveaux de réussite (page 35) et choisir les effets spéciaux de Pilotage, le cas échéant.
3. L'initiative du tir est attribuée au vaisseau ayant obtenu le meilleur niveau de réussite en Pilotage (l'initiative n'est pas modifiée en cas d'égalité).
4. Jet d'Artillerie. Inclure tout modificateur lié aux actions de combat de Pilotage et aux effets spéciaux. Effectuer les autres jets de compétence.
5. Comparer les niveaux de réussite et choisir les éventuels effets spéciaux d'Artillerie. Effectuer les jets de dégâts et de localisation des impacts.
6. L'initiative pour le prochain jet de Pilotage (au prochain round) est attribuée au vaisseau ayant obtenu le meilleur niveau de réussite en Artillerie (l'initiative n'est pas modifiée en cas d'égalité). Garder une trace de tout modificateur reporté au round suivant.

Actions de combat

Pilotage

Position offensive : Le pilote cherche à positionner son vaisseau de façon à faciliter l'utilisation de son armement sans prendre de risques inutiles. Cette action de combat n'affecte pas le prochain jet d'Artillerie.

Position défensive : Si le jet de Pilotage est une réussite, le niveau de difficulté du jet d'Artillerie est Difficile aussi bien pour les adversaires que pour le vaisseau en position défensive. En cas d'échec, le niveau de difficulté du jet d'Artillerie est Difficile pour le défenseur uniquement. Pas de cumul avec les pénalités liées aux effets spéciaux : utilisez le niveau de difficulté le plus élevé.

Déplacement : Le vaisseau se déplace sur une distance déterminée par le joueur, sans dépasser la vitesse du vaisseau. Dans les environnements complexes, où se trouvent des obstacles et d'autres vaisseaux en mouvement, le maître de jeu peut soit réduire la vitesse maximale de moitié, soit imposer un niveau de difficulté Difficile ou Redoutable au jet de Pilotage.

Stabiliser : Le pilote stabilise le vaisseau pendant un round complet pour permettre à l'artilleur d'utiliser l'action Viser (voir ci-dessous). Le vaisseau est alors Facile à toucher. En cas d'échec du jet de Pilotage, l'artilleur ne reçoit aucun bonus, mais le vaisseau reste Facile à toucher.

Artillerie

Tirer : Le jet de dégâts est effectué après avoir appliqué les éventuels effets spéciaux.

Viser : Utilisable seulement si le pilote choisit Stabiliser. L'artilleur consacre un round entier à viser, puis pourra effectuer un jet Facile d'Artillerie (il sera le dernier à tirer, sauf s'il y a d'autres "viseur". dans ce cas, basez-vous sur l'initiative). Les adversaires pourront à leur tour toucher le vaisseau en réussissant un jet Facile d'Artillerie.

Effets spéciaux

Pilotage

Dominer : Le pilote prend le dessus et profite d'une position avantageuse pour tirer. Les jets d'Artillerie du vaisseau sont Faciles pendant ce round.

Manœuvre d'Évitement. Le pilote parvient à suivre une trajectoire de vol qui rend difficiles les tirs de l'adversaire. Les jets d'Artillerie de l'adversaire sont Redoutables pendant ce round.

Retraite. Cet effet spécial permet au vaisseau de quitter le combat.

Artillerie

Arme Défaillante : Maladresse de l'attaquant uniquement. L'arme de l'attaquant est inutilisable durant 1d3 rounds.

Choisir la Localisation : Réussite critique uniquement. L'artilleur choisit la section touchée.

Limiter la Trajectoire : Le prochain jet de Pilotage de l'adversaire est Difficile.

Maximiser les Dégâts : Réussite critique uniquement. L'un des dés de dégâts inflige le maximum de dégâts.

Point Faible : L'artilleur touche un point faible des boucliers ou de la coque. Effectuez le jet de dégâts deux fois et choisissez le meilleur jet.

Tir Précis : Le tireur détermine la localisation normalement, mais il peut choisir une section adjacente au résultat du jet.

Passions (page 27)

L'objet de la passion	Valeur de base
Une personne ou une famille	POU + CHA
Une organisation ou un groupe	POU + INT
Une race ou une espèce	POU x 2
Un lieu	POU + INT
Un objet ou une substance	POU x 2
Un concept ou un idéal	POU + INT

Évolution des passions (page 20)

Changement	Valeur +/-
<i>Faible</i>	1d10
<i>Modéré</i>	1d10 + 5
<i>Fort</i>	1d10 + 10

Attitude des PNJ (page 49)

Attitude	Mod. de compétence Tromperie	Mod. de compétence Influence ou autre
Affectueux	-10%	+25%
Amical	-5%	+15%
Cordial	0	+5%
Indifférent	0	0
Antipathie	+10%	-10%
Inamical	+20%	-20%
Malveillant	+30%	-30%

Hauteurs de chute (page 82)

Hauteur de la chute	Dégâts subis
1 m ou moins	Aucun
2 m à 5 m	1d6 dans 1 localisation aléatoire
6 m à 10 m	2d6 dans 2 localisations aléatoires
11 m à 15 m	3d6 dans 3 localisations aléatoires
16 m à 20 m	4d6 dans 4 localisations aléatoires
Tous les + 5 m	+ 1d6

Intensité de feu (page 82)

Intensité	Exemple	Temps pour prendre feu	Dégâts
1	Bougie	1d4	1d2
2	Torche	1d3	1d4
3	Feu de camp	1d2	1d6
4	Incendie	1d2	2d6
5	Lave volcanique	Instantané	3d6

Niveaux de fatigue (page 77)

	Niveau de difficulté	Mouvement	Initiative	Points d'action	Temps de récupération
Frais	Pas de pénalité				
Essoufflé	Difficile	Pas de pénalité	Pas de pénalité	Pas de pénalité	15 minutes
Fatigué	Difficile	- 1 mètre	Pas de pénalité	Pas de pénalité	3 heures
Exténué	Redoutable	- 2 mètres	- 2	Pas de pénalité	6 heures
Épuisé	Redoutable	Réduit de moitié	- 4	- 1	12 heures
Affaibli	Herculéen	Réduit de moitié	- 6	- 2	18 heures
Incapacité	Herculéen	Immobile	- 8	- 3	24 heures
Semi-Conscient	Sans Espoir	Pas d'activité possible	Pas d'activité possible	Pas d'activité possible	36 heures
Comateux	Pas d'activité possible	Pas d'activité possible	Pas d'activité possible	Pas d'activité possible	48 heures
Mort	—				Jamais

Localisations des humanoïdes (page 76)

Localisation	1d20
Jambe droite	1-3
Jambe gauche	4-6
Abdomen	7-9
Poitrine	10-12
Bras droit	13-15
Bras gauche	16-18
Tête	19-20

Valeur des adversaires (page 46)

Valeur	Réserve	Compétence
<i>Très Facile</i>	6	30%
<i>Moyen</i>	11	50%
<i>Difficile</i>	16	70%
<i>Très Difficile</i>	20	90%
<i>Héroïque</i>	24	110%
<i>Impossible</i>	28	130%