

# REGLES DE SAGAS

(Version 0.995)

## 1. PRELIMINAIRES

### 1.1. CONVENTIONS ET TERMES PARTICULIERS

Dans toutes les formules de ce texte où il y a des divisions, les arrondis sont au-dessous.  
Il sera souvent fait référence dans la suite à une « Table Universelle » (TU) qui est donnée en annexe.  
On utilise souvent dans les règles une unité de temps commode qui est le « round » et qui représente 3 secondes.

## 2. SAGAS EN DEUX MOTS

### 2.1. LES PRINCIPES

SagaS se veut être un système de jeu de rôles générique. Il possède des mécanismes communs à la plupart des univers de jeu de rôles.

Il a notamment été utilisé dans des jeux où la magie était présente, dans des univers avec des superpouvoirs, ou encore dans des contextes de science-fiction. Au cours du temps, le système de jeu a évolué et vous voilà en présence de sa dernière version.

Dans SagaS, les spécificités des univers de jeu sont vues comme des compléments qui s'ajoutent à la des règles que vous êtes en train de lire. Les présentes règles, que l'on peut appeler règles de base, sont donc **par défaut** applicables à tous les univers dans lesquels vous jouez à SagaS.

**Toutefois**, dans certains univers, des règles spécifiques peuvent s'appliquer et elles seront toujours prioritaires par rapport aux règles de base présentées ici.

### 2.2. LES ELEMENTS DE BASE DE SAGAS

SagaS est basé sur des Caractéristiques et des Compétences.

#### CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

FORCE	AGILITE	ENDURANCE	DEXTERITE
ASTUCE	VOLONTE	PRESENCE	INSTINCT

#### CARACTERISTIQUES SECONDAIRES

INITIATIVE	COMBAT AU CONTACT	COMBAT A DISTANCE	VITESSE
------------	-------------------	-------------------	---------

L'homme (ou la femme) « de la rue » a environ 5 dans chaque caractéristique, sauf pour la VITESSE où il a 8.

## COMMENT JETER UN D6 DANS SAGAS?

Dans SagaS on utilise des dés à 6 faces d'une manière un peu particulière.

Par convention on notera: 1D6\* le résultat du jet d'un 1D6 où si l'on fait 6 on ajoute le 6 et on relance jusqu'à ne plus faire 6

Par exemple, si on lance 1D6 et que le résultat est 3, le résultat du D6\* est 3. Si on lance 1D6 et que le résultat est 6 on relance et si le nouveau résultat est 6 on relance encore et si l'on obtient 3, le résultat du D6\* est  $6+6+3 = 15$

## COMMENT RESOUDRE UNE ACTION DANS SAGAS?

Pour résoudre une action dans SagaS on fait en général un jet sous une compétence (l'exception étant de faire dans certains cas un jet sous une caractéristique). Au résultat de ce jet que l'on appelle un **degré** on pourra ajouter des modificateurs de situation qui sont des degrés positifs ou négatifs.

Il faut donc :

- Faire un jet de 2d6\* (donc lancer deux fois 1D6\* comme décrit précédemment et faire la somme), et diviser la valeur de la compétence par le résultat du jet et arrondir en dessous : c'est ce que l'on appelle le degré. Il faut ensuite ajouter des modificateurs de degré pour obtenir le degré final
- Si lors du jet de dés vous faites 2 (coup critique) ou 12 (échec critique potentiel) au premier jet c'est un cas particulier à voir avec l'arbitre
- Si vous faites strictement plus que 2x votre compétence, **c'est un échec indépendamment d'éventuels bonus de degré**. Oui c'est dur, mais rendez-vous à l'évidence, vous avez été trop mauvais pour profiter d'un quelconque avantage de situation

Pour ceux qui sont réfractaires au calcul mental il est possible d'utiliser une petite table donnée au 18 pour déterminer ce degré.

## L'ECHELLE DE TEMPS DANS SAGAS

Dans SagaS on distingue ;

- le mode de jeu narratif où l'écoulement du temps est assez élastique et déterminé par l'arbitre
- le mode de jeu tactique où l'unité de temps est le round de 3s.

Le mode tactique est adapté à des situations tendues (combat, poursuites entre véhicules...) alors que le mode narratif est plus adapté à des situations de partage d'informations et de réflexion collective.

## 3. LA CREATION D'UN PERSONNAGE

### 3.1. LES CARACTERISTIQUES

Les caractéristiques décrivent de manière **quantitative** des aspects du personnage nécessaires pour la mécanique du jeu, en particulier la résolution des actions.

Remarque : même si les caractéristiques sont très importantes en termes de jeu, on rappelle que dans un Jeu de Rôles, un personnage ne peut se réduire à celles-ci : ses motivations, ses goûts, ses buts dans l'existence ne sont pas décrits par des caractéristiques et doivent être élaborés par le joueur avec la contribution éventuelle de l'arbitre. Les règles qui suivent abordent peu cet aspect, ce qui ne veut pas dire qu'il doit être ignoré dans une partie.

Il y a deux types de caractéristiques :

- **Caractéristiques principales** : elles définissent de manière quantitative les capacités les plus importantes du personnage. Elles sont modifiables lors de la création et de l'évolution du personnage
- **Caractéristiques secondaires** : elles sont initialisées à partir des caractéristiques principales et certaines d'entre elles sont modifiables lors de la création et de l'évolution du personnage

---

## CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

<b>FORCE</b>	<b>(FOR)</b>	<i>Représente la force physique et la solidité du corps. La Force est utile pour infliger des dommages lors d'un combat au corps à corps. Elle permet aussi de mieux résister aux dommages physiques. Le poids maximum portable par le personnage dépend de la Force et est donné par la TU. La Force est limitée à 20 pour les Humains normaux.</i>
<b>AGILITE</b>	<b>(AGI)</b>	<i>Représente la capacité à mouvoir l'ensemble de son corps avec aisance et le sens de l'équilibre. L'agilité permet aussi d'esquiver des attaques au corps à corps ou à distance.</i>
<b>ENDURANCE</b>	<b>(END)</b>	<i>Représente la résistance aux poisons, aux maladies, la capacité de récupération et la résistance à la fatigue.</i>
<b>DEXTERITE</b>	<b>(DEX)</b>	<i>Représente la précision des petits mouvements, la capacité à se concentrer pour effectuer le geste juste.</i>
<b>ASTUCE</b>	<b>(AST)</b>	<i>Représente la capacité d'abstraction et de raisonnement, ainsi que la mémoire et les connaissances générales.</i>
<b>VOLONTE</b>	<b>(VOL)</b>	<i>Représente la force mentale, la capacité à résister à l'influence et à suivre son but coûte que coûte.</i>
<b>PRESENCE</b>	<b>(PRE)</b>	<i>Représente la capacité à influencer, convaincre, charmer, intimider.</i>
<b>INSTINCT</b>	<b>(INS)</b>	<i>Représente le sixième sens, l'empathie, la perception.</i>

---

## CARACTERISTIQUES SECONDAIRES

---

### COMBAT AU CONTACT

**Combat au contact (CCO)** = (Force + 2\*Agilité + Instinct + Volonté)/5 + bonus de création

*Représente la capacité de combattre au corps à corps : à mains nues ou avec une arme de contact*

---

### COMBAT A DISTANCE

**Combat à distance (CDI)** = (3\*Dextérité + 2\*Instinct)/5 + Bonus de création

Représente la capacité de réussir une attaque à distance

---

## VITESSE

**Vitesse (VIT)** = base espèce + (Endurance + Agilité)/4 + Bonus de création

- Base espèce = 6 pour les humains normaux
- La vitesse est limitée à 16 pour les humains normaux

La Vitesse représente la capacité de déplacement du personnage sur la TU. Elle sert aussi de base pour les compétences athlétiques.

Exemple : Padmyra Darkhope est humaine, elle a 12 en Endurance et 10 en Agilité. Son score de vitesse est donc :  $6 + (12 + 10) / 4$  donc  $6 + 5 = 11$  (se rappeler de la convention d'arrondi au nombre entier inférieur). Sa vitesse de déplacement maximale sur la TU (ligne 11) est 29 km/h ou encore 24 m/r (m/r=mètre par round).

---

## INITIATIVE

Initiative (**INI**) = (Agilité + Astuce)/2 + Bonus de création

Représente la capacité à réagir vite en situation de stress.

---

## BONUS DE CARACTERISTIQUE

Dans le courant du jeu, des actions s'appuient sur des caractéristiques. Si la valeur de celles-ci est suffisante, alors un bonus de caractéristique existe. Ce bonus pour une caractéristique se déduit de la Table Universelle. Pour des valeurs de caractéristique entre 5 et 20 il vaut :

$(\text{Valeur de la caractéristique} / 2) - 2$

---

## AUTRES CARACTERISTIQUES

---

### SEUILS DE CHOC ET POINTS DE VIE

Seuil de choc physique = 10 + bonus de caractéristique Force

Seuil de choc psychique = 10 + bonus de caractéristique Présence

Points de vie physiques maximum =  $2 * (\text{Force} + \text{Endurance} + \text{Volonté})$

Points de vie psychiques maximum =  $2 * (\text{Présence} + \text{Volonté} + \text{Instinct})$

---

### BONUS D'IMPACT

Les personnages (ou plus généralement les « entités » intervenant dans une partie : créatures, personnages non joueurs ou véhicules) peuvent avoir une Protection qui représente une armure.

Le Bonus d'impact maximum est alors donné par :

Bonus d'impact maximum =  $2 * \text{Protection} + \text{Seuil de choc physique}$

C'est le bonus de dommage **maximum** que l'on peut **infliger** en utilisant son corps comme arme et en se projetant à pleine vitesse contre un obstacle ou un ennemi que l'on cherche à endommager.

Remarque : cela ne représente pas le dommage maximum que l'on peut **subir** lors d'un impact.

*Exemple : Ultraman a une force de 30 et une protection de 10. Son seuil de choc physique est  $10 + \text{bonus de caractéristique valant } 40$  (qui correspond à une force de 30) = 50. Son Bonus d'impact maximum est de  $50 + 2 * 10 = 70$ . S'il attaque en percutant à pleine vitesse Captain Carnage, son ennemi juré, il ne pourra pas infliger un dommage dont le bonus sera supérieur à 70.*

---

### ESQUIVE REFLEXE

En plus des caractéristiques, chaque personnage a des compétences qui représentent ses connaissances/aptitudes/expériences dans divers domaines. La compétence Esquive joue un rôle particulier.

En effet, l'esquive réflexe est basée sur la compétence Esquive du personnage. Elle est très importante car c'est souvent la défense ultime du personnage contre une agression physique.

- La valeur de l'esquive réflexe est :  $\text{Esquive réflexe} = 2 + (\text{Esquive}/2)$ ,
- Contre toute attaque contre laquelle on ne s'est pas défendu (par une esquive ou une parade), on peut faire une esquive réflexe que l'on peut opposer à l'attaque. On peut faire une esquive réflexe sur une attaque non perçue si l'on est en combat (pour davantage de détails, voir les règles de combat).
- Hors combat et sans alerte particulière on est totalement surpris et l'on n'a pas cette possibilité d'esquive réflexe

## 3.2. LES COMPETENCES

---

### LIMITES ET NIVEAUX

Un personnage possède des compétences. Chaque compétence est associée à une caractéristique primaire ou secondaire.

Chaque compétence est caractérisée par un **niveau d'apprentissage** que le personnage peut accroître.

Pour obtenir le **niveau total** d'une compétence, on ajoute la valeur de la caractéristique associée et du niveau d'apprentissage.

Le niveau d'apprentissage initial d'une compétence est : -15, -10, -5 ou 0.

Pour les compétences **dont le niveau d'apprentissage initial est -15** et qui sont considérées comme les plus difficiles sans instructeur, l'arbitre peut décider que la compétence n'est pas utilisable sans un minimum de formation, par exemple lire une langue inconnue est en général impossible (l'arbitre pourra cependant décider qu'une compréhension partielle est possible si le personnage connaît une langue voisine).

La table suivante donne une interprétation qualitative du niveau total dans une compétence.

Niveau Total	Description qualitative
inférieur ou égal à 0	Incompétent
entre 1 et 5	Débutant
6 et 10	Amateur
11 et 15	Professionnel
16 et 20	Expert
plus de 21	Maître

Il est à noter que la liste et le niveau de base des compétences sont liés à l'univers dans lequel on joue.

Les compétences disponibles dépendent du niveau de technologie de l'univers dans lequel évolue le personnage. Les tables de compétences disponibles sont données au 17.

### 3.3. LA CREATION DES PERSONNAGES

#### LE MECANISME DE CREATION DE PERSONNAGES DEBUTANTS

Pour créer un personnage on utilise des points pour acheter des compétences ou des caractéristiques.

Le nombre de points de création pour un personnage débutant est 150.

Pour avoir une référence, l'individu moyen a en général une à deux caractéristiques principales à 8 et a un niveau d'apprentissage entre 5 et 10 dans les compétences utiles pour son métier, ce qui lui donne entre 50 et 100 points.

Les points sont utilisés pour augmenter les caractéristiques et les compétences.

Toutes les caractéristiques principales ont une base de 5. Pour augmenter une **caractéristique principale** de 1, il faut payer :

- 3 si la caractéristique finale est inférieure ou égale à 5 (dans le cas où l'on partirait avec moins de 5 suite à des modificateurs d'histoire personnelle),
- 6 si la caractéristique finale est entre 6 et 10,
- 12 si la caractéristique finale est entre 11 et 15,
- 24 si la caractéristique finale est entre 16 et 20,
- 48 si la caractéristique finale est supérieure ou égale à 21.

Les **caractéristiques secondaires** sont alors déduites (attention à ne pas oublier de calculer à nouveau les caractéristiques secondaires si une ou plusieurs caractéristiques principales sont modifiées).

Pour acheter un bonus de 1 pour les **caractéristiques secondaires** : Combat au contact, Combat à distance, Initiative et Vitesse, le coût défini pour la caractéristique principale est multiplié par 3.

Pour augmenter le niveau d'apprentissage d'une **compétence** de 1, il faut payer :

- 1 pour passer de -15 à -10,
- 1 pour passer de -10 à -5,
- 1 pour passer de -5 à 0,
- 1 si le niveau final est de 1 à 5,
- 2 si le niveau final est de 6 à 10,
- 4 si le niveau final est de 11 à 15,
- 8 si le niveau final est de 16 à 20,
- 16 si le niveau final est supérieur ou égal à 21.

Les compétences disponibles dépendent du niveau de technologie où se déroule la partie et sont décrites au 17.

---

## CREATION DE PERSONNAGES AVEC UNE EXPERIENCE PRELIMINAIRE

Dans certains cas, l'arbitre souhaitera commencer son scénario ou sa campagne avec des personnages plus expérimentés. C'est en particulier le cas s'il souhaite s'orienter vers des scénarios d'action plutôt que sur des scénarios d'enquête.

On peut distinguer trois niveaux de campagnes :

- Le niveau « bas » qui est le niveau par défaut. Les personnages sont un peu meilleurs que le commun des mortels. Cependant ils restent vulnérables et doivent rester prudents. Cela correspond à des scénarios contemporains de type enquêtes ou des scénarios d'Heroic-Fantasy de bas niveau. Comme exemples de références littéraires, citons le roman noir ainsi que les récits fantastiques de Lovecraft et de ses continuateurs. En Heroic-Fantasy, on est proche d'œuvres comme « La compagnie Noire » de Glenn Cook.
- Le niveau « intermédiaire » où les personnages sont plus puissants que l'individu moyen. Cela correspond à des scénarios où des actions risquées peuvent être tentées. Les références littéraires sont les pulps des années 30, des récits d'espionnage et d'action contemporains, ou dans le domaine cinématographique, la série des Indiana Jones.
- Le niveau « Haut » où les personnages sont largement plus puissants que l'individu moyen. On frise alors le domaine des super-héros, du moins dans leur version originale comme The Shadow, Doc Savage ou le Batman des origines. En Heroic-Fantasy, on rejoint le domaine de la « High Fantasy » ou du « Sword and Sorcery » avec des héros comme Conan, Fafhrd et le Souricier Gris ou Elric le Nécromancien.

Pour rappel, le Joueur peut créer ses Personnages à l'un des 3 niveaux proposés, mais, l'Arbitre est seul juge pour valider ce choix, et accepter le Personnage dans son scénario.

## Règles de SagaS, version 0.995

Personnages	Type de Campagne	Références Cinématographiques et littéraires	Points de création
Un peu plus puissants que la normale	Enquête/Action  Heroic-Fantasy  Science-Fiction	<i>Continental Op</i> dans « La moisson rouge » de Dashiell Hammett <i>Robert Olmstead</i> dans « Le Cauchemar d'Innsmouth » d'Howard Philips Lovecraft <i>Toubib</i> dans « La compagnie noire » de Glenn Cook <i>Jon Snow</i> dans « Le trône de fer : le donjon rouge » de Georges R.R. Martin <i>John Gordon</i> dans « Le roi des étoiles » d'Edmond Hamilton <i>Ellen Ripley</i> dans le film « Alien » de Ridley Scott	150
Plus puissants que la normale	Enquête/Action  Heroic-Fantasy  Science-Fiction	<i>James Bond</i> dans « James Bond contre Dr No » d'Ian Fleming <i>André Moreau</i> dans le film « Scaramouche » de Georges Sidney <i>Indiana Jones</i> dans « Indiana Jones et la dernière croisade » de Steven Spielberg <i>Boromir</i> dans « Le Seigneur des anneaux » de J.R.R. Tolkien <i>Etienne de Navarre</i> dans le film « Ladyhawke » de Richard Donner <i>Northwest Smith</i> dans « Shambleau » de Catherine L. Moore	250
Beaucoup plus puissants que la normale	Enquête/Action  Heroic-Fantasy  Science-Fiction	<i>Kent Allard</i> dans « The Shadow » de Maxwell Grant <i>Bruce Wayne</i> dans « The Batman » de Bob Kane et Bill Finger <i>Clark Savage Jr.</i> dans « Doc Savage » de Kenneth Robeson <i>Conan</i> dans « La citadelle écarlate » de Robert E. Howard <i>Elric</i> dans « L'épée noire » de Michael Moorcock <i>Fafhrd et le Souricier Gris</i> dans « Les Epées de Lankhmar » de Fritz Leiber <i>Luke Skywalker</i> dans le film « Star Wars : le retour du Jedi » de Richard Marquand <i>Eric John Stark</i> dans « Le peuple du talisman » de Leigh Brackett	350

*Exemple : Philippe veut créer un personnage qui jouera un rôle de garde du corps dans une équipe d'enquêteurs. Il choisit pour nom Geoffrey Mac Murray et lui donne un passé de vétéran de la guerre d'Irak victime de traumatismes psychologiques et reconverti dans la sécurité privée. C'est une campagne de type espionnage/action, ce qui pousse l'arbitre à utiliser une création avec 250 points.*

*Mac Murray doit avoir de bonnes caractéristiques physiques : Philippe lui donne 12 de Force, 8 d'Agilité, 8 de dextérité et 10 d'endurance. Il ne le voit pas comme un intellectuel, mais plutôt un instinctif, il laisse son astuce à 5 mais augmente sa volonté, sa présence et son instinct jusqu'à 8.*

*On calcule le coût des caractéristiques, par exemple la Force : 6 pour passer de 5 à 6, 6 pour passer de 6 à 7, 6 pour passer de 7 à 8, 6 pour passer de 8 à 9, 6 pour passer de 9 à 10, 12 pour passer de 10 à 11 et 12 pour passer de 11 à 12 soit un total de 54 points.*

*En faisant de même pour les autres caractéristiques principales, on obtient un coût des caractéristiques principales de 174.*



*Philippe ne dépense pas de points dans ses caractéristiques secondaires qui sont alors : 8 en Combat au contact, 8 en Combat à distance, 6 en Initiative et 10 en Vitesse. On en déduit ses Points de vie physiques (60) , psychiques (48), son Choc physique (14) et son Choc psychique (12).*

*Il s'intéresse ensuite aux compétences.*

*Compte-tenu de son passé, Mac Murray doit maîtriser plusieurs armes. Philippe prend Pistolet et Fusil au niveau d'apprentissage 7, ce qui coûte 9 points pour un niveau de compétence total de 8+7=15. Il prend aussi Armes automatiques au niveau d'apprentissage 5, pour un niveau total de 13, ce qui coûte 5 points. Il ajoute aussi 10 niveaux d'apprentissage en Krav Maga pour un coût total de 18 et un niveau total de 18. La compétence Arts Martiaux de niveau d'apprentissage 10 lui confère une compétence Esquive minimale de 10. Il investit ensuite deux points dans Combat à deux armes et Armes lourdes (on ne sait jamais).*

*Il considère aussi que le Parachutisme et la Plongée ont fait partie de son entraînement militaire ainsi que les systèmes de sécurité et l'emploi des explosifs.*

*Les compétences de conduite de véhicule et de pilotage étant importantes pour un garde du corps, il prend Conduite, Conduite d'engins aquatiques et d'engins lourds ainsi que Pilotage d'avion et d'hélicoptère.*

*Enfin, il complète par des compétences généralistes comme Natation, Grimper, Survie, Perception, Discrétion, Intimidation, Electricité, Mécanique et Premiers Soins. Il n'oublie pas une compétence en Football Américain car il l'a beaucoup pratiqué plus jeune. Cette compétence n'étant pas dans la liste correspondant au niveau de Technologie 5 il la crée avec l'arbitre qui la place sous vitesse car c'est un sport de mouvement.*

*Le coût total des compétences est 76 points. La somme du coût des caractéristiques et du coût des compétences fait 250 points.*

---

## QUE FAIRE SI L'ON VEUT DISPOSER D'UNE COMPÉTENCE NE FIGURANT PAS DANS LA LISTE ?

Lorsqu'une compétence ne figure pas dans la liste correspondant au niveau de technologie dans lequel évolue le personnage, il y a plusieurs cas :

- Si c'est une compétence très voisine d'une se trouvant dans la liste, considérer que c'est celle de la liste
- Si c'est une compétence complètement nouvelle, le joueur doit déterminer avec l'arbitre s'il est opportun de la créer et à quelle caractéristique la rattacher
- Enfin aucune liste de compétences ne pouvant être exhaustive, certaines compétences sont considérées comme génériques (présentes dans la liste en italiques souligné) et doivent être spécialisées. C'est le cas par exemple des langues étrangères

---

## PROFESSION ET NIVEAU SOCIAL

Dans ce qui précède, la profession et le niveau social du personnage n'ont pas été abordés.

Pour la profession, il importe que les compétences du personnage reflètent celle-ci. A titre indicatif exercer un métier à un niveau correct nécessite au moins 11 dans les compétences associées à ce métier.

Plutôt que de fournir d'interminables tables associant la profession et les compétences associées nous préférons que l'arbitre et le joueur soient co-responsables de la cohérence entre la profession du personnage et ses compétences.

## Règles de SagaS, version 0.995

Pour le niveau social et le revenu, les personnages sont supposés faire partie de la classe moyenne de la société dans laquelle ils évoluent. Ils peuvent se procurer des biens et services cohérents de ce niveau moyen.

Un joueur peut en concertation avec l'arbitre demander à ce que son personnage fasse partie d'une classe sociale plus favorisée ce qui lui coûtera 10 points de création avec en contrepartie un accès à des biens et services étendus.

Il peut aussi demander à ce que son personnage fasse partie d'une classe sociale moins favorisée ce qui lui permet de gagner 10 points de création.

Nous déconseillons (sauf si le contexte général s'y prête) à l'arbitre de laisser des joueurs incarner des « super-riches » ou des « super-pauvres ». Dans chacun de ces cas, les personnages auront probablement des préoccupations qui les empêcheront de rentrer dans une aventure.

---

### EXEMPLE DE FEUILLE DE PERSONNAGE

On donne comme exemple la feuille de Geoffrey Mac Murray. Seules les compétences qu'il peut utiliser (valeur >0) sont indiquées pour ne pas encombrer la feuille.



**NOM**  
Geoffrey Mac Murray

**AGE & APPARENCE**  
38 ans 1,85 m châtain clair yeux bleus

<b>FORCE</b>	12
<b>AGILITE</b>	8
<b>ENDURANCE</b>	10
<b>DEXTERITE</b>	8
<b>ASTUCE</b>	5
<b>VOLONTE</b>	8
<b>PRESENCE</b>	8
<b>INSTINCT</b>	8

<b>COMBAT CONTACT</b> (For + 2 Agl + Vol + Ins)/5	8
<b>COMBAT DISTANCE</b> (3 Dex + 2 Ins)/5	8
<b>INITIATIVE</b> (Agl + Dex)/2	6
<b>VITESSE</b> 6 + (Agl + End )/4	10
<b>BONUS DOMMAGE Φ</b>	+4
<b>POINTS DE VIE Φ</b> 2 (For + End + Vol)	60
<b>CHOC Φ</b> 10 + bonus dommage	14
<b>Etourdissement/ Blessures Φ</b>	

Score	Bonus	Poids	Vitesse	Vitesse	Dureté	Déplacement
0	-10	1 kg	0,25 km/h	20 cm/s	1s	20 cm
1	-8	3 kg	0,7 km/h	60 cm/s	3 s	60 cm
2	-6	5 kg	1,5 km/h	1,20 m/s	5 s	1,2 m
3	-4	15 kg	3,5 km/h	3 m/s	15 s	3 m
4	-2	30 kg	7 km/h	6 m/s	30 s	6 m
5	0	60 kg	14 km/h	12 m/s	1 mn	12 m
6	+1	70 kg	17 km/h	14 m/s	1 mn 10 s	14 m
7	+1	80 kg	19 km/h	16 m/s	1 mn 20 s	16 m
8	+2	90 kg	22 km/h	18 m/s	1 mn 30 s	18 m
9	+2	100 kg	24 km/h	20 m/s	1 mn 40 s	20 m
10	+3	110 kg	26 km/h	22 m/s	1 mn 50 s	22 m
11	+3	120 kg	29 km/h	24 m/s	2 mn	24 m
12	+4	130 kg	31 km/h	26 m/s	2 mn 10s	26 m
13	+4	145 kg	35 km/h	29 m/s	2 mn 25 s	29 m
14	+5	160 kg	38 km/h	32 m/s	2 mn 40 s	32 m
15	+5	180 kg	43 km/h	36 m/s	3 mn	36 m
16	+6	200 kg	48 km/h	40 m/s	3 mn 20 s	40 m
17	+6	225 kg	54 km/h	45 m/s	3 mn 45 s	45 m
18	+7	250 kg	60 km/h	50 m/s	4 mn 10 s	50 m
19	+7	275 kg	66 km/h	55 m/s	4 mn 35 s	55 m
20	+8	300 kg	72 km/h	60 m/s	5 mn	60 m

<b>POINTS DE VIE Ψ</b> 2 (Ins + Vol + Pre)	48	<b>Protection Φ / Ψ</b>	
<b>CHOC Ψ</b> 10 + bonus présence	12	<b>Esquive Réflexe</b> 2+ (esquive/2)	7
<b>Etourdissement/ Blessures Ψ</b>		<b>Bonus Impact</b> 2 Prot Φ + Choc Φ	14

**Compétences**

- AGI**  
Esquive 10  
Grimper 8  
Discrétion 8  
Danse 8
- VIT**  
Course 10  
Saut 10  
Natation 10  
Plongée 10  
Parachutisme 10  
Cyclisme 10  
Football américain 10

- CCO**  
Bagarre 8  
Dégainer -10  
Poignard 8  
Epée 8  
Rapière 8  
Hache/masse 8  
Bouclier 8  
Hache/masse à 2 mains 8  
Epée à 2 mains 8  
Épieu 8  
Fléau 8
- Krav Maga 18
- CDI**  
Tir à 2 armes 8  
Pistolet 15  
Fusil 15  
Armes automatiques 13  
Bazooka 8
- Lancer 8  
Poignard 3  
Javelot 8  
Hache de jet 3  
Arc 3  
Arbalète 8  
Fronde 3

- AST**  
Langue Maternelle 5  
Investigation 5  
Explosifs 5  
Electricité 5  
Mécanique 5  
Informatique 5  
Systèmes de sécurité 5

- PRE**  
Intimidation 8  
Persuasion 8  
Interrogation 8  
Commandement 8  
Bluff 8  
Charme 8  
Éloquence 8
- INS**  
Perception 8  
Psychologie 3  
Pédagogie 8  
Dressage 3  
Survie 8  
Pistage 8  
Premiers soins 3

- DEX**  
Crochetage 3  
Pilotage Avion 8  
Pilotage Hélicoptère 8  
Conduite voiture -13  
Conduite engin aquatique 8  
Conduite engin lourd 8
- FOR**  
Haltérophilie 12  
Bras de fer 12  
Lancer du poids 12
- END**  
Résistance Physique 10
- VOL**  
Résistance mentale 8

Équipement & Possessions		
<b>Background &amp; Historiques</b>		<b>Points d'expérience non dépensés</b>
<p>Né à Dallas en 1980. Tu es fils unique. A rejoint les Marines à 17 ans. Vétéran de la bataille de Falloujah. A reçu la Navy Cross pour conduite héroïque. Souffre de stress post-traumatique. Sombre dans l'alcool. Quitte l'armée en 2008 pour travailler dans une société de sécurité privée. En 2015 recommandé par un ancien officier il est engagé comme garde du corps auprès d'une équipe d'agents gouvernementaux.</p>		

## 3.4. EVOLUTION DES PERSONNAGES

### PRINCIPES GENERAUX

L'arbitre attribue à chaque joueur 5 points d'expérience après chaque scénario. Un scénario n'est pas nécessairement une session de jeu. Un scénario doit correspondre à la réalisation d'un objectif intermédiaire par les joueurs.

A titre indicatif, il faut attribuer ces points au maximum après 3 sessions de jeu.

Un joueur ayant incarné son personnage de manière exceptionnelle peut se voir attribuer jusqu'à 5 points supplémentaires. Cela doit rester rare et correspondre à un vrai jeu de rôles en plein accord avec le personnage. Cette règle est totalement optionnelle et l'arbitre doit être capable de le justifier auprès des autres joueurs : idées remarquables, prise de risque exceptionnelle du personnage, jeu de rôles intense.

L'évolution doit être faite avec accord de l'arbitre sur le choix des caractéristiques/compétences et doit préserver un maximum de réalisme (au sens de l'univers où se déroule le scénario).

Le coût de progression est identique au coût d'achat lors de la phase de création du Personnage.

Les points d'expérience non dépensés peuvent être conservés d'un scénario à l'autre.

### REGLES PARTICULIERES

En présence d'un formateur (niveau total de compétence supérieur ou égal d'au moins 5 par rapport à celui du personnage apprenant), le coût est divisé par deux.

Le nombre total de compétences et de caractéristiques que l'on peut étudier simultanément est égal au minimum d'Astuce et Volonté divisé par 2.

## 4. LE SYSTEME DE JEU

### 4.1. DETERMINATION DES DEGRES DE REUSSITE

#### D6 OUVERT OU D6\*

On définit le résultat du lancer d'un d6\* de la manière suivante : on lance 1d6. Si le résultat est 6, ce dé doit être relancé, et cumulé au résultat précédent.

*Exemple : Aaron Myschkin doit faire un jet de Psychologie pour savoir si son interlocuteur, le révérend Walker, lui ment. Il commence par lancer 1d6\*. Il fait 6 au premier lancer, il relance et fait de nouveau 6, inquiet, il relance encore et fait 3...Le résultat du lancer de dés est  $6+6+3=15$ .*

#### JET SOUS UNE CARACTERISTIQUE OU UNE COMPETENCE

Dans SagaS, un jet de dés sous une caractéristique ou le niveau total d'une compétence s'obtient en lançant deux d6\* et en faisant la somme de leurs résultats.

*Exemple : Après avoir lancé son premier d6\* dont le résultat était 15, Aaron lance alors son deuxième d6\*. Il fait 1 au lancer.*

Le résultat du jet est la somme des deux d6\*, c'est-à-dire : 15+1=16.

---

## DEGRE D'UN JET SOUS UNE CARACTERISTIQUE OU UNE COMPETENCE

Le résultat d'un jet sous une caractéristique ou le niveau total d'une compétence est mesuré par un degré. Plus le degré est élevé, meilleur est le résultat. Ce degré issu du jet de dés peut être strictement positif ou nul.

On calcule le degré d'un jet sous une caractéristique ou sous le niveau total d'une compétence de la manière suivante (le terme score désignant la valeur de la caractéristique ou le niveau total de la compétence) :

- si la valeur du jet est **inférieur ou égal au score**, le degré est: **(score / jet) arrondi à l'inférieur**,
- si la valeur du jet est **strictement supérieure au score**, le degré est: **0** ; cela correspond en principe à un échec, mais des modificateurs de situation positifs peuvent le transformer en succès,
- si la valeur du jet est **strictement supérieure au double du score**, c'est un échec, le degré est toujours **0**, quels que soient les modificateurs de degré ultérieurs.

On ajoute ou retranche au degré issu de ce jet, des degrés dus à des modificateurs de situation pour obtenir le degré final. Les degrés différents de 0 sont souvent notés sous la forme de chiffres romains (par exemple +III pour un degré 3).

*Exemple : Aaron a 10 en Psychologie. Il a fait 16 à son jet, le degré est de 10/16 arrondi au-dessous, c'est à dire 0. Cependant l'interlocuteur d'Aaron est ivre et l'arbitre donne à Aaron un bonus de situation de +I. Le degré d'Aaron est donc au final de +I. Si Aaron avait fait un jet de 21 ou plus (strictement supérieur à deux fois son score en Psychologie) alors son degré aurait été de 0, et le bonus de situation n'aurait pas été pris en compte.*

---

## JET D'UN 2 NATUREL

L'obtention d'un 2 naturel **lorsqu'elle permet la réussite de l'action entreprise** peut donner au personnage un avantage à la discrétion de l'arbitre. Cela s'applique à des Personnages Joueurs et Non Joueurs. Dans le cas de Personnages Joueurs, l'Arbitre peut laisser le joueur imaginer son avantage et négocier dans le sens de l'intérêt de l'histoire. Dans le cas d'une action en opposition (décrite dans la suite), on rappelle que la réussite nécessite un degré de réussite au moins égal à I.

*Exemple : Jason Darnell presque à court de munitions tire la dernière balle de son Mauser C-96 sur le bourreau en chef de la triade de Hong-Kong. Il fait un 2, pour une compétence de 17, réalisant ainsi un degré de 8 ! Le bourreau fait un jet d'opposition sous son esquive et ne parvient pas à esquiver : il subit les dommages et rate son jet de choc ! L'arbitre décide que, touché au cœur, il s'effondre, tué net. Le 2 ayant été un succès, le joueur qui incarne Darnell suggère qu'il trouve un dernier chargeur dans sa veste. Comme il va à nouveau y avoir du combat, l'arbitre accepte dans l'intérêt de l'histoire.*

---

## JET D'UN 12 NATUREL

L'obtention d'un 12 naturel lors du premier jet de dés (6 et 6) va nécessiter des jets de dés supplémentaires.

**Lorsqu' à l'issue de ces jets, l'action entreprise conduit à un degré de 0**, l'arbitre peut, s'il le souhaite, donner une pénalité au personnage. Dans le cas d'un Personnage Joueur, l'Arbitre peut laisser le joueur imaginer sa pénalité et la

négozier dans le sens de l'intérêt de l'histoire. Il peut négocier une pénalité à court terme qui lui donne un avantage à plus long terme, c'est un ressort dramatique fréquent dans les récits.

*Exemple : Lord Jasper Drake porte un furieux coup de sabre à son ennemi juré le prince Radu Sânge alors que la légion vampire de ce dernier fait irruption dans la pièce. Suite à un double 6 conduisant à un score de 32 (6+6+5+6+6+3) comparé à sa compétence de 15 en sabre, Drake rate complètement son coup, car il a fait un double 6 et fait strictement 2 fois plus que son niveau total de compétence. Le combat ayant lieu près d'une fenêtre le joueur suggère qu'emporté par son élan Drake traverse la fenêtre et atterrit dans la cour. L'arbitre accepte. Bien que blessé par sa chute, Drake a l'opportunité de fuir temporairement les buveurs de sang.*

---

#### REMARQUE : NIVEAU TOTAL D'UNE COMPÉTENCE INFÉRIEUR OU ÉGAL À 0

Si le niveau total d'une compétence est inférieur ou égal à 0, vous n'avez aucune chance de réussir l'action, sauf si l'arbitre décide qu'elle est tellement simple que la réussite est automatique.

### 4.2. ACTIONS SIMPLES ET ACTIONS EN OPPOSITION

Dans SagaS, on distingue les **actions simples** où un seul des protagonistes doit faire un ou plusieurs jets de dés et les **actions en opposition** où les protagonistes font chacun des jets, le vainqueur étant celui ayant réussi le ou les meilleurs jets, comme cela va être décrit dans la suite.

---

#### RESOLUTION D'UNE ACTION SIMPLE

Celui qui tente l'action doit faire un jet et obtenir un degré d'au moins I. Des modificateurs de situations peuvent s'appliquer.

Le degré de réussite est alors le degré obtenu.

En cas d'échec, on peut réessayer à condition de disposer d'un niveau de compétence plus grand (c'est le cas si l'on se fait aider) ou d'un bonus de situation plus grand.

---

#### RESOLUTION D'UNE ACTION EN OPPOSITION

Les actions en opposition sont à utiliser dans des situations où l'on peut considérer qu'une opposition active s'exerce.

Dans ce cas, pour réussir, il ne suffit pas d'obtenir un degré d'au moins I, il faut aussi que ce degré soit strictement supérieur à celui de l'opposition.

Dans une opposition, le degré de réussite est la différence des degrés entre deux opposants. Attention dans ce cas, les degrés de réussite peuvent être négatifs, par exemple si l'on des protagonistes fait un degré I et son opposant un degré II, le degré relatif est  $I-(II)=-I$ .

**Dans une opposition Caractéristique contre Caractéristique** : on détermine un degré sous le score dans la caractéristique de chaque protagoniste puis on calcule le degré de réussite comme ci-dessus.

*Exemple : on peut faire une opposition Force contre Force pour empêcher un adversaire d'ouvrir une porte.*

**Compétence contre Compétence** : on détermine un degré sous le score dans la compétence de chaque protagoniste puis on calcule le degré de réussite comme ci-dessus.

*Exemple : faire une opposition Discrétion contre Perception pour progresser à l'insu d'une sentinelle.*

Le vainqueur d'un jet en opposition est celui qui a un degré de réussite strictement positif et **qui a réussi au moins un degré 1 sur son action**. S'il n'y a pas de vainqueur, la situation n'évolue pas.

Si la situation doit nécessairement évoluer l'arbitre peut redemander un jet en opposition.

*Exemple : l'interlocuteur d'Aaron, le révérend Walker, après avoir abusé du bourbon offert par Aaron fait un jet de comédie pour lui expliquer que le taux de disparitions d'enfants non élucidées dans la région est tout à fait normal. Il a 8 en comédie et fait un jet de 2d6\* dont le total est 5. Il fait donc un degré de  $8/5 = 1$ . Aaron a aussi fait un degré 1 à son jet de psychologie. Le degré de réussite d'Aaron est donc nul : la situation ne progresse pas et Aaron n'arrive pas à savoir si le révérend Walker lui ment.*

### 4.3. RESOLUTION DES ACTIONS DE LONGUE DUREE

Dans SagaS, on distingue également les actions plutôt courtes qui nécessitent en général un seul jet, ou une suite de jet, et les actions de plus longue durée qui nécessitent plusieurs jets et le cumul de leurs résultats durant l'exécution de l'action.

Les actions importantes pour le destin des personnages sont plutôt traitées comme des actions de longue durée afin d'éviter de donner trop d'importance à un seul jet de dés. Par exemple, un combat est une forme d'action de longue durée avec une méthode de résolution spécifique donnée dans la suite.

Un autre exemple d'action de longue durée pourrait être une joute oratoire ou bien une épreuve d'éloquence ou un personnage cherche à prouver sa bonne foi face à un auditoire méfiant, voire même à des jurés dans le cas d'un procès.

On donne ici une règle générale que l'arbitre pourra modifier s'il le juge nécessaire.

Pour résoudre une action de longue durée, la règle suivante s'applique :

- L'arbitre indique l'intervalle de temps séparant deux jets de dés,
- Il détermine (il peut ou non le communiquer aux joueurs) le nombre de degrés de réussite à cumuler pour que la tâche soit considérée comme terminée,
- Il peut aussi communiquer le degré de réussite négatif qui s'il est atteint fait échouer irrémédiablement l'action
- Il détermine la valeur de l'opposition,
- Lorsque le moment est venu de faire un jet, le ou les personnages souhaitant réaliser l'action cumulent leurs degrés, l'arbitre fait de même et on détermine alors pour les personnages un degré de réussite qui peut être positif ou négatif,
- Ce degré de réussite est ajouté au degré total des personnages,
- Si le degré total est supérieur ou égal au nombre de degrés cumulés à réussir par les personnages, alors l'action est un succès, s'il est inférieur ou égal au degré négatif qui fait échouer alors c'est un échec,
- Le temps peut jouer aussi : si la situation n'est pas résolue alors l'un des deux camps peut gagner ou bien s'il faut à tout prix un vainqueur on le détermine en fonction du signe du degré de réussite.



*Exemple : Aaron doit fouiller les archives de la gazette de Danforth. Il a une compétence d'investigation de 13. L'arbitre décide qu'il doit accumuler un nombre de degrés supérieur ou égal à 2 avant de trouver quelque chose. Il considère que la période est d'une heure et que la bibliothèque résiste avec un score de 5. Aaron fait  $5+6+5=16$  lors de son premier jet, c'est un degré 0 et la bibliothèque résiste en faisant un jet de 3 qui est un degré 1. Le degré de réussite, à l'avantage de la bibliothèque est de 1. Une heure se passe et il y a désormais toujours 2 succès à accumuler avec un malus d'un succès. La deuxième heure, Aaron fait 3 ce qui lui donne un degré IV. La bibliothèque fait 8 pour un degré 0. A la fin de la deuxième heure, le degré accumulé est donc  $IV-I=III$  qui est supérieur aux deux degrés requis. Aaron trouve donc ce qu'il cherche au bout de deux heures.*

Cette règle générale peut-être adaptée comme le montre l'exemple suivant.

*Exemple : Les personnages des joueurs sont accusés de violation de propriété privée car ils ont pénétré sans autorisation dans l'asile de Danforth. Un procès a lieu au cours duquel le directeur de l'asile entend faire condamner lourdement les personnages afin de les dissuader de poursuivre leurs investigations. Ces derniers, pris sur le fait, n'ont pas vraiment de moyen de contrer l'accusation mais vont tenter d'infléchir le cours du procès en montrant que l'asile fait des expériences interdites sur ses patients. Bale Bardyke l'un des personnages est avocat et tente d'assurer la défense des joueurs. Il a 10 en Droit et 13 en Persuasion. Après réflexion et préparation, l'arbitre décide que pour « gagner » (c'est-à-dire pousser les autorités locales à faire une enquête sur l'asile) les joueurs devront accumuler un degré IV et « perdront » (c'est-à-dire seront condamnés avant d'avoir pu semer le doute sur l'intégrité de l'asile) si le degré devient inférieur ou égal à -II. La période est une heure. Le représentant légal de l'asile est William Steiner avec 12 en Droit et 12 en Persuasion. L'arbitre décide d'utiliser une fois sur deux les compétences persuasion et droit. A la première heure on teste le droit : Bardyke fait 5 pour un degré II et Steiner 8 pour un degré I, les joueurs gagnent un degré. A la deuxième heure on teste la persuasion, le joueur incarnant Bardyke est particulièrement éloquent et l'arbitre lui accorde +1. Bardyke fait 18, soit un degré 0  $+I=I$  alors que Steiner fait 3 pour un degré IV. Le degré de réussite accumulé par les joueurs est alors :  $I(\text{résultat précédent})+I(\text{résultat actuel})-IV(\text{résultat de Steiner})=-II$ . Au bout de deux heures le jugement est rendu : les joueurs sont coupables et l'asile reste aux yeux des citoyens de Danforth une institution parfaitement honorable.*

#### 4.4. AIDE D'UN PERSONNAGE PAR UN AUTRE PERSONNAGE

Il y a des cas où l'aide d'un personnage par un ou des autres personnages est simple à évaluer : par exemple pour soulever une pierre lourde, on peut additionner les poids portables par les personnages pour savoir si la pierre est déplacée.

Dans d'autres cas, la solution est moins simple : l'arbitre peut autoriser des personnages « acteurs secondaires » à aider un personnage « acteur principal » pour l'emploi d'une compétence.

L'un des acteurs auxiliaires ajoute la moitié de sa compétence à celle de l'acteur principal, le second acteur auxiliaire ajoute le quart de sa compétence et ainsi de suite.

Cette règle est à réserver au cas où il n'y a pas d'autre solution plus évidente.

*Exemple : Geoffrey Mac Murray (réparation mécanique 5) tente d'aider Jeremiah Stone (réparation mécanique 14) à remettre en route un vieux camion afin de quitter la forêt sombre au sud de Danforth. Jeremiah aidé par Geoffrey devra réussir un jet sous une compétence de réparation mécanique dont la valeur sera :  $14+5/2$  donc 16.*

#### 4.5. GESTION DES COMPETENCES VOISINES

Lorsqu'un personnage ne dispose pas d'une compétence mais dispose d'une compétence « voisine » (à agréer par l'arbitre), il peut s'il le désire, utiliser la compétence voisine à la place de la compétence requise à la moitié de sa valeur plutôt que d'utiliser la valeur par défaut.

*Exemple : Padmyra Darkhope doit monter un aigle géant pour fuir la bataille du Pic du Loup. Elle a 15 en équitation (8 d'Instinct + 7 en niveau d'apprentissage « Equitation »). Comme monter et guider un aigle est quand même particulier, l'arbitre considère que c'est une compétence qui démarre à -10. Donc Padmyra devrait avoir  $-10+8=-2$  pour monter l'aigle. L'arbitre décide que c'est une compétence voisine d'Equitation, elle peut utiliser une compétence de « monter d'aigle » à  $15/2=7$ , ce qui est quand même plus favorable.*

#### 4.6. COMPETENCES EMPLOYEES SIMULTANEMENT

Lorsque deux compétences sont employées de manière simultanée, il faut prendre la valeur de la compétence la plus faible pour déterminer le succès éventuel de l'action.

C'est le cas pour des actions de type combat à deux armes, combat sur une monture, attaque en conduisant un véhicule...

### 5. LA SANTE DES PERSONNAGES : DOMMAGES ET BLESSURES

#### 5.1. BLESSURES ET ETOURDISSEMENTS

Les dommages sont de type :

- Blessures Physiques : ils durent longtemps et leur accumulation peut tuer,
- Etourdissement Physique : ils sont temporaires, mais leur accumulation peut provoquer l'inconscience,
- Blessures Psychiques : leur accumulation peut conduire à la folie,
- Etourdissement Psychique : ils sont temporaires, mais leur accumulation peut provoquer un état de confusion.

#### 5.2. DOMMAGES PHYSIQUES :

- Si le total de blessures physiques est supérieur ou égal aux Points de Vie physiques maximum, le personnage est inconscient et mourant, il prend 1 point de blessure tous les 4 rounds (12s) sauf s'il est soigné
- Lorsque le total de blessures physiques atteint Points de Vie physiques maximum + Endurance, le personnage meurt
- Lorsque la somme des étourdissements physiques et des blessures physiques est supérieure ou égale aux Points de Vie physiques maximum du personnage, il devient inconscient
- Lorsque le total d'étourdissements physiques est supérieur ou égal aux Points de Vie physiques maximum du personnage, tout dommage d'étourdissement physique subi est transformé en blessure physique

### 5.3. DOMMAGES PSYCHIQUES : CONFUSION ET FOLIE

- Si le total de blessures psychiques est supérieur ou égal aux Points de Vie psychiques maximum, le personnage est confus : il ne se comporte plus de manière cohérente
- Lorsque le total de blessure atteint Points de Vie psychiques maximum + Présence, il devient fou
- On notera que certaines situations peuvent provoquer de l'étourdissement psychique
- Lorsque la somme des étourdissements psychiques et des blessures psychiques est supérieure ou égale aux Points de Vie psychiques maximum du personnage, il devient confus
- Lorsque le total d'étourdissement psychique est supérieur ou égal aux Points de Vie psychiques maximum du personnage, tout dommage d'étourdissement psychique subi est transformé en blessure psychique
- **Etat de Confusion** : le personnage a des difficultés à prendre des décisions cohérentes en dehors des actes réflexes. S'il est attaqué, il se défendra ou fuira. Sinon il attendra sans rien faire. Un jet destiné à l'influencer (persuasion, intimidation ou charme) est nécessaire pour le faire agir. Le personnage n'effectuera pas d'actions contre sa nature. Il sortira de son état de confusion en ramenant la somme Etourdissement Psychique + Dommage Psychiques strictement inférieure aux points de vie psychiques
- **Etat de Folie** : Lorsqu'il devient fou, le personnage est d'abord confus comme ci-dessus mais en plus il développe une maladie mentale permanente à déterminer avec l'arbitre

### 5.4. CHOC PHYSIQUE

- seuil de choc = 10 + bonus de caractéristique issu de Force
- Dès que l'on reçoit un dommage (après soustraction des protections) strictement supérieur au seuil de choc, on doit faire un jet d'endurance si le degré est inférieur ou égal à 0, il y a évanouissement
- A la discrétion de l'arbitre, un Personnage Non Joueur mineur peut être considéré comme mort s'il subit un choc à cause de dommages majoritairement de type blessure physiques

### 5.5. CHOC PSYCHIQUE

- seuil de choc = 10 + bonus de caractéristique issu de présence,
- Dès que l'on reçoit un dommage psychique (après soustraction des protections) strictement supérieur au seuil de choc psychique, on doit faire un jet de présence si le degré est inférieur ou égal à 0, il y a confusion,
- Un Personnage Non Joueur mineur peut être considéré comme fou s'il subit un choc psychique à cause de dommages majoritairement de type blessures psychiques.

### 5.6. RECUPERATION DES BLESSURES PHYSIQUES ET PSYCHIQUES

Une fois par jour après une phase de sommeil, on récupère :

- le degré de réussite d'un jet d'endurance appliqué aux blessures physiques
- le degré de réussite d'un jet de présence appliqué aux blessures psychiques
- les étourdissements physiques et psychiques sont intégralement guéris

Après que l'on ait subi un dommage, on peut **après 10 mn de repos** :

- récupérer 5 x degré d'un jet sous endurance (au moins 0) appliqués sur les blessures physiques. Cela simule le fait que certaines blessures apparentes n'étaient "que des égratignures"
- les dommages d'étourdissement physiques et psychiques sont intégralement guéris après cette période,
- Un personnage inconscient se réveille
- Un personnage confus retrouve ses esprits

L'emploi de la compétence Premiers soins permet de :

- soigner les maladies et empoisonnements ; on ajoute le degré de réussite de Premiers soins au degré de réussite du jet de résistance physique de la victime
- réveiller d'un choc
- stopper la descente vers la mort lorsque le personnage est mourant. En cas d'échec de la compétence, il ne se passe rien. En cas d'échec critique, cela se passe mal : il peut y avoir des complications et la victime meurt si un jet de choc est raté

Si le repos est complet, le jet d'endurance a un bonus de degré de réussite de +1.

Dans une institution médicale avec repos complet, le total des dommages récupérés est doublé.

La folie ne peut être soignée que lorsque les blessures psychiques ont été annulées et suite à un traitement à la discrétion de l'arbitre.

## 6. LES DANGERS DE L'ENVIRONNEMENT

### 6.1. POISONS ET MALADIES

Chaque poison ou maladie possède une virulence.

- A l'inoculation et à chaque période, le poison attaque avec sa virulence et le personnage fait un jet d'opposition avec sa compétence de Résistance Physique
- Si le personnage fait un degré final  $\geq$  I à l'inoculation, il n'est pas atteint
- Si le personnage fait un degré final  $\geq$  I au terme d'une période, il n'est plus atteint
- Sinon il subit l'effet du poison ou de la maladie au terme de la période

### 6.2. DOMMAGES DUS AUX CHUTES

Pour des objets pesant au minimum 1kg, le dommage de base est  $1d6^*/3m$  (maximum  $20d6^*$ ).

Tomber sur un terrain mou peut diviser les dommages, tomber sur un terrain dur et accidenté peut les augmenter.

Les objets très légers, élastiques ou peu denses prennent moins de dégâts.

### 6.3. ETOUFFEMENT/NOYADE

En cas d'étouffement ou de noyade, la victime perd 1d6\* par round.

On peut si l'on est préparé retenir sa respiration 2 x Endurance round(s) automatiquement. Après ce temps, on doit réussir un jet sous Endurance pour les 2 x Endurance rounds suivants puis un jet sous Endurance à -1 cumulatif pour chaque groupe de 2 x Endurance round suivant.

En cas de non préparation, on ne dispose pas des 2 x Endurance round de retenue de respiration automatique.

On peut utiliser la compétence Natation ou Plongée à la place du jet d'Endurance.

Les dommages infligés sont des étourdissements.

### 6.4. DOMMAGE DES FLAMMES

- 1d6\* par round d'exposition aux flammes pour un petit feu.
- 2d6\* pour un grand feu

## 7. LE COMBAT

### 7.1. SEQUENCE DE COMBAT

Les séquences de combat sont décomposées en rounds de 3s.

L'ordre d'action dans le round est le suivant :

- Surprise : si un combattant est surpris, il n'a droit à aucune défense, pas même une esquive réflexe. Pour ne pas être surpris, un jet de perception en opposition est nécessaire, ou bien il faut s'attendre au danger
- Détermination de l'initiative : 1d6\* + Initiative ; le plus élevé commence. L'initiative est conservée pour tous les rounds du combat
- Résolution des actions : les actions sont résolues dans l'ordre d'initiative décroissante
  - Il n'est pas nécessaire, pour un personnage dont ce n'est pas le tour d'initiative, de déclarer à l'avance ce qu'il va faire. *Exemple : lorsque Jasper Drake porte à coup de sabre à Radu Sânge, il ne sait pas à l'avance ce que va faire Sânge. Ce dernier peut décider de tenter une défense active (parade ou esquive) ou bien de compter sur son esquive réflexe pour se défendre, ce qui lui permettra d'attaquer à son initiative. S'il choisit une défense active, il doit le faire avant le jet d'attaque*
  - Il est possible de retarder son action en attendant de voir comment évolue la situation, ou en la conditionnant à un évènement. Le rang d'initiative où l'on agit détermine le nouveau rang d'initiative pour les rounds suivants

- Une opposition sous initiative peut être nécessaire pour savoir si l'on est capable d'interrompre une action que l'on attendait. Si on gagne l'opposition on intervient juste avant l'action, dans le même rang d'initiative. Sinon on intervient juste après dans le même rang d'initiative
- On peut utiliser une action défensive comme l'esquive ou la parade avant son initiative. Elle est comptée comme une action de combat pour le round
- On peut passer un round sans rien faire pour pouvoir relancer une initiative à +10 le round suivant
  
- Phase d'action. Les actions suivantes sont possibles :
  - Se déplacer dans la limite de son mouvement maximal par round (donné par la TU)
  - Se déplacer dans la limite de la moitié de son mouvement maximal par round. On peut alors faire une action offensive mais cela termine le mouvement
  - Faire une action hors combat
  - Rompre un combat
  - Charger : Se déplacer à plein mouvement et faire une attaque
  - Faire une attaque en passant (voir actions de combat diverses ci-dessous)
  - On doit choisir une option en combat. Les options sont :
    - Option offensive : attaquer. Une seule attaque est possible. On attaque à son initiative
    - Option défensive : parer ou esquiver. Plusieurs actions défensives sont possibles
    - On peut se défendre d'une attaque même en dehors de son initiative à condition qu'elle soit perçue

Le choix d'une option défensive interdit une option d'attaque. Le choix d'une option offensive interdit toute défense sauf l'esquive réflexe.

Règles complémentaires :

- Une parade réussie avec un degré relatif supérieur ou égal à II permet une riposte immédiate contre l'adversaire paré. Une riposte ne peut pas être parée ni esquivée mais une esquive réflexe est toujours possible
- Une esquive réussie avec un degré relatif supérieur ou égal à II permet une action à +II au tour suivant contre l'un des adversaires que l'on a esquivés et contre lequel on a réalisé ce degré
- La seule défense toujours possible contre une attaque perçue est l'esquive réflexe

## 7.2. ACTIONS OFFENSIVES

### DES D'EFFET MAXIMUM D'UNE ARME (DMAX)

C'est le nombre de  $d6^*$  maximum que l'on lance pour générer un effet avec cette arme.

*Exemple : un sabre a 4DMAX cela veut dire que même si Lord Jasper Drake inflige une attaque au sabre dont le degré relatif est 8 sur Lady Magret Bathory, seuls 4 dés sur les 8 seront utilisés pour déterminer les dommages infligés par son sabre.*

## CHARGE

- Lorsque l'on charge (sans monture), on attaque à la fin de son mouvement et on peut ajouter à son bonus de force 2 x le bonus correspondant à sa vitesse sur la TU. Le bonus de dommage total est limité par le bonus d'impact maximum de celui qui charge
- Lorsque l'on charge, on est plus vulnérable et on a -1 pour toute parade ou esquive y compris l'esquive réflexe
- **Charge sur une monture** : lorsqu'un cavalier charge un adversaire, il peut ajouter à son bonus de force 2 x le bonus correspondant à la vitesse de sa monture sur la TU. Ce bonus de dommage est limité par le bonus d'impact maximum du cavalier. Sa monture peut également utiliser son corps pour infliger des dommages (si le cavalier le souhaite et cela se produira à l'initiative du cavalier) mais elle en subira en retour (voir ce qui suit)

*Exemple : Chevauchant son fidèle destrier Vent d'Enfer, Walter de la Mar charge un maraudeur troll. De la Mar porte une armure de plaque complète avec un heaume pour une protection de 10, et son seuil de choc est 15. Son bonus d'impact maximum est donc de 35. Le bonus de force de de la Mar est +5 et le bonus de vitesse de sa monture est : +4. De la Mar peut donc attaquer avec un bonus de force équivalent de +13. Ce bonus est largement inférieur au bonus d'impact maximum qui est de 35 et n'est donc pas limité par celui-ci. Vent d'Enfer peut également infliger des dommages au troll il fait alors une attaque « à mains nues » (donc de piétinement) avec un bonus de dommage égal à celui de sa force (+15 pour une force de 23) auquel on ajoute 2 fois son bonus de vitesse ( donc  $2 \times 4 = 8$ ) pour un total de 23.*

- une créature peut charger, en se servant de son corps comme arme. C'est une attaque à mains nues et on ajoute au bonus de force de la créature 2 fois son bonus de vitesse. Ce bonus de dommage total est limité au bonus d'impact. En cas de succès, la créature qui attaque prend la moitié des dommages.

*Exemple : Si Vent d'Enfer décide d'attaquer, en admettant qu'il inflige un dommage de 26, il subira 13 points de dommage.*

## 7.3. ACTIONS DEFENSIVES

### ESQUIVE

- L'esquive permet de retrancher son degré au jet de l'attaquant. Si l'attaquant a un degré relatif supérieur ou égal à un, il inflige des dommages,
- Si l'attaquant a un degré relatif inférieur ou égal à -1, il perd automatiquement l'initiative contre celui qui a esquivé et ce dernier a +1 au round suivant,
- On fait un jet d'esquive par attaque esquivée. Les attaques doivent pouvoir être anticipées, au contact et à distance.

---

## PARADE

- La parade permet de retrancher son degré de réussite au jet de l'attaquant. Si l'attaquant a un degré relatif supérieur ou égal à un, il inflige des dommages,
- Si l'attaquant a un degré relatif inférieur ou égal à -II, celui qui a paré gagne une attaque résolue immédiatement que l'on appelle une riposte. Cette attaque peut se faire avec une autre arme que celle qui a paré. On ne peut ni parer ni esquiver cette riposte, mais une esquive réflexe reste possible,
- On fait un jet de parade par attaque parée. Les attaques doivent pouvoir être anticipées,
- Une parade à main nue contre une attaque avec une arme est à -I. Les attaques avec des armes naturelles comme des griffes ou des crocs sont considérées comme des attaques avec une arme,
- Contre des armes de grande taille qu'on pare avec des armes de petite taille, le malus de parade est -I cumulable avec le malus dû à la force décrit dans ce qui suit,
- Contre des créatures dont la force est supérieure d'au moins 10 par rapport à celui qui pare, le malus de parade est -II,
- On peut parer des projectiles si l'on dispose d'un moyen de parade approprié : -I contre des projectiles rapides.

*Exemple : Walter de la Mar a mis pied à terre pour combattre le troll. Ce dernier l'attaque furieusement et tente d'éventrer Walter d'un coup de griffe. Il a 10 en combat à mains nues et fait 13 pour un degré 0. De la Mar avait choisi de parer avec son bouclier (parade 15) et fait 5 pour un degré III. Comme le troll a 22 de force et De la Mar 12, ce dernier pare à -II mais avec un bouclier qui lui donne +I au total De la Mar réussit sa parade avec un degré II. Le degré d'attaque du troll est donc de -II et De la Mar il a droit à une riposte qui est une attaque immédiate ne pouvant être contrée que par une esquive réflexe.*

---

## ESQUIVE REFLEXE

- Le score de la compétence Esquive réflexe est : 2+ (Esquive/2),
- Contre toute attaque contre laquelle on ne s'est pas défendu (par une esquive ou une parade), on peut faire une esquive réflexe que l'on retranche au degré de l'attaque. On peut faire une esquive réflexe sur une attaque non perçue si l'on est en combat.

*Exemple : Walter de la Mar (épée 20) fait sa riposte contre le maraudeur troll. Il fait 6 aux dés ce qui donne un degré III. Le troll a une esquive réflexe de 4 et fait 7 aux dés, ce qui est un échec. Il subit donc  $3d6^{*}+4$  (bonus de force de De la Mar) + 6 (bonus de dommage de l'épée longue). Soit 23 point de blessures après lancer des dés. Le cuir épais du troll absorbe 5 points de dommage et il subit donc 18 points de blessures. C'est bien mais insuffisant pour provoquer un jet de choc.*

---

## EMPLOI D'UN BOUCLIER

- Pour utiliser un bouclier, il faut employer la compétence « Boucliers »,
- En combat au contact :



- le bouclier apporte +1 à la parade sur une attaque avec un petit bouclier et pour toutes les attaques frontales pour les boucliers moyens et grands,
- En combat à distance :
  - Un bouclier moyen apporte +1 et un grand bouclier apporte +II à la parade contre des attaques avec projectiles visibles.

Un bouclier peut-être aussi utilisé en combat à 2 armes.

## 7.4. SITUATIONS ET ACTIONS DE COMBAT DIVERSES

### ROMPRE UN COMBAT

Lorsqu'au début du round on se trouve au contact d'un adversaire pour pouvoir s'éloigner de lui, il est nécessaire de rompre le combat.

Pour rompre un combat :

- on doit prendre esquive comme action défensive. Cette action est jouée normalement,
- on peut de plus rompre le combat à son initiative :
  - il faut pouvoir se déplacer,
  - contre tout adversaire susceptible d'attaquer, il faut réussir un test en opposition vitesse contre vitesse. Si le jet échoue, l'adversaire a droit à une attaque immédiate contre laquelle on ne peut opposer qu'une esquive réflexe,
  - on peut alors se déplacer à pleine vitesse.

*Exemple : Aux prises avec deux gardes de la Cité des Sept Lunes, Padmyra Darkhope, désarmée décide de fuir le combat. Padmyra a 10 d'initiative, le garde1 a 13 et le garde 2 a 7.*

*Le garde porte un coup de masse à Padmyra et fait 11 pour une compétence de 8, il rate. Padmyra fait un jet d'esquive de 8 pour une compétence de 15 soit un degré I. A son initiative, elle tente de rompre le combat : elle fait un jet de 7 pour une vitesse de 11 donc un degré I alors que le garde 1 fait un jet de 9 pour une vitesse de 8, Padmyra gagne donc l'opposition contre le garde 1. Contre le garde 2 elle fait un jet de 10 pour une vitesse de 11 elle fait donc un degré I. Le garde2 fait un jet de 4 pour une vitesse de 8, il fait donc un degré II. Padmyra perd donc l'opposition et le garde2 a droit à une attaque immédiate et lui porte un coup de masse et faisant au final un degré I. Padmyra fait une esquive réflexe de 10 pour un score de 9 et rate. Le garde2 avec un degré de réussite de I lui inflige 10 points de dommage mais Padmyra est désengagée et quitte le combat à pleine vitesse. Au round suivant, les gardes pourront tenter de la poursuivre.*

### PASSER PRES D'UN ADVERSAIRE ACTIF

Lorsqu'un personnage lors de son mouvement passe près d'un adversaire actif qui l'a perçu. Le personnage peut subir une attaque de la part de l'adversaire s'il rate un jet de Vitesse contre Vitesse.

### ATTACHE EN PASSANT

Lorsqu'un personnage lors de son mouvement passe près d'un adversaire, il peut porter une attaque « en passant » à ce dernier. Cette attaque est à -1. Elle peut être utilisée avec un mouvement de base (donc à mi déplacement) ou avec une charge (donc avec le déplacement complet mais avec -1 à l'action défensive d'esquive réflexe).

---

## COMBAT A DEUX ARMES

- On fait un jet pour chaque arme. Le personnage choisit le jet qu'il veut parmi les deux jets. Le niveau de compétence de chaque arme est limité par le niveau de la compétence "Combat à 2 armes au contact" pour les attaques au contact ou bien "Combat à 2 armes à distance" pour les attaques à distance.
- Remarque : le modificateur de « bras non entraîné » ne s'applique pas dans ce cas.
- Si l'on possède certaines compétences d'arts martiaux (voir la partie « arts martiaux » ci-dessous) comme par exemple la boxe, on a automatiquement un niveau de "combat à 2 armes" égal à celui en art martiaux,
- En cas de riposte suite à une parade on peut utiliser cette compétence de combat à deux armes pour la riposte.

---

## EMPOIGNADE

Il faut :

- en déclarer l'intention avant le jet d'attaque,
- réussir à toucher son adversaire (en ajoutant d'éventuelles compétences d'arts martiaux pour empoigner).

On a alors saisi l'adversaire sans lui infliger de dommage. Il peut se libérer immédiatement par une opposition Force contre Force pour laquelle il a un bonus de situation de +1.

Celui qui empoigne peut à chaque round suivant générer un degré d'attaque DA sur FOR. Celui qui est empoigné peut automatiquement tenter de se libérer à son tour en tentant de générer un degré DD > DA avec FOR. Ce n'est pas considéré comme une action de combat.

Il peut aussi attaquer en utilisant son arme en tentant de vaincre le degré DA de celui qui a empoigné.

L'attaquant peut infliger des dommages de combat à mains nues ou utiliser une arme, dans ce cas, il a un malus de DD sur son attaque.

Chacun des protagonistes ne peut disposer que d'une esquive réflexe comme défense vis à vis d'une attaque extérieure.

On peut empoigner pour empêcher son adversaire d'utiliser une arme : on ne fait pas de dommage, il ne peut pas utiliser l'arme (arme de contact ou arme à feu), mais peut attaquer à mains nues. Le jet d'opposition FOR contre FOR permet de lui faire lâcher l'arme en cas de réussite.

La FOR équivalente due à l'utilisation des arts martiaux peut être utilisée.

*Exemple: Le maraudeur troll, sérieusement blessé par les coups d'épée de De la Mar tente de l'empoigner pour exploiter sa force supérieure. De la Mar a choisi de parer. Le troll attaque à mains nues et fait un degré 1. De la Mar tente de parer avec son bouclier (15 en parade) et fait 8 pour un degré 1, son bouclier lui confère un bonus de +1, mais il subit un malus de -1 car le troll a une force valant 10 de plus que celle de De la Mar. Au total le degré relatif de l'attaque du troll est  $1 - (1 + 1 - 11) = 1$ . Il empoigne donc De la Mar qui fait immédiatement une opposition à +1 entre sa Force (12) et celle du troll (22) pour se libérer. De la Mar fait un jet de 8 ce qui donne un degré 1 pour un total de 11. Alors que*

le troll fait aussi 8 pour un degré de II. Le degré relatif de l'action tentée par De la Mar est donc 0 et il est empoigné. Le round suivant il a l'intention de sortir sa dague pour continuer le combat.

---

## FORCER LE PASSAGE

Il faut réussir une opposition FOR contre FOR pour forcer le passage. Cela est considéré comme une action offensive.

---

## COUP PLACE

Un coup placé doit être annoncé avant le round. Il se traduit par un malus chez celui qui le tente.

Un même coup placé ne peut être choisi qu'une fois dans le même round d'action.

### **Exemples d'effets que l'on peut obtenir par un coup placé :**

Diviser par deux l'armure de l'adversaire	-I
Empoigner une partie spécifique du corps	-I
Toucher une partie spécifique du corps	-I
Diviser par deux le seuil de choc de l'adversaire	-I

Les modificateurs sont cumulatifs.

---

## INFLIGER DE L'ÉTOURDISSEMENT AU LIEU DE BLESSURES

Les armes contondantes peuvent infliger leur dommage en étourdissement au prix d'un malus de -I.

Les armes non contondantes peuvent infliger leur dommage en étourdissement au prix d'un malus de -II.

---

## EXPLOSIFS OU ATTAQUES A ZONE D'EFFET

On fait un jet d'attaque unique pour toute la zone.

Dans son rayon d'action l'explosif agit en utilisant le degré du lanceur/poseur ou celui issu d'un jet de combat qui lui est propre.

On peut esquiver en lui opposant un jet d'esquive ou d'esquive réflexe. Cela signifie que l'on se jette à plat ventre ou se protège.

On subit toujours le dommage de base plus le degré relatif x 1d6\* mais le degré relatif peut être négatif ce qui réduit les dommages subis.

*Exemple : un membre des Spetsnaz lance une grenade défensive sur Geoffrey Mac Murray. Le lancer est réussi avec un degré II et tombe aux pieds de Mac Murray. La grenade fait 20 de dommage en zone proche et a un score de combat de 16. Elle fait 11 aux dés pour un degré +I. Mac Murray qui n'avait pas encore fait d'action défensive, tente une esquive. Son score en esquive est 10 et il fait 3 donc un degré III. Le degré relatif est donc -II et Mac Murray subit 20-2d6\* points de blessures physiques.*

Les armes type mitrailleuse lourde "arrosent" dans une aire d'effet de 30 degrés de secteur angulaire.

Chaque personnage dans la zone reçoit une attaque basée sur la compétence en mitrailleuse de celui qui tire. On résout ensuite comme pour les explosifs.

---

## TIR AVEC ARMES AUTOMATIQUES

La compétence requise est « armes automatiques ».

On peut tirer pendant un round un nombre de rafale inférieur ou égal à la cadence de tir (ROF) de l'arme.

- On choisit de se concentrer sur une cible unique ou sur une zone de 30°
- Le nombre maximal de cibles affectées est égal au nombre de balles tirées dans la première rafale. Les cibles dans la zone sont choisies
- Par rafale, on tire un nombre de balles égal à  $1d6^*+1$
- le dommage infligé à une cible est celui correspondant à une seule balle
- On a  $+1d6^*$  de dommage par nombre de rafales tirées sur une cible dans la limite du DMAX de l'arme. S'il ne reste plus assez de balles pour finir une rafale on vide le chargeur et on n'a pas  $+1d6^*$  supplémentaire
- Si on se concentre sur une cible unique on a +I sur cette cible

*Exemple : furieux, Mac Murray riposte au round suivant et tire 3 rafales de son M16 (DMAX 4 et dommage +12) vers le membre des Spetsnaz qui lui a lancé une grenade. Mac Murray a un score de 13 en armes automatiques. Il fait 3 aux dés pour un degré IV. Comme il a tiré sur une seule cible, il a un bonus de situation de +I. Son adversaire rate son esquive et donc Mac Murray a un degré relatif de +V. Comme il a tiré trois rafales (5 balles, 3 balles et 2 balles) il inflige potentiellement  $3d6^*$  de dommage supplémentaire, mais son M16 ayant un DMAX de 5, Mac Murray ne peut infliger que  $5d6^*+12$  points de blessure physique.*

---

## ARMES SEMI-AUTOMATIQUES ET A DOUBLE ACTION

Cela couvre les armes modernes à cadence de tir rapide (qui ne sont pas considérées comme armes automatiques) et les armes automatiques disposant d'un mode de tir qui limite le nombre de balles tirées.

Si on le souhaite, on peut tirer jusqu'à 3 balles par round sur une seule cible :

- le dommage infligé à une cible est celui correspondant à une seule balle,
- Pour chaque balle tirée sur une cible au-delà de 1 on a  $+1d6^*$  dans la limite du DMAX de l'arme

Remarque : la compétence à utiliser est Fusil pour les fusils mitrailleurs et Pistolet pour les pistolets mitrailleurs.

---

## FUSILS DE CHASSE ET LANCE -FLAMME

Si on vise une personne, le modificateur est de +I sur la personne visée.

On peut atteindre toute personne à 1 m de distance de la personne visée (pas de +I) en réussissant une attaque pour chaque personne.

---

## PREPARER UNE ARME

Pour préparer une arme : si l'on réussit à la dégainer, elle est prête à l'initiative normale ce tour ci, sinon à l'initiative normale le tour suivant. La compétence « dégainer » doit être utilisée.

---

## DESTRUCTION D'UN OBJET OU D'UNE STRUCTURE

Tout objet a au moins 1 PDV ou un nombre de PDV égal à sa protection s'il en possède une.

Un objet ou structure ramené à 0 Points de Vie est considéré comme réduit en petits fragments.

Un choc ne détruit pas complètement l'objet mais suffit à le rendre non fonctionnel.

Le choc est atteint lorsque l'on inflige plus de 1/5 des PDV de l'objet d'un seul coup.

On subit des dommages d'impact (en général) égaux à ceux infligés dans la limite de la BIM (Bonus d'Impact Maximum) de l'objet.

On peut briser sans dommage en passant un round et on divise par 2 le dommage infligé à l'objet.

---

## PERCE-ARMURE ET ARMURE RESISTANTE

Certaines armes ont un niveau de perce d'armure : on compare leur niveau de perce armure (noté PA) avec le niveau de résistance de l'armure (noté RA par défaut 0). Par point de PA supérieur, on divise l'armure par 2. Les armes à feu ont en général un PA de 1.

## 7.5. ARTS MARTIAUX

---

### GENERALITES ET DOMAINES

- commence à -15,
- les Arts martiaux sont divisés en trois domaines :
  - Coups,
  - Projections,
  - Immobilisations.
- A chaque domaine est associée une compétence.

L'emploi de la compétence d'Arts martiaux dans un domaine permet, si le personnage le souhaite, de modifier sa force équivalente, la force équivalente correspond au niveau d'apprentissage dans le domaine d'arts martiaux +5 sur la TU.

Lorsque l'on porte une attaque d'Arts martiaux on doit décider avant de lancer les dés de la nature de cette attaque (coups/projections/immobilisations).

*Exemple : Jason Darnell a 15 de niveau d'apprentissage en Arts martiaux/coups (Kung-Fu), son score de Combat au Contact est de 8. Son niveau de compétence total en Arts martiaux/coups est donc de 23. Sa Force est de 10. Lorsqu'il porte une attaque de coup d'arts martiaux, sa force équivalente est celle de son niveau d'apprentissage en arts martiaux/coups (15) auquel on ajoute 5 soit 20 sur la TU. Son bonus de dommage est donc de +8.*

---

### COUPS

Frappe avec une partie du corps.

Le bonus de dommage est donné par la force équivalente issue de la TU.

Suivant le style d'art martial considéré, on peut soit :

- accorder un nombre de DMAX de 3 (au lieu de 2 pour une attaque à mains nues),
- ou bien accorder l'emploi automatique d'une compétence de combat à deux armes pour ce type attaque (ce qui permet au personnage de faire deux jets et de prendre le meilleur).

## PROJECTIONS

---

En cas de succès, la victime est projetée sur une distance égale au quart de la distance qu'elle a parcourue pendant le round précédent (ou bien au pied de celui qui projette).

La limite de poids est donnée par la force équivalente issue de la compétence sur la TU.

Le dommage est de  $1d6*+1d6*/3m$  de distance. Le degré d'un jet d'Acrobatie ou d'Arts martiaux dans le domaine projection réussi, peut être soustrait du nombre de dés de dommage. Bien sûr la nature du terrain sur lequel on tombe peut infliger des dommages supplémentaires. On ne peut projeter que quelqu'un en mouvement ou bien quelqu'un qui attaque.

## IMMOBILISATIONS

---

Peut être utilisée pour empoigner.

La force à utiliser est la force équivalente issue de la compétence sur la TU. Ce supplément de force ne peut pas être utilisé pour projeter quelqu'un.

## ESQUIVE

---

La compétence arts martiaux donne une compétence esquive au moins égale à  $n$ ,  $n$  étant le niveau d'apprentissage de la compétence (pas le niveau total).

## PARADE

---

Pas de malus de  $-1$  à la parade contre un adversaire armé.

## INITIATIVE

---

La compétence arts martiaux donne une caractéristique d'initiative au moins égale à  $n$ ,  $n$  étant le niveau d'apprentissage de la compétence (pas le niveau total).

## EXEMPLES D'ARTS MARTIAUX CONTEMPORAINS DU XX ET XXI EME SIECLE

---

Si l'arbitre le désire, il peut détailler chaque art martial en donnant des modificateurs de niveau d'apprentissage dans les domaines précédents :

Art martial	Coups	Projections	Immobilisations
Karaté (Taekwondo...)	0      3DMAX au lieu de 2 sur mains nues	Néant	Néant

## Règles de SagaS, version 0.995

Boxe (anglaise, Savate, thai)	0	permet de se battre comme à 2 armes	Néant	Néant
Kung-fu	0	3DMAX ou permet de se battre comme à 2 armes (choix à la création)	Néant	Néant
Aïkido	Néant		-5	0
Lutte, Sumo	Néant		-5	0
Judo, Jiu-Jitsu	Néant		0	-5
Krav Maga	0		-5	-5

Le tableau précédent signifie que par exemple une compétence de niveau d'apprentissage 10 en Krav Maga permettra de porter un coup avec ce niveau d'apprentissage mais aussi de projeter et d'immobiliser avec un niveau d'apprentissage de 10-5=5.

*Exemple :*

*Ludwig von Graffenberg lance un sabre à Jason Darnell qui l'attrape au vol.*

*« Herr Darnell, en tant qu'offensé j'ai le choix des armes. Ce sera le sabre de cavalerie. Ce ne serait pas, comment dites-vous, fair-play, je crois, de ne pas vous avertir que j'excelle dans cette arme ».*

*Graffenberg fait une tentative d'intimidation avec un score de 10 mais il fait 11 aux dés et échoue.*

*Darnell secoue la tête : « Bon sang Graffenberg, Otto s'est sacrifié de son plein gré pour nous sauver, il est mort en héros. Aidez-nous plutôt à débarrasser l'Allemagne de ces démons ».*

*Darnell fait un jet de persuasion pour tenter de rallier Graffenberg. L'arbitre aurait donné un +1 si Darnell avait développé les circonstances de la mort d'Otto. Mais Darnell n'est pas un éloquent et son joueur le sait. Il a 8 de persuasion et fait 7, un degré I mais Graffenberg réussit un jet de résistance mentale avec un degré I, donc la situation ne progresse pas. Même si Graffenberg hésite.*

*« Je... Oui Herr Darnell, mon frère était un héros. Croix de guerre tout comme moi. Vous êtes responsable de sa mort et vous allez payer. Quant à ceux qui souillent la sainte Allemagne leur tour viendra, faites-moi confiance ».*

*Darnell laisse tomber le sabre qui rebondit sur le sol dans un tintement métallique. Il déboutonne sa chemise et retrousse ses manches.*

*« Alors, vos espions ont dû vous dire que cet ouvre-boîte m'est inutile. Au bout de 5 ans à me battre pour ma vie dans les fosses de Kyanlan j'ai compris que je n'avais plus besoin d'aucune arme ».*

*Au tour de Darnell de faire une tentative d'intimidation, il fait 4 pour un score d'intimidation de 8 donc un degré II.*

*Graffenberg fait un jet de résistance mentale avec un degré I. L'arbitre décide que ce n'est pas suffisant pour que Graffenberg renonce au combat mais donne à Darnell un avantage : il pourra une fois lors de la confrontation gagner un +1 avant de faire un jet lorsqu'il le souhaite.*

*Graffenberg remarque les tatouages sur les avant-bras de Darnell : «Le dragon bicéphale... Ainsi c'était donc vrai, vous êtes le seul occidental à faire partie des dragons noirs. Je n'en éprouverai que plus de satisfaction à vous défaire ».*

*On détermine l'initiative. Graffenberg (Initiative 10) fait 11 au dé et obtient 21. Darnell (initiative 15) fait 2 au dé et obtient 17.*

### Round 1

*Graffenberg (sabre 15) porte un coup de sabre à Darnell (Art martial Kung Fu 23 avec le choix d'attaque à deux armes). Darnell décide de parer. Graffenberg fait 6 pour un degré II, Darnell fait 10 pour un degré II, il n'a pas de malus de I de parade pour parer sans arme une attaque avec arme mais il subit quand même un malus de I lié à la taille du sabre. Donc son degré est I et le degré relatif de Graffenberg est II-I= I. Graffenberg inflige donc des dommages d' $1d6^* +3$  (bonus de force) +6 (bonus de dommage de l'arme). Il fait 14 de dommage ce qui est supérieur au seuil de choc de Jason Darnell (13) qui fait un jet de choc de 8 et le réussit.*

### Round 2

*Graffenberg attaque et fait 10 pour un degré I alors que Darnell fait 3 pour un degré VII soit VI en intégrant le malus de parade d'une arme plus grande. Le degré relatif de Graffenberg est I-VI= - V, et Jason a donc droit à une riposte. Il utilise la capacité de combat à deux armes que Kung Fu confère et fait deux jet : un 13 qui donne un degré I et un 8 qui donne un degré II. Jason garde ce dernier coup et Graffenberg tente une esquive réflexe en faisant 9 pour un score de 9 c'est-à-dire un degré I. Darnell inflige donc un degré I soit  $1d6^*+8$  (pour une force équivalente de 20). Une fois le dé tiré, il fait 15 de dommage ce qui est supérieur au seuil de choc de Graffenberg(13). Graffenberg doit faire un jet de choc et fait 5, c'est une réussite. Le combat continue.*

### Round 3

*Graffenberg attaque et Darnell décide de ne pas utiliser de défense active, il compte sur son esquive réflexe. Graffenberg fait 7 pour un degré II. Darnell décide d'utiliser le +1 obtenu grâce à son action d'intimidation et fait son jet d'esquive réflexe : il a 9 et fait 9 aux dés pour un degré I +I =II. Darnell réussit donc à esquiver Graffenberg et attaque à son tour : il fait 8 pour un degré II et 5 pour un degré IV. Darnell choisit le degré IV. Graffenberg réussit son esquive réflexe (il fait 6 aux dés pour une esquive réflexe de 9) avec un degré I. Le degré relatif de Darnell est donc IV-I=III. Il inflige  $2d6^*+8$  pour un total de 17 points de dommage. Graffenberg fait un jet de choc et il rate son jet : il s'effondre. L'arbitre peut décider s'il est mort sur le coup ou pas (après tout Darnell n'a pas précisé qu'il retenait particulièrement ses coups). Comme Graffenberg est un personnage important et que Darnell se battait à mains nues, il est plausible et dramatiquement intéressant qu'il ne soit qu'assommé.*

## 8. INTERACTIONS SOCIALES

Les interactions sociales interviennent souvent dans un scénario. En général, elles sont assez peu codifiées car c'est le domaine de prédilection du « Jeu de Rôles » où il faut privilégier le dialogue au lancer de dés.

SAGAS propose cependant quelques règles simples que l'arbitre pourra adapter.



## 8.1. INFLUENCER

Pour influencer le comportement d'autrui, les compétences à utiliser sont :

- Intimidation : faire peur. Tenter d'impressionner physiquement ou mentalement. Pour cela il faut des arguments,
- Persuasion : cela couvre le bluff et la discussion approfondie pour tenter de convaincre autrui,
- Charme : cela couvre la séduction, la flatterie,
- Comédie : jouer un rôle, se faire passer pour ce que l'on n'est pas peut permettre d'influencer autrui.
- Eloquence lorsqu'il s'agit d'influencer globalement un auditoire (mais cela est moins efficace qu'une influence directe)

En règle générale on résout ceci comme une action rapide avec opposition : on résiste avec un jet de résistance mentale.

Le joueur incarnant le personnage doit interpréter correctement l'action destinée à influencer, sinon il a un malus de -1 et il peut avoir +1 s'il interprète remarquablement.

En cas d'échec il ne se passe rien mais on peut recommencer si l'on dispose d'un bonus de situation plus élevé.

En cas de succès, l'arbitre détermine le résultat de l'action d'influence. Ce résultat peut être très variable suivant la situation et les protagonistes. En cas de victoire marginale on suggère la règle suivante : le vainqueur peut disposer une seule fois quand il le désire, dans la scène courante, d'un bonus de situation de +1 contre celui qu'il a influencé. Il suffit de déclarer quand ce bonus doit être activé (il doit l'être avant le jet de dés).

## 8.2. INTERROGER

Un interrogatoire se résout comme une action longue.

La compétence d'Interrogation est utilisée pour savoir si les bonnes questions sont correctement posées (le joueur a évidemment un rôle essentiel car c'est lui qui fournit la matière des questions).

On peut alterner par des séquences d'intimidation qui contribuent aussi au degré cumulé de l'interrogatoire.

## 8.3. TROMPER

Pour mentir, on peut utiliser les compétences de :

- Persuasion,
- Charme,
- Comédie.

En règle générale on résout ceci comme une action rapide avec opposition : l'adversaire résiste avec un jet de psychologie.

Le joueur incarnant le personnage doit interpréter correctement son action pour la rendre crédible, sinon il a un malus de -1 et il peut avoir +1 s'il ment remarquablement.

En cas d'échec, l'adversaire sait qu'on lui a menti mais pas sur quoi.

#### 8.4. SEDUIRE

Il s'agit d'une forme d'influence qui ne peut s'exercer que sous la forme d'une action de longue durée en utilisant la compétence Charme.

Compte-tenu des implications fortes que peut avoir une relation sentimentale sur le scénario, c'est à l'arbitre de gérer cette situation.

### 9. POURSUITES

Une poursuite se règle comme une action longue avec des jets sous la Vitesse (éventuellement vitesse des véhicules ou de la monture) modifiés par des compétences appropriées.

Le combat entre véhicules se règle de la même façon qu'entre personnages : si le véhicule se prend un choc il peut cesser de fonctionner où l'une de ses fonctions peut être rendue inopérante. La nature de ce qui cesse de fonctionner doit être déterminée par l'arbitre.

## TABLES ET ANNEXES

## 10. TABLE UNIVERSELLE

Scores	Bonus d'Effet	Poids Portable	Vitesse (km/h)	Vitesse (m/r)	Durée	Distance
0	-10	1 kg	0,25 km/h	0.20 m/r	1s	0.2 m
1	-8	3 kg	0.7 km/h	0.60 m/r	3s	0.6 m
2	-6	6 kg	1.5 km/h	1,20 m/r	6s	1.2 m
3	-4	15 kg	3.5 km/h	3 m/r	15s	3 m
4	-2	30 kg	7 km/h	6 m/r	30s	6 m
5	0	60 kg	14 km/h	12 m/r	1 mn	12 m
6	+1	70 kg	17 km/h	14 m/r	1 mn 10 s	14 m
7	+1	80 kg	19 km/h	16 m/r	1 mn 20 s	16 m
8	+2	90 kg	22 km/h	18 m/r	1 mn 30 s	18 m
9	+2	100 kg	24 km/h	20 m/r	1 mn 40 s	20 m
10	+3	110 kg	26 km/h	22 m/r	1 mn 50 s	22 m
11	+3	120 kg	29 km/h	24 m/r	2 mn	24 m
12	+4	130 kg	31 km/h	26 m/r	2 mn 10 s	26 m
13	+4	145 kg	35 km/h	29 m/r	2 mn 25 s	29 m
14	+5	160 kg	38 km/h	32 m/r	2 mn 40 s	32 m
15	+5	180 kg	43 km/h	36 m/r	3 mn	36 m
16	+6	200 kg	48 km/h	40 m/r	3 mn 20 s	40 m
17	+6	225 kg	54 km/h	45 m/r	3 mn 45 s	45 m
18	+7	250 kg	60 km/h	50 m/r	4 mn 10 s	50 m

## Règles de SagaS, version 0.995

19	+7	275 kg	66 km/h	55 m/r	4mn 35s	55 m
20	+8	300 kg	72 km/h	60 m/r	5 mn	60 m
21	+9	400 kg	96 km/h	80 m/r	6 mn 40 s	80 m
22	+12	500 kg	120 km/h	100 m/r	8 mn 20 s	100 m
23	+15	750 kg	180 km/h	150 m/r	12 mn 30 s	150 m
24	+18	1 tonne	240 km/h	200 m/r	17 mn	200 m
25	+21	1,5 tonnes	360 km/h	300 m/r	25 mn	300 m
26	+24	2,5 tonnes	600 km/h	500 m/r	40 mn	500 m
27	+27	3,75 tonnes	900 km/h	750 m/r	60 mn	750 m
28	+30	5 tonnes	1 200 km/h	1000 m/r	80 mn	1 km
29	+35	10 tonnes	2 400 km/h	2000 m/r	2 h 30 mn	2 km
30	+40	20 tonnes	4 800 km/h	4000 m/r	5 h 30 mn	4 km
31	+45	40 tonnes	9 600 km/h	8000 m/r	11 h	8 km
32	+50	75 tonnes	18 000 km/h	15000 m/r	21 h	15 km
33	+55	250 tonnes	60 000 km/h	50 km/r	3 jours	50 km
34	+60	1000 tonnes	240 000 km/h	200 km/r	12 jours	200 km
35	+65	4000 tonnes	960 000 km/h	800 km/r	50 jours	800 km
36	+70	17 500 tonnes	4 200 000 km/h	3500 km/r	200 jours	3 500 km
37	+75	70 000 tonnes	17 000 000 km/h	14000 km/r	2 ans 80 jours	14 000 km
38	+80	0,315 Mt	0,2 C	180000 km/r	10 ans	63 000 km
39	+85	1,125 Mt	0,75 C	660000 km/r	36 ans	225 000 km
40	+90	4,5 Mt	C	900000 km/r	143 ans	900 000 km
+1	(+5)	x 4	x 4	x 4	x 4	x 4

Abréviations : C = vitesse lumière = 300 000 km/s, Mt = Mégatonne (1.000.000.000 kg).

## 11. TABLE DE NIVEAU DE DIFFICULTE

NIVEAU DE DIFFICULTE	MODIFICATEUR DE DEGRE
quasiment immanquable	+IV
très facile	+II
facile	+I
difficile	-I
très difficile	-II
extrêmement difficile	-III
quasiment impossible	-IV
théoriquement impossible	-VIII

## 12. MODIFICATEURS DE COMBAT CUMULATIFS

## 12.1. COMBAT AU CONTACT

SITUATION	MODIFICATEUR DE DEGRE
Attaquer un adversaire invisible	Impossible si pas d'indice sur la localisation -I sinon
Se défendre contre un adversaire invisible	-I l'adversaire peut avoir les bonus d'attaque dans le dos et par surprise pour la première attaque
adversaire dans le dos	-I
être à terre	-I
attaquer dans le dos	+I
attaquer par surprise	+I
coup placé	-I
taille de l'arme employée 2 x humaine 4 x humaine 8 x humaine	+I +II +III etc.
utiliser bras non entraîné	-I
parer avec un bouclier au contact	+I
parer avec moyen/grand bouclier à distance	+I/+II
combattre sur monture	compétence arme limitée par équitation
combattre à 2 armes	compétence arme limitée par combat 2 armes
parer à main nue une attaque avec arme	-I
parer une attaque de créature très forte (force supérieure de 10 ou plus)	-II
parer une attaque d'une arme de taille plus grande	-I

parer un projectile rapide	-I
adversaire totalement impuissant	+IV
force inférieure au minimum requis	-I
parer ou esquiver (y compris réflexe) si l'on charge	-I

## 12.2. COMBAT A DISTANCE

SITUATION	MODIFICATEUR DE DEGRE
adversaire invisible	Impossible si pas d'indice sur la localisation -II sinon
portée courte/normale/longue/extrême	+I/0/-I/-II
viser soigneusement**	+I
coup placé	-I
cible dissimulée partiellement	-I/-II/-III
taille de la cible	modification de portée ***
Utiliser main non directrice	-I
tirer en rafale sur une seule cible	+I
tirer au fusil de chasse	+I sur personne visée
combattre à 2 armes à distance	compétence arme limitée par combat 2 armes
cible en mouvement transversal	- (effet vitesse sur TU)/5
force inférieure au minimum requis	-I
Bout portant (distance < 1m)	+I non cumulable avec portée courte

\* un projectile normal a une vitesse suffisamment faible pour pouvoir parer

\*\* passer un round à ajuster une cible immobile sans bouger

\*\*\* on multiplie la portée utile de l'arme par le rapport taille humaine/taille de la cible

## 13. LES NIVEAUX TECHNOLOGIQUES

Niveau Technologique	Exemples de technologie
TL0	L'Age de pierre : arc, flèches, couteaux, dents, poings, ...
TL1	L'Age du Bronze : épées, boucliers, lances, ...
TL2	Le Moyen-Age, avant la poudre : masses, arbalètes, ...
TL3	La fin du moyen-âge avec la découverte de la poudre : arquebuses, canons, ...
TL4	La Révolution Industrielle : trains, voitures, électricité, ...
TL5	Le 20ème siècle : avions, fusées, nucléaires, informatique, ...
TL6	Le 21ème siècle : réseaux, intelligences artificielles, robots, nanotechnologies, ...
TL7	Machines climatiques, énergies sub quantiques, ...
TL8	Voyages spatiaux lointains

## 14. EQUIPEMENT

## 14.1. TABLE DES ARMES DE CONTACT

COMPETENCE	ARMES COUVERTES	FORCE REQUISE	BONUS DEGAT	DES MAX	TAILLE	TL
MAINS NUES	poing pied tête		+0	2	1	0
POIGNARD	couteau	3	+2	4	1	0
	dague	3	+2	4	1	1
	épée courte	3	+4	4	1	1
EPEE	épée longue	5	+6	4	2	2
	épée large	5	+6	4	2	2
	sabre	5	+6	4	2	2
	cimeterre	5	+6	4	2	2
	épée courte	3	+4	4	1	1
	rapière	3	+4	4	2	3



Règles de SagaS, version 0.995

	bâton	4	+4	3	2	0
RAPIERE*	raprière	3	+4	5	2	3
HACHE/MASSE	hache	5	+8	3	2	0
	masse	5	+8	3	2	0
FLEAU	fléau	5	+9	3	2	2
	fouet	4	+2	2	2	1
EPEE 2 MAINS	épée à 2 mains	8	+12	3	3	2
	bâton à 2 mains	5	+8	4	3	2
HACHE 2 MAINS	hache à 2 mains	8	+12	3	3	2
	masse à 2 mains	8	+12	3	3	2
ARMES D'HAST	pique	8	+12	3	3	2
	hallebarde	8	+12	3	3	2
	épieu à 2 mains	8	+12	3	3	0
EPIEU	épieu à 1 main	5	+6	4	2	0
	épieu à 2 mains	8	+12	4	3	0
	bâton à une main	4	+4	3	2	0
	bâton à 2 mains	5	+8	4	3	0
BOUCLIER	petit	4	+1	2	1	1
	moyen	5	+2	2	3	1
	grand	5	+3	2	3	1

Note: en dessous de la force requise, on a -1 à cause du manque de maniabilité de l'arme

\* la compétence rapière permet d'optimiser l'emploi de cette arme

## 14.2. TABLE DES ARMES A DISTANCE

COMPETENCES	ARMES	BONUS DEGAT	FORCE REQUISE	DES MAX	PORTEE	TL
ARBALETE	légère	+6	4	4	9	2
	lourde	+12	5	4	16	2
ARC	long	+9	5	4	9	1
	court	+6	4	4	9	1
FRONDE	fronde	+4	3	3	9	0
POIGNARD	poignard	+2	3	4	4	0
HACHE	hache	+6	5	3	4	0
	hachette	+3	3	3	4	0
JAVELOT	javelot	+6	5	4	5	0
PISTOLET	petit calibre	+3 PA=1	3	4	16	3
	moyen calibre	+6 PA=1	4	4	16	3
	gros calibre	+9 PA=1	5	4	16	4
	très gros calibre	+12 PA=1	8	4	16	4
FUSIL	petit calibre	+6 PA=1	4	4	21	3
	moyen calibre	+9 PA=1	4	4	21	3
	gros calibre	+12 PA=1	5	4	21	4
	très gros calibre	+15 PA=2	8	4	21	4
		+18 PA=2	10	4	21	
		+21 PA=2	12	4	21	
FUSIL DE CHASSE*	chevrotine	+12	5	3	5	4
	canon scié	+12	5	3	4	4
ARMES AUTOMATIQUES	pistolet mitrailleur	+6 PA=1	4	4	18	5
	fusil mitrailleur	+9 PA=1	4	4	18	5
		+12 PA=1	5	4	23	5
ARMES LOURDES	Canon	+50 combat 16 sur 10 m		3	30	3

Règles de SagaS, version 0.995

	Mortier	PA=3 +18 combat 16 sur 5 m		3	27	5
	mitrailleuse lourde	PA=1 +21 dans zone		3	25	5
	bazooka	PA=2 +27		3	25	4
	lance-flammes	PA=3 +12 et brûlures		2	4	5
LANCER	grenade défensive	+20/15/10 combat 16 sur 5m/10m/15m PA=1		5	5	5
	grenade offensive	+12/8/4 combat 16 sur 3m/6m/9m		5	5	5
	dynamite	+24/18/12 combat 16 sur 5m/10m/15m		5	5	5

Note: en dessous de la force requise on a -1 à cause du recul

\* portée longue : dommage divisé par 2, Portée très longue: dommage divisé par 4

La portée courte correspond à une portée -10 sur la TU

La portée longue correspond à portée +3 sur la TU.

La portée très longue correspond à portée +6 sur la TU.

## 14.3. EXEMPLES D'ARMES A DISTANCE DE TL4 OU TL5

## PISTOLETS AUTOMATIQUES

Ils permettent le tir en semi-automatique.

ARME	DATE et ORIGINE	PORTEE	DOMMAGE	DMAX	COUPS	POIDS (kg)	FORCE
WALTHER PPK 7.65	1929 DE	16	+6 PA=1	4	7	.6	4
BERETTA 9mm	1976 IT	16	+6 PA=1	4	15	1.2	4
LUGER P08 9mm	1904 DE	16	+7 PA=1	4	9/32	1	4
MAUSER C96 .30	1896 DE	16	+7 PA=1	4	10	1.4	4
COLT.45	1910 US	16	+9 PA=1	4	7	1.4	5
AUTOMAG .44M	1971 US	16	+12 PA=1	4	7	1.6	8
IMI EAGLE .44M	1982 US/IL	16	+12 PA=1	4	9	2	8

## REVOLVERS

ARME	DATE et ORIGINE	PORTEE	DOMMAGE	DMAX	COUPS	POIDS (kg)	FORCE
DERRINGER 95M	1866 US	9	+3	4	2	.3	3
S&W.38 spécial	1902 US	16	+6 PA=1	4	6	1	4
COLT Python .357M	1955 US	16	+10 PA=1	4	6	1.5	5
S&W M29 .44M	1956 US	16	+12 PA=1	4	6	1.7	8

## FUSILS

ARME	DATE et ORIGINE	PORTEE	DOMMAGE	DMAX	COUPS	POIDS (kg)	FORCE
Winchester 44 40	1873 US	21	+9 PA=1	5	11	3.5	4
Winchester 30 30	1894 US	21	+12 PA=1	5	6	3.5	5
LEBEL 86	1886 FR	21	+12 PA=1	5	8	4.5	5
SPRINGFIELD 30.06	1906 US	21	+12 PA=1	5	5	4	5
M1 GARAND .30 06	1936 US	21	+12 PA=1	5	8	5	5

Règles de SagaS, version 0.995

ENFIELD .303	1895 GB	21	+12 PA=1	5	5	4.1	5
MARLIN 444	1964 US	21	+15 PA=2	5	5	3.2	8
CARABINE .375 H&H	1912 GB	21	+15 PA=2	5	3	4.3	8
WINCHESTER .458M	1956 US	21	+18 PA=2	5	3	4.5	10
WEATHERBY .460	1957 GB	21	+18 PA=2	5	3	5	10
CARABINE .600 H&H	1903 GB	21	+21 PA=2	5	3	7	12

FUSILS D'ASSAUT

ARME	DATE et ORIGINE	PORTEE	DOMMAGE	DMAX	COUPS/ ROF	POIDS (kg)	FORCE
AK47 7.62	1949 RU	21	+12 PA=1	5	30 / 2	5	5
M16 223 REM	1964 US	21	+12 PA=1	5	30 / 3	4	5
BARETT M82 .50	1982 US	23	+21 PA=2	5	10 / 2	17.5	TREPIED

PISTOLETS MITRAILLEURS

ARME	DATE et ORIGINE	PORTEE	DOMMAGE	DMAX	COUPS/ROF	POIDS (kg)	FORCE
MINI UZI 9mm	1948 IL	16	+6 PA=1	4	32 / 3	3	4
INGRAM M 11 .38	1970 US	16	+6 PA=1	4	32 ou 16 / 3	2	4
THOMPSON .45	1922 US	16	+9 PA=1	4	30 / 3	6	5
INGRAM M 10 9mm	1964 US	16	+9 PA=1	4	32 / 3	4	4
UZI 9mm	1952 IL	16	+9 PA=1	4	32 / 3	4	4

FUSILS DE CHASSE

Règles de SagaS, version 0.995

ARME	DATE et ORIGINE	PORTEE	DOMMAGE	DMAX	COUPS	POIDS(kg)	FORCE
Remington M 70 12G	1950 US	5	+12	3	5	6	5
Ithaca 37 M&P	1937 US	5	+12	3	8	3	5

MITRAILLEUSES

ARME	DATE et ORIGINE	PORTEE	DOMMAGE	DMAX	COUPS/ROF	POIDS (kg)	FORCE
VZ 52	1952 CZ	21	+21 PA=2	5	100 / 3	8	TREPIED

ARMES LOURDES

ARME	PORTEE	DOMMAGE	DMAX	COUPS	POIDS (kg)	FORCE
BAZOOKA (RPG)	21	+27 PA=3	3	1	13	8
MORTIER LEGER	27	+18 EX PA=1	3	1	10	TREPIED
LANCE FLAMME	3	+12 BRULURES	2	1	25	8

15. PROTECTIONS

NOM	TYPE	EFFET	TL
BOUCLIER	petit	+1 parades contre 1 attaque au contact +0 parades contre projectile normal	1
	moyen	+1 parades contre toute attaque +1 parades contre projectile normal	1

Règles de SagaS, version 0.995

	grand	+I parades contre toute attaque +II parades contre projectile normal	1
<b>ARMURE</b>	cuir souple	1	1
	cuir rigide	2	1
	cotte de mailles	4	2
	plaques	6	1
	plaques complètes	8	2
	casque normal	+1	1
	heaume complet (uniquement plaques ou plaques complètes)	+2	2
	vêtement kevlar léger/petit gilet pare-balle	3 RA=1 (6 contre balles et impact)	5
	vêtement kevlar lourd/gros gilet pare-balle	6 RA=1 (9 contre balles et impact)	5
	armure futuriste légère	15 RA=1	6
	armure futuriste lourde	25 RA=1	7

16. TABLES DE PROTECTION ET RESISTANCE DES STRUCTURES

MATERIAUX	ARMURE	POINTS DE VIE 1M X 1M X .1M	TL
bois tendre	3	30	0
bois dur	6	60	0
terre	3	60	0
brique	6	30	3
glace	9	10	0
béton	15	60	4
roche	20	80	2
métal mou	12	120	1
métal dur	20 RA=1	120	2
métal très dur	30 RA=2	120	5

super métal	50+ RA=3	200	7
-------------	----------	-----	---

## 17. COMPETENCES DE BASE ET LEUR NIVEAU TECHNOLOGIQUE MINIMAL

Dans la suite, les compétences de SagaS sont données en termes de base, de niveau de technologie (TL) minimal où la compétence est applicable et sont succinctement décrites.

L'utilisation exacte d'une compétence dépend de son niveau de technologie. Un excellent physicien du XVIIème siècle (par exemple 16 en Physique) ne connaîtra pas la physique atomique développée au XXème siècle. S'il était projeté au XXème siècle il lui faudrait une période d'apprentissage pour récupérer son niveau de 16.

BASEES SUR FORCE			
NOM	BASE	TL	DESCRIPTION
Bras de fer	0	0	Le talent au sport du bras de fer. Un affrontement nécessite en général une action longue avec un cumul de degrés de réussite et un seuil à dépasser.
Haltérophilie	0	0	La compétence au sport d'haltérophilie. Peut-être utilisée pour savoir si un poids plus lourd que la capacité de levage peut être soulevé pendant un temps très court.
Lancer du poids	0	0	La compétence au sport de lancer du poids. Peut être utilisée pour lancer un objet lourd le plus loin possible.
Autres	Variable	Variable	Autres compétences nécessitant principalement de la Force pour être utilisées.

BASEES SUR AGILITE			
NOM	BASE	TL	DESCRIPTION
Grimper	0	0	La capacité de grimper. Un échec indique un manque de progression et une chute potentielle. Un deuxième jet peut rattraper le premier ou bien confirmer la chute.
Acrobatie	-15	0	La capacité de faire des mouvements acrobatiques: sauts



## Règles de SagaS, version 0.995

			périlleux, funambulisme. Peut se substituer à Grimper.
Discrétion	0	0	Se mouvoir silencieusement et se cacher.
Esquive	0	0	Eviter les obstacles ou les menaces que l'on a perçues. Utilisé dans le calcul du niveau d'Esquive Réflexe.
Danse	0	0	La capacité de danser harmonieusement.
Autres	Variable	Variable	Autres compétences nécessitant principalement de l'Agilité pour être utilisées.

BASEES SUR DEXTERITE			
NOM	BASE	TL	DESCRIPTION
Crochetage	-5	0	La capacité à crocheter des serrures. On peut utiliser Mécanique comme compétence voisine. Ne fonctionne pas contre les systèmes de sécurité électroniques.
Prestidigitation	-15	0	La capacité à faire de petits tours de magie (empalme de petits objets...) ainsi que de faire les poches.
Conduite voiture	-5	4	La capacité à conduire une voiture.
Conduite moto	-5	4	La capacité à conduire une moto.
Pilotage avion	-10	5	La capacité à piloter un avion.
Pilotage hélicoptère	-10	5	La capacité à piloter un hélicoptère.
Conduite engin aquatique	-5	4	La capacité à conduire un engin aquatique motorisé.
Conduire engin lourd	-5	4	La capacité à conduire un véhicule lourd : gros camion, engin de chantier ou véhicule blindé.
Piloter engin spatial	-5	7	La capacité à piloter un vaisseau spatial.
Armure de combat	-5	6	La capacité à maîtriser une armure de combat avec amplification de la force.
<u>Jeux d'adresse</u>	-5	Variable	Compétence dans des jeux d'adresse (billard, flipper, jeux vidéo...)
Autres	Variable	Variable	Autres compétences nécessitant principalement de la Dextérité pour être utilisées.

BASEES SUR ENDURANCE			
NOM	BASE	TL	DESCRIPTION
Résistance Physique	0	0	Capacité à résister à une fatigue ou à des dommages de longue durée. Utilisée pour lutter contre maladie et poison ainsi que pour déterminer niveau de fatigue suite à un effort physique prolongé.
Autres	Variable	Variable	Autres compétences nécessitant principalement de l'Endurance pour être utilisées.

BASEES SUR ASTUCE			
NOM	BASE	TL	DESCRIPTION
Culture générale	-10	0	Les connaissances générales correspondant au milieu et à l'époque où vit le personnage.
Langue maternelle	0	0	La langue maternelle, supposée parlée et écrite (sauf cas particulier à voir avec l'arbitre)
Investigation	0	0	La capacité à mener une enquête en fouillant des lieux et analysant des indices. Ne se substitue pas aux décisions des personnages de poursuivre telle ou telle piste, mais peut servir de guide. Des analyses plus poussées nécessitent l'emploi de compétences techniques ou scientifiques.
Informatique	-10	5	Permet d'utiliser un ordinateur, de programmer et de faire du hacking.
Systèmes de sécurité	-10	5	La connaissance des principaux systèmes de sécurité et la manière de les désactiver. Les systèmes mécaniques nécessitent crochetage.
Explosifs	-10	3	La connaissance des explosifs, la manière de les utiliser et la détermination de l'endroit où ils font le plus de dommages.
Electricité	-10	4	Capacité à analyser et à réparer des équipements électriques.

Règles de SagaS, version 0.995

Electronique	-10	5	Capacité à analyser et à réparer des équipements électroniques.
Mécanique	-10	1	Capacité à analyser et à réparer des équipements mécaniques.
Physique	-15	3	Les connaissances et la capacité à appliquer des théories physiques. Peut-être utilisée pour concevoir de nouveaux équipements.
Chimie	-15	3	Les connaissances en Chimie et la capacité de les appliquer. On peut utiliser Physique comme compétence voisine.
Astronomie	-15	1	Les connaissances en Astronomie et la capacité de les appliquer. On peut utiliser Physique comme compétence voisine.
Zoologie	-15	1	Les connaissances relatives au règne animal et la capacité de les appliquer.
Botanique	-15	1	Les connaissances relatives au règne végétal et la capacité de les appliquer.
Biologie	-15	4	Les connaissances relatives au vivant et la capacité de les appliquer. On peut utiliser Zoologie et Botanique comme compétences voisines relatives au règne animal et au règne végétal.
Géologie	-15	4	La connaissance des roches et la manière de l'appliquer.
Archéologie	-15	4	La connaissance des civilisations disparues. On peut utiliser histoire comme compétence voisine.
Histoire	-15	3	La connaissance de l'histoire humaine.
Paléontologie	-15	4	La connaissance des espèces animales et végétales disparues. On peut utiliser Zoologie et Botanique comme compétences voisines relatives au règne animal et au règne végétal.
Droit	-15	3	Connaissance du droit. Peut être utilisée pour résoudre des problèmes bureaucratiques.
Médecine	-15	2	La capacité à soigner des êtres vivants.
Psychiatrie	-15	5	La capacité à soigner des maladies mentales.

## Règles de SagaS, version 0.995

Occultisme	-15	1	La connaissance des sciences occultes.
<u>Artisanats</u>	-10	Variable	Autres compétence de type artisanat : poterie, joaillerie, forge...
<u>Autres Connaissances</u>	-15	Variable	Autres connaissances diverses: culture étrangère, jeux de rôles, groupes de heavy metal des années 80...
<u>Langues étrangères</u>	-15	Variable	Connaissance de langues étrangères.
<u>Autres sciences</u>	-15	Variable	Connaissance d'autres domaines scientifiques.
<u>Autres Techniques</u>	-10	Variable	Connaissance d'autres domaines techniques.
<u>Jeux de réflexion</u>	-5	Variable	Connaissance de jeux de réflexion comme : échecs, go...
Autres	Variable	Variable	Autres compétences nécessitant principalement de l'Astuce pour être utilisées.

BASEES SUR VOLONTE			
NOM	BASE	TL	DESCRIPTION
Résistance Mentale	0	0	Capacité à résister à une fatigue mentale ou à une influence mentale. Utilisée notamment pour lutter contre la torture..
Autres	Variable	Variable	Autres compétences nécessitant principalement de la Volonté pour être utilisées.

BASEES SUR PRESENCE			
NOM	BASE	TL	DESCRIPTION
Persuasion	0	0	La capacité à convaincre, plutôt dans des relations personnelles que dans le cadre d'un groupe.
Intimidation	0	0	La capacité à inspirer de la crainte.

### Règles de SagaS, version 0.995

Interrogation	0	0	La capacité à mener un interrogatoire.
Commandement	0	0	La capacité à commander un groupe assez important.
Déguisement	-10	0	La capacité de se faire passer physiquement pour quelqu'un d'autre.
Bluff	0	5	La capacité de mentir.
Charme	0	4	La capacité de se rendre séduisant envers autrui.
Eloquence	0	4	La capacité à bien parler et à influencer un groupe.
Autres	Variable	Variable	Autres compétences nécessitant principalement de la Présence pour être utilisées.

BASEES SUR INSTINCT			
NOM	BASE	TL	DESCRIPTION
Perception	0	0	L'acuité sensorielle.
Psychologie	-5	0	La capacité à saisir les motivations d'un interlocuteur.
Pédagogie	0	0	La capacité à apprendre à un interlocuteur.
Premiers soins	-10	0	Permet de réaliser des soins de fortune pour patienter dans l'attente d'une intervention médicale plus importante.
Dressage	-5	0	Permet de dresser un animal.
Pistage	-10	0	Permet de suivre une piste dans la nature.
Survie	-5	0	Permet de survivre dans la nature en étant capable de s'orienter et de se nourrir a minima lorsque cela est possible.
Equitation	-10	0	Permet de monter un cheval ou une créature équivalente.
Peinture	-15	0	L'art de la peinture.
Musique	-15	0	L'art de la musique.
Ecriture	-15	1	L'art de l'écriture.

## Règles de SagaS, version 0.995

Sculpture	-15	0	L'art de la sculpture.
Art Dramatique	-15	0	L'art du théâtre. Peut parfois être utilisée avantageusement à la place de Déguisement ou Bluff.
<u>Autres Arts</u>	-15	Variable	D'autres compétences artistiques.
Autres	Variable	Variable	Autres compétences nécessitant principalement de l'Instinct pour être utilisées.

BASEES SUR COMBAT AU CONTACT			
NOM	BASE	TL	DESCRIPTION
Bagarre	0	0	La capacité de combat à mains nues sans technique particulière.
Hache/Masse	0	0	L'emploi d'armes déséquilibrées en combat au contact.
Poignard	0	0	L'emploi d'armes à lame courte en combat au contact.
Epée	0	1	L'emploi d'armes à lame longue en combat au contact. Couvre aussi le bâton à une main.
Epée à 2 mains	0	1	L'emploi d'armes lourdes à lame longue en combat au contact. Couvre aussi le bâton à deux mains.
Hache/Masse à 2 mains	0	0	L'emploi d'armes lourdes déséquilibrées en combat au contact.
Fléau	0	1	L'emploi d'armes flexibles en combat au contact. Couvre aussi le fouet.
Epieu	0	0	L'emploi d'armes d'estoc à manche long en combat au contact. Couvre aussi le bâton à une et deux mains.
Arme d'Hast	0	2	L'emploi d'armes de taille et d'estoc à manche long en combat au contact. Couvre aussi le bâton à une et deux mains
Bouclier	0	1	Couvre l'emploi du petit, moyen et grand bouclier.

## Règles de SagaS, version 0.995

Lance de cavalerie	0	2	L'emploi de la lance à cheval.
Combat à 2 armes	-10	0	La capacité à utiliser simultanément deux armes en combat au contact. On fait deux jets d'attaque (un pour chaque arme) et on choisit celui que l'on conserve.
Dégainer arme au contact	-10	0	La capacité à sortir vite une arme de contact. En cas de succès elle peut être sortie à son initiative et on peut attaquer en prenant le minimum entre la valeur de la compétence d'attaque et celle de dégainer.
<u>Arts Martiaux</u>	-15	Variable	Les différentes techniques d'arts martiaux.
Autres	Variable	Variable	Autres compétences nécessitant principalement du Combat au Contact pour être utilisées.

BASEES SUR COMBAT A DISTANCE			
NOM	BASE	TL	DESCRIPTION
Arc	-5	0	La capacité à utiliser un arc.
Arbalète	0	0	La capacité à utiliser une arbalète.
Poignard	-5	0	La capacité à lancer un poignard.
Hache	5	1	La capacité à utiliser une hache.
Fronde	-5	0	La capacité à utiliser une fronde.
Lancer	0	0	La capacité à lancer un objet comme une pierre, une grenade.
Javelot	0	0	La capacité à lancer un javelot.
Fusil	0	3	La capacité à utiliser une arme à feu à canon long de type Fusil.
Pistolet	0	3	La capacité à utiliser une arme à feu à canon court de type Pistolet.
Armes automatiques	0	4	La capacité à exploiter des armes automatiques avec une cadence de feu (ROF) élevée. On prend le minimum entre cette compétence et la

## Règles de SagaS, version 0.995

			compétence fusil ou pistolet suivant l'arme automatique utilisée.
Dégainer arme à distance	-10	0	La capacité à sortir vite une arme à distance. En cas de succès elle peut être sortie à son initiative et on peut attaquer en prenant le minimum entre la valeur de la compétence d'attaque et celle de dégainer.
Combat 2 armes à distance	-10	0	La capacité à utiliser simultanément deux armes en combat à distance. On fait deux jets d'attaque (un pour chaque arme) et on choisit celui que l'on conserve. Dans le cas où l'on veut utiliser simultanément une arme de contact et une arme à distance on prend le minimum de combat à 2 armes au contact et combat à deux armes à distance.
<u>Armes lourdes</u>	-10	4	La capacité à utiliser une arme lourde de type arme antichar, mortier, lance flamme ou canon.
Autres	Variable	Variable	Autres compétences nécessitant principalement du Combat à Distance pour être utilisées.

BASEES SUR VITESSE			
NOM	BASE	TL	DESCRIPTION
Course	0	0	La capacité à courir vite. Sert lors de poursuites ou de compétitions.
Saut	0	0	La capacité à sauter haut et loin.
Natation	-5	0	La compétence de natation qui permet de conserver la tête hors de l'eau ou d'effectuer des manœuvres en apnée. Permet aussi de nager plus vite.
Ski	-15	3	Permet de skier vite et sans chuter.
Tennis	-15	3	Savoir bien jouer au tennis.
Deltaplane	-10	5	Savoir utiliser un deltaplane.
Voile	-10	0	Savoir manœuvrer un bateau à voile.



Règles de SagaS, version 0.995

Parachutisme	-5	5	Savoir sauter en parachute et atterrir à l'endroit souhaité.
Plongée	-5	5	Savoir utiliser du matériel de plongée on peut utiliser Natation comme compétence voisine.
<u>Autres Sports</u>	Variable	Variable	Sports basés sur le mouvement.
Autres	Variable	Variable	Autres compétences nécessitant principalement de la Vitesse pour être utilisées.

18. TABLE DE CALCUL DU DEGRE

		Jet des dés																													
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
Compétence	1	0																													
	2	1	0	0																											
	3	1	1	0	0	0																									
	4	2	1	1	0	0	0	0																							
	5	2	1	1	1	0	0	0	0	0																					
	6	3	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0																			
	7	3	2	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0																	
	8	4	2	2	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0															
	9	4	3	2	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0													
	10	5	3	2	2	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0											
	11	5	3	2	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0									
	12	6	4	3	2	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0							
	13	6	4	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
	14	7	4	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
	15	7	5	3	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	16	8	5	4	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	17	8	5	4	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	18	9	6	4	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	19	9	6	4	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	20	10	6	5	4	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	21	10	7	5	4	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	22	11	7	5	4	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	23	11	7	5	4	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
	24	12	8	6	4	4	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
	25	12	8	6	5	4	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0