

Buffy contre les Vampires – Système de jeu

Système de jeu

1D10 + Attribut + Attribut/Compétence +/- modificateurs >= 9

Si la marge de réussite est importante, utilisez la table des niveaux de succès : déterminer à partir de quel niveau de succès les infos sont dispo, ou bien quelles infos correspondent à quel niveau de succès.

Création de personnage

	Héro	Commun des mortels	Héro expérimenté
Attributs	20	15	25
Qualités	20	10	25
Défauts	Jusqu'à 10	Jusqu'à 10	Jusqu'à 10
Compétences	20	15	40
Points d'héroïsme	10	20	20

Acheter des attributs : 1 point jusqu'au niveau 5, 3 points par niveau supplémentaire. Pas d'attribut au-delà du niveau 6 pour un simple humain (niveau 6 et plus coûte 8 points d'attribut). Minimum de 1 point.

Tables des points de vie

Constitution										
Force	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	18	22	26	30	34	38	42	46	50	54
2	22	26	30	34	38	42	46	50	54	58
3	26	30	34	38	42	46	50	54	58	62
4	30	34	38	42	46	50	54	58	62	66
5	34	38	42	46	50	54	58	62	66	70
6	38	42	46	50	54	58	62	66	70	74
7	42	46	50	54	58	62	66	70	74	78
8	46	50	54	58	62	66	70	74	78	82
9	50	54	58	62	66	70	74	78	82	86
10	54	58	62	66	70	74	78	82	86	90

Qualités et défauts : le nombre de points à dépenser pour acheter des qualités dépend du type de perso.

On peut acheter jusqu'à 10 points de défauts. Les points de défauts dépensés sont récupérés pour acheter soit des qualités soit des compétences.

Compétences : le nombre de points à dépenser pour acheter des compétences dépend du type de perso. Les points de compétences jusqu'à 5 coûtent 1 point. Au delà, ils coûtent 3 points.

Manœuvres de combat : votre perso connaît DEX x2 manœuvres.

Attributs

Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Perception, Pouvoir.

Compétences

Acrobaties, Armes à feu, Arts, Bricolage, Combat médiéval, Conduite, Connaissances, Enquête, Influence, Informatique, Kung-fu, Langues, Occultisme, Sciences, Soins, Sports, Vol.

Liste des qualités

- **Âge (2 points par niveau)** : 1 niveau donne 100 ans d'expérience à votre personnage soit intelligence points à mettre dans les compétences (max 4). Chaque niveau du bonus confère le défaut Adversaire ou Secret pour un niveau, et sans que celui-ci ne rapporte de points.
- **Artiste (2 points)** : +1 dans 2 attributs mentaux et +1 en Arts. En revanche, ils ont -1 en Pouvoir pour garder leur sang-froid et éviter de réagir dans l'excès.
- **Attirant (variable)** : + coût du trait sur tous les jets liés à l'Influence et aux relations sociales
- **Chance (variable)** : chaque niveau est égal à 1 point de bonus que le joueur peut appliquer à n'importe quel jet durant la partie. Se renouvelle à chaque partie
- **Contacts (variable)** : possède un contact, une aide, un informateur selon le coût de la qualité
- **Criminel/Kleptomane (2 points)** : +1 dans un attribut au choix en fonction de son style, +1 en Vol et +1 dans une autre compétence en relation avec sa carrière. En contrepartie, ils doivent faire un jet de Pouvoir x2 pour résister à l'appât du gain
- **Difficile à tuer (1 à 5 points)** : +3 points de vie et +1 pour les jets de survie pour chaque niveau
- **Endurant (2 points)** : 4 points d'armure contre les dégâts contondants, chute etc...
- **Flic/Ancien flic (5/4 points)** : policier avec plaque, voiture de fonction, port d'armes et tout ce que seul un flic peut faire. +1 dans 1 attribut physique et +1 en Vol, Conduite et Armes à feu. Attention aux obligations des flics cependant !
- **Guerrier totem (12 points)** : 8 points bonus à répartir dans les attributs avec un max de +4 par attribut, sens accrue (au choix selon l'animal totem, nerfs d'acier et 3 niveau de difficile à tuer (10 niveaux max) et +1 en kung-fu. -1 aux jets de Pouvoir pour résister à son instinct bestial et Adversaires (Wendigos)
- **Insensible à la peur/nerfs d'acier (3 points)** : insensible à la peur, sauf si c'est vraiment affreux et +4 à ces jets
- **Intellectuel (3 points)** : +1 dans 2 attributs mentaux, +2 en Informatique ou Sciences ou Connaissances, -1 à tous les jets de relations sociales
- **Investigateur de l'occulte (4 points)** : +1 dans 2 attributs mentaux, +2 en Occultisme, et +1 aux tests de peur. Jet de Pouvoir x2 pour résister à l'envie d'apprendre quelque chose, de se renseigner sur quelque chose
- **Librairie occulte (variable)** : pour 1 point, le personnage a un livre comprenant entre 10 + 1D10 sorts. Pour 2 points, le personnage a une petite librairie avec 30 + 1D10 sorts. Pour 3 points, 50 + 1D10 sorts et +1 aux jets pour identifier un monstre/démon. Pour 5 points, tous les sorts qu'il faut et +2 sur tous les jets pour trouver quoi que ce soit d'occulte, mais prend plus de temps.
- **Loup-garou (6 points, 12 points si le loup-garou peut se transformer quand il veut)** : +4 en For, +2 en Dex et +2 en Con sous leur forme bestiale (modifie les PV en conséquence), dommages : 2xFor « tranchants/perforants », goût et odorat plus développé (cumulable avec la qualité du même nom), si le loup-garou mort quelqu'un il doit réussir un jet de 2xPou ou être lui aussi transformé en loup-garou. Si votre forme garou est contrôlée par le MJ, ce trait est aussi un défaut à 3 points.
- **Membre du commando initiative (4 points)** : +1 dans 2 attributs physiques, Temps de réaction réduit, Sixième sens, Difficile à tuer niveau 3, Obligation ou Secret ou Adversaire à 3
- **Mémoire photographique (2 points)** : +1 à tous les jets où la mémoire intervient et peut demander au MJ des informations qu'un autre n'aurait pas forcément retenu, et +1 à +3 sur les jets où la mémoire intervient
- **Militaire (1 point par niveau)** : vous faites partie de l'ordre public (voir book)
- **Observateur (5 points)** : +1 dans un attribut physique et +2 en combat médiéval et +2 pour tout jet ayant un rapport avec l'occulte
- **Reporter (5 points)** : +1 en Intelligence et en Perception, +1 en Enquête et +1 dans une compétence en rapport avec son métier, et 2 points de contacts. Jet de Pouvoir x2 pour résister à la curiosité

- **Résistant (douleur, poisons...) (1 point par niveau)** : le niveau de résistance s'ajoute aux jets de résistance.
- **Ressources financières (2 points par niveau)** : ressources financières par mois
- **Robot (5 points)** : +4 en Force, +1 en Dextérité, +2 en Constitution. Peuvent être soigné par une compétence Sciences à 3 ou +
- **Sens plus développé (2 points)** : +3 sur tous les jets de Perception liés à ce sens
- **Sixième sens (2 points)** : +2 à tous les jets de perception pour repérer un danger ou un truc qui déconne
- **Sorcier(ère) (5 points par niveau)** : +niveau à tous les jets de Magie, peut lancer des sorts rapides
- **Sportif (3 points)** : +1 dans 2 attributs physiques, +2 en sports et -1 sur tous les jets d'Intelligence
- **Temps de réaction réduit (2 points)** : +5 en initiative et +1 en Pouvoir pour résister à la peur
- **Tueuse (16 points)** : +3 à tous les attributs physiques et +2 en Pouvoir. Temps de réaction réduit, nerf d'acier et Difficile à tuer niveau 5. Equivalent d'Adversaires (Vampires et Démons) niveau 5 et Obligation niveau 3. +1 en Combat médiéval et Kung-Fu. Récupération au rythme de Con PV par heure. Peut sentir la présence des vampires à moins de 100m en se concentrant 5 secondes (jet de Pouvoir)
- **Tueuse « in-training »/Potentielle (4 points)** : +1 dans 2 attributs physiques, +1 en Acrobaties, Kung-Fu, Combat médiéval et Occultisme. Défaut à 1 point Obligation envers le conseil des observateurs et à 1 point Adversaires (au choix)
- **Vampires (15 points)** : vous jouez un vampire qui est capable de contrôler sa partie démon. Vous devez trouver une explication à ce phénomène en accord avec le MJ. +3 en For, +2 en Dex et +2 en Con, difficile à tuer 2 (max 10 niveaux pour les vampires), n'encaisse qu'1/5^{ème} des dégâts « balles » mais les autres armes blessent normalement, récupération au rythme de Con PV par heure, les dommages par le feu se récupèrent au rythme de Con PV par jour, vulnérable à la lumière du soleil/symboles bibliques (croix, eau bénite...)/pieux à travers le cœur et décapitation
- **Visions (1 point)** : visions plus ou moins vagues du futur, des problèmes etc

Liste des défauts

- **Adolescent (-2 points)** : moins de 18 ans. Rencontre tous les problèmes sociaux, administratifs et psychologiques de l'adolescence
- **Adversaire/Ennemis (-variable)** : adversaires imposants et importants, vrais ennemis
- **Agit avant et réfléchit après (-2 points)** : agit, réfléchit ensuite, est super confiant, ne pense pas aux conséquences de ces actes.
- **Asocial (-2 points)** : -2 à tous les jets d'Influence, loser, bouc-émissaire, cible des personnages cruels
- **Aucun sens l'artistique (-2 points)** : -3 à chaque fois qu'il essaye de faire quelque chose d'artistique
- **Cauchemars récurrents (-1 point)** : à chaque nuit, le MJ lance 1D10. Si 1, le jour suivant, le perso souffre de -1 à tous ses jets
- **Clown (-1 point)** : ne prend jamais rien au sérieux et passe son temps à faire des blagues idiotes. Incapable de se taire quelque soit la situation et aime bien provoquer par des boutades
- **Cupidité (-1 à 3 points)** : argent, relations sexuelles, pouvoir et influence, renommée. Cherche désespérément à obtenir ce qu'il désire, et ce par tous les moyens
- **Dépendance (-variable)** : - coût du défaut à tous les jets mentaux lorsque le perso a pris son fix
- **Effrayant (-variable)** : - coût du trait sur tous les jets liés à l'Influence et aux relations sociales
- **Histoire d'amour (-2 ou 4 points)** : à 2 points, chaque fois que le perso doit choisir entre suivre son cœur ou sa tête, il doit faire un jet de pouvoir à -3. Si à 4 points, l'histoire d'amour est tragique et sans espoir et peut vraiment foutre dans la merde...
- **Honorable et courageux (-1 à 3 points)** : jet de Pouvoir pour aller contre son code de l'honneur
- **Instabilité mentale (-1 à 3 points)** : lâcheté, cruauté, folie des grandeurs (appartient à une caste supérieure, méprise une minorité), phobie...
- **Le monde est ma scène (-2 points)** : fait tout pour se rendre intéressant, pour plaire aux autres, pour être mieux vu
- **Loup-garou (-3 points)** : votre forme garou est contrôlée par le MJ. N'oubliez pas de prendre la qualité correspondante !
- **Malchance (-variable)** : chaque niveau est égal à 1 point de malus que le MJ peut appliquer à n'importe quel jet durant la partie. Se renouvelle à chaque partie
- **Minorité (-1 point)** : Homo, groupe ethnique ou religieux
- **Obligation (-variable)** : le personnage a une mission, quelque chose à faire d'obligatoire
- **Obsession (-2 points)** : ne réfléchit pas quand il s'agit de son obsession, impulsif à son égard
- **Paranoïaque (-2 points)** : secrets, conspiration, voit le mal partout, ne fait confiance à personne
- **Pas d'humour (-1 point)** : roleplay trait. Manque d'humour, n'arrive pas à rire, ne comprend pas les blagues à 2 balles du Clown
- **Personne à surveiller (-2 ou 3 points)** : famille, amis sur lesquels il faut veiller et qui font de fantastiques otages. 2 points si une seule personne et 3 si plusieurs personnes.
- **Problèmes émotionnels (-1 ou 2 points)** : roleplay trait. Dépression, Peur du rejet, Peur de la responsabilité, Dépendance émotionnelle (suit partout la personne concernée comme un petit chien)
- **Problèmes physiques/amputation (-variable)** :
- **Ressources limitées (-5 à -1 points)** : ressources limitées
- **Secret (-variable)** : le personnage a un secret qu'il ne doit révéler à personne.
- **Sens moins développé (-2 points)** : - 3 sur tous les jets de Perception liés à ce sens
- **Zélé (-3 points)** : croit en certains idéaux (politiques, religieux ou personnels) qu'il fera tout pour défendre, quitte à risquer sa vie.

Peur et terreur

Jet : 1D10 + Pouvoir + Pouvoir +/- modificateurs (qualités « nerf d'acier » ou « court temps de réaction » à prendre en compte)

Modificateurs du jet de Peur	
Vampire avec son visage démoniaque :	-1
Horrible créature :	valeur du défaut « effrayant » /2 arrondi à l'inférieur
Eclaboussures :	sang -1, bout de cadavre -2, gore -3, carnage -4
Rencontre soudaine ou inattendue :	-2
Rencontre familière (plusieurs fois) :	modificateurs annulés ou réduits

Table de panique	
Résultat	Effets
7 - 8	Surpris : l'adversaire a automatiquement l'initiative
5 - 6	Panique : le personnage crie et/ou hésite. Action défensive seulement pendant ce tour et pas de défense totale
3 - 4	Fuite : le personnage court se mettre à l'abri pendant un tour complet. Pas d'attaques et -2 aux actions défensives. Le personnage peut tenter un nouveau jet après le premier tour avec des modificateurs réduits.
2 ou moins	Terreur totale : le personnage est tétanisé et ne se contrôle plus. Il ne peut rien faire du tout pendant 1 tour.

Combat

Intentions : on fait un tour de table pour que chacun dise ce qu'il prévoit de faire.

Initiative : 1D10 + Dextérité +/- modificateurs (temps de réaction réduit). S'il y a des égalités, les actions sont effectuées dans cet ordre : pouvoirs mentaux et paroles, armes à distance, corps à corps et déplacements.

Action : les personnages agissent dans l'ordre d'initiative décroissante.

Manœuvres de combat : pour se battre, votre personnage doit choisir parmi les manœuvres de combat qu'il connaît. Un personnage peut tout le temps tenter une manœuvre qu'il ne connaît pas à -2.

Actions multiples : de base, votre personnage a droit à 1 attaque et 1 défense (esquive ou parade) sans pénalités. Selon son score de Dextérité, il peut, s'il le souhaite avoir des actions supplémentaires (attaque ou défense, à choisir) qui auront des malus en fonction du nombre d'actions total effectuées.

Actions supplémentaires	
Dextérité	Actions supplémentaires
5 - 6	1
7 - 8	2
9 - 10	3
11 - 12	4
+2	+1

Pénalités d'actions multiples	
Nombre d'actions	Pénalités
1 ^{ère}	Aucune
2 ^{ème}	-2
3 ^{ème}	-4
4 ^{ème}	-6
+1	-2

Le dé n'est lancé qu'une seule fois pour les attaques et qu'une seule fois pour les défenses. Les attaques/défenses qui suivent la 1^{ère} utilisent le score du jet moins le malus d'actions multiples en fonction du tableau ci-dessus.

Si un personnage est attaqué et n'a plus d'actions de défense, il ne peut pas se défendre et prend automatiquement les dégâts si l'adversaire réussit son jet de combat contre une difficulté de 9.

Dégâts : une attaque inflige les dégâts de base indiqués pour la manœuvre effectuée, +1 par niveau de succès, - la valeur de l'armure du défenseur, x par le modificateur de type de dégâts. Les dégâts peuvent être :

- *Contondant* : pas de multiplicateur. Les armures d'impact et la qualité Endurant protègent contre ce type de dégâts.
- *Tranchant/Perforant* : dommages x2. Si une attaque fait suffisamment de dégâts pour amener la cible à 0 PV, il y a amputation.

- *Balles* : dommages x2 pour les humains. Pas de multiplicateur pour les vampires.
- *Feu* : 3 points de dommage/tour. Au-delà de 20 PV perdus à cause du feu, très mauvais... Se soignent 2 fois moins vite que dommages normaux

Actions spéciales :

Attaquer par derrière : on ne peut pas se défendre contre des attaques qu'on ne voit pas venir (sauf qualité Sixième sens : on peut se défendre à -2). Dans certains cas, la cible peut effectuer un jet de Perception + Enquête et si elle réussit, elle peut se défendre à -2.

Défense totale : le personnage peut se défendre contre 2 attaques sans pénalités et gagne un bonus de +3 à toutes les actions défensives. Aucune attaque n'est possible.

Attaque totale : le personnage peut attaquer 2 fois sans pénalités et gagne un bonus de +2 à toutes les attaques mais ne peut pas se défendre.

A terre : un personnage ne peut plus attaquer et effectue ses défenses à -2 tant qu'il est à terre. Pour se relever, il doit réussir un jet de Dextérité + Acrobaties (plus de 2 niveaux de succès à ce jet indique que le personnage se relève super vite et avec beaucoup de classe...). **Toutes les attaques infligeant plus de 3x le Force de la cible envoie la cible à terre.**

Plusieurs ennemis : si plusieurs ennemis encerclent une seule cible, ils gagnent tous un bonus à toutes leurs actions en fonction de leur nombre.

Nombre d'adversaires	Bonus
2	+2
3	+3
4	+4
4+	Pas de modificateurs suppl.

Etre attaché/entravé : si les jambes sont libres, le personnage peut donner des coups de pied sans pénalités. S'il peut bouger, il peut aussi donner des coups de boule. Si les bras sont attachés devant, il peut donner des coups de poing à -2. Pour se libérer, il faut réussir un jet de Dextérité + Acrobaties – modificateurs (à la discrétion du meneur de jeu) ou contre les niveaux de succès de l'attaque (notamment si une arme entravante a été utilisée).

Bobos

Inconscience :

- **Mal en point** : - de 10PV = malus de -2, - de 5PV = -4
- **Inconscient** : à 0PV ou moins, jet de Constitution + Pouvoir avec malus égal au nombre de PV en négatif

Mort :

- **A -10PV ou moins** : jet de Constitution + Pouvoir avec malus égal au nombre de tranche de 10PV en négatif
- **Mort lente** : le jet du dessus est requis toutes les minutes avec un malus cumulatif de -1 si pas de soins. Un jet d'Intelligence + Soins peut stabiliser le personnage et stopper les jets de survie

Soins

- 1 PV par jour en guérison naturelle
- Constitution PV si à l'hôpital
- Jet d'Intelligence + Soins : niveaux de succès PV récupérés et arrêt hémorragies

Manœuvres de combat

- **Esquive** : Dextérité + Acrobaties/Combat médiéval/Kung-fu. Malus -2 contre projectiles. 1 fois par tour sans pénalité
- **Coup de poing** : Dextérité + Kung-Fu. Dommages : Force x2 contondants
- **Coup de pied** : Dextérité + Kung-Fu (ou Sports pour les footeux et les footeux amerloc, ou Arts pour les danseurs ballets) -1. Dommages : (Force +1)x2 contondants. Si raté, la jambe peut-être saisie sans jet
- **Coup de pied sauté** : 1 action mais 2 jets. Dextérité + Acrobaties puis Dextérité + Kung-Fu -3. Dommages : (Force +1)x3 contondants plus les niveaux de succès du premier jet. Si un des deux jets est raté, badaboum ! N'autorise pas les actions multiples
- **Coup de pied retourné** : Si raté, la jambe peut-être saisie sans jet. Dextérité + Kung-fu -2. Dommages : (Force+2) x2 contondants
- **Assommer** : Dextérité + Kung-fu/Combat médiéval -2. Dommages : /2 mais la cible fait un jet de Constitution + Constitution – niveaux de succès du jet pour assommer
- **Sous la ceinture** : fait appel à une autre manœuvres de combat à -3. La victime mâle doit réussir un jet de Pouvoir + Pouvoir avec comme malus les niveaux de succès de l'attaque x2. Si raté, elle s'effondre et ne fait rien pendant 1 tour. La victime femelle fait un jet de Pouvoir + Pouvoir -1 pour résister. A chaque tour, on refait le jet de Pouvoir + Pouvoir (+1 par tour) et on se relève lorsque le jet est réussi
- **Saisir** : Dextérité + Kung-fu +2 contre Esquive. Partie du corps saisie : membre, cou ou corps. Si un membre est saisi, la cible a -2 à toutes les actions faisant appel à ce membre. Deux membres saisies donne un malus de -4 et rend l'esquive impossible. Si le corps entier est saisi, la cible a -1 à tous ses jets, si le cou est attrapé, pas de malus mais possibilité d'étranglement ou de cou brisé. Se libérer : Force + Force contre une autre attaque de saisie
- **Mordre (vampires)** : nécessite d'avoir réussi à saisir son adversaire au corps ou au cou. Dextérité + Kung-fu +2. Dommages : 3x Force (pas de type). Se libérer : Force + Force -2 contre une attaque de saisie
- **Etranglement** : nécessite d'avoir réussi à saisir son adversaire au cou. Force + Kung-fu contre Force + Constitution. Dommages : Force-1 contondants. Entraîne suffocation (mort au bout de 2 minutes de prise et -2 à toutes les actions)
- **Cou brisé** : nécessite d'avoir réussi à saisir son adversaire au cou. Force + Kung-fu contre Force + Constitution. Dommages : 4x Force contondants. Si l'attaque amène le défenseur à -10PV (-20PV pour un vampire), test de survie avec malus = niveau de succès de l'attaque. Si raté, crack !
- **Catch attack !** : nécessite que la cible soit saisie. La cible résiste avec Dextérité/Force + Kung-fu. Si raté, la cible prend -1à ses actions/niveau de succès du jet d'attaque.
- **Lancer de gens** : nécessite que la cible soit saisie et que l'attaquant est une Force de 4 ou plus. Force + Force -4 contre Force. Dommages : Force contondants. Si réussi, la cible est lancée à niveau de succès mètres, et est automatiquement assommée
- **Désarmement** : Dextérité + combat médiéval -2 ou bien Dextérité + Kung-fu -3
- **Feinte** : Intelligence + Combat médiéval/Kung-fu contre Perception + Combat médiéval/Kung-fu. Si l'attaquant réussi, les niveaux de succès de la feinte sont ajouté à sa prochaine attaque
- **Balayage** : Dextérité + Kung-Fu -1. Dommages : Force contondants. La cible doit réussir un jet de Dextérité + Acrobaties ou tomber à terre
- **Projections** : Force + Kung-fu. Si la cible ne réussit pas à parer ou esquiver, il tombe et subit les dommages. Dommages : Force contondants
- **Plaquage** : peut être esquivé mais pas paré. Force + Sports. Dommages : Force x2 contondants. La cible doit réussir un jet de Force sinon elle est plaquée au sol, ce qui permet de saisir une jambe ou le torse sans jet pour saisir. Actions multiples impossibles
- **Parade** : arme contre arme et mains nues contre mains nues. Si une attaque à mains nues est paré avec une arme, elle inflige les dommages de l'arme normalement. Dextérité + Kung-fu/Combat médiéval. Armes lancées : malus -2. Arc et Arbalète : malus -6. Balles : pas de parade

- **Coup de boule** : Dextérité + Kung-fu -2. Dommages : Force x2 contondants. Si l'attaque est raté, l'attaquant prend les dégâts à la place de la victime
- **Pieu** : Dextérité + combat médiéval. Dommages : Force x2 tranchants/perforants
- **A travers le cœur** : manœuvre de combat approprié à -3. Dommages : contre non vampires x4, contre vampires x5 si l'attaque amène le vampire à OPV !
- **Armes de mêlée** : Dextérité + Combat médiéval (+ Sports pour Baseballers ou Hockeyeurs). Dommages : selon l'arme
- **Décapitation** : nécessite une arme tranchante. Dextérité + combat médiéval-5. Dommages : ceux de l'arme x5 au final. Si l'attaque amène à OPV, boum la tête !
- **Attraper une arme en vol** : Dextérité + Kung-fu -5. Si résultat <= résultat de celui qui a lancé l'arme, +5 aux dommages. Si >, réussi à rattraper l'arme au vol
- **Visée** : armes à distance seulement, le tir est mis en attente jusqu'à la fin du tour en cours. Le joueur fait un test de Perception + compétence approprié, et les niveaux de succès obtenus sont ajoutés comme modificateurs au test de tir à la fin du tour.
- **Arc** : Dextérité + combat médiéval -2 ou bien Dextérité + Arc. Dommages : 4x Force (max20) tranchants/perforants
- **Arbalète** : nécessite un tour pour recharger. Dextérité + combat médiéval. Dommages : 16 tranchants/perforants
- **Armes lancées** : portée = 2m + 2m/point de force. Dextérité + combat médiéval -1. Dommages : selon l'arme
- **Flingue** : Dextérité + Armes à feu. Dommages : balles, selon l'arme

Armes

- **Pieux** : généralement en bois, 2xFor points de dommages de type « tranchants/perforants », 2x(For-1) si lancé
- **Couteau suisse/couteau de cantine** : (2xFor-1) points de dommages de type « tranchants/perforants », (For-1) si lancé
- **Couteau** : 2xFor points de dommages de type « tranchants/perforants », 2x(For-1) si lancé
- **Couteau de chasse** : 3xFor points de dommages de type « tranchants/perforants »
- **Batte de baseball** : +1 en For si tenue à 2 mains, 4xFor points de dommages de type « contondants »
- **Mahuicuituil ou masse à pointes** : 4xFor points de dommages de type « tranchants/perforants »
- **Pied de biche** : +1 en For si tenue à 2 mains, 4xFor points de dommages de type « contondants »
- **Bâton** : incluse la tonfa, le bâton de majorette et la queue de billard ; 3xFor points de dommages de type « contondants »
- **Arc** : se manie avec la compétence Arc et non pas avec combat médiéval, 4xFor points de dommages de type « tranchants/perforants » avec un maximum de 20
- **Arbalète de poing** : 10 points de dommages de type « tranchants/perforants »
- **Arbalète** : 16 points de dommages de type « tranchants/perforants »
- **Lance/harpon** : 2 mains, 3x(For+1) points de dommages de type « tranchants/perforants », 3xFor si lancé
- **Massue** : 2 mains, 3x(For+1) points de dommages de type « contondants »
- **Epée** : +1 en For si tenue à 2 mains, 4xFor points de dommages de type « tranchants/perforants »
- **Epée à 2 mains** : (5xFor+1) points de dommages de type « tranchants/perforants »
- **Hache** : +1 en For si tenue à 2 mains, 5xFor points de dommages de type « tranchants/perforants », 4xFor points de dommages si lancée (nécessite For >= 5)
- **Tronçonneuse** : Dextérité + Combat médiéval/Bricolage -3, 6x(For+1) points de dommages de type « tranchants/perforants », max 60 points de dommage. 2^{ème} jet pour savoir si l'utilisateur se blesse lui-même

- **Pistolet léger/petit revolver** : 17 munitions pour pistolet, 6 munitions pour revolvers, 12 points de dommages de type « balles »
- **Pistolet/Revolver** : chargeurs <10 munitions, 6 munitions pour revolvers, 15 points de dommages de type « balles »
- **Gros flingue** : chargeurs <10 munitions, 18 points de dommages de type « balles »
- **Pistolet mitrailleur** : 30 munitions, 9 points de dommages de type « balles »
- **Shotgun** : 2 munitions, 20 points de dommages de type « balles »
- **Fusil d'assaut** : chargeurs entre 20 et 30 munitions, 16 points de dommages de type « balles »
- **Fusil de sniper** : chargeurs entre 5 et 10 munitions, 20 points de dommages de type « balles »
- **Taser** : 5 points de dommages de type « contondants », résister au choc électrique avec Conx2 contre 5+niveaux de succès de l'attaque, si raté inconscience, si réussi -2 à toutes les actions pendant 4 tours. Les malus des chocs sont cumulatifs si plusieurs attaques sont subies
- **Pistolet tranquillisant** : poison de For6, chaque niveau de succès réduit For de la cible de 1, si For=0 la cible tombe inconsciente pour 60-Con minutes avec un minimum de 10 minutes
- **Dynamite** : 3 niveaux de succès sur un jet de Dextérité + Combat médiéval pour viser juste et faire 25/15/6 points de dommage « contondants » à 0/10/20m. Si entre 0 et 3 niveaux de succès, 6 points de dommage
- **Lance-flammes** : Dextérité + Armes à feu -2, 6 points de dommage de type « feu » puis 3 par tour, capacité de 10 munitions
- **Lance-flamme improvisé (spray)** : Dextérité + Armes à feu -2, 3 points de dommage de type « feu » puis 3 par tour, capacité de 5 munitions
- **Lasso** : Dextérité + Combat médiéval -4, 2xFor points de dommages de type « contondants » si le cou est enserré (triplé pour les personnes vivantes, début de suffocation) sinon immobilisé. On résiste avec un jet de Force + Force, -2 si les jambes sont enserrés, -4 si le corps est enserré.
- **Fouet** : Dextérité + Combat médiéval -2, 2xFor points de dommages de type « contondants » et la cible perd sa prochaine action. La cible doit réussir un jet de Pouvoir + Pouvoir - Force de l'attaquant/2 ou être paralysé un tour entier. On peut l'utiliser pour désarmer à -4, -6 si l'objet visé est fragile. +2 pour manœuvre d'étranglement si cou enserré
- **Chaîne** : Dextérité + Combat médiéval -1, 2x(For+1) points de dommages de type « contondants ». +2 pour manœuvre d'étranglement si cou enserré

Complications

- **Attaquer dans le dos** : si la cible n'est pas consciente de l'attaque, pas de défense possible. Si la cible est consciente de l'attaque, -2
- **Défense totale** : pas d'attaque possible pendant ce tour, mais on peut se défendre contre 2 attaques (ou plus, actions multiples) sans pénalités et avec un bonus de +3 à toutes les actions de défense
- **Attaque totale** : +2 à toutes les attaques du tour mais pas de défense autorisée
- **A terre** : ne peut pas attaquer avant la fin du tour et défense à -2. Une cible est projeté à terre lorsqu'elle encaisse plus de 3x sa force en dégâts (sans multiplicateur)
- **Actions multiples** :

Dextérité	Actions supplémentaires	Malus cumulatif
5 – 6	1	0
7 – 8	2	-2
9 – 10	3	-4
11 – 12	4	-6
+2	+1 par tranche	-2 par tranche

- **Ennemis en nombre** : +1 de bonus par ennemis supplémentaires pour un max de +4
- **Etre attaché** : si les jambes sont libres, coup de pied possible sans pénalité. S'il peut bouger, coup de boule possible sans pénalité. Si les bras sont maintenus devant lui, coup de poing à -2

Mouvement

Les mouvement ne sont calculés précisément que lors d'une poursuite. Dans ce cas, on détermine qui est le poursuivi et qui est le poursuivant, et le nombre de tours de combat d'avance qu'a le poursuivi. Chaque tour de combat d'avance donne un +1 au poursuivi. A chaque tour, les deux coureurs effectuent un jet de Dextérité + Dextérité (ou Dextérité + Sports, le plus avantageux). Si le poursuivi gagne, il a un +1 supplémentaire. Si le poursuivant gagne, les bonus du poursuivi baisse d'1 point. A +0 pour le poursuivi, le poursuivant l'a rattrapé et peut tenter de le stopper. A +5, le poursuivi s'est échappé.

Magie

3 domaines :

- Les sorts et rituels effectués par les gens normaux
- Magicien(ne)s qui affectent directement le monde réel
- Les objets magiques

Processus :

- Trouver la formule de sort ou d'invocation dans des bouquins, vieilles écritures, tablettes de pierre etc...
- Si elle n'existe pas ou est inaccessible, l'improviser
- Effectuer le rituel (mots dans la bonne langue, gestes, ingrédients, temps etc...)

Les Sorts

Tous les sorts ont un **niveau de puissance**. Plus un sort a un fort niveau de puissance, plus il est puissant, mais plus il est dur à lancer et a de chances d'échouer. Ils ont également des **ingrédients**, le matériel nécessaire au rituel. Enfin, les sorts ont un **effet**.

Trouver une formule de sort : prend 1h par niveau de puissance du sort, moins 1/2h par niveau de succès d'un jet d'Intelligence + Occultisme, minimum 1/2h de recherche.

Préparer le sort : nécessite bougies, items spécifiques, cercle magique, symbole occulte comme un pentagramme ou des runes

Lancer le sort : jet de Pouvoir + Occultisme. Si le jet est raté, le sort échoue. Si le jet est réussi, on compare le niveau de puissance du sort aux niveaux de succès du jet : si les niveaux de succès sont inférieurs au niveau de puissance, il y a un effet mais pas tout à fait celui attendu (**voir effets secondaires des sorts**). Si les niveaux de succès sont égaux ou supérieurs au niveau de puissance du sort, tout marche comme prévu.

Lancer plusieurs sorts à la suite : un sort nécessite 2h de repos par niveau de puissance du sort avant d'en lancer un autre, sinon malus cumulatif de -2 sur tous les prochains sorts lancés.

Réutiliser un sort identique : malus cumulatif de -1

Sorts en combat : accessible seulement aux personnages ayant l'avantage Sorcier(e).

Effets secondaires des sorts : lancer 1D10 et ajouter le niveau de puissance du sort

Résultat du jet	Effets
4 ou moins	Pas d'effets secondaires ! Et le sort fonctionne !
5 – 7	Le sort est retardé. Il peut sembler ne pas fonctionner du tout, mais c'est juste une impression.
8 – 10	Le sort fonctionne mais il est moins efficace qu'il ne devrait.
11 – 13	Le sort fonctionne mais l'invocateur est affaibli. Il prend 5 dégâts par niveau de puissance du sort.
14 – 15	Le sort n'affecte pas la bonne cible.
16 +	Le sort a un effet complètement inattendu.

Stopper un sort maintenu ou permanent : la personne qui veut annuler les effets doit avoir accès au sort d'origine, et faire un jet de Pouvoir + Occultisme. On compare les niveaux de succès obtenus au niveau de puissance du sort -1 (**même processus que pour un lancement de sort, et même risque d'effets secondaires**).

Sorciers et Sorcières

Concrètement, ils ont plus d'aisance avec la Magie, peuvent sauter des étapes d'un rituel ou ne pas avoir besoin de certains ingrédients d'un sort, peuvent lancer le sort plus rapidement etc...

Ils doivent disposer de la qualité Sorcier(e), pour un minimum d'1 point et un maximum de 5.

Lancement de sort : les sorciers et sorcières ajoutent leur niveau de qualité à tous jets de lancement de sorts.

Télékinésie : possible pour n'importe quel individu possédant la qualité Sorcier(ère), n'est pas considéré comme un sort et peut-être utilisé à l'infini. Requiert un jet de Pouvoir + Qualité Sorcier(ère). Chaque niveau de succès devient un point de « **force** » pour l'action kinésique (**note : 1 livre = 0,45 kilos**).

Force	Capacité à soulever
1 - 5	50 livres x Force (Force 5 = 250 livres soit 113 kilos)
6 - 10	200 x (Force - 5) + 250 livres (Force 10 = 1250 livres soit 567 kilos)
11 - 15	500 x (Force - 10) + 1500 livres (Force 15 = 4000 livres soit 2 tonnes)
16 - 20	1000 x (Force - 15) + 5000 livres (Force 20 = 10000 livres soit 5 tonnes)
21 - 25	1 tonne x (Force - 20) + 5 tonnes (Force 25 = 10 tonnes)
26 - 30	2 tonnes x (Force - 25) + 10 tonnes (Force 30 = 20 tonnes)

Un jet qui demande de la précision (mettre une clé dans une serrure, planter un pieu dans le cœur d'un vampire) requiert un jet de Dextérité + Perception -1 ou Dextérité + Compétence appropriée -1 (Combat médiéval pour pieuter un vampire). La cible a doit de se défendre avec un jet de défense. Les dommages d'une attaque kinésiques sont égaux à 2 fois les niveaux de succès du jet. Un pouvoir kinésique maintenue dans le temps nécessite un jet à chaque tour, avec une pénalité de -2 à chaque tour, jusqu'à ce que le sorcier(ère) se soit reposé(e) pendant 3 heures.

Lancement de sort instantané : certains sorts peuvent être lancés quasi-instantanément par les sorcier(e)s (1 action) et ne requiert qu'un simple geste ou une simple formule. Si cela est possible, c'est indiqué dans la description du sort.

Créer des sorts

La première chose à déterminer est le niveau de puissance (le NdP). Celui-ci est choisi en fonction des données suivantes :

Personnes affectées :

- **Personne** : le sort ne vise pas directement une personne = pas de modificateurs de NdP
- **1 personne** : +1 NdP
- **2 à 10 personnes** : +2 NdP
- **Plus de 100 personnes** : +3 NdP
- **Un gros pourcentage de personnes dans une ville** : +4 NdP
- **Une ville** : +5 NdP
- **Plus !** : +6 NdP
- **Cibles limités** : seulement certaines cibles sont affectées (humains, démons, vampires...) : +1NdP

Force de l'effet :

- **Mineur** : pas d'effets significatifs, d'altération ou de dommages. *Exemple : donner des rougeurs, créer une boule de lumière...* = pas de modificateurs
- **Notable** : a un effet visible et notable, peut blesser, altérer, soigner. *Exemples : infliger Pouvoir dommages pour chaque niveau de succès, briser des vitres, allumer un feu* = +1 NdP
- **Sévère** : peut toucher les sens ou les émotions d'une personne, infliger de sévères blessures, ou remodeler des objets. *Exemple : paralyser (-1 en Dextérité par niveau de succès), infliger Pouvoir x2 dommages par niveau de succès, changer une émotion, modeler pierre et métaux, illusion affectant moins de 3 sens, rendre aveugle/muet/sourd, soumettre un démon, invoquer un zombie* = +2 NdP
- **Majeur** : peut transformer et altérer un être vivant, son physique et son âme. Très destructeur, et peut invoquer une forte entité démoniaque. *Exemple : transformer une personne en un animal ou en une créature démoniaque, invoquer un puissant démon, changer les propriétés d'un matériel (augmenter la solidité d'un métal...), infliger Pouvoir x3 dommages par niveau de succès* = +3 NdP
- **Grandiose** : le sort peut produire des effets incroyables, comme restaurer l'âme d'un vampire, lancer des projectiles de feu, créer d'impenétrables barrières de force, ou invoquer le plus puissant des démons.

Exemple : infliger Pouvoir x5 dommages par niveau de succès, revenir d'entre les morts, invoquer un démon des plus puissants = +5 NdP

Durée :

- **Futile** : la durée du sort n'est pas un critère de puissance. Le sort est lancé, la magie apparaît et disparaît de suite = pas de modificateurs
- **Court** : un tour par niveau de succès = -1 NdP
- **Moyen** : une minute par niveau de succès = pas de modificateurs
- **Long** : une heure par niveau de succès = + 1 NdP
- **Très long** : un jour par niveau de succès = +2 NdP
- **Permanent** : +3 NdP

Conditions :

- **Pas de conditions particulières** : ne nécessite que des choses basiques, quelques mots et des objets standards (bougies, herbes et épices etc...) = pas de modificateurs
- **Long rituel** : le rituel dure de 1h30 à plusieurs heures = -1 NdP
- **Ingrédients rares** : sacrifice humain, artefact magique rare, un morceau d'un corps démoniaque = +2 NdP
- **Ingrédients encore plus rares** : ces ingrédients ne sont pas unique mais très spécifique. Exemple : une plume d'oiseau spécial, vieilles reliques antiques, collections occultes = -3 NdP
- **Conditions restreintes** : le sort ne peut-être lancé que dans certaines conditions très précises (une à deux fois par an) = -4 NdP
- **Unique** : à usage unique ou nécessite un objet à usage unique = -5 NdP

Quelques sorts :

Annuler une invitation à entrer

Lancement rapide : Non

Niveau de puissance : 3

Ingrédients : herbes (brulées durant le rituel), eau bénite, croix, et une incantation en latin

Effets : annule l'invitation d'un vampire dans une demeure

Détection démonique de Thespia

Lancement rapide : non

Niveau de puissance : 4

Ingrédients : 4 cristaux, un peu de ficelle pour représenter le lieu étudié ou une carte, 2 lanceurs et un peu de sable récupéré dans le lieu étudié

Effets : le sable change de couleur et indique la position des démons et leur nature. Le sort peut localiser n'importe quel démon dans une zone de la taille d'une petite ville ou de quelques quartiers. Le problème est que le sort est de très courte durée donc le lanceur sait où sont les démons au moment du lancement de sort et pas après !

Points d'héroïsme

5 façons de les utiliser :

- **Fait héroïque** : besoin de coller un pieu dans le cœur, de désamorcer une bombe, de faire tomber un pan de mur etc... : +10 à n'importe quel jet (attaque, défense, compétence, peur, survie etc...)
- **Je vais bien !** : si une blessure risque de tuer le personnage, on réduit les dégâts reçu de moitié pour chaque point dépensé par tour
- **Coup de théâtre** : chaque participant peut dépenser un point pour avoir un méga-indice, un retournement de situation, un coup de pouce juste quand il faut
- **Furie vengeresse** : en dépensant 2 points, +5 à toutes les attaques y compris magiques et kinésiques pendant toute la durée du combat, mais nécessite d'être violemment provoqué
- **Revenir d'entre les morts** : 10 points pour revenir tout de suite

ATTENTION ! Les points d'héroïsme dépensés le sont définitivement ! En revanche, il est possible de gagner des points d'héroïsme en faisant certaines actions durant les scénarios :

- **Expérience** : les « normaux » peuvent dépenser 1xp pour acheter 1 point d'héroïsme. Les « héros » (comme la Tueuse) doivent dépenser 2xp pour acheter 1 point d'héroïsme.
- **Humour** : l'humour bien placé, créatif et original peut être récompensé par 1 point d'héroïsme. Bien entendu, il est nécessaire que « la blague » soit marrante pour tout le monde et dans l'esprit de la série.
- **Actes héroïques** : les actes héroïques pendant lesquels un personnage prend des risques inconsidérés pour sauver ses compagnons et le monde quitte à y laisser sa vie peuvent être récompensés par des points d'héroïsme.
- **MJ sadique** : lorsque le MJ a envie de faire souffrir les PJs en leur présentant un problème qui n'était initialement pas dans le script et qui a pour seul but de les en faire baver, il doit payer le ou les joueurs concernés en points d'héroïsme. Bien entendu, les PJs n'ont pas le droit d'utiliser leurs points d'héroïsme pour empêcher cette séquence d'être jouée...
- **Tragédies** : lorsqu'un PJ souffre d'une tragédie (due à l'histoire ou encore à ses défauts), le MJ peut le récompenser avec des points d'héroïsme s'il arrive à faire face à cette situation avec courage (tout en étant roleplay !).
- **Aider son prochain** : lorsqu'un PJ aide ses compagnons à se sortir de situations complexes et tragiques comme évoquées ci-dessus, qu'il se montre compatissant, compréhensif et d'une aide précieuse, il peut être récompensé par des points d'héroïsme. Un groupe non-soudé n'arrive à rien !

Points d'expérience

Chaque partie confère généralement entre 1 et 5xp. Voici les diverses façons de les dépenser :

- **Augmenter un attribut** : les attributs peuvent être augmentés d'un seul point chacun, deux points pour les personnages ayant le défaut « Adolescent ». Augmenter un attribut coûte le nouveau niveau x2 xp avec un minimum de 5. On ne peut dépasser le niveau 12.
- **Augmenter une compétence** : les compétences peuvent être augmentées d'un seul point par scénario, mais il n'y a pas de limite au niveau que peut atteindre une compétence. Augmenter une compétence coûte le nouveau niveau de la compétence x2 p. Acquérir une nouvelle compétence au niveau 1 coûte 5xp.
- **Qualités** : les qualités suivantes peuvent être achetées au prix de 1xp pour chaque point de qualité : contacts, chanceux, rang militaire, librairie occulte, ressources, tueuse, sorcière, vampire et loup-garou.
- **Points d'héroïsme** : voir plus haut.