



Règles de Base

Révision 1.0

1 Sommaire

1.1 Introduction

V2-RPG est un système de règles de jeu de rôle réutilisable et libre, développé par **Crossover Éditions**.

Réutilisable, grâce à ses mécanismes il est adaptable à tout type de jeu de rôle. Libre, de par sa licence qui permet à tout créateur de l'utiliser sans contrainte, comme système de simulation pour son univers de prédilection, nous espérons qu'il saura vous séduire par sa précision et son réalisme.

La présente version **Règles de Base** est le coeur du système, son essence première. Cette version est complète et fonctionnelle, mais épurée des règles optionnelles que vous trouverez dans la version **Règles Avancées**, disponible sur le site du studio, si vous désirez pousser plus loin le niveau de détail dans les mécanismes de simulation du système de jeu.

V2-RPG, qui de part ses mécanismes place le joueur au centre des choix de son personnage, se veut :

- **R** : Réaliste, Rapide et Réutilisable,
- **P** : Précis et Plaisant,
- **G** : Gratuit.

La lecture de ce manuel vous permettra d'appréhender le système V2-RPG. Ensuite, libre à vous de le tester en découvrant la gamme des jeux du studio ou de développer votre propre jeu... Ainsi, nous espérons collectivement qu'il vous sera aussi utile qu'à nous et qu'il fera également son bout de chemin sur vos tables de jeu.

Crossover Éditions est un studio participatif de création et de développement de jeux de rôle. Il est né de la volonté de quelques individus souhaitant mettre leurs talents et leurs énergies en commun afin d'enrichir et aboutir les idées saugrenues qui pouvaient passer par leurs têtes.

Mu par la passion et animé d'une volonté résolument non commerciale, le studio est ouvert à toute personne désireuse de s'y investir en y apportant son énergie et son talent, qu'il soit dessinateur, rédacteur, joueur ou meneur de jeu... mais dans tous les cas imaginatif, travailleur, critique et respectueux d'autrui.

... que le D6 soit avec vous !

L'équipe de Crossover Éditions.

1.2 Remerciements, Copyright et Licence

Le système V2-RPG Règles de Base est un système libre publié sous licence V2-RPG Licence..

Site Internet : <http://www.crossover-editions.com>

Auteurs : Rodolphe Carpentier, Olivier Lemaire, Michaël Marie, Christophe Nicolier, Gaëtan Patard
et Laurent Tronson

Réalisation : Crossover Éditions

Remerciements : à tous les membres des équipes de développement de Crossover Éditions et aux bêta-testeurs de la première heure de V2-RPG Règles de Base.

V2 RPG Règles de Base

Copyright © 2007-2008 Crossover Éditions

Vous êtes libres de modifier, reproduire, distribuer et communiquer cette création au public, sous la forme et selon les modalités que vous déciderez. Bien que vous n'y soyez pas obligé, nous vous encourageons à en respecter la paternité dans votre copie ou travail dérivé, en y faisant lisiblement apparaître la mention suivante :

“basé sur **V2 RPG** – Copyright © Crossover Éditions – <http://www.crossover-editions.com/>”

1.3 Sommaire

Table des matières

1	Sommaire.....	2
1.1	Introduction.....	2
1.2	Remerciements, Copyright et Licence.....	2
1.3	Sommaire.....	3
2	Le jeu de rôle, kesako ?.....	4
2.1	Qu'est-ce que le jeu de rôle.....	4
2.2	Philosophie de V2-RPG.....	4
2.3	Principe et fonctionnement de V2-RPG.....	4
3	La création de personnage.....	6
3.1	Création d'un personnage.....	6
3.2	Étape 1 : Choix de l'identité.....	6
3.3	Étape 2 : Répartitions des points.....	7
3.4	Étape 3 : Choix des compétences.....	8
3.5	Étape 4 : Train de vie et équipement.....	9
3.6	Étape 5 : Finitions et background.....	10
3.7	Exemple : feuille de personnage de Jenny.....	10
4	Le système V2-RPG.....	12
4.1	Actions et Tests.....	12
4.2	Compétences : guide d'utilisation.....	14
5	Les Combats.....	17
5.1	Généralités.....	17
5.2	Potentiel de Combat.....	17
5.3	Déroulement d'un Round de combat.....	17
5.4	Blessures.....	18
5.5	Combats déséquilibrés.....	18
5.6	Combat au contact.....	18
5.7	Combat à distance.....	20
5.8	Combat d'ambiance.....	22
6	Les Courses-Poursuites.....	24
6.1	Généralités.....	24
6.2	Le temps et les distances.....	24
6.3	Potentiel d'action.....	24
6.4	Échelles et Caractéristiques des véhicules.....	24
6.5	Déroulement du round.....	25
6.6	Dommmages et Accidents.....	26
6.7	Exemple de course-poursuite.....	27
7	La Santé et Guérison.....	30
7.1	Blessures.....	30
7.2	Guérison.....	31
7.3	Autres sources de dommage.....	32
8	La Destinée.....	35
8.1	Utilisation des Points de Destinée.....	35
8.2	Obtention des Points de Destinée.....	35
8.3	Destinée d'équipe.....	35
9	Les Équipements.....	37
9.1	Armes.....	37
9.2	Armures et boucliers.....	38
9.3	Véhicules.....	39
10	Le Bestiaire.....	41
10.1	Créatures civilisées.....	41
10.2	Créatures non civilisées.....	41
11	L'Expérience et évolution du personnage.....	44
11.1	Gains de points d'expérience.....	44
11.2	Augmentation de caractéristiques et aptitudes.....	44
11.3	Augmentation du niveau de compétence.....	44
12	La Fiche de Personnage.....	45
13	Ce que vous trouverez dans V2-RPG Règles Avancées.....	46

2 Le jeu de rôle, kesako ?

2.1 Qu'est-ce que le jeu de rôle

Le jeu de rôle est un jeu de société interactif, basé sur l'imaginaire. Les joueurs interprètent des personnages qui vivent une aventure proposée par un autre joueur nommé le "meneur de jeu". Ce dernier prépare la trame de l'histoire, raconte cette histoire et arbitre la partie.

2.2 Philosophie de V2-RPG

V2-RPG est un système de règles facilement adaptable à différents univers de jeu. La version **Règles de Base** est un concentré des différents mécanismes de jeu. Ainsi, vous y trouverez tout ce qu'il vous faut pour démarrer rapidement une partie. Cela étant dit, pour les joueurs soucieux du détail, il existe une version plus étoffée de ce système, appelée **V2-RPG Règles Avancées**.

La philosophie de V2-RPG est de placer le joueur au cœur des décisions de son personnage.

V2-RPG est placé sous une licence qui vous permet d'utiliser, de distribuer, de modifier et d'adapter librement et gratuitement notre système. Pour plus d'informations, merci de consulter la licence qui se trouve présentée dans le sommaire de ce document.

2.3 Principe et fonctionnement de V2-RPG

2.3.1 De quoi avez-vous besoin pour jouer ?

Lors d'une partie de jeu de rôle utilisant le système **V2-RPG** vous avez besoin :

- de quelques dés à 6 faces ;
- d'une feuille de personnage par joueur ;
- de quelques crayons et d'une gomme.

2.3.2 Joueurs et meneurs de jeu

Lors d'une partie de jeu de rôle, il existe deux types de joueurs : le Meneur de Jeu (MJ) et les Personnages-Joueurs (PJ). Le meneur de jeu est chargé de raconter une histoire aux autres joueurs et de gérer les interactions entre les différents personnages de l'histoire. Les autres joueurs, appelés personnage-joueur, incarnent un personnage dans l'histoire que leur raconte le MJ. Les PJ doivent réagir par rapport aux événements, aux personnages rencontrés et à l'environnement de l'histoire contée par le meneur de jeu. Tout ce beau monde se retrouve donc autour d'une table et interprète des rôles.

2.3.3 Actions et mécaniques

Dans toutes les parties de jeu de rôles que vous allez vivre avec **V2-RPG**, les personnages vont être amenés à faire des choix, à tenter des choses et à se mesurer à des adversaires.

2.3.3.1 Actions

Pour déterminer la réussite ou l'échec d'une action, le score d'un personnage est confronté à un niveau de difficulté, ce niveau donne une indication de la difficulté de l'action entreprise.

Le joueur lance alors un certain nombre de dés à 6 faces, en fonction de son score, et compte les succès indiqués sur les dés. Si le joueur réalise le nombre de succès demandé ou plus que le niveau de difficulté, son personnage réussit son action, sinon c'est l'échec. Lors d'une réussite, **V2-RPG** introduit la notion de marge de réussite, afin de déterminer l'ampleur du succès du personnage.

2.3.3.2 Gestion du temps

Dans cette partie, quand nous parlons du temps, il s'agit du temps de jeu, par opposition au temps réel. Lors du récit, le Meneur de Jeu fait souvent référence au temps de manière imprécise. Mais il peut s'avérer utile d'apprécier le temps de manière précise quand l'aventure s'accélère ou que l'on a besoin de détail, par exemple lors d'un combat ou de la neutralisation d'une bombe.

C'est alors qu'on introduit la notion de rounds. Le round est un découpage du temps qui correspond approximativement à 3 secondes. Au cours d'un Round chaque personnage sera amené à intervenir, et ceci de manière contrôlée par l'initiative. La notion d'initiative étant un peu différente dans **V2-RPG** que dans d'autres systèmes de simulation, nous vous invitons à lire le chapitre qui lui est dédié.

2.3.4 Les personnages

Chaque joueur dans **V2-RPG** incarne un personnage intégré à une histoire. Ce personnage est défini par des caractéristiques et des compétences chiffrées.

2.3.4.1 Caractéristiques et aptitudes

V2-RPG utilise des caractéristiques pour définir les capacités innées du personnage (physiques et psychologiques). Les aptitudes permettent d'évaluer le savoir-faire et les prédispositions du personnage.

2.3.4.2 Les compétences

Les compétences du joueur reflète sa maîtrise dans un domaine particulier, qu'il s'agisse de nager, d'utiliser une arme à feu, de baratiner la serveuse d'une boîte de nuit ou de résoudre une énigme cryptographique.

2.3.4.3 Les points de Destinée

Les personnages incarnés dans les aventures que vous allez vivre grâce à **V2-RPG** sont des personnages extraordinaires : des héros. Pour tenir compte de cela et pour permettre aux joueurs de donner un petit coup de pouce du Destin, les personnages pourront utiliser des points de Destinée pour les tirer d'un mauvais pas ou pour leur apporter un succès providentiel en cas de besoin.

3 La création de personnage

3.1 Création d'un personnage

Ce chapitre détaille le processus visant à créer un personnage. Ce personnage sera ensuite l'incarnation des joueurs dans la partie.

V2-RPG Règles de Base utilise un système de points, appelés Points de Création, pour acheter des points dans ces scores de caractéristiques, aptitudes et compétences du personnage.

3.1.1 Niveau d'Aventure

Les nombre de Points de Création est défini en fonction du Niveau d'Aventure. Ce niveau, déterminé par le meneur de jeu, reflète la dangerosité de l'aventure et son impact sur le monde. Les trois Niveaux d'Aventure sont :

- aventure **Réaliste** : pour les aventures de routine comme les enquêtes policières ;
- aventure **Prodigieuse** : pour les aventures ayant un impact sur une région du monde ou sur un groupe d'individus ;
- aventure **Grandiose** : pour les aventures pouvant changer la face du monde.

Le Niveau d'Aventure détermine également le nombre de Points de Destinée des personnages.

Niveaux d'Aventure et Création de Personnage			
Niveau d'Aventure	Caractéristiques	Aptitudes	Destinée
Réaliste	3 points	1 point	3 points
Prodigieuse	4 points	2 points	4 points
Grandiose	5 points	3 points	5 points

Exemple : afin d'être le plus didactique possible, un exemple de création de personnage accompagnera chaque étape. Dans notre exemple, le meneur de jeu indique que le Niveau d'Aventure est Réaliste.

3.1.2 Type d'univers

V2-RPG Règles de Base permet de simuler tout type d'environnement : de l'antique au futuriste en passant par le contemporain. Dans les univers antiques ou médiévaux, ignorez simplement les Aptitudes Technique (TEC) et Pilotage (PIL) ainsi que les compétences associées (Conduire un Véhicule ou Electronique, par exemple) : elles n'existent tout simplement pas. Dans les environnements les plus primitifs, vous pouvez également décider d'ignorer l'Aptitude Créativité (CRE) si vous le désirez.

Exemple : Dans notre exemple, le meneur de jeu indique que l'univers est contemporain, et que toutes les caractéristiques et aptitudes seront utilisées.

3.1.3 Construction d'un personnage

Avant de se lancer dans la construction, nous aimerions vous inciter à réfléchir au personnage que vous voulez incarner. En effet, la construction d'un personnage n'est pas que la répartition de points dans des caractéristiques, aptitudes ou compétences. Prenez le temps de réfléchir à votre personnage, son passé, son présent, son physique, son métier, ses études, etc.. bref tout ce qui fait qu'un personnage est ce qu'il est.

Vous avez bien réfléchis ? vous avez une idée plus clair de votre personnage ? Très bien passons donc à la première étape de la création de votre personnage.

3.2 Étape 1 : Choix de l'identité

Dans cette étape, vous allez déterminer les éléments liés à l'identité de votre personnage. Ces choix sont libres. Déterminez :

- le nom et le prénom de votre personnage ;
- son sexe et son âge ;
- sa taille et son poids.

Reportez ces informations sur votre feuille de personnage. Profitez en également pour décrire votre personnage dans la zone prévue à cet effet.

Exemple : Agnès participe à un jeu contemporain d'enquête policière. Elle décide que son personnage s'appellera Jenny Smith, que c'est une femme âgée de 27 ans et qu'elle mesure 1m70 pour 65 kg.

3.3 Étape 2 : Répartitions des points

Dans cette étape vous allez répartir les Points de Création prévus dans les éléments qui définissent votre personnage de V2-RPG, à savoir : les caractéristiques et les aptitudes.

Les caractéristiques sont des capacités innées (physiques et psychologiques) tandis que les aptitudes permettent d'évaluer le savoir-faire et les prédispositions du personnage pour de grandes familles d'activités civilisées.

3.3.1 Les caractéristiques

Les 9 caractéristiques dans V2-RPG sont :

- **Beauté (BEA)** : représente la beauté physique du personnage. Elle est utile pour les tentatives de séduction.
- **Charisme (CHA)** : représente la prestance, le charme, la présence et le magnétisme naturel. Cette caractéristique permet entre autre de haranguer des foules, de séduire l'élue(e) de son cœur ou encore d'imposer sa présence.
- **Coordination (COO)** : représente la souplesse, la coordination, les réflexes et l'adresse générale d'un personnage. Sauter de toit en toit ou se cacher dans les ombres sont des actions relevant de la Coordination. C'est aussi la capacité du personnage à se déplacer, à mettre son corps en marche de la meilleure manière pour aller plus vite.
- **Dextérité (DEX)** : est la mesure de l'habileté manuelle, de la coordination œil/main et des réflexes manuels d'un personnage. Crocheter une serrure, subtiliser une bourse, recharger une arme dans le feu de l'action, fait appel à la dextérité.
- **Force (FOR)** : fait appel à la puissance physique brute et à sa tonicité. Toutes les actions de démonstration musculaire comme tordre une barre de fer, porter de lourdes charges ou encore lancer au plus loin un projectile relèvent de la Force. De plus, une grande force permet souvent de provoquer des dégâts plus importants dans un corps à corps.
- **Hargne (HAR)** : représente l'agressivité, la combativité et le mordant d'un personnage ou d'une créature. Elle permet entre autre d'ignorer l'effet pénalisant de ses blessures au combat pour continuer de se battre malgré le choc.
- **Perception (PER)** : reflète la capacité à percevoir avec acuité son entourage avec ses cinq sens. Observer son environnement pour s'orienter ou pressentir une anomalie découle d'une utilisation de la Perception
- **Résistance (RES)** : est la capacité à endurer et à maîtriser les besoins ou les blessures de son corps. Une bonne Résistance est souvent signe de bonne santé.
- **Volonté (VOL)** : fait appel au sang froid, à la trempe, à la rigueur mentale. Un personnage possédant un fort score en Volonté pourra surmonter les plus grandes terreurs, et saura mieux résister aux tentations et autres manœuvres de manipulation mentale.

Les caractéristiques varient, pour la plupart, sur une échelle de 1 à 4 (1 = faible, 2 = correct/standard/moyen, 3 = fort, 4 = exceptionnel), dont seuls les trois premiers niveaux sont accessibles à la création de personnage, hormis pour la caractéristique Beauté qui peut atteindre 4. Par ailleurs, eu égard au fort dimorphisme sexuel entre mâle et femelle au sein de l'espèce humaine, la Force d'une femme ne peut excéder 3 quand la Coordination d'un homme ne pourra excéder 3.

En premier lieu, votre personnage dispose de scores de base, en fonction de son sexe.

Les scores de base pour un humain sont :

- homme : BEA 2 / COO 1 / DEX 2 / FOR 2 / HAR 2 / CHA 2 / PER 2 / RES 2 / VOL 2
- femme : BEA 2 / COO 2 / DEX 2 / FOR 1 / HAR 2 / CHA 2 / PER 2 / RES 2 / VOL 2

Ensuite, vous êtes libres de répartir vos Points de Création dans les différentes caractéristiques de votre personnage. Il vous est même possible de transférer des points d'une caractéristique à une autre si vous le désirez. Mais au final, après répartition de tous vos Points de Création, le personnage ne peut avoir une caractéristique dont la valeur est supérieure à 3 ou inférieure à 1, sauf pour la Beauté où vous êtes libres d'atteindre le score maximal pour un humain, soit 4.

A vous de jouer !

Exemple : Agnès pense que Jenny sera plutôt volontaire, pleine de charisme et habile . Elle répartit donc les 3 Points de Création comme ceci : BEA 2 / COO 2 / DEX 3 / FOR 1 / RES 2 / HAR 2 / CHA 3 / PER 2 / VOL 3

3.3.2 Les aptitudes

Les 7 aptitudes dans V2-RPG sont :

- **Créativité (CRE)** : représente le sens artistique du personnage et sert à toute expression du sens artistique du personnage, en perception (estimer une oeuvre) comme en action (créer une oeuvre).
- **Éducation (EDU)** : représente le savoir encyclopédique, l'érudition, la mémoire des connaissances peu pratiquées mais apprises par enseignement. Cette aptitude reflète également l'aptitude d'abstraction du personnage à partir de ces connaissances engrangées. L'Éducation représente également la capacité générale d'apprentissage du personnage.
- **Manipulation (MAN)** : représente le savoir-faire dans la transformation de la matière en objets utilisables et maniables, en outils et en équipements ainsi que la compréhension et l'utilisation de mécanismes naturels et artificiels. C'est en quelque sorte

le sens du travail manuel. Utilisée sans compétence, c'est directement le sens du bricolage.

- **Mêlée (MEL)** : reflète la capacité du personnage dans un combat au contact. Cette aptitude reflète le fruit d'une expérience des combats se basant sur un potentiel existant. C'est avec cet attribut qu'un personnage déterminera son Potentiel d'action lors du combat au contact.
- **Pilotage (PIL)** : représente l'aptitude dans l'utilisation de véhicules. Cet attribut est utilisé pour piloter et diriger tout type de véhicules prévus pour être piloté/conduit. C'est un peu le « don du pilote ». Cette aptitude est souvent réservée à des univers contemporains ou futuristes.
- **Technique (TEC)** : représente le savoir-faire dans l'exploitation des mécanismes basés sur des technologies modernes. Cet attribut est utilisé pour tirer partie des technologies allant de la mécanique à la robotique. C'est un peu le « sens de la technologie ». Utilisé sans compétence, c'est l'affinité avec les équipements technologiques et le don de s'en servir. Cette aptitude est souvent réservée à des univers contemporains ou futuristes.
- **Tir (TIR)** : reflète l'aptitude à juger les distances et coordonner ses gestes avec son oeil, pour effectuer des lancers ou des tirs avec des armes à distance. C'est avec cet attribut qu'un personnage déterminera son Potentiel d'action lors des combats à distance.

Les scores d'aptitudes varient sur une échelle de 1 à 4 (1 = faible, 2 = correct/standard/moyen, 3 = fort, 4 = exceptionnel), comme pour les caractéristiques. En premier lieu, votre personnage dispose de scores de base, en fonction de son sexe.

Les scores de base pour un humain sont :

- homme : CRE 1 / EDU 2 / MAN 2 / MEL 2 / PIL 2 / TEC 2 / TIR 2
- femme : CRE 2 / EDU 2 / MAN 2 / MEL 2 / PIL 2 / TEC 1 / TIR 2

Ensuite, vous êtes libres de répartir vos Points de Création dans les différentes aptitudes de votre personnage. Il vous est même possible de transférer des points d'une aptitude à une autre si vous le désirez. Mais au final, après répartition de tous vos Points de Création, votre personnage ne peut avoir une aptitude dont la valeur est supérieure à 4 ou inférieure à 1.

A vous de jouer à nouveau !

Exemple : Agnès pense que son personnage, au cours des futures enquêtes, pourrait être obligée de se battre et pourquoi pas de faire usage de son arme. Elle décide donc de répartir son Point de Création pour renforcer son aptitude au TIR. Les scores d'aptitudes de son personnage sont donc : CRE 2 / EDU 2 / MAN 2 / MEL 2 / PIL 2 / TEC 1 / TIR 3 .

3.3.3 Les points de vie

Maintenant que vos caractéristiques et vos aptitudes sont calculées, il reste à déterminer les Points de Vie de votre personnage. Pour cela, il suffit d'appliquer la formule (ô combien savante) :

Points de Vie (capital maximum) : $(RES \times 2) + HAR + 5$ (base de points pour un humain, homme ou femme)

Exemple : Agnès calcule les Points de vie de Jenny, soit $(2 \times 2) + 2 + 5 = 11$ pts. Face à ce score, la réalité rattrape Agnès : Jenny n'est pas fait pour le combat.

3.3.4 Les points de Destinée

N'oubliez pas de noter vos points de Destinée, ils vous seront probablement utiles plus tôt que vous ne le pensez. Ils dépendent directement du Niveau d'Aventure à laquelle vous allez participer.

Exemple : Agnès joue une aventure Réaliste et note donc les 3 points de Destinée sur la feuille de Jenny.

3.4 Étape 3 : Choix des compétences

Maintenant que vous avez déterminé les caractéristiques de votre personnage, il vous reste à déterminer ses compétences.

V2-RPG Règles de Base vous permet de choisir librement vos compétences et leurs niveaux. Bien sûr, le meneur de Jeu peut faire des arbitrages et refuser des compétences à certains personnages. Par exemple, le meneur peut refuser qu'un professeur d'université soit un spécialiste des armes assistées.

En tout état de cause, choisissez des compétences en adéquation avec la vision que vous avez de votre personnage et expliquez vos motivations au meneur de jeu.

Dans V2-RPG les compétences sont regroupées dans 5 grandes familles d'activités : Connaissances, Extérieur, Savoir-faire, Martiales et Sociales (pour plus de précisions voir le chapitre sur les Compétences.)

3.4.1 Langue maternelle

Votre compétence de Langue maternelle est offerte à un niveau de compétence égal au score d'EDU de votre personnage. Il vous appartient bien sûr de déterminer quelle est la langue maternelle de votre personnage.

3.4.2 Compétences professionnelles

Comme pour les caractéristiques, vous allez devoir répartir des Points de Création entre vos différentes compétences.

Le nombre de Points de Création et le niveau maximal des compétences dépendent directement du Niveau d'Aventure et de la priorité que vous allez donner à chaque famille, suivant le tableau suivant :

Table des Points de Création - Compétences			
Priorité	Réaliste (pts/niv max)	Prodigieuse (pts/niv max)	Grandiose (pts/niv max)
1	12 pts (max = 3)	14 pts (max = 4)	16 pts (max = 5)
2	10 pts (max = 3)	12 pts (max = 3)	14 pts (max = 4)
3	8 pts (max = 3)	10 pts (max = 3)	12 pts (max = 3)
4	4 pts (max = 2)	6 pts (max = 3)	8 pts (max = 3)
5	2 pts (max = 1)	4 pts (max = 2)	6 pts (max = 2)

Exemple : Agnès décide que Jenny sera une cérébrale et qu'elle sera capable de faire pas mal de choses. De plus, Jenny sera sociable mais sera aussi se défendre si besoin. Par contre comme Jenny sera un détective de ville, Agnès décide de sacrifier les compétences d'extérieur. Elle établit donc les priorités suivantes : 1/connaissances, 2/savoir-faire, 3/sociales, 4/martiales, 5/extérieur.

Une fois que vous avez déterminé les priorités dans les familles de compétence, vous pouvez choisir librement les compétences de votre personnage et distribuer les Points de Création prévus.

Exemple : Agnès se référant au tableau, voit le nombre de points qu'elle peut distribuer et choisit d'attribuer à Jenny les compétences :

Connaissances : Connaissance Criminologie 3 / Connaissance Photographie 3 / Langue Anglais 2 / Langue Espagnol 2 / Ingénierie Informatique 2. De plus Jenny est française donc elle a droit à Langue Français 3 (langue maternelle).

Savoir-faire : Premiers soins 3 / Déguisement 3 / Sécurité 3 / Acrobatie 1.

Sociales : Baratin 3 / Intimidation 3 / Séduction 2.

Martiales : Arme de poing 2 / Bagarre 2.

Extérieur : Athlétisme 1 / Furtivité 1.

3.4.3 Compétences liées aux passions du personnage

Votre personnage ayant des passe-temps, vous avez des Points de Création à répartir librement dans les compétences disponibles. Ces points peuvent venir renforcer des compétences déjà choisies dans la limite d'un niveau maxi de 4. Ce nombre de points à distribuer est fonction du Niveau d'Aventure.

- aventure Réaliste : 3 points,
- aventure Prodigieuse : 4 points,
- aventure Grandiose : 5 points.

Exemple : Agnès décide de prendre Art Peinture 1, de renforcer sa Connaissance Criminologie 4 et de choisir Conduite 1

3.4.4 Équilibrage des compétences

Le choix des compétences étant libre, le meneur de jeu peut faire un ultime arbitrage afin que les compétences choisies par le joueur soit en harmonie avec le personnage souhaité.

3.5 Étape 4 : Train de vie et équipement

Le train de vie se détermine simplement en lançant 2 dés à 6 faces pour additionner leurs résultats, et en consultant la table ci-dessous.

Table des Trains de Vie		
2D6	Train de Vie	Observations
2	Misère	Mendiant ou vagabond.
3 à 4	Pauvre	Fin de mois dès le 1er du mois. C'est l'art de la débrouille.
5 à 8	Standard	Working Class Hero, train de vie de la classe moyenne
9 à 10	Aisé	Train de vie de la classe supérieure (cadre supérieur, bourgeoisie, ...)
11	Riche	Train de vie de la haute société et des cadres dirigeants de grandes entreprises.
12	Richissime	Train de vie des milliardaires et des rois.

Notez le train de vie de votre personnage sur votre feuille de personnage dans la zone prévue à cet effet.

Exemple : Agnès jette 2 dés à 6 faces et obtient 7. Elle note sur sa feuille de personnage « Standard » dans la case Train de Vie.

Concernant l'équipement, votre joueur est libre de choisir pour son personnage ce qu'il souhaite dans la limite du réalisme, en fonction de son Train de Vie et de sa profession. En effet, il est peu probable qu'un professeur d'université possède une Ferrari dans son garage et un lance-flamme sous son lit. De plus, l'équipement dépendant directement de l'univers du jeu, nous vous conseillons de consulter la liste d'équipement disponible avec le jeu. Le meneur de jeu aura toujours de le dernier mot sur le choix de l'équipement des personnages

Exemple : Agnès décide de prendre comme équipements liés à sa profession : un système d'écoute, un appareil photo, un pistolet de poing, un bureau à New York et une fiole de whisky pour le cliché ! Elle prend aussi du matériel de peinture et une trousse de premiers soins.

3.6 Étape 5 : Finitions et background

La création d'un personnage ne s'arrête pas à quelques chiffres sur une page, c'est bien plus que cela. En effet un personnage de jeu de rôle, comme tout être humain, possède un passé, une famille, une profession, des amis, des phobies, un certain style, un physique, etc.. bref tout ce qui fait de lui un être humain.

Afin de déterminer tout cela, réfléchissez à votre personnage. D'abord physiquement, comment est-il ? Notez au dos de votre feuille de personnage la description physique de celui-ci. Ensuite, essayez de réfléchir à lui, à son histoire et au milieu dans lequel il vit. Décrivez tout cela au dos de votre feuille, en quelques lignes.

Exemple : Agnès décide que Jenny sera sportive, maline et joviale. Physiquement, elle sera brune, aura les yeux noisette, pas très jolie mais ayant un certain charme. Elle aura les cheveux mi-longs et sera habillée de manière pratique (sportwear). Elle portera en revanche un long manteau et un chapeau comme les grands détectives privés.

Jenny est née en France, à Paris. Elle a vécu une enfance normale avec deux frères. Ses parents étaient instituteurs tous les deux. Elle a fait des études de droits et de langue. Après s'être essayée au métier d'avocat, elle laissa tout tomber pour se consacrer à son rêve : devenir détective privé. Pour cela, elle s'envola pour New York afin de rejoindre une école privée où elle apprit les rudiments du métier.

Elle a terminé sa formation il y a six mois de cela. Aussitôt terminée, elle loua un bureau en plein Manhattan. Pour l'instant les quelques « affaires » qu'on lui a confiées se résument à quelques filatures et divorces sordides, mais les choses vont peut être bientôt changer...

Maintenant que votre personnage est créé, il est temps de passer à l'action !

3.7 Exemple : feuille de personnage de Jenny



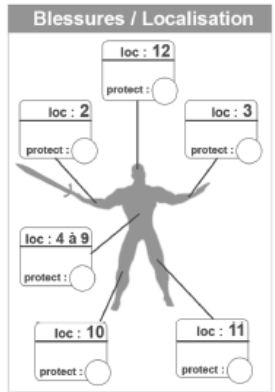
joueur : *agnès* / campagne : / meneur de jeu :
 nom : *Smith* sexe : *F* âge : *27 ans* description : *brune, sportive, cheveux mi-longs, yeux noisette, décontractée*
 prénom : *Jenny* taille : *1m70* poids : *65 kg*



score	Caractéristiques									Aptitudes						
	BEA	CHA	COO	DEX	FOR	HAR	PER	RES	VOL	CRE	EDU	MAN	MEL	PIL	TEC	TIR
	2	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	3
px																

Points de Destinée **3** Points d'eXpérience Train de vie *standard* Profession *détective privé* Points de vie **11**

Compétences (score/type/px)														
Connaissance			Extérieur			Martial			Savoir-faire			Social		
compétence	sco	T px	compétence	sco	T px	compétence	sco	T px	compétence	sco	T px	compétence	sco	T px
<i>Criminologie</i>	4		<i>athlétisme</i>	1		<i>arme de poing</i>	2		<i>premiers soins</i>	3		<i>baratin</i>	3	
<i>Conn. Photo</i>	3		<i>furtivité</i>	1		<i>bagarre</i>	2		<i>déguisement</i>	3		<i>intimidation</i>	3	
<i>Anglais</i>	2		<i>conduite</i>	1					<i>sécurité</i>	3		<i>séduction</i>	2	
<i>Espagnol</i>	2								<i>acrobatie</i>	1				
<i>Informatique</i>	2													
<i>Peinture</i>	1													
<i>Français (natale)</i>	3													



Armes	DOM+	DEF+	portées
<i>Pistolet moyen calibre moderne</i>	+3		<i>10m./20m./50m./100m</i>

Equipement
<i>système d'écoute, un appareil photo, une fiole à whisky, un bureau à New York, matériel peinture, trousse 1er soins</i>

Notes

V2-RPG est un système libre développé par Crossover : www.crossover-editions.com - Permission de photocopier/reproduire/modifier/redistribuer

Note : la main portant une épée sur le croquis de localisation désigne la main d'arme du personnage (précision utile en cas de localisation d'une blessure).

4 Le système V2-RPG

Ce chapitre est consacré aux mécanismes de base du système de simulation V2-RPG. Il détaille les différents mécanismes de jeu permettant de simuler les actions réalisées par les personnages. L'ensemble du système de simulation repose sur ces principes de base, qui seront utilisés dans les combats, les courses-poursuites et le système de guérison.

Le système V2-RPG utilise de classiques dés à 6 faces pour l'ensemble des jets à réaliser.

4.1 Actions et Tests

4.1.1 Généralités

Lors d'une partie de jeu de rôle, il est souvent utile de déterminer si l'action qu'entreprend un personnage va réussir ou échouer.

Pour cela, le meneur de jeu détermine une Difficulté qui est exprimée en un Seuil de Réussite à atteindre.

Le joueur lance alors un certain nombre de dés et calcule le nombre de réussites obtenues.

Si le joueur obtient au moins autant de réussites que le Seuil de Réussite de la Difficulté demandé l'action est réussie. Sinon elle échoue.

4.1.2 Calcul des réussites

Pour lire le nombre de réussites d'un jet de dé, on compte comme ceci

- si le dé indique 1, 2 ou 3 : on compte 0 réussite;
- si le dé indique 4 ou 5 : on compte 1 réussite ;
- si le dé indique 6 : on compte 2 réussites.

Puis on additionne l'ensemble des réussites des dés du jet

Par exemple : Agnès lance 3 dés à six faces, les résultats sont respectivement de 5, 2 et 4. Ce qui se lit 1, 0 et 1, pour un résultat de 2. On parle alors de « 2 réussites ». Si les résultats des dés avaient été 6, 3 et 5, alors Agnès aurait totalisé 3 réussites.

4.1.3 Tests

Lorsque l'issue d'une action n'est pas jouée d'avance, il y a besoin de faire un **Test**. Un Test réclame de prendre en compte les éléments suivants :

1. une caractéristique, chiffrée de 1 à 4.
2. une compétence, chiffrée de 0 à 6.
3. un seuil de réussite, déterminé par le meneur de jeu, qui correspond au score minimum à atteindre pour réussir l'action entreprise, reflétant ainsi sa Difficulté.

La somme de la caractéristique et de la compétence requise pour la réussite d'une action particulière est appelé **Potentiel** d'action (POT). Ce Potentiel d'action représente le nombre de dés à lancer lors d'un Test.

Pour résumer, on fait un Test avec :

- Test de compétence : la somme des scores de caractéristique + compétence qui détermine le Potentiel d'action.
- Test de caractéristique : uniquement le score de la caractéristique.

Le tableau ci-après présente les Difficultés "types", pour guider le meneur de jeu.

Échelle des Difficultés (DIFF)	
Difficulté de l'action	DIFF
Routine	1 R
Aisée	2 R
Normale	3 R
Malaisé	4 R
Difficile	5 R
Très Difficile	6 R
Improbable	7 R
Pure Folie	10 R

Exemple : Jenny s'apprête à sauter d'un toit d'immeuble à un autre. Le meneur de jeu décrit l'action comme Difficile, soit une Difficulté de 5R. Le joueur de Jenny rassemble son POTentiel de COO + *Athlétisme* et va tenter d'obtenir au moins 5 Réussites pour son Test.

4.1.3.1 Test simple Vs opposition

Dans V2-RPG, on distingue deux types de test : le test simple et le test d'opposition.

Test simple

Lorsque le meneur de jeu se réfère à un seuil de réussite établi par ses soins, on parle de test simple. Lors d'un test simple, il n'y a pas d'adversaire à battre, si ce n'est la difficulté d'une action à réaliser. Le Potentiel d'action du personnage va être utilisé pour obtenir au moins autant de réussites que ne le demande le Seuil de Réussite (SR) de l'action entreprise, seuil fixé par le meneur de jeu bien sûr. Ce Seuil de Réussite est également appelé Difficulté.

Exemple : Jenny fouille la maison d'un suspect pour y trouver des documents confidentiels. Le MJ décrète que cette action requiert un SR de 3. Le POT du personnage est de 5 (2 dans la Caractéristique Perception + 3 dans la compétence *Sécurité*). Agnès lance les dés et obtient les scores suivants : 6, 5, 3, 5 et 6, soit un total de 6 réussites. C'est plus qu'il n'en faut et Jenny quitte la maison sur la pointe des pieds, son précieux document à la main.

Opposition

Si la réussite de l'action entreprise par le personnage dépend de celle entreprise par un autre protagoniste, on parle de test en opposition.

Par ailleurs, il faut distinguer 2 types d'oppositions : passive ou active.

- **Opposition passive :** le personnage qui subit l'action entreprise n'en est pas conscient. Exemple : passer sans être remarqué d'une sentinelle, faire les poches de quelqu'un, ...
- **Opposition active :** quand deux protagonistes luttent l'un contre l'autre : leurs pleins potentiels sont utilisés pour lutter. Exemple : le bras de fer, la course, coup de poing, cache-cache, ...

Dans le cas d'une opposition passive, la Difficulté (Seuil de Réussite) est déterminée par le score dans la compétence ou caractéristique de l'adversaire. Exemple : passer sous le nez d'une sentinelle nécessite un Test de Potentiel (Coordination + *Furtivité*) contre le score de *Vigilance* de la sentinelle.

Dans le cas d'une opposition active, chacun des protagonistes utilise son Potentiel plein (Caractéristique + Compétence) dans le Test, et celui qui obtient le plus de Réussites avec ses dés, remporte l'opposition.

4.1.3.2 Marge de Réussite (MR)

La Marge de Réussite (MR) correspond à la différence entre le nombre de Réussites (R) et la Difficulté (le SR):

- En cas de Marge positive, on parle de Marge de Réussite.
- En cas de Marge négative, on parle de Marge d'Échec.

Plus la marge est grande, et plus la réussite est bonne (ou l'échec cinglant). Par ailleurs, il est important de la connaître dans certaines situations, comme les combats, où elle a un impact direct sur les dégâts produits par l'attaquant.

Lors d'un Test, un personnage ne peut obtenir une Marge de Réussite (MR) supérieure à son niveau de compétence. Ainsi, même face à un excellent jet de dés, un personnage peu compétent ne pourra pas obtenir une qualité de réussite aussi grande que celle d'un personnage expert dans la compétence (à moins que ce dernier n'échoue lamentablement bien sûr).

4.1.4 Echecs et Maladresses

Lors d'un échec à un Test, l'action entreprise échoue. Néanmoins, cet échec ne devrait pas être irrécupérable : un échec à un Test d'alpinisme ne signifie pas une chute mortelle, mais plutôt un échec dans la progression. Le Meneur de Jeu devrait se servir de ces échecs comme ressort dramatique pour faire monter la tension autour de la table de jeu.

En revanche, lorsque **tous les dés** lancés lors d'un Test indiquent '1', au delà d'un simple échec, il s'agit d'un Maladresse : un échec non récupérable. Dans certains cas, les résultats sont déterminés d'avance (accident en course-poursuite, aggravation d'une blessure en guérison, ...) mais dans d'autres cas, c'est au Meneur de Jeu de les déterminer. Dans le cas d'un combat, il n'est que rarement besoin d'accentuer le problème car ne pas obtenir de réussite à un Test signifie déjà, la plupart du temps, d'être blessé probablement gravement. Néanmoins, le meneur de jeu est libre d'infliger des pénalités supplémentaires au personnage malchanceux : glisser et tomber à terre, lâcher son arme, ...

4.1.5 Echecs et Réussites automatiques

Il existe des cas où il n'est pas nécessaire de procéder à un Test en lançant un quelconque dé pour connaître le résultat d'une situation :

- si la Difficulté de l'action est supérieure au double du Potentiel d'action du personnage, l'action échouera systématiquement. Un engagement de Points de Destinée ne changera rien à cet état de fait.

Exemple : Jenny veut tenter de tordre une fine barre de fer. La Difficulté estimée par le meneur de jeu est évaluée à une Difficulté de 5R. Il est inutile de procéder à un Test car la Force de 1 de Jenny ne lui permettra pas d'arriver à un quelconque résultat.

- si le personnage n'est pas en situation de stress et dispose de tout son temps pour entreprendre son action, celle-ci réussira automatiquement si et seulement si sa Difficulté est inférieure ou égale à son niveau de compétence.

Exemple : Jenny désire refaire des tirages d'une ancienne pellicule qu'elle a obtenue sur un lieu d'enquête. Le meneur de jeu estime que l'action a une Difficulté de 2R. Travaillant tranquillement le week-end, non pressée par le temps et non soumise à un quelconque enjeu, Jenny n'a pas besoin de procéder à un quelconque Test car son niveau de compétence de Connaissance Photographie de 3 lui suffit pour achever la tâche sans encombre.

4.2 Compétences : guide d'utilisation

Comme nous l'avons déjà abordé dans le chapitre sur la Création de Personnage, les compétences sont regroupées en 5 familles : Connaissance, Extérieur, Martial, Savoir-faire, Social.

Les compétences :

- de Connaissances reflètent le bagage de savoir du personnage ;
- d'Extérieur permettent à un personnage d'agir avec le milieu extérieur dans lequel il se trouve ;
- Martiales regroupent le savoir-faire et les capacités du personnage en combat ;
- de Savoir-faire regroupent les compétences liées à la pratique d'un domaine de manipulation ;
- Sociales permettent au personnage d'inter-agir avec les individus qu'il côtoie. V2-RPG encourage toujours l'interprétation du personnage plutôt que le recours au jet de dés. Ainsi dans les situations sociales, le jeu d'acteur devrait suffire à déterminer la réussite d'une action. Cela étant dit, vous pouvez bien sûr recourir à un jet de dés pour nuancer la performance d'acteur du joueur, notamment pour les plus timides d'entre eux.

La liste des compétences varie en fonction de l'univers, nous avons fait le choix, dans la version Règles de Base de V2-PRG, d'établir une liste basique de compétences, utilisable dans différents univers.

Chaque compétence d'un personnage est évaluée sur 6 niveaux, de 0 (incompétent) à 6 (maître).

La grande souplesse de V2-RPG réside dans la possibilité de mélanger caractéristiques et compétences lors des tests.

Par exemple : notre fameuse Jenny fait un 100m avec une concurrente. Jenny a un score de 2 en Coordination et un niveau 1 en *Athlétisme*. Son Potentiel d'action est donc de 3 dés. Un peu plus tard, Jenny se lance dans une course de fond de 10km. Son Potentiel d'action est déterminé, cette fois-ci, par la somme de la caractéristique Résistance et de la compétence *Athlétisme*.

Certaines compétences demandent un savoir spécifique que le commun des mortels ne peut appréhender, par exemple Médecine. Ces compétences sont appelées compétences Fermées. Cela signifie qu'un personnage n'ayant pas cette compétence avec un seuil minimal de 1 ne peut pas faire un test avec cette compétence. Elles sont indiquées par le symbole (F).

Enfin, certaines compétences ont besoin d'être spécialisées, c'est le cas par exemple de la compétence Arts qui peut être spécialisée en Peinture, Théâtre, etc.. Elles sont indiquées par le symbole (*).

Vous verrez dans la description des compétences que l'on indique un attribut directeur. Cette notion intervient dans la gestion de l'expérience du personnage. Pour plus d'informations, voir le chapitre Expérience.

4.2.1 Liste des compétences

Liste des compétences		
Famille/Compétence	Attribut directeur	Description
Compétences de Connaissances		
Arts (*) F	CRE	Cette compétence permet au personnage d'avoir des connaissances théoriques sur un art à spécialiser mais également sur la réalisation pratique d'œuvre. Spécialisation possible : musique, théâtre, danse, cinéma, peinture, ...
Bureaucratie (*) F	EDU	Cette compétence reflète les talents du personnage vis à vis du fonctionnement des grandes administrations et des domaines techniques qui en découlent. Spécialisation possible : administration américaine, FBI, police, comptabilité, droits des entreprises, ...
Connaissance du Milieu/Religion (*) F	EDU	Cette compétence permet au personnage de connaître l'histoire, les us et coutumes, les signes de reconnaissances d'un milieu ou d'un groupe d'individus. Spécialisation possible : des gangs américains, des formations militaires, des autochtones d'Australie, médias, Christianisme, ...

Langue (*) F	EDU	Cette compétence reflète la connaissance et la pratique de toutes les formes d'une langue (oral et écrit). Spécialisation possible : une langue précise.
Ingénierie (*) F	EDU	Cette compétence concerne la compréhension, la mise en oeuvre et la maintenance de techniques de hautes technologies. Spécialisation possible : informatique, électronique, mécanique, ...
Médecine F	EDU	Cette compétence permet au personnage de soigner les gens, qu'il s'agisse de blessures ou de maladies.
Sciences (*) F	EDU	Cette compétence reflète les connaissances théoriques d'un personnage dans un domaine scientifique particulier. Spécialisation possible : biologie, chimie, philosophie, ...
Stratégie (*) F	EDU	Cette compétence permet de mettre en place une stratégie en place mais également d'obtenir des informations sur celle de l'adversaire. Spécialisation possible : militaire, commerciale, industrielle, affrontement, football, ...
Compétences d'Extérieur		
Athlétisme	COO	Cette compétence évalue les capacités sportives du personnage, notamment ses capacités d'endurance. Elle sera utilisée dès que le personnage souhaite courir, grimper à un arbre, sauter par dessus un précipice,...
Conduite	PIL	Permet au personnage de conduire tout type de véhicule terrestre à moteur courant (voiture, moto, scooter, etc..).
Équitation	COO	Cette compétence reflète la capacité d'un personnage à monter et diriger un cheval.
Furtivité	COO	Permet au personnage d'être discret, que ce soit lors d'une filature, d'un déplacement risqué ou de tout type d'action demandant de la discrétion.
Natation	COO	Évalue les qualités de nageur du personnage (vitesse et endurance).
Nautisme	PIL	Permet à un personnage de piloter tout type de véhicule nautique (voilier, jet-ski, planche à voile,...).
Pilotage	PIL	Permet à un personnage de piloter tout type de véhicule volant (avion, planeur, hélicoptère, transporteur spatial,...).
Sports (*)	COO	Révèle l'habileté du personnage dans un sport et les connaissances des règles entourant ce sport. Spécialisation possible : football, sports de glisse, golf,....
Survie	EDU	Cette compétence regroupe les techniques de survie (recherche d'un abri, d'eau, orientation) dans tous milieux : urbain, dans le désert, dans la jungle, arctique...
Vigilance	PER	Cette compétence reflète la capacité d'un personnage à rester concentré sur une tâche de surveillance, par exemple lors de la surveillance d'un entrepôt ou les cents pas autour du camp.
Compétences Martiales		
Arme assistée	TIR	Permet à un personnage d'utiliser, de recharger et d'entretenir une arme montée et assistée, comme une tourelle de charge ou une mitrailleuse montée sur un 4x4.
Arme d'épaule	TIR	Permet à un personnage d'utiliser, de recharger et d'entretenir une arme d'épaule, comme un fusil de chasse, une carabine, un mitraillette, ...
Arme exotique (*) F	TIR	Permet à un personnage d'utiliser et d'entretenir une arme au maniement "exotique" ou spécial. Spécialisation possible : lasso, filet, fouet, bolas,...
Arme de lancé	TIR	Permet à un personnage de lancer une arme prévue à cet effet, par exemple : couteau, javelot, lance, hache,...
Arme de mêlée	MEL	Permet à un personnage d'utiliser une arme de mêlée à une ou à deux mains : épée, masse d'arme, marteau de guerre, batte de baseball, hache ...
Arme de poing	TIR	Permet à un personnage d'utiliser, de recharger et d'entretenir une arme de poing, comme pistolet, mousquet, pisto-laser, etc...
Arme de trait	TIR	Permet à un personnage d'utiliser, de recharger et d'entretenir une arme de trait, comme arc, arbalète.
Bagarre	MEL	Permet à un personnage de se battre à mains nues mais également d'utiliser tout arme improvisée lors d'un combat.
Explosifs	EDU	Reflète les compétences d'un personnage sur le maniement, la mise à feu, le désamorçage et l'utilisation d'explosif.
Les Compétences de Savoir-faire		
Acrobatie	COO	Reflète les capacités corporelles du personnage, sa souplesse et son équilibre. Cette compétence est utilisée lors de chute, de cascade, esquive corporelle, ...
Artisanats (*) F	MAN	Compétence de réalisation de travaux dans un domaine particulier. Spécialisation possible : maçonnerie, travail du cuir, ferronnerie,...
Déguisement	EDU	Permet à un personnage de confectionner un déguisement.
Dressage	CHA	Reflète les capacités de dressage d'un personnage.
Premiers Soins	EDU	Capacité d'un personnage à faire les premiers gestes pour sauver/stabiliser un personnage blessé.
Sécurité	EDU	Capacité d'un personnage à forcer ou à détourner un système physique de sécurité, par exemple : crocheter une serrure, déjouer une alarme,... Cette compétence sert également pour trouver des dossiers cachés ou autres objets dissimulés.
Les Compétences Sociales		
Baratin	CHA	Reflète les capacités d'un personnage à baratiner un individu, à lui raconter un bobard.
Empathie	PER	Permet à un personnage d'appréhender les sentiments d'un autre personnage. Cette compétence permet ainsi de savoir si un personnage est à l'aise ou pas, s'il ment,...
Intimidation	CHA	Permet à un personnage d'intimider un autre personnage par son attitude, sa posture, le son de sa voix,...
Jeu	EDU	Cette compétence représente la connaissance et l'expérience de la pratique des jeux.
Négociation	CHA	Permet à un personnage de mener à bien tout type de négociation, qu'il s'agisse d'une prise d'otages ou de la vente d'une maison.
Séduction	CHA	Permet à un personnage de séduire son interlocuteur.

4.2.2 Exemples de tests courants

Dans ce chapitre, nous allons voir des exemples concrets d'utilisation des tests et notamment le choix des associations entre caractéristiques et compétences :

- **Connaissances :**
 - Test de culture générale : EDU (sans compétence)
 - Identifier une substance : EDU + Science (chimie)
 - Identifier une plante : EDU + Science (botanique)
 - Identifier un animal : EDU + Science (zoologie)
 - Diagnostiquer une maladie : EDU + Médecine
- **Extérieur :**
 - Escalader une paroi : COO + Athlétisme
 - Sprinter : COO + Athlétisme
 - Course de fond : RES + Athlétisme
 - Se faufiler ou se cacher : COO + Furtivité
 - Faire les poches : DEX + Furtivité
 - Tenir sur une monture : COO + Equitation
 - Calmer une monture : CHA + Equitation
 - Nager, plonger : COO + Natation
 - Plonger en apnée : RES + Natation
 - S'orienter dans la nature : PER + Survie
 - Monter un campement et feu de camps : MAN + Survie
 - Conduire un véhicule : PIL + Conduite ou Pilotage
 - Manœuvrer les appareillages d'un véhicule : TEC + Conduite ou Pilotage
- **Martiales :**
 - Combattre sans arme : MEL + Bagarre
 - Combattre avec une arme en combat au contact : MEL + Compétence d'arme
 - Combattre avec une arme en combat à distance : TIR + Compétence d'arme
 - Esquiver totalement en combat : MEL + Acrobatie (combat au contact) ou COO + Acrobatie (combat à distance)
 - Entretenir une arme moderne : MAN + Compétence d'arme
 - Poser ou désamorcer un explosif ou une mine : DEX + Explosifs
- **Savoir-faire :**
 - Chanter : CHA + Art (chant)
 - Danser : COO + Art (danse)
 - Créer une chorégraphie : CRE + Art (danse)
 - Faire un exercice d'équilibre : COO + Acrobatie
 - Travail du bois : MAN + Artisanat (charpenterie)
 - Travail du métal : MAN + Artisanat (métallurgie)
 - Travail du cuir : MAN + Artisanat (maroquinerie)
 - Travail de la pierre : MAN + Artisanat (maçonnerie)
 - Travail des bijoux : MAN + Artisanat (orfèvrerie)
 - Se travestir : CHA + Déguisement
 - Travestir un tiers : PER + Déguisement
 - Crocheter une serrure : DEX + Sécurité
 - Désamorcer une alarme électronique : DEX + Sécurité
 - Trouver un objet caché dans un bureau : PER + Sécurité
- **Sociales :**
 - Séduire une personne du sexe opposé : CHA + Séduction
 - Mystifier, baratiner : CHA + Baratin
 - Imposer confiance : CHA + Négociation
 - Impressionner, effrayer, interroger : CHA + Intimidation
 - Voir si une personne ment : PER + Empathie (sera souvent utilisé en opposition active contre CHA + Baratin ...)

5 Les Combats

5.1 Généralités

Lorsqu'un combat s'engage entre différents personnages, il est utile de bien décomposer les actions de chacun.

C'est pour cela que l'on découpe le temps en Rounds d'environ 3 secondes. Ce Round de combat correspond à une "passe d'armes" lors d'un combat au corps à corps et à un "échange de tirs" lors d'un combat à distance.

Dans V2-RPG, on distingue deux types de combat : le combat au contact et le combat à distance. Le combat au contact désigne un combat où les protagonistes sont proches et utilisent des armes de mêlée (rixes dans un bar, combat à l'épée,...).

Le combat à distance désigne un combat où les protagonistes sont éloignés les uns des autres et utilisent des armes de distance (arc, arbalète, pistolet,...).

5.2 Potentiel de Combat

Ce POTentiel de combat représente la capacité globale d'un combattant, sa réactivité, sa technique et son engagement.

Il est calculé de la manière suivante :

- pour un combat au contact, on ajoute l'aptitude MEL du personnage et la compétence d'arme utilisée ;
- pour un combat à distance, on ajoute l'aptitude TIR du personnage et la compétence d'arme de jet utilisée.

Par exemple : Jenny possède un POT de combat au contact de 5 lors d'un combat à mains nues (MEL = 3 + Bagarre = 2). Elle possède aussi un POT de combat à distance de 5 dés lorsqu'elle utilise son revolver (TIR = 3 + Arme de poing = 2).

Lors d'un Round de Combat, le joueur décidera de la répartition de son POTentiel de Combat entre son initiative, son attaque et sa défense.

Ainsi, le joueur se retrouve au cœur des décisions à prendre lors d'un combat.

5.3 Déroulement d'un Round de combat

Un round de combat se déroule toujours de la manière suivante :

1. détermination de l'initiative ;
2. détermination des tactiques de combat ;
3. résolution des attaques dans l'ordre décroissant d'initiative.

5.3.1 Détermination de l'Initiative

L'initiative est la capacité à réagir rapidement à une situation d'urgence, lors d'un combat par exemple.

Elle est déterminée par les capacités physiques du joueur mais également par sa volonté d'agir rapidement ou de prendre un peu de temps afin d'observer l'adversaire.

Lorsqu'un Round de combat commence tous les joueurs impliqués tirent secrètement de leur POT un nombre de dés pour l'allouer à l'initiative de leur personnage.

Une fois fait, chaque personnage révèle le nombre de dés investis en Initiative. Celui qui a le plus de dés gagne l'initiative et agira en premier, les autres agiront ensuite dans l'ordre décroissant.

En cas d'égalité, les dés sont lancés : le joueur qui obtient le plus grand nombre de réussites devient l'attaquant. En cas de nouvelle égalité, les attaques sont simultanées.

Une fois que l'initiative a été déterminée, les dés investis sont écartés jusqu'au prochain Round.

Ne pas investir de dés en Initiative revient à prendre la décision de rester sur la défensive, d'observer son adversaire. Cela étant dit, un personnage n'ayant pas investi de dé dans son Initiative aura la possibilité de riposter à une attaque subie, en fin de Round. Cette riposte ne pourra viser que l'attaquant en question. Si le personnage n'est pas attaqué pendant le Round, il ne fera donc rien.

Si aucun des combattants n'a investi de dé en Initiative, le Round passe alors que les belligérants se tournent autour, ou cherchent leur cible.

5.3.2 Tactique de combat

Une fois que l'initiative est déterminée, chaque combattant va secrètement répartir les dés restants de son POTentiel de Combat entre l'attaque et la défense.

Afin de rendre les révélations plus simples et rapides, nous vous conseillons que tous les joueurs mettent les dés d'attaque dans leur main gauche et les dés de défense dans leur main droite.

5.3.3 Résolution des attaques

Les attaques/défenses sont ensuite résolues dans l'ordre décroissant d'initiative.

Le personnage ayant la plus haute initiative devient l'attaquant et révèle, puis lance ses dés de Potentiel d'attaque, alors que son adversaire révèle puis lance ses dés de Potentiel de Défense, dans :

- une opposition active entre les deux protagonistes d'une passe d'armes.
- une opposition passive entre les deux protagonistes d'un échange de tirs

L'attaque porte si le nombre de succès de l'attaquant dépasse celui du défenseur (combat au contact) ou la Difficulté du tir (combat à distance). Les dés en excédent comptent pour les dommages, on parle de Marge de réussite.

Si le coup porte, il est nécessaire d'en préciser la gravité et d'en appliquer les résultats immédiatement pour le personnage blessé.

Les personnages agissent ensuite par ordre décroissant d'initiative, sur le même principe.

Le round de combat prend fin quand tout le monde a agit.

Rappel : un personnage n'ayant pas investi de son POTentiel de combat en Initiative ne peut riposter à la fin du Round que s'il a été attaqué, et uniquement en attaquant l'adversaire qui l'a attaqué.

Une fois que tous le monde a agit, un nouveau round peut alors commencer.

5.4 Blessures

Quand une attaque abouti, il est nécessaire de définir l'étendue des dommages en localisant l'endroit où le coup a porté.

Si le coup n'était pas localisé, le joueur attaquant lance 2D6 et se réfère à la table de localisation des coups pour déterminer quelle partie du corps du défenseur a été atteinte : voir Tableau des Effets des Blessures Localisées au chapitre Santé & Guérison.

L'impact du coup est calculé comme suit :

- Armes de mêlée et de jet : MR de l'attaque + Bonus d'arme (DOM+) + Force (FOR) de l'attaquant
- Armes de trait et à projectile : MR de l'attaque + Bonus d'arme (DOM+)

Lorsqu'un personnage est touché, il fait un Test d'encaissement afin de déterminer la réaction de son corps et de ses éventuelles protections.

Ce Test est effectué avec un Potentiel égal à la Résistance (RES) du personnage auquel on ajoute les éventuels modificateurs liés au bonus de protection de ses armures (voir chapitre Santé & Guérison pour plus de renseignements sur le Test d'Encaissement).

Chaque réussite au Test d'Encaissement permet de réduire 1 point de l'impact du coup, le reste passe directement en réduction des Points de Vie et provoque ainsi un Niveau de Blessure dans une localisation déterminée, comme indiqué sur le Tableau des Effets des Blessures (voir chapitre Santé & Guérison).

5.5 Combats déséquilibrés

Lorsqu'un personnage doit faire face à plusieurs adversaires :

- les dés investis en Initiative sont valables pour l'ensemble des adversaires.
- le reste du Potentiel de combat est à répartir entre attaques et défenses pour chacun de ses adversaires.

V2-RPG étant relativement réaliste, vous verrez qu'un combat déséquilibré peut vite coûter cher à un personnage isolé s'il n'est pas significativement plus compétent que ses adversaires, et ne sait tirer partie de son environnement de combat ainsi que d'un bon équipement...

5.6 Combat au contact

Lorsqu'un combat au contact s'engage, on calcule le POTentiel de combat des protagonistes.

Pour mémoire, le POTentiel de combat est équivalent à l'aptitude Mêlée (MEL) auquel le joueur ajoute le score de la compétence d'arme utilisée.

Si des monstres ou des animaux sont engagés dans un combat, leur POTentiel de combat est équivalent à leur caractéristique Hargne (HAR) auquel on ajoute leur score en compétence Arme Naturelle.

5.6.1 Modificateurs de Potentiel

En fonction des conditions du combat, le meneur de jeu peut appliquer des modificateurs de Potentiel.

Ainsi le POTentiel de combat peut être modifié selon certaines situations :

- Situation avantageuse +1D (en hauteur, par exemple)
- Avoir dégainé son arme dans le Round : -1D
- Personnage à terre -2D
- Blessures -1D à -7D (voir Table des Effets des Blessures)
- Pluie -1D à -2D
- Obscurité -1D à 3D
- Environnement exigu -1D à -2D

5.6.2 **Opposition active**

Lors d'une passe d'armes, les deux combattants vont s'affronter en une opposition active :

- l'attaquant va lancer un Test en utilisant les dés de son Potentiel qu'il a décidé d'investir dans son attaque.
- le défenseur va lancer un Test en utilisant les dés de son Potentiel qu'il a décidé d'investir dans sa défense.

L'attaque porte si le nombre de succès de l'attaquant dépasse celui du défenseur: les dés en excédent comptent pour le calcul des dommages, c'est ce que l'on appelle la Marge de Réussite.

L'utilisation d'un bouclier procure des bonus à la Défense : le bonus à la Défense (DEF+) du bouclier sont des dés en plus utilisés par le défenseur pour son Test de défense.

5.6.3 **Esquive totale**

Parfois, un combattant souhaitera se désengager complètement du combat. Pour ce faire, deux solutions s'offrent à lui :

- quitter le combat en risquant de se prendre une attaque sans possibilité de défense
- tenter une esquive totale

Faire une esquive totale est une action qui durera tout le Round et empêchera le personnage de procéder à une quelconque autre action offensive. En revanche, le bénéfice de cette esquive totale est que le personnage pourra utiliser son Potentiel de MEL + Acrobatie comme potentiel de défense face à toutes les attaques dont il serait la cible durant le Round.

Bien sûr, tout dé investi en Initiative lors du Round se voit retranché du Potentiel d'esquive totale du personnage.

5.6.3.1 **Viser une localisation particulière**

Parfois, un personnage peut désirer placer une attaque sur une partie précise du corps de son adversaire (tête, bras, jambe,...) afin de provoquer un effet particulier (inconscience, chute, perte de l'arme).

Pour localiser son coup, le personnage doit le déclarer lorsque vient son moment d'attaquer. Pour toucher, le personnage devra réussir son attaque avec une Marge de Réussite minimale de:

- 2 Réussites pour une jambe ou un bras non porteur d'arme
- 3 Réussites pour la tête ou le bras d'arme

Si l'attaque obtient au moins la Marge de Réussite fixée, l'attaquant touche l'endroit visé. Si l'attaque n'obtient pas la Marge de Réussite minimale fixée, l'attaque ne touche pas.

Ainsi, viser une localisation est une manœuvre délicate mais s'avère intéressante en terme d'effets "secondaires" si elle est réussie (voir Table des Effets des Blessures Localisées dans le chapitre Santé & Guérison). A noter que les dégâts sont les mêmes que le personnage localise ou non son coup.

5.6.4 **Règle optionnelle : l'avantage**

Lorsqu'un personnage qui se défend obtient plus de réussites que son adversaire, il en tire un avantage.

Cet avantage se traduit comme ceci :

- Si le défenseur est plus compétent que l'attaquant, il obtient un avantage maximum égale à la différence des niveaux de compétences de combat utilisées.
- Sinon, le personnage pourra obtenir un avantage maximum égal à sa Marge de Réussite (excédent de réussites de sa défense) moins la différence de compétences entre les deux opposants.

Cet avantage se traduisant par un bonus de dés pour le Potentiel de combat du personnage lors de sa prochaine action (attaque ou défense).

5.6.5 Exemple de combat au contact

Alors que Jenny rejoint sa voiture après une longue journée de travail, la voici prise à partie par deux junkies en mal de sensations... Essayant d'esquiver la confrontation, elle continue son chemin sans répondre à leurs invectives... jusqu'au moment où la main de l'un d'entre-eux se pose sur son épaule.

Jenny n'est pas une experte des combats au corps à corps, mais sait qu'il faut souvent frapper vite et fort : son POTentiel de combat est de 4 (MEL 2 et Bagarre 2), et sa Force de 1.

Les deux petites frappes ont les mêmes caractéristiques : MEL 2, FOR 2, RES 2, HAR 2 et un POTentiel de combat de 3 (MEL 2 et Bagarre 1).

Round 1 :

Jenny sait qu'elle doit faire vite car elle n'est pas une championne de combat au contact. Elle décide d'investir 1 dé en Initiative.

Les deux petites frappes ne s'attendaient pas à une si vive réaction, et ne sont pas prêts au combat : aucun des deux Junkies n'investit de dés en Initiative.

Jenny agira en premier, et l'un des junkies qu'elle aura frappé pourra éventuellement riposter ensuite. L'autre se contentera de s'exclamer impoliment ce round.

Jenny investit son restant de Potentiel en attaque, soit 3 dés, ne préparant pas de défense pour ce Round : elle espère rapidement calmer son adversaire par un coup de poing à la tête. Surpris, le junkie décide d'investir tous ses dés en défense pour ce Round, soit 3 dés.

Jenny lance ses 3 dés et obtient 3 réussites. Le junkie lance ses 3 dés et n'obtient aucune réussite.

Le coup de Jenny porte donc, malgré la Difficulté de sa visée (Marge de Réussite de 3R minimale pour un coup à la tête). Le calcul de la force du coup donne 1 : $MR\ 3 + FOR\ 1 - 3\ DOM$ (poings). Néanmoins, comme l'impact est localisé à la Tête, sa force en est doublée pour un résultat final de 2 points de coups.

La petite frappe lance ses 2 dés de Test d'Encaissement (2 dés de RES) et n'obtient aucune réussite. Le voilà donc touché par une Blessure Légère (2) dans la tête. Son nez pisse le sang et il doit réussir immédiatement un Test de HAR face à une Difficulté de 4R s'il ne veut pas tomber inconscient pendant 3D6 Rounds. Ratant son Test de Hargne, le premier junkie s'écroule pendant 12 Rounds...

Round 2 :

Choqué par la vivacité de la "petite demoiselle", le second Junkie ne sait trop quoi faire... Il commence par dégainer son couteau et décide de rapidement poinçonner sa victime avant que la situation ne devienne trop "chaude". Il investit donc 1 dé en Initiative.

Jenny, elle, décide d'attendre de voir comment va réagir le second junkie avant d'agir : elle prend le pari de ne pas investir en Initiative et se prépare à crier "à l'aide", car non loin du poste de sécurité de son immeuble de bureau. Bien sûr, si le junkie l'attaque, elle compte bien riposter.

Bien sûr, le junkie agissant en premier, décide d'investir tout son Potentiel restant en attaque, soit 2 dés. Jenny réserve son Potentiel entre Attaque (2 dés) et Défense (2 dés).

Le junkie attaque d'un geste peu sûr et un peu précipité (-1 dé lié à l'action de dégainée durant le Round) avec 1 dé. Il obtient néanmoins 1 réussite.

Jenny lance ses 2 dés de Défense et obtient 2 réussites. Le coup maladroit est vite esquivé. Le meneur de jeu appliquant la règle optionnelle de l'Avantage, Jenny profite de cette esquive pour retirer 1 dé de bonus lié à l'Avantage (son adversaire est moins compétent qu'elle en Bagarre).

Au tour de Jenny de riposter, ce qu'elle fait en décrivant un coup de pied retourné qui vise la tête de son adversaire. Elle lance alors ses 3 dés d'attaque (2 dés de Potentiel + 1 dé lié à la prise d'Avantage) et obtient 3 Réussites. Le junkie n'ayant pas de dés en Défense, il doit directement encaisser ce coup dont la force est de 2 points de dommages : $MR\ 3 + FOR\ 1 - 2$ (pieds). Localisé dans la Tête, la force finale du coup est doublée pour 4 points de dommages ! Jetant ses 2 dés de RES, le junkie n'obtient aucune réussite : Il doit donc noter une Blessure Sérieuse (3) à la tête et doit réussir un Test de HAR contre une Difficulté de 6R. Cette Difficulté étant trop importante pour son score de HAR (2), il s'écroule aussitôt pour 3D6 minutes, la mâchoire probablement fêlée par le coup de pied puissant de Jenny...

Jenny se félicite d'avoir pris des cours de close contact, et se dit qu'elle devrait continuer plus assidûment à les suivre, car ce soir, elle a eu de la chance : ses deux agresseurs n'étaient que des petites frappes sans envergure et elle a su les prendre "par surprise"... mais face à des professionnels, l'histoire aurait été tout autre...

5.7 Combat à distance

Le POTentiel de combat à distance est équivalent à l'aptitude Tir (TIR) auquel le joueur ajoute le score de la compétence d'arme utilisée.

La distance entre le tireur et sa cible, exprimée en mètres, modifie la Difficulté du tir. Plus cette distance est longue plus le tir est difficile, bien sûr cela dépend de l'arme utilisée (voir le chapitre Équipements - Armes à distance).

5.7.1 Modificateurs de Potentiel

En fonction des conditions du combat, le meneur de jeu peut décider d'appliquer des modificateurs au POTentiel de combat des tireurs.

- Situation avantageuse +1D (exemple : dans la pénombre, ou dos au soleil)
- Avoir dégainé et armé son arme dans le Round : -1D
- Personnage à terre -2D
- Blessures -1D à -7D (voir Table des effets des blessures)
- Environnement exigu -1D (exemple : dans un appartement)

5.7.2 Opposition passive

Lors d'un échange de tirs, les combattants vont s'affronter en une opposition passive :

- l'attaquant va lancer un Test en utilisant les dés de son Potentiel qu'il a décidé d'investir dans son attaque.

- tous dé investit par sa cible en Défense vient augmenter la Difficulté du tir d'une Réussite.

L'attaque porte si le nombre de succès de l'attaquant atteint ou dépasse celui de la Difficulté du tir : les dés en excédent, c'est à dire la Marge de Réussite de l'attaque, comptent pour le calcul des dommages.

Détermination de la Difficulté du Tir : la Difficulté de base est égale au score de Coordination (COO) de la cible, modifiée par les indications de la table suivante.

Table de Difficulté des Tirs							
Difficulté	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
Portée		bout portant	courte			longue	extrême
Visibilité					pluie	pénombre	noir total
Localisation visée					Jambes ou autre bras	Bras d'arme	Tête
Couverture de la cible					plus de ¼ (agenouillée)	plus de ½	plus de ¾ (allongée)
Mouvement de la cible		inconsciente	immobile			course	
Mouvement du tireur			immobile		marche	course	

Difficulté initiale = score de COO de la cible visée

Exemple : Jenny court (+2) dans une ruelle sombre (+2) et fait feu sur une cible qui court (+2) alors qu'elle est à portée courte (-1), sans viser de localisation particulière.
 Il fait sombre (pénombre). Le cible n'est pas à couvert, n'a investi aucun dé en défense et dispose d'un score de 2 en Coordination (COO).
 La Difficulté du tir est de 7R (2+2+2-1+2).

5.7.3 Défenses face à des tirs

Les dés investis en Défense par une cible représentent les efforts qu'elle fait pour ne pas se situer dans la ligne de mire apparente de ses adversaires. Néanmoins, en raison de la rapidité des projectiles utilisés, il est rarement possible de s'y soustraire totalement, aussi le **nombre de dés investis en Défense par un personnage ne peuvent excéder son score de Coordination (COO)**.

La seule façon de tenter de se soustraire au maximum des tirs visant un personnage est de tenter une Esquive totale. Dans ce cas, le Potentiel utilisé est celui de COO + *Acrobatie*. Comme pour les combats au contact, procéder à une esquive totale est une action qui durera tous le Round et empêchera le personnage de procéder à une quelconque autre action offensive.

En revanche, le bénéfice de cette esquive totale est que toute réussite obtenue sur un Test de COO + *Acrobatie* viendra ajouter une Réussite à la Difficulté de **tous les tirs** dont ferait l'objet le personnage durant ce Round.

Bien sûr, tout dé investi en Initiative lors du Round se voit retranché du Potentiel d'esquive totale du personnage.

5.7.4 Viser une localisation particulière

Viser une localisation particulière augmente la difficulté du tir. Néanmoins, si le coup fait mouche, la Marge de Réussite du tir ne sera pas modifiée par cette augmentation de Difficulté : ainsi, il faudra rajouter à cette MR le modificateur de Difficulté du tir lié à la visée d'une localisation.

Exemple : Jenny fait feu en visant la tête de sa cible, pour une Difficulté de 7R (+3R en raison de la visée de la tête). Elle vient de faire mouche avec une Marge de Réussite de 2R. Pourtant, pour le calcul des dommages sa Marge de Réussite prise en compte est de 5R (2+3) !

5.7.5 Ajuster son tir

Si un personnage passe un Round complet à viser, il peut augmenter son Potentiel de tir de 1 dé par Round de visée pris. En revanche, pendant ce Round, il ne peut tenter aucune autre action (défense par exemple) et est considéré comme 'immobile'.

Le nombre maximum de Rounds passés à ajuster son tir dépend de la caractéristique Perception (PER) : un personnage ayant un score de 3 en PER peut passer au maximum 3 Rounds à ajuster son Tir. Au delà, le personnage se déconcentre et aucun bénéfice en terme de règles ne sera obtenu d'une telle action.

5.7.6 Cadence de tir

Durant un Round, la cadence de tir maximale envisageable par un personnage dépend de l'arme utilisée.

Pour le cas des armes lancées, tel un couteau, seul 1 tir est possible par Round.

Pour les armes de trait ou à projectile, la caractéristique "Cadence de Tir" (CdT) indique le nombre maximal de coup par Round possible. Une indication de 1/2 désigne une arme où un tir tous les deux Rounds est possible.

Si une arme possède une Cadence de Tir supérieure à 1, le tireur peut utiliser les dés qu'il a décidé d'investir sur ses attaques sur chacun de ses tirs. Néanmoins, tout tir au delà du premier est pénalisé d'un dé de malus cumulatif.

Exemple : Jenny a décidé d'investir 4 dés de son Potentiel de combat à l'attaque. Équipée d'un pistolet mitrailleur ayant une cadence de tir de 2, elle peut donc faire feu 2 fois durant un Round, en utilisant 4 dés pour son premier tir et 3 dés pour son second tir.

5.7.7 Exemple de combat à distance

Alors que Jenny s'engage sur les quais longeant l'Hudson, un sentiment de peur s'empare d'elle. Arrivée devant le hangar 18, elle gare sa voiture, en descend et s'engouffre dans le bâtiment.

A peine entrée, des coups de feu éclatent.

Jenny se jette sur le côté, saisit son revolver, roule derrière une caisse et se redresse, repérant du même coup son agresseur...

Un combat à distance s'engage donc entre Jenny et un homme de main du fameux R.Dick le balafré.

Profil de Jenny : COO 2 / Points de Vie : 11 pts / Res : 2 / HAR : 2 / POTentiel de Tir : 3 (TIR) + 2 (Arme de poing) = 5

Jenny utilise un 9mm (1 tir/round, DOM = +3, portée = 10m/20m/50m/100m)

Profil de Greg, l'homme de main de R.Dick : COO 3 / Points de Vie : 13 pts / Athlétisme : 2 / Res : 2 / HAR 3 / POTentiel de Tir : 2 (TIR) + 3 (Arme de poing) = 5. Greg utilise un magnum 45 (1 tir/round, DOM = +4, portée = 10m/20m/50m/100m)

Round 1 :

Au début du Round, le Meneur de Jeu détermine qu'il y a 22 mètres entre les deux protagonistes : la portée est donc courte pour les deux armes. Jenny ne voulant pas tirer sur une cible non identifiée, elle n'investit pas de dé en Initiative

Greg, lui, investit 1 dé, il tire donc le 1er. Il lance ses 4 dés restants de Potentiel de combat, et fait : 2,2,3,4 soit 1 réussite.

Jenny étant cachée derrière une caisse, le meneur de Jeu décide que la Difficulté du tir est de **4 R** : 2 (COO de Jenny) - 1 (portée courte) +3 (Jenny est cachée derrière une caisse) soit 4. Jenny n'est pas considérée comme "immobile" car n'est pas engagée dans une action statique, comme un tir visé par exemple.

Greg rate donc son tir.

Jenny même si elle n'a pas investie de dés en Initiative, à le droit à une Riposte, mais juge qu'elle est bien protégée derrière sa caisse et préfère passer ce round en criant "Halte ! Police ! Lâchez votre arme !"

Round 2 :

Greg, voyant que son adversaire est bien protégée, décide de courir vers une caisse plus proche de sa victime et il n'investit pas de dé en Initiative.

Jenny pensant que son adversaire va lui tirer dessus et ne voulant pas gâcher ses dés de POTentiel décide de ne pas investir de dé d'initiative mais de commencer à ajuster sa cible pour mieux la viser.

Greg agit donc et se met à courir vers la caisse la plus proche en slalomant pour éviter les éventuelles balles de son adversaire. Le meneur de Jeu lui demande de faire un jet de COO + Athlétisme pour voir comment il s'en sort.

Greg lance ses 5 dés et obtient 1,1,4,6,6 soit 4 succès : c'est une belle manœuvre estime le meneur de jeu, et Greg parvient rapidement sans encombre derrière une caisse.

Jenny n'ayant pas été attaquée et n'ayant pas investi de dés en Initiative, elle n'a aucune action possible, elle continue donc sa visée.

Round 3 :

Greg ayant un meilleur angle de tir, décide d'investir 1 dé d'initiative. Jenny investit également un dé en Initiative.

Ils jettent donc leurs dés respectifs et Jenny obtient 4 (1 réussite) alors que Greg obtient 3 (0 réussite).

Jenny décide d'investir tout son Potentiel en Attaque.

Plus prudent, Greg décide d'allouer son Potentiel de combat en réservant 1 dé pour une esquive et consacre 3 dés à l'attaque.

Jenny tire la 1ère. Le seuil de Réussite est : 3 -1 (portée courte) + 2 (Greg étant à moitié à couvert) +1 (1 dé de Défense de Greg) soit 5 R.

Jenny lance ses 5 dés (4 dés de POTentiel restant + 1 dé lié à la visée du Round dernier) et obtient 1,4,5,6,6 soit 6 succès !

Bien joué Jenny !! Le coup de feu claque dans l'air : son tir réussit pour une Marge de Réussite de 1 R (6-5).

Greg encaisse donc 4 points de dommages (1 de marge de réussite + DOM+3 de l'arme).

Il fait son test d'encaissement et obtient 1 réussite, il perd donc 3 points de Vie, localisés aléatoirement au torse. Il passe en Blessure Sérieuse (-1D à toutes ses actions) et fait son test de HARgne, le rate et tombe au sol.

C'est au tour de Greg d'agir, mais il ne peut le faire qu'avec un malus de -3 dés (-1 lié à la Douleur et -2 car il est à terre). N'ayant plus de Potentiel offensif (3-3), il ne peut finalement pas tirer.

Jenny voyant que son adversaire est touché et à roulé au sol, sort du hangar pour se mettre à l'abri, sort son téléphone portable pour contacter le Lieutenant Bones afin d'avoir du renfort... les ennuis ne font que commencer pour elle...

5.8 Combat d'ambiance.

Si certains combats méritent qu'on s'y attarde, ce n'est parfois pas le cas de tous : la petite rixe du soir dans la taverne du quartier peut être résolue en utilisant un raccourci, celui des "combats d'ambiance". Ce mécanisme permet de fluidifier la narration.

Un combat d'ambiance ne simule pas chaque passe d'armes ou échange de tirs, mais gère en un Test l'issue du combat.

Pour résoudre un combat d'ambiance, l'attaquant procède à un Test de combat (MEL ou TIR plus sa compétence d'arme) en une opposition passive face à une Difficulté égale au score de compétence de son adversaire.

Exemple : Ugo le Nain est pris dans un combat d'auberge. Le meneur de jeu décide d'utiliser les règles du combat d'ambiance pour résoudre l'affrontement qui l'oppose à un soudard armé d'un poignard. La compétence de combat du soudard est estimée à 3 par le meneur de jeu (cela a beau être un soudard notoire, il sait se battre...). Le personnage doit donc lancer un Test de MEL + Compétence de combat contre une Difficulté de 3R.

Si le Test est une réussite, les dommages sont calculés selon le procédé habituel (dépendant du type d'arme utilisé), et l'adversaire est déclaré comme mis "hors de combat" : même si la blessure n'est pas d'une grande gravité, on considérera qu'elle a touchée une zone sensible et que l'adversaire a sombré dans l'inconscience.

Si le Test est un échec, la Marge de Réussite négative du personnage sert à déterminer les dommages qu'il a subit, calculés selon le procédé habituel. Là aussi, on considère que, quelle que soit la gravité de la blessure subie, qu'il a été frappé dans une zone sensible et a été mis "hors de combat".

6 Les Courses-Poursuites

6.1 Généralités

Lors de certaines aventures, les personnages seront amenés à s'engager dans des courses-poursuites endiablées, mêlant différents types d'appareils et véhicules selon l'univers de jeu.

Généralement, le véhicule poursuivi cherchera à fuir pour se mettre hors de portée de son (ou ses) poursuivant(s).

Ainsi, une course-poursuite prend fin automatiquement dès que les véhicules sont "au delà" de la portée Extrême, ou que l'un ou l'autre des véhicules est détruit.

Exceptionnellement, une course-poursuite peut également se terminer après qu'un nombre précis de Rounds se soient écoulés, par exemple : avant l'arrivée de la cavalerie ou le temps nécessaire pour calculer les coordonnées d'astro-navigation, ...

6.2 Le temps et les distances

Un Round de course-poursuite est égal au Round de combats, soit 3 secondes.

Dans V2-RPG, les distances parcourues ne sont pas comptabilisées précisément.

Seules la distance relative entre les véhicules engagés en course-poursuite est réellement utile.

Ces distances sont évaluées comme suit :

- **Bout portant** : les deux véhicules sont au coude à coude et leurs pilotes peuvent respectivement se voir et s'invectiver à loisir.
- **Portée Courte** : les deux véhicules sont à très faible distance et les occupants peuvent se distinguer sans trop de problèmes.
- **Portée Moyenne** : les deux véhicules sont à portée raisonnable, ce qui permet au poursuivant d'anticiper les changements brusques de trajectoire du véhicule poursuivi
- **Portée Longue** : les deux véhicules sont à longue portée et leurs passagers et pilotes ne peuvent qu'observer leurs formes générales mais plus les détails.
- **Portée Extrême** : les deux véhicules sont tellement éloignés qu'ils forment à peine plus qu'un point sur l'horizon

6.3 Potentiel d'action

Chaque pilote engagé dans une course poursuite possède un POTentiel d'action, qui reflète ses capacités de pilotage.

Ce POTentiel d'action est calculé en additionnant le score de la caractéristique PIL et la Compétence de pilotage appropriée au véhicule.

On y a recours dès que le pilote tente de distancer/se rapprocher, de changer brutalement de cap, foncer dans la voiture opposée, éviter un accident, etc..

Cas particulier : dans le cas d'une course-poursuite à pied, le Potentiel d'action du participant est égal à COO + Athlétisme.

6.4 Échelles et Caractéristiques des véhicules

Lorsqu'on se réfère aux véhicules, il faut distinguer les 4 échelles suivantes : personnages, terrestres, aériens et spatiaux.

- **Personnages** : c'est l'échelle des courses poursuites à pieds ou à dos de monture animale. Généralement terrestres, une exception existe : les montures animales aériennes, qui se situent dans cette même échelle "Personnages".
- **Terrestres** : c'est l'échelle des véhicules motorisés terrestres (voitures, motos, glisseurs, ...)
- **Aériens** : c'est l'échelle des véhicules motorisés aériens (avions et autres hélicoptères)
- **Spatiaux** : c'est l'échelle des véhicules spatiaux.

Chaque véhicule est défini par les caractéristiques suivantes :

- **Vitesse (VIT)** : détermine la rapidité pure du véhicule, souvent liée à sa puissance.
- **Modificateur de Performance (MP)** : reflète la manoeuvrabilité du véhicule et l'aisance avec lequel il est possible de lui faire emprunter des trajectoires complexes ou de brusques changements de direction. Souvent, plus le véhicule est agile et de petite taille, plus son Modificateur de Performance est haut. Un véhicule endommagé peut avoir un Modificateur de Performance négatif, lié aux dommages qui rendent ses commandes difficiles voire partiellement inopérantes.
- **Solidité (SOL)** : quantifie la résistance du véhicule aux chocs et autres dommages, matérialisée souvent par son blindage.
- **Structure (STR)** : représente la somme de dégâts que peu supporter le véhicule avant d'être réduit à l'état d'épave.

De plus, certains véhicules disposent d'armes embarquées. Dans ce cas, deux caractéristiques sont utilisées pour ces armes :

- **Assistance de Tir (ADT)** : un modificateur au Potentiel de tir du personnage faisant feu avec le système de contrôle et d'assistance au tir de l'arme, s'il existe et est fonctionnel.
- **Dommages (DOM)** : un indice de dommage représentant les Points de Dégâts que provoque l'arme en cas de tir réussi, comme pour une arme à distance.

En terme de règles, le score de Vitesse (VIT) d'un véhicule est doublé face à un véhicule d'une échelle inférieure.

Exemple : une moto ayant un score de VIT 3 sera à considérer comme ayant un score de VIT 6 si elle est engagée dans une course-poursuite face à un personnage à pied.

Un chasseur spatial de VIT 3 (échelle « Spatiaux ») sera à considérer comme ayant une VIT de 12 face à une voiture de VIT 3 (échelle « Terrestres ») : 3 échelles les séparent.

Par ailleurs, les dommages des armes des véhicules suivent cette même logique : un canon de vaisseau spatial provoque plus de dégâts qu'une mitrailleuse de voiture.

Comme pour la Vitesse, l'indice de Dommages (DOM) d'un véhicule est multiplié par deux face à un véhicule d'une échelle inférieure. De la même façon, l'indice de Dommages (DOM) d'une arme est réduite de moitié (arrondie à l'inférieur) face à un véhicule d'une échelle supérieure.

Exemple : un canon de char (échelle "Terrestre") ayant un indice de Dommages (DOM) de +6 sera considéré comme une arme DOM +12 sur un personnage à pied (échelle « Personnages »).

De la même façon, un tir de pistolet ayant DOM +5 (échelle « Personnages ») sur un avion (échelle « Aériens ») ne sera considéré que comme un DOM +1. Ce même pistolet ne pourra provoquer un quelconque dommage sur un vaisseau spatial.

6.5 Déroulement du round

Lorsqu'une poursuite s'engage, le meneur de jeu indique la distance entre les véhicules (Bout-Portant, Courte, Moyenne, Longue ou Extrême).

Le round de course poursuite se décompose comme suit :

1. Détermination de l'initiative (conducteur et passagers-tireurs)
2. Détermination des tactiques de course-poursuite
3. Résolution des tirs par ordre décroissant d'initiative
4. Résolution des manœuvres

6.5.1 Initiative

Prendre l'initiative en course-poursuite n'est utile que si le conducteur désire effectuer des tirs durant le Round.

Si ce n'est pas le cas, il concentrera tout son Potentiel d'action sur ses manœuvres et éventuelles défenses.

L'Initiative est déterminée de la même manière que dans les phases de combat. Les chauffeurs et les passagers désirant agir, pour tirer par exemple, participent à cette opération.

6.5.2 Tactiques de course-poursuite

Comme pour les phases de combat, chaque pilote prend soin de répartir secrètement les dés restants de son Potentiel d'action entre Attaque, Défense et Manœuvres.

- Attaque permet au conducteur de procéder à un tir, comme dans le cas du combat à Distance.
- Défense permet au conducteur de tenter de se soustraire à tout tir dirigé contre son véhicule par une manœuvre d'évasion.
- Manœuvre permet de diriger son véhicule dans le but de s'éloigner ou de se rapprocher de son adversaire.

Ainsi, chaque pilote est libre d'engager plus ou moins d'attention sur l'aspect combat au détriment de sa conduite.

Les canonniers et les passagers-tireurs : les canonniers et les passagers souhaitant tirer au cours d'un Round doivent répartir leur POTentiel d'action entre l'Initiative et l'Attaque. En effet, ils ne servent pas à défendre la voiture, seul le conducteur peut le faire en effectuant des manœuvres afin d'éviter les tirs adverses.

6.5.3 Résolution des tirs

Une fois les répartitions secrètes faites, les éventuels tirs du Round sont résolus dans l'ordre d'initiative décroissant, comme pour un combat.

Pour être tireur, comme pour les autres formes de combat, il faut avoir investi au moins 1 dé en Initiative ou bien se contenter d'agir en fin de Round par une riposte si quelqu'un a fait feu sur vous, et si votre arme le permet.

Chaque tireur, à son tour d'initiative, révèle son Potentiel de Tir et fait feu, en suivant les règles du combat à distance. La Difficulté de base du tir est égale à **1R** auquel s'ajoute le Modificateur de Performance du véhicule sur lequel on fait feu (le Modificateur de Performance représente tout autant la maniabilité que la taille du véhicule, et incidemment, plus un véhicule est petit et maniable, plus son MP sera haut, et plus il sera difficile de le toucher).

Si l'arme utilisée dispose d'un indice d'Assistance de Tir (ADT), il peut rajouter ce score à son Potentiel de tir pour faire feu.

Un pilote ayant investi des dés en Défense augmente la Difficulté des tirs effectués contre lui d'une Réussite par dé investi en Défense, comme dans le cas des esquives du combat à distance.

Si un tir fait mouche, alors il est nécessaire de procéder à la précision des dégâts provoqués sur le véhicule touché (voir paragraphe "Dommages et accidents").

6.5.4 Résolution des manœuvres

En fin de Round, lorsque tous les tirs ont eu lieu, chaque conducteur se lance dans une opposition active avec ses dés restant de Potentiel d'action, auquel est ajouté le Modificateur de Performance (MP) du véhicule utilisé.

Le véhicule poursuivit effectue son Test en premier, suivit des Tests de ses poursuivants.

Une Marge de Réussite (MR) minimale peut être demandée par le MJ afin de représenter la difficulté du terrain et la présence d'obstacles. Le personnage poursuivit peut à tout moment décider d'augmenter cette MR minimale en augmentant le niveau de risque de la poursuite : si son poursuivant ne veut pas suivre à la Difficulté fixée par le poursuivit, il doit mettre fin à la poursuite immédiatement.

A titre d'exemple, le tableau suivant indique quelques Difficultés types, pour guider le meneur de jeu et les joueurs.

Table des Difficultés de Manœuvres en Course-Poursuite		
Difficulté de l'action	DIFF	Chances de réussites
autoroute ou piste de vitesse - pas de circulation	1 R	Routine
large route	2 R	Aisée
large route avec circulation fluide	3 R	Normale
centre ville - circulation fluide	4 R	Malaisée
centre ville - circulation dense	5 R	Difficile
autoroute à contre-sens	6 R	Très Difficile
centre ville à contre sens	7 R	Improbable
vol dans un champs d'astéroïdes	10 R	Pure Folie

Si le Test de Manœuvre est un échec ou une Maladresse, le pilote va à l'accident : perte de contrôle du véhicule (MR -1) et chocs avec les éléments de décors (voir paragraphe "Dommages et Accidents").

Si le Test est un succès (MR minimale obtenue voire dépassée), le pilote peut alors rajouter autant de Réussites "automatiques" que le score de Vitesse (VIT) de son véhicule.

Le camp qui emporte finalement l'opposition (après application des bonus de VIT des véhicules) décide de l'allongement/stabilisation/raccourcissement des distances entre les véhicules d'un rang de Portée (de Moyenne à Longue, de Longue à Extrême, de Extrême à fin de poursuite...).

Les modifications de Portées sont appliquées immédiatement et on peut passer au Round suivant.

6.6 Dommages et Accidents

Lorsqu'un tir touche une voiture, il peut entraîner des dégâts sur le véhicule.

Comme pour les personnages, le véhicule doit faire un jet d'encaissement avec sa caractéristique Solidité (SOL), afin de réduire les dommages encaissés.

Les dégâts encaissés vont réduire les points de Structure du véhicule.

Cela aura pour incidence d'endommager progressivement le véhicule, réduisant ses caractéristiques jusqu'à destruction complète.

6.6.1 Niveaux de Dégâts

De la même façon que les Niveaux de Blessure des personnages, un véhicule dispose de niveaux de dégâts permettant de mieux cerner l'impact des dommages qu'il subit :

Table des Niveaux de Dégâts sur Véhicules

STR perdu	État	Malus MP et VIT	Malus SOL
< 1/4 de STR totale	Légèrement touché	-1 D	aucun
1/4 >= x < 1/2 de STR totale	Endommagé	-3 D	-1 D
1/2 >= x < STR	Sérieusement endommagé	-5 D	-3 D
STR totale ou plus	Détruit	Non Applicable	Non Applicable

Chaque fois qu'un véhicule "franchit" un cap de dommage (légèrement touché, endommagé, ...), tous ses occupants subissent une blessure à localiser aléatoirement infligeant des points de dégâts égaux au malus de VIT/MP du véhicule. Bien sûr, chaque occupant doit faire son jet de Résistance et une armure peut aider à supporter les dégâts.

Exemple : un chasseur spatial vient d'encaisser un tir et il est légèrement touché. Son pilote doit faire face à un dommage potentiel de 1 point de dommage.

Plus tard, le même chasseur est à nouveau touché et passe au niveau "endommagé". Son pilote doit faire face à un dommage potentiel de 3 points de dommages.

Si un véhicule est détruit, alors les occupants doivent encaisser un dommage égal aux dommages subits par le véhicule lors de sa destruction, dans une blessure à localiser aléatoirement. Par ailleurs, dans certains cas, la destruction du véhicule peut signifier se retrouver dans une situation peu enviable (accroché au siège éjectable de son avion, ou flottant dans l'espace avec une autonomie égale à celle de son scaphandre...).

Le MJ est seul décideur dans ce cas de l'avenir incertain des personnages rescapés.

6.6.2 Accidents

Lors d'une Maladresse ou d'une manœuvre manquée, le véhicule risque l'accident.

Un tel accident est simulé par un dégât subit au véhicule (et incidemment ses occupants) dont la puissance dépend du type d'échec (échec simple ou Maladresse) et de la situation (éléments de décors présents ou espace profond).

C'est au meneur de jeu que revient la décision de la situation.

- Echec :
 - collisions avec des éléments du décor : 1 point de Dégât par point de Marge de Réussite négatif
 - perte de contrôle du véhicule : 1 Round par point de Marge de Réussite négatif
- Maladresse :
 - collisions avec des éléments du décor : 10 points de dégâts.
 - perte de contrôle du véhicule pendant (10 - score de Compétence en Pilotage) Rounds.

Lorsqu'un pilote a perdu le contrôle de son véhicule, il ne peut rien faire du round et s'évertue à tenter d'en reprendre le contrôle.

Pendant ce temps, ses adversaires peuvent à loisir le prendre pour cible et s'en rapprocher ou s'en éloigner, d'un rang de Portée par Round.

Les éventuels canonnières et tireurs du véhicule voient la Difficulté de leurs tirs pénalisée d'un malus de +5R, s'ils voulaient faire feu dans ces conditions extrêmes.

6.7 Exemple de course-poursuite

Jenny est à peine sortie du hangar qu'elle entend un crissement de pneus au loin : un gros pickup noir vient de tourner précipitamment au coin des docks et fonce vers elle. Bien qu'encore loin, elle aperçoit déjà le passager armé qui tente de la mettre en joue par la fenêtre...

N'écoutant que son bon sens, elle range machinalement son cellulaire dans sa poche et se précipite au volant de sa voiture, tournant la clef de contact et mettant les gaz... Une course-poursuite s'engage alors.

Le meneur de jeu décide que la course-poursuite commence à portée Courte, vu qu'il a fallu un peu de temps à Jenny pour démarrer son véhicule.

Les belligérants de cette course-poursuite sont :

- Jenny, avec son Potentiel de conduite de 3 dés (PIL 2 et Conduite 1), au volant de son petit coupé sportif.
- le conducteur du pickup, un malfrat ayant un Potentiel de conduite de 5 dés (PIL de 2 et Conduite 3).
- le passager du pickup, un autre malfrat ayant un Potentiel de combat à distance de 5 dés (TIR de 2 et Arme de poing 3).

Jenny décide de semer le pickup, le conducteur du pickup va tenter de coller au train de la voiture de Jenny, alors que le passager du pickup a pour ferme intention de descendre Jenny avec son pistolet mitrailleur.

Les caractéristiques des véhicules sont les suivantes :

Véhicule	Époque	Échelle	MP	VIT	SOL	STR	Observations
Coupé sportif de Jenny	P	Terrestre	+1	3	2	15	Pas d'arme de véhicule
Pickup des malfrats	P	Terrestre	0	2	3	20	Pas d'arme de véhicule

Round 1 :

Les conducteurs décident de ne pas investir en initiative. En revanche, le passager tireur du pickup investit lui 1 dé pour faire feu lors de ce round. L'ordre du round sera donc : le tireur d'abord, et les pilotes ensuite de façon simultanée pour leur manœuvre.

Les tactiques des belligérants sont les suivantes :

- Jenny décide d'investir 1 dé en Défense et 2 dés en Manœuvre.
- Le conducteur du Pickup concentre tout son Potentiel (5 dés) en Manœuvre
- Le tireur du pickup concentre son potentiel de combat restant en Attaque uniquement, soit 4 dés (un dé est déjà investi en Initiative).

Le Tireur fait feu deux fois sur le véhicule de Jenny (la Cadence de Tir de l'arme, CdT = 2, lui permet) : la Difficulté du Tir est de **6R** (Base de Difficulté de 2R car le véhicule de Jenny dispose d'un Modificateur de Performance de +1, +2R pour le mouvement de la cible, +2R pour le mouvement du tireur, -1R pour la portée courte, +1 lié au dé de Défense investi par Jenny). Son premier tir, effectué avec ses 4 dés, manque car il n'obtient que 5 Réussites. Son deuxième tir, effectué avec 3 dés, manque également car il n'obtient que 2 Réussites.

Les tirs ayant été faits, les manœuvres ont maintenant lieu : Le meneur de jeu décrète que les grues et autres obstacles sur le dock nécessitent au moins une Marge de Réussite de 2R pour ne pas aller à l'accident. Jenny décide de ne pas prendre trop de risques et mise sur la vitesse de son coupé sportif pour mettre de la distance entre elle et le gros pickup. Les deux protagonistes procèdent alors à leur Test de Manœuvre dans une opposition active avec Marge de Réussite minimale :

- Jenny lance 3 dés (2 dés de Manœuvre + 1 dé lié au Modificateur de Performance de son véhicule). Elle obtient 5 Réussites, ce qui est déjà suffisant pour ne pas taper dans les obstacles du décor alors qu'elle file à vive allure sur les docks pour tenter de semer le pickup. Jenny, poussant au maximum la vitesse de son véhicule, rajoute alors 3 Réussites "automatiques" (autant que la VIT de son véhicule) pour obtenir 8 Réussites.
- Le conducteur du pickup lance 5 dés, et obtient 3 Réussites, ce qui est suffisant pour ne pas aller à l'accident également. Bien que le conducteur soit pied au plancher, il ne rajoute que 2 Réussites "automatiques" liée à la VIT de son véhicule.

Au final, c'est Jenny qui remporte l'opposition avec une Marge de Réussite de 3R sur son opposant. Elle décide donc d'accroître la distance entre les véhicules d'un rang de portée : les véhicules passent donc à portée Moyenne.

Round 2 :

Lors de ce round également, les conducteurs décident de ne pas investir en Initiative. Le tireur du pickup décide de passer son round à tenter d'ajuster son tir. Tous le monde révèle son potentiel d'initiative une fois déterminé : l'ordre d'action de ce round sera simple : pas de tirs et 1 manœuvre.

Les tactiques des belligérants sont les suivantes :

- Jenny décide d'investir ses 3 dés en Manœuvre.
- Le conducteur du Pickup concentre tout son Potentiel (5 dés) en Manœuvre
- Le tireur prend ce round pour ajuster son tir.

La manœuvre du round a maintenant lieu. Le meneur de jeu indique que la Difficulté du terrain est toujours de 2R, mais qu'elle risque de changer au round prochain car les véhicules se rapprochent de la sortie des docks. Jenny décide de continuer à foncer sans prendre plus de risques.

- Jenny lance ses 4 dés de Manœuvre (3 dés de Manœuvre + 1 dé lié au MP de son véhicule) et obtient 4 Réussites
- le conducteur du pickup lance 5 dés et obtient 4 Réussites.

Tous deux dépassent la Marge de Réussite minimale de la Difficulté du terrain et il n'y a donc pas d'accident. Jenny pousse toujours son bolide à fond pour 3 réussites automatiques liées à la VIT de son coupé sportif, ce qui lui fait 7 réussites (4+3). Le conducteur du pickup a beau pousser son moteur dans les tours, il n'obtient au final que 6 réussites (4+2). Jenny reporte donc ce nouveau round de course-poursuite et décide d'augmenter encore la distance d'un rang : la distance est donc maintenant "Portée Longue".

Round 3 :

Dès le début de ce Round, le meneur de jeu annonce que les véhicules arrivent à la sortie des docks, et que la circulation y est moins facile, surtout avec des bolides lancés à vive allure. Il demande une Marge de Réussite minimale de **4R** pour ne pas aller à l'accident.

Les conducteurs décident de ne pas investir en Initiative. Le tireur en revanche décide d'investir 1 dé car il compte faire feu lors de ce Round. L'ordre du round sera donc : résolution du tir puis manœuvre des véhicules.

Les tactiques des belligérants sont les suivantes :

- Jenny décide d'investir ses 3 dés en Manœuvre.
- Le conducteur du Pickup concentre tout son Potentiel (5 dés) en Manœuvre
- Le tireur du pickup concentre son potentiel de combat restant en Attaque uniquement, soit 4 dés (un dé est déjà investi en Initiative). Il sait par ailleurs qu'il bénéficie d'un dé de bonus car il a passé le dernier round à viser sa cible.

Le Tireur fait feu deux fois sur le véhicule de Jenny : la Difficulté du Tir est de **8R** (Base de Difficulté de 2R car le véhicule de Jenny dispose d'un Modificateur de Performance de +1, +2R pour le mouvement de la cible, +2R pour le mouvement du tireur, +2R pour la portée Longue). Avec ses 5 dés (4 dés + 1 dé lié à la visée), il obtient 9 Réussites sur son premier tir : une chance ! Le coup touche pour une MR 1R, et les dégâts sont à calculer et appliquer immédiatement. Il effectue immédiatement son second tir, mais ce dernier manque sa cible.

L'indice de dommage du pistolet mitrailleur du malfrat est de DOM+3, mais face à un véhicule à l'échelle "Terrestre", cet indice est réduit à DOM+1

(réduit de moitié en raison d'une échelle supérieure). C'est faible, mais suffisant pour espérer causer des dommages à la voiture de Jenny. La force de l'impact est de 2 (Marge de Réussite de 1R et DOM+1 de l'arme). Jenny procède immédiatement à un Test d'encaissement grâce à la SOL de son véhicule, soit 2 dés, et obtient 2 Réussites : le tir n'a finalement aucun impact sur la structure du véhicule. Le meneur de jeu décrit l'impact sur la vitre arrière droite de la voiture de Jenny, sans autre incidence sur le déroulement du Round en cours.

Les tirs ayant été faits, la manœuvre des pilote peut être entreprise. Jenny décide de ne pas corser plus la Difficulté qu'elle ne l'est déjà actuellement (MR minimale de 4R), lance ses 4 dés de Manœuvre (3 dés de Manoeuvre + 1 dé lié au MP de son véhicule) et obtient 5 Réussites ! Le conducteur du pickup lance 5 dés et n'obtient que 3 Réussites, soit une Marge de Réussite de -1R : le pickup percute un élément du décor que le meneur de jeu décrit comme une rambarde de sécurité pour piéton, ce qui lui cause potentiellement 1 point de dommage. Le conducteur du pickup procède à son Test d'encaissement grâce au 3 dés de SOL de son véhicule et obtient 2 Réussites : les dommages sont finalement superficiels et ne portent pas atteinte à la structure du véhicule : le pickup s'en tire avec une belle rayure sur le flanc gauche.

Jenny pousse toujours son bolide à fond pour 3 réussites automatiques liées à la VIT de son coupé sportif, ce qui lui fait 8 réussites (5+3). Le conducteur du pickup a beau pousser son moteur dans les tours, il n'obtient au final que 5 réussites (3+2). Jenny reporte donc encore ce nouveau round de course-poursuite et décide d'augmenter encore la distance d'un rang : la distance passe maintenant à "Portée Extrême".

Voyant que leur cible a pris l'avantage de la distance, les deux malfrats abandonnent la course-poursuite, et filent se noyer dans la circulation du port. Jenny, voyant disparaître le pickup de son rétroviseur, rejoint rapidement la bretelle d'autoroute en composant le numéro du Lieutenant Bones sur son cellulaire... Non seulement la journée commence mal, mais en plus elle va probablement finir tard pour rédiger le procès verbal d'accident sur sa voiture de location...

7 La Santé et Guérison

Dans ce chapitre, nous aborderons la gestion de la santé d'un personnage et la guérison.

Chaque créature vivante est dotée d'une ressource de Points de Vie (PdV).

Ces Points de Vie mesurent la somme des dommages physiologiques qu'elle peut supporter avant de mourir.

Chaque fois qu'une créature est blessée, son capital de Points de Vie diminue.

Lorsque le capital de Points de Vie d'une créature tombe à zéro (ou au dessous), elle sombre dans l'inconscience.

Si ce capital est amené au dessous du score de Résistance (RES) de la créature, c'est la mort clinique.

Exemple : un personnage ayant 3 en Résistance sera déclaré mort si son capital de Points de Vie tombe à -4 ou en dessous.

7.1 Blessures

Chaque fois qu'un choc ou impact vient toucher le personnage, ce dernier peut être amené à perdre des Points de Vie.

Par ailleurs, toute blessure doit être localisée et aura des effets particuliers selon la localisation blessée : un coup de même force à la tête et à la jambe auront des effets très différents.

7.1.1 Test d'Encaissement

Chaque personne n'est pas égale devant la même agression physiologique : certains résistent mieux que d'autres à une blessure donnée.

Chaque fois qu'une créature subit des dommages, on doit tester sa Résistance seule, modifiée si elle porte des protections. Chaque réussite permet d'encaisser autant de points de dommages.

Les points de dommages restants constituent la Blessure, dont le montant est soustrait aux Points de Vie. De plus, chaque blessure doit être notée séparément avec son montant et correspond à un niveau de blessure déterminé par la Table des Effets des Blessures.

Notez qu'un Test d'Encaissement est **le seul jet du système V2 RPG à ne jamais subir le moindre malus contextuel négatif**.

Par ailleurs, un personnage peut décider de faire appel à sa Destinée pour renforcer un Test de Résistance.

Exemple : un personnage disposant de 12 Points de Vie vient de recevoir une flèche dans son bras d'arme. Les dommages de cette attaque s'élèvent à 5. Le personnage teste donc sa Résistance modifiée d'un dé grâce à ses protections de cuir. Sur ses 4 dés, il obtient 3 réussites, pour ne souffrir au final que d'une Blessure de 2 points. Ses Points de Vie passent de 12 à 10 et cette blessure Légère (2) au bras d'arme est notée comme telle sur sa feuille de personnage.

7.1.2 Localisation des Blessures

En plus d'affaiblir la ressource Points de Vie, les Blessures peuvent immédiatement générer un effet pénalisant.

Les effets de ce potentiel handicap sont déterminés immédiatement, sans attendre les éventuels malus de Douleur (voir plus bas).

La Hargne d'une créature permet souvent de surpasser ces chocs initiaux. Nonobstant de potentiels malus aux actions, certaines blessures graves peuvent handicaper durablement (jusqu'à guérison) un personnage : c'est le cas d'une jambe ou d'un bras cassé.

Table des Effets des Blessures						
Pertes en PdV	Niveau de Blessure	Douleur	Localisation blessée			
			Bras	Torse	Jambes	Tête
1 à 2	Légère	-	Lâche ce qui est tenu en main si Test de Hargne (2R) raté.	-	Tombe si Test de Hargne (2R) raté.	Inconscience pour 3D6 Rounds si Test de Hargne (4R) raté.
3 à 4	Sérieuse	-1 D	Lâche ce qui est tenu en main si Test de Hargne (4R) raté.	Tombe si Test de Hargne (2R) raté.	Tombe si Test de Hargne (4R) raté.	Inconscience pour 3D6 minutes si Test de Hargne (6R) raté.
5 à PdV/2	Majeure	-3 D	Lâche ce qui est tenu en main. Ne peut se servir du bras tant que pas soigné.	Tombe si Test de Hargne (4R) raté.	Tombe et ne peut se servir de la jambe tant que pas soigné.	Inconscience pour 3D6 heures si Test de Hargne (8R) raté.
> PdV/2	Critique	-5 D	Lâche ce qui est tenu en main. Ne peut se servir du bras tant que pas soigné.	Tombe dans tous les cas et ne peut se relever sans aide. Inconscience pour 3D6 heures si Test de Hargne (6R) raté.	Tombe et ne peut se servir de la jambe tant que pas soigné.	Inconscience immédiate pour 3D6 jours.
>= PdV	Mortelle	-7 D	bras détruit, compte comme une Critique au Torse.	Inconscience immédiate pour 3D6 jours.	Jambe détruite, compte comme une Critique au Torse.	Inconscience immédiate pour 3D6 semaines.
Localisation aléatoire		2D6	2 : bras d'arme 3 : autre bras	4 à 9	10 : jambe G. 11 : jambe D.	12

Le modificateur de Douleur s'applique à toutes les actions du personnage, à partir du moment où il est blessé.

En cas de multiples blessures, seul le modificateur le plus élevé est appliqué.

Les Niveaux de Blessures ne s'accumulent pas et chaque blessure est à considérer isolément. En revanche, le capital de Points de Vie est général et peut amener à la mort suite à de multiples blessures.

7.1.3 Blessure à la Tête

Le cas d'une blessure à la Tête est particulier : un coup localisé à la Tête occasionne une perte du double des points normaux, en raison de la criticité et de la surface de cette petite zone très sensible.

Exemple : une balle occasionnant normalement 5 points d'impact se traduira par 10 points d'impact, que la malheureuse cible pourra toujours "encaisser" (RES + éventuelle armure portée sur la tête).

7.1.4 Aggravation et stabilisation des blessures

A partir du Niveau de Blessure Sérieuse, une blessure s'aggrave systématiquement de 1 Point de Vie par heure, et par Blessure (Sérieuse ou plus grave).

Un personnage compétent en **Premiers soins** (compétence de savoir-faire) peut tenter de stabiliser une personne blessée. Pour cela, un Test de DEX + Premier Soins doit être fait face à une Difficulté égale au Malus de Douleur de la blessure considérée. En cas d'échec, la blessure n'est pas stabilisée et s'aggravera de 1 point de vie par heure.

En cas de Maladresse, la blessure objet de la tentative qui tient plus de la boucherie que du secourisme, s'aggrave immédiatement en faisant perdre 2 Points de Vie supplémentaires à la victime. Bien sûr, elle n'est toujours pas stabilisée et continuera à s'aggraver au rythme normal (1 PdV/heure) jusqu'à stabilisation.

Chaque blessure est à considérer isolément, et en cas de multiples traumatismes, différents Tests de Premiers Soins seront nécessaires.

7.2 Guérison

Bien évidemment, tout dommage subi par un personnage ou une créature n'est pas définitif. La plupart des organismes sont dotés d'une capacité à guérir et la médecine est d'un grand secours pour aider la guérison naturelle d'un corps.

7.2.1 Guérison naturelle

Le processus de guérison naturelle débute dès que la dernière blessure de la victime est stabilisée.

A partir de ce moment, le blessé regagne autant de Points de Vie que son score de Résistance (RES) par période de 14 jours, s'il reste au repos. S'il ne reste pas au repos, il ne récupérera que la moitié de ce montant.

Si un personnage souffre de plusieurs blessures, les points de Vie récupérés sont répartis dans l'ordre suivant : récupération des Points de Vie généraux perdus (hémorragies, asphyxie, ..), blessures les plus légères puis blessures les plus graves.

7.2.2 Assistance médicale

Le processus de guérison naturelle, s'il est efficace, est relativement long, et un blessé grave peut mettre des semaines avant de s'en remettre.

Afin d'accélérer ces délais de guérison, la compétence Médecine peut apporter une aide précieuse. Un médecin (tout personnage compétent en Médecine) peut tenter, une fois par semaine, un Test de EDU + Médecine sur un personnage blessé. La Difficulté du Test est égale au Malus de Douleur de la plus grave des blessures du patient. Toute Réussite obtenue permet de regagner 1 Point de Vie supplémentaire durant la semaine (en plus de ceux regagnés grâce à la guérison naturelle).

En cas d'échec, seule la guérison naturelle sera finalement efficace. En cas de Maladresse, la guérison naturelle ne fera pas effet à plein potentiel : seule la moitié des Points de Vie prévus seront regagnés au bout de 14 jours de guérison naturelle.

7.3 Autres sources de dommage

Le fatigue et les combats ne sont pas la seule source du taux de mortalité des personnages. Le feu, la noyade ou les chutes peuvent à tout moment causer de sérieux dégâts. Il en va de même pour les maladies et autres agents pathogènes qui peuvent provoquer des dommages diffus et durables.

7.3.1 Feu et acide

Par Round d'exposition à un feu ou un acide, le personnage doit faire un Test d'Encaissement face à un dommage dont l'impact dépend de l'intensité du feu ou de l'acide (voir tableau ci-dessous).

Chaque zone d'exposition du corps fait l'objet d'une blessure : il est donc possible de mourir rapidement si l'on est immergé dans un bain d'acide par exemple.

Une armure permet de mieux supporter les dommages de ce type de sources, et compte donc son bonus de protection au Test d'Encaissement.

Table d'intensité des feux et acides

Type de feu	Intensité
Flamme de briquet, bougie ou acide domestique.	1
Torche	2
Feu de camp ou essence, acide dangereux	3
Brasier, feu de joie ou acide puissant	4
Gaz enflammé	5
Feu chimique ou acide très puissant	6

Par ailleurs, même une fois dégagé de l'exposition initiale, le feu ou l'acide va continuer à brûler jusqu'à se dissiper complètement ou s'éteindre par manque de combustible. Pour simuler cela, chaque Round au delà de la période d'exposition, l'Intensité de la source de dommage décroîtra de 1 point, jusqu'à extinction totale.

En attendant, le personnage devra lutter contre ces dommages.

Bien sûr, l'étouffement de la source de combustible (air) dans le cas d'un feu, à l'aide d'une couverture anti-feu, peut stopper ce processus d'un coup. Il en va de même, dans une certaine mesure pour les acides : confrontés à un réactif neutralisant (eau ou autre substance basique par exemple), certains peuvent diminuer plus vite d'intensité (de 2 points par Round par exemple).

7.3.2 Chutes

Un personnage perd potentiellement un Point de Vie par mètre de chute.

Si la victime est consciente de la chute, un jet de Coordination + Athlétisme permet de réduire la perte de Points de Vie du nombre de Réussites obtenues sur un Test de Difficulté 0R (chaque réussite compte).

les dommages liés à une chute sont matérialisés par une blessure localisée toutes les tranches de 10 Points de Vie.

Exemple : un personnage fait une chute de 15 mètres. Il risque donc potentiellement deux blessures différentes : l'une de 10 points et l'autre de 5 points.

7.3.3 Asphyxie et noyade

Chaque minute (20 rounds) que le personnage passe dans une atmosphère viciée ou raréfiée, il doit endurer un dégât localisé dans le Torse, d'un "impact" variable selon la situation :

Table des Asphyxies et Noyades	
Milieu	Difficulté du Test
fumée épaisse	1 R
fumée irritante	2 R
Fumée grasse	3 R
atmosphère raréfiée	4 R
absence d'oxygène	5 R
vide spatial	6 R

1 Test de Résistance par minute (20 Rounds) ou Maladresse à la *Natation*

Par ailleurs, un personnage ayant fait une Maladresse à un jet de Natation vient "de boire la tasse". Les effets d'une telle asphyxie sont identique à celle d'une absence d'oxygène (dommages 5 Points de Vie - localisés dans le Torse).

7.3.4 Maladies et poisons

D'autres ennemis attendent les personnages : les agents pathogènes que l'on peut trouver dans des poisons ou des maladies.

Ces sources de dommages ne sont pas ponctuelles, mais diffusées : ainsi, contrairement à un coup ou une chute, un dommage diffus peut continuer de faire ses effets sans que le personnage puisse réagir.

Chaque poison ou maladie est qualifié par :

- **Virulence** : indique le potentiel de dommage que peut causer le poison ou la maladie, durant une période de temps. Comme tout dommage, le personnage doit effectuer un Test d'Encaissement pour tenter d'en réduire la gravité.
- **Période** : indique donc un laps de temps entre deux Tests pour un même effet. Lorsqu'une période est dépassée, la victime doit de nouveau tester sa Résistance avec la Virulence pour Difficulté.
- **Dispersion** : indique de combien la Virulence baisse à chaque nouvelle Période.

Une fois confronté à un élément contaminant d'une maladie ou un poison, le personnage peut être amené à en subir les effets.

Pour cela, il doit tenter un Test d'encaissement (sans bonus d'armure) face à la Virulence de la maladie/poison.

Si le Test est un échec, il a contracté la maladie et subira les effets de ses agents pathogènes au bout d'un temps égal à la Période de la dite maladie.

Si le Test est une réussite, il n'a pas contracté la maladie lors de ce contact. Mais tout autre contact peut à nouveau le contaminer.

Si la Marge de Réussite du Test est égale à la Virulence de l'agression (c'est à dire que le jet de dés donne autant de succès que le double de la Virulence), le personnage peut évoluer au contact de l'agent pathogène pendant une durée égale à sa Période sans pouvoir être contaminé. Au delà, si le personnage est toujours exposé, un nouveau Test devra être fait.

La blessure matérialisant la perte de Points de Vie doit être localisée comme une blessure au Torse. Cette blessure, une fois les effets du poison ou de la maladie passés (Virulence descendue à zéro après plusieurs Périodes par exemple), ne s'aggravera pas.

Pour en soigner les effets, si le personnage a survécu, il faudra recourir à la guérison naturelle, éventuellement assistée médicalement par la Médecine.

Par ailleurs, un médecin peut tenter d'enrayer la maladie s'il dispose de médicaments (ou ingrédients nécessaires à l'élaboration de médicaments) adéquats. Pour cela, il doit tenter un Test d'Éducation + *Médecine* face à une Difficulté égale à la Virulence actuelle de la source de dommages.

Voici quelques exemples de maladies et poisons :

- **la dysenterie** (Virulence 5 / Période 12 heures / Dispersion 1) : infection de bacille se développant en détruisant le système digestif, avec vomissements et diarrhées au début banal et rapidement cataclysmique (de 50 à 100 par jour). La forme majeure est fatale dans plus de la moitié des cas, en l'absence de traitement, de quelques heures à trois jours. La contamination est orale, d'origine fécale, par l'eau de boisson ou des aliments souillés. Le traitement consiste en une réhydratation, si possible associée à des antibiotiques, qui maintient le patient en vie le temps qu'il guérisse spontanément en quelques jours.
- **la courante** (Virulence 3 / Période 2 jours / Dispersion 1): forme bénigne de dysenterie, même si non mortelle, a le potentiel d'affaiblir notablement un homme de constitution normale.
- **Le séchoir** (Virulence 5 / Période 1 jour / Dispersion 1): poison obtenu à partir d'essences rares par une préparation chimique. La poudre cristalline doit être bue une fois diluée. Au goût neutre, ses cristaux se reforment dans le sang jusqu'à la

déshydratation complète. Les médecins croient souvent que les symptômes sont ceux d'une forme de dysenterie : erreur de diagnostic prévue et souvent fatale...

8 La Destinée

Les héros ne sont pas que des personnages de chair et sang : ils ont cette "petite chose en plus" qui leur permet d'accomplir parfois des actes extraordinaires.

Les personnages joueurs sont tous des héros. Certains personnages non joueurs le sont également, bien que rares. Généralement, ce sont les grandes "figures" des aventures des personnages (le "grand méchant", son premier couteau, ou un autre PNJ important pour le MJ, ...).

Être un héros ne signifie en aucun cas être un homme sage et généreux : même les plus scélérats des hommes peuvent être des héros.

8.1 Utilisation des Points de Destinée

En terme de jeu, les Points de Destinée servent à cela : chaque point de Destinée peut être investi par un personnage héros pour obtenir une Réussite supplémentaire sur un de ses Tests (1 point de Destinée = 1 Réussite supplémentaire).

Cet engagement de Points de Destinée peut être fait sur tout Test du personnage, mais avant que les résultats du Test ne soient appliqués.

Lors d'une action (un Potentiel), un nombre maximum de Points de Destinée peut être investi. Ce nombre dépend du Niveau d'Aventure souhaité par le meneur de jeu :

- Réaliste : 3 points
- Prodigieuse : 4 points
- Grandiose : 5 points

Exemple : le personnage de Jenny doit faire un Test d'*Athlétisme* pour descendre la paroi d'un petit piton rocheux.

Malchanceuse, Jenny n'obtient que des 1 sur les dés de son Test : elle court donc à la chute. Avant que le MJ décide d'appliquer le résultat du Test, Jenny indique qu'elle puise 3 points de Destinée (le nombre maximum possible dans le cas d'un Niveau d'Aventure Réaliste) dans son capital actuel de Destinée pour ne pas chuter. Elle perd donc immédiatement 3 points de Destinée, mais obtient 3 Réussites à son Test d'*Athlétisme*.

Lorsqu'un personnage n'a plus de points de Destinée, il n'en est pas moins un héros, mais à un héros "à court de ressources".

8.2 Obtention des Points de Destinée

Un personnage débute avec un nombre fixe de Points de Destinée, dépendant du "Niveau d'Aventure" (voir chapitre sur la Création de personnage).

Quand un point de Destinée est dépensé, il est perdu à jamais.

Le MJ attribue des points de Destinée aux personnages lors des occasions suivantes :

- Début de scénario : de 1 à 4 points, selon la difficulté du scénario (estimée par le MJ).
- Début de session de jeu : de 1 à 4 points, selon la difficulté prévue de la session de jeu (estimée par le MJ).
- Fin de scénario : de 1 à 4 points, selon l'état dans lequel les personnages sortent du scénario (estimé par le MJ). Plus la fin de scénario a été difficile pour eux et les laisse exsangues et sans ressource, plus le gain est fort.

Par ailleurs, lorsqu'un personnage-joueur effectue une action particulièrement osée et avec panache, le meneur de jeu est libre de lui affecter 1 Point de Destinée immédiatement après l'action du personnage, afin d'encourager un *roleplay* dynamique et héroïque. En revanche, il faut également que l'action s'inscrive dans le rythme de la partie et ne soit pas simplement une "manœuvre" du joueur pour tenter de gagner des points "supplémentaires".

Exemple : Les poursuivants de Jenny l'ont acculée dans un bureau et viennent d'ouvrir la porte pour la menacer de leurs armes et lui demander de se rendre. Résolue à ne pas céder, Jenny saute sur le rebord de la fenêtre, faire un salut provocateur au groupe d'hommes de mains du Docteur Rick le balafre, et se jette en contrebas sur la remorque ouverte d'un camion passant dans la rue. Le Meneur de jeu décide d'attribuer immédiatement 1 Point de Destinée à Jenny pour cette action osée et pleine de panache. Ce point lui servira d'ailleurs probablement pour se tirer sans encombre des ennuis dans lesquels elle semble être tombée...

8.3 Destinée d'équipe

Au sein d'une équipe de joueurs, il est possible de se transférer, par consentement mutuel, des points de Destinées d'un personnage à l'autre.

En effet, le jeu de rôle reste un jeu d'équipe, et le proverbe veut qu'un « héros n'est jamais seul ».

Pour que ces transferts, entre joueurs, puissent avoir lieu, il faut bien sûr que les protagonistes soient d'accord : il n'y a pas de transfert possible depuis ou vers un joueur qui le refuse.

Ce transfert peut avoir lieu à tout moment, et ne peut dépasser pour un "donneur" son score de VOL, ni bien sûr son capital actuel de Points de Destinée.

Le transfert est effectué sur la base du "1 pour 1". Une fois transféré, le donneur perd immédiatement le(s) point(s) transféré(s) et le bénéficiaire voit son capital de Destinée augmenter d'autant de points.

9 Les Équipements

Que serait l'être humain sans équipement ? Ce chapitre présente donc quelques exemples de matériels à utiliser pour équiper les personnages.

Chaque équipement est identifié par une lettre en fonction de son époque d'appartenance :

- **(R) Reculée** : les objets antiques jusque médiévaux. Les armes et les armures sont rustiques (bronze et fer, rarement acier).
- **(P) Présente** : le matériel est de technologie contemporaine. Les armes à distance utilisent un propulseur chimique (poudre) pour projeter un projectile. Les armures font appels à des fibres ou autres matériaux composites légers et résistants.
- **(G) Galactique** : la période se déroule dans le futur. Les armes sont énergétiques (laser, plasma, ...) et les armures sont prévues pour résister à ces dommages énergétiques ainsi que ceux traditionnels.

Lors de sa création, un personnage obtient automatiquement une liste de 5 équipements en relation avec son activité, à déterminer avec le meneur de jeu.

9.1 Armes

De tous temps, les hommes ont pratiqué l'art de la guerre, parfois politiquement nommé "self défense". Pour cela, son ingéniosité n'a connu que peu de limites.

9.1.1 Armes de contact

Les armes de mêlée fournissent un bonus aux dégâts infligés en cas de réussite à l'attaque (noté *DOM+*) qui vient s'ajouter à la Force (FOR) de l'attaquant ainsi qu'à la Marge de Réussite (MR) de son attaque.

Table des Armes de contact			
Arme	Époque	DOM+	Observations
Barre à mine (2 mains)	R/P/G	+1	
Couteau	R/P/G	0	
Épée à deux mains	R	+2	
Épée courte	R/P/G	+1	
Épée longue	R	+1	
Hache (1 main)	R/P	+1	
Hache double (2 à mains)	R	+2	
Masse d'arme (1 main)	R	+1	
Matraque	R/P/G	-1	DOM 0 si matraque lestée
Pieds	R/P/G	-2	DOM -1 si le personnage porte une armure métallique aux jambes
Poings	R/P/G	-3	DOM -2 si « poing américain » ou gantelet métallique
Rapière	P	+1	
Tête	R/P/G	-3	DOM -2 si le personnage porte un casque ou heaume
Trident	R	+1	

Époque : R = Reculée / P = Présente / G = Galactique

9.1.2 Armes à distance

Les armes à distance fournissent également un bonus aux dégâts infligés en cas de réussite à l'attaque (noté *DOM+*) qui vient s'ajouter à la Marge de Réussite (MR) de son attaque (mais la Force n'est pas prise en compte, comme pour les dommages dans un combat de mêlée).

Par ailleurs, toutes ont une échelle de portées (Courte/Moyenne/Longue/Extrême) exprimée :

- pour les armes de lancé : en multiplicateur de la Force du tireur, en mètres.
- pour les armes de traits mécaniques ou à projectile : en mètres (indépendamment de la force du tireur).

Enfin, certaines armes permettent de faire feu plus d'une fois durant un Round de 3 secondes. La caractéristique **Cadence de Tir (CdT)** indique combien de tirs maximum sont possible durant un Round.

Table des Armes à distance						
Arme	Époque	Échelle	CdT	DOM+	Portées	Observations
Couteau	R/P/G	Personnage	1	0	x2/x4/x8/x16	
Lance légère	R/P	Personnage	1	+1	x3/x6/x12/x24	Également javelot
Lance lourde	R	Personnage	1	+2	x2/x5/x10/x20	
Fronde	R	Personnage	1	0	15m/30m/60m/80m	
Arbalète	R/P	Personnage	1	+3	10m/20m/50m/100m	
Arbalète lourde	R	Personnage	½	+4	30m/60m/120m/180m	
Arc court	R	Personnage	1	+2	20m/40m/80m/120m	
Arc long	R	Personnage	1	+4	30m/70m/150m/240m	
Pistolet moyen calibre moderne	P	Personnage	2	+3	10m/20m/50m/100m	Exemple : 9mm
Revolver gros calibre moderne	P	Personnage	1	+4	10m/20m/50m/100m	Exemple : 11,43mm
Pistolet mitrailleur moderne	P	Personnage	3	+3	10m/20m/50m/100m	
Fusil moyen calibre moderne	P	Personnage	1	+4	20m/50m/100m/200m	
Fusil gros calibre moderne	P	Personnage	1	+4	20m/50m/100m/200m	Certains fusils de précision tirent jusqu'à 800 m
Fusil d'assaut moderne	P	Personnage	3	+4		
Pistolet hi-tech	G	Personnage	3	+5	10m/20m/50m/100m	
Fusil hi-tech	G	Personnage	2	+6	20m/50m/100m/200m	Certains fusils de précision tirent jusqu'à 800 m
Mitrailleuse de voiture	P	Terrestre	2	+3	Portées de course-poursuite	
Canon/Missile de voiture	P	Terrestre	1	+6	"	
Mitrailleuse hi-tech de voiture	G	Terrestre	2	+5	"	
Canon/Missile hi-tech de voiture	G	Terrestre	1	+10	"	
Mitrailleuse d'avion	P	Aérien	2	+3	"	
Missile d'avion	P	Aérien	1	+6	"	
Mitrailleuse hi-tech d'avion	G	Aérien	2	+5	"	
Missile hi-tech d'avion	G	Aérien	1	+10	"	
Mitrailleuse hi-tech de vaisseau spatial	G	Spatial	2	+5	"	
Canon/Missile hi-tech de vaisseau spatial	G	Spatial	1	+10	"	

Époque : R = Reculée / P = Présente / G = Galactique

9.2 Armures et boucliers

9.2.1 Armures

Les armures permettent d'obtenir un Bonus de protection au Test d'Encaissement lorsque le personnage se prend un coup dans une des zones protégées par l'armure considérée. En revanche, les armures lourdes pénalisent tous les Potentiels d'actions physiques (où les caractéristiques COO, MEL et TIR sont mises en oeuvre).

Les casques pénalisent tous Tests de PER réalisés et réduisent d'autant la Vigilance d'un personnage (même en cas d'opposition passive à son encounter).

Table des Armures				
Armure	Époque	Zones couvertes	Bonus de Protection	Malus aux actions physiques
Vêtements renforcés	R/P/G	torse+bras (veste) ou torse+jambes+bras (combinaison)	+1D	aucun
Gilet moderne	P	Torse	+4D	-2D
Gilet hi-tech	G	Torse	+4D	-1D
Armure de cuir	R/P/G	Torse ou torse+jambes+bras	+1D	aucun
Armure cuir/métal	R	Torse+jambes+bras	+2D	-1D
Armure de plaques	R	Torse+jambes+bras	+4D	-3D
Armure hi-tech	G	Torse+jambes+bras	+5D	-2D
Casque antique/médiéval	R	Tête	+1D	-1D à tous les Tests de PER
Casque de moto	P	Tête	+2D	-2D à tous les Tests de PER
Casque de moto hi-tech	G	Tête	+2D	aucun
Casque moderne	P	Tête	+4D	-1D à tous les Tests de PER
Casque hi-tech	G	Tête	+5D	-1D à tous les Tests de PER

Époque : R = Reculée / P = Présente / G = Galactique

9.2.2 Boucliers

Les boucliers en revanche n'offrent pas leur protection de façon systématique, mais demandent à être maniés par leur utilisateur pour une efficacité maximale. En cela, il offrent un bonus de dés au Potentiel de Défense de leur utilisateur dans le cas des combats. Pour que ce Bonus de Défense soit effectif, il faut que le personnage ait investi au moins 1 dé en Défense.

La contrepartie de cette protection est que les boucliers les plus lourds pénalisent le Potentiel d'Initiative du personnage les maniant : entre rapidité et protection, un choix doit être fait. Ce malus d'Initiative ne s'applique qu'en cas de nécessité de procéder à un Test d'Initiative pour départager des belligérants.

Table des Boucliers			
Bouclier	Époque	Bonus de Défense	Malus d'Initiative
Targe en bois ou métal	R	+1D	aucun
Ecu en bois ou métal	R	+2D	-1D
Pavois en bois ou métal	R/P	+3D	-2D
Bouclier moderne	P	+3D	-1D

Époque : R = Reculée / P = Présente / G = Galactique

9.3 Véhicules

Voici quelques exemples génériques de caractéristiques de véhicules à utiliser pour les courses-poursuites :

Table des Véhicules							
Véhicule	Époque	Échelle	MP	VIT	SOL	STR	Observations
Scooter	P	Terrestre	+1	1	1	4	Le fléau et la bénédiction des grandes villes modernes
Moto routière	P	Terrestre	+1	3	1	5	
Moto supermotard/cross	P	Terrestre	+3	3	1	5	
Moto de course	P	Terrestre	+2	4	1	5	
Petite citadine	P	Terrestre	0	2	2	10	
Berline classique		Terrestre	0	2	2	15	
Grosse berline puissante	P	Terrestre	0	3	3	20	
Coupé sportif	P	Terrestre	+1	3	2	15	
Grosse sportive de luxe	P	Terrestre	+2	4	3	20	
Avion de tourisme bi/quadri places	P	Aérien	0	2	1	10	Les versions militaires sont armés de mitrailleuses – AdT = 0
Avion de voltige	P	Aérien	+2	3	1	10	
Avion de chasse	P	Aérien	+1	4	2	20	Armé de mitrailleuses et canons – AdT = +2
Hélicoptère civil	P	Aérien	+1	2	1	15	Les versions militaires sont armés de mitrailleuses – AdT = 0
Hélicoptère de combat	P	Aérien	+1	3	2	20	Armé de mitrailleuses – AdT = +1

Époque : R = Reculée / P = Présente / G = Galactique

10 Le Bestiaire

Ce chapitre livre quelques caractéristiques de PNJ "type", pour usage et référence rapide.

10.1 Créatures civilisées

10.1.1 Personnages standards

Déterminer les caractéristiques d'un personnage non joueur "classique" (non héros) procède de la seule imagination du meneur de jeu, et suit le processus suivant :

- imaginer ses caractéristiques et aptitudes,
- imaginer son niveau de compétence lorsqu'on y fait appel.

Bien sûr, le meneur de jeu n'est pas obligé d'avoir déterminé toutes les caractéristiques et compétences du PNJ : lors de la partie, et lorsqu'il en a besoin, il suffit d'imaginer ce niveau ou score "à la volée". En revanche, une fois déterminé, il est nécessaire de le noter pour une future réutilisation.

Dans les deux cas, le meneur de jeu peut se référer aux tableau d'évaluation suivant :

Table des Qualificatifs de Caractéristiques et Compétences		
Score/Niveau	Évaluation de la caractéristique	Évaluation du niveau de compétence
0	handicapé	Ne connaît pas la compétence
1	Faible (ou laid)	Débutant
2	Dans la norme	Apprenti
3	Fort/doué (ou beau)	Compétent
4	Exceptionnel (ou séduisant)	Professionnel
5	Sur-humain (ou sensationnel)	Expert
6	Incroyable (ou illuminant)	Maître

Notez que les scores de caractéristiques et aptitudes ne peuvent excéder **4** pour un humain "standard" (non génétiquement, magiquement ou cybernétiquement modifié). Notez par ailleurs, que les PNJs "classiques" **ne disposent pas de Points de Destinée**.

Exemple : le meneur de jeu a besoin d'un malfrat « de base » pour un combat au contact. Il l'imagine modérément résistant (RES 2), hargneux (HAR 3) et au physique sportif (FOR 3 et COO 3), habitué aux combats (MEL 3) et compétent en Bagarre (niveau de compétence 3).

S'il avait voulu une « petite frappe », il aurait peut-être pris un niveau de compétence 2 (« Apprenti ») en Bagarre. S'il avait préféré un homme de main professionnel, il aurait pris un niveau de compétence 4 (« Professionnel »).

10.1.2 Personnages héros

Bien que rares, il existe des PNJ héros : les "grands méchants" ou autres PNJ principaux. Pour déterminer leurs caractéristiques et compétences, les règles de création de personnages s'appliquent, Points de Destinée compris.

10.2 Créatures non civilisées

Les créatures non civilisées ou animaux, n'ont pas d'Aptitudes (Education, Manipulation, Mêlée, Technique, Tir et Pilotage).

Lors d'un combat au contact, leur Potentiel de combat est calculé en additionnant leur Hargne (HAR) et leur compétence Arme Naturelle. Ce Potentiel de combat s'avère souvent redoutable en comparaison de celui d'un humain, même entraîné : les animaux sont des créatures qui doivent survivre sans l'aide d'outils et autres artefacts civilisés. Néanmoins, ils sont moins intelligents que les races civilisées, et l'utilisation de leur Potentiel de combat est moins avancé :

- tant que l'animal n'est pas blessé ou fortement impressionné, il utilisera son Potentiel entre Initiative et Attaque, mais ne placera que rarement des dés en Défense. Dans les caractéristiques de chaque animal se trouvent l'indication du nombre de dés qu'il utilise normalement (non blessé) pour son Initiative.
- en revanche, dès que blessé ou apeuré, il répartira son Potentiel entre Attaque et Défense dans une proportion de 50%/50%, et tentera de prendre la fuite s'il perçoit que son adversaire est plus redoutable qu'il n'y paraissait.

10.2.1 Chiens et Loups

Chiens de combat et Loups : Gros chien puissant, entraîné aux combats et aux conditions de vie rudes. Souvent utilisé comme supplétif

dans des unités canines par les formations martiales de toutes époques. Un Loup dispose des mêmes caractéristiques.

CHA 1 / COO 4 / DEX 1 / FOR 3 / HAR 4 / PER 5 / RES 3 / VOL 3
Acrobatie 2 / Athlétisme 4 / Armes Naturelles 5 / Furtivité 4 / Intimidation 3 / Natation 2 / Vigilance 6 / Survie 6
Morsure DOM +1 / Griffes DOM +0
Protection : 0
Vie : 12
Dés consacrés à l'initiative : 2

Chiens de compagnie (gros) : le gros chien de compagnie sait probablement se battre et il ne vaut mieux pas le taquiner, mais ce n'est néanmoins pas un malinois entraîné au combat dans une unité militaire...

CHA 2 / COO 4 / DEX 1 / FOR 2 / HAR 3 / PER 5 / RES 3 / VOL 2
Acrobatie 2 / Athlétisme 4 / Armes Naturelles 4 / Furtivité 4 / Intimidation 2 / Natation 2 / Vigilance 5 / Survie 3
Morsure DOM +1 / Griffes DOM +0
Protection : 0
Vie : 11
Dés consacrés à l'initiative : 2

10.2.2 Ours

Les grands ours bruns sont des grandes créatures puissantes et dangereuses dont il vaut mieux éviter de croiser les griffes.

CHA 2 / COO 3 / DEX 1 / FOR 6 / HAR 5 / PER 4 / RES 6 / VOL 3
Athlétisme 2 / Armes Naturelles 5 / Furtivité 2 / Intimidation 5 / Natation 2 / Vigilance 4 / Survie 6
Morsure DOM +1 / Griffes DOM +1
Protection : 0
Vie : 23
Dés consacrés à l'initiative : 2

10.2.3 Chevaux

Chevaux de traits et labours : infatigables et puissants, ce sont les compagnons du paysan.

CHA 1 / COO 2 / DEX 1 / FOR 5 / HAR 2 / PER 2 / RES 5 / VOL 3
Athlétisme 4 / Armes Naturelles 2 / Furtivité 2 / Natation 2 / Vigilance 2 / Survie 3
Sabots DOM+0
Protection : 0
Vie : 22
Dés consacrés à l'initiative : 1

Cheval de monte : plus agile et rapide, c'est le compagnon du coursier.

CHA 1 / COO 3 / DEX 1 / FOR 4 / HAR 2 / PER 3 / RES 4 / VOL 2
Athlétisme 4 / Armes Naturelles 2 / Furtivité 2 / Natation 2 / Vigilance 2 / Survie 3
Sabots DOM+0
Protection : 0
Vie : 20
Dés consacrés à l'initiative : 1

10.2.4 Tigres et panthères

De la famille des félidés, ces panthères et tigres font des adversaires redoutables pour tout chasseur.

CHA 1 / COO 4 / DEX 1 / FOR 3 / HAR 4 / PER 6 / RES 3 / VOL 3
Acrobatie 3 / Athlétisme 5 / Armes Naturelles 5 / Furtivité 5 / Intimidation 4 / Natation 2 / Vigilance 6 / Survie 6
Morsure DOM +1 / Griffes DOM +1
Protection : 0
Vie : 14
Dés consacrés à l'initiative : 3

Tigre à dents de sabre : légendaire animal, il forme le haut de la chaîne alimentaire dans l'écosystème qui l'héberge.

CHA 1 / COO 4 / DEX 1 / FOR 4 / HAR 4 / PER 6 / RES 3 / VOL 3

Acrobatie 3 / Athlétisme 6 / Armes Naturelles 5 / Furtivité 5 / Intimidation 5 / Natation 3 / Vigilance 6 / Survie 6

Morsure DOM +2 / Griffes DOM +1

Protection : 0

Vie : 15

Dés consacrés à l'initiative : 3

11 L'Expérience et évolution du personnage

Les Points d'Expérience (PX) matérialisent le vécu du personnage, appris en aventure ou par entraînement.

Ces points peuvent être investis pour augmenter ses caractéristiques et ses compétences.

11.1 Gains de points d'expérience

A la fin de chaque session de jeu, un petit pécule de Points d'Expérience est donné à chaque personnage.

Ce pécule varie de 0 à 5 points, avec une moyenne comprise entre 1 et 2 généralement pour une session de jeu (donc de 8 à 15 PX pour un gros scénario fait en 5 à 6 sessions de jeu).

L'élément qui sert de guide au meneur de jeu doit être centré autour de deux réflexions :

- la qualité du roleplay du joueur : de 1 point (joueur présent, mais sans plus) à 3 points (excellent roleplay toute la session)
- la richesse en enseignement pour le personnage des événements de la session de jeu : de 0 points (rien de particulier) à 2 points (de nombreux enseignements sur l'univers de jeu et sur la place du personnage dans cet univers)

Il est également possible de gagner des Points d'Expérience par entraînement : c'est bien plus long qu'une simple aventure, et limité en gain sur une année (de temps de vie du personnage) :

- un personnage qui s'entraîne seul (apprentissage auto-didactique) peut gagner 1 PX par période de 2 mois de travail solitaire.
- un personnage qui suit un entraînement régulier effectué dans de bonnes conditions peut obtenir 1 point par mois d'entraînement.
- dans tous les cas, un personnage ne peut, par entraînement, gagner plus de 2 fois son score de Volonté (VOL) par année.

Si le gain de Points d'Expérience par entraînement n'est pas très élevé, il peut néanmoins constituer un bon complément aux gains obtenus en aventures.

11.2 Augmentation de caractéristiques et aptitudes

Il faut 10 fois le score de la caractéristique (ou aptitude) à atteindre pour augmenter de 1 point le score d'une caractéristique (ou aptitude).

Exemple : Pour augmenter son score de Coordination qui est actuellement de 3, Jenny doit dépenser 40 PX (10*4).

11.3 Augmentation du niveau de compétence

Chaque compétence dispose d'une caractéristique qui est appelée **attribut directeur**.

Si le niveau de compétence visée par l'augmentation est supérieur au score de l'attribut directeur, l'augmentation de niveau de compétence est plus coûteuse que si le niveau de compétence visée par l'augmentation est inférieur ou égal à l'attribut directeur.

En effet, plus un personnage a du potentiel pour une compétence donnée, plus il peut progresser rapidement dans cette compétence.

- Si le niveau à atteindre est inférieur ou égal au score de l'attribut directeur de la compétence :
 - il faut 2 fois le niveau de compétence à atteindre pour augmenter de un niveau une compétence Ouverte.
 - il faut 3 fois le niveau de compétence à atteindre pour augmenter de un niveau une compétence Fermée.
- Si le niveau à atteindre est supérieur au score de l'attribut directeur de la compétence :
 - il faut 3 fois le niveau de compétence à atteindre pour augmenter de un niveau une compétence Ouverte.
 - il faut 4 fois le niveau de compétence à atteindre pour augmenter de un niveau une compétence Fermée.

Exemples : Jenny a un score de 3 en Coordination (COO), qui est l'attribut directeur de la compétence *Natation*. Elle dispose en revanche d'un score de 2 en Éducation (EDU), qui est l'attribut directeur de la compétence *Langue (anglais)*.

Pour augmenter son niveau de compétence de *Natation* qui est à 2, elle doit dépenser 6 PX (2*3).

Pour augmenter son niveau de compétence de *Langue (anglais)* qui est à 2, Jenny doit dépenser 12 PX (4*3).

13 Ce que vous trouverez dans V2-RPG Règles Avancées

Bien que la version **Règles de Base** soit complète et adaptée pour de nombreux rôlistes, certains préféreront toujours plus de réalisme et de détails. Pour ceux-là, la version **Règles Avancées** reprend les principes et mécanismes de la présente version et les enrichit de mécanismes pour élever le système de simulation à un niveau de détail plus réaliste et précis.

Au menu de ce que vous trouverez dans cette version Règles Avancées :

- la prise en compte des tailles de personnages : de 50 cms à 4m.
- plus d'options de combat : la portée des armes en corps à corps, les mouvements en combat, de nombreux coups spéciaux.
- plus de détails dans la gestion de la santé et guérison : la fatigue, la ténacité des agents pathogènes, les différents types de dommages (contondants, perforants, tranchants...).
- les règles d'interactions avec les PNJs, vous permettant de simuler les tortures, interrogatoires, tentatives de séduction ou négoce... ainsi que le dressage d'animaux.
- plus de caractéristiques d'équipements.
- Les bons usages à suivre pour adapter V2-RPG à différents environnements de jeu : antique ou médiéval, contemporain, futuriste, ...

Tout comme la version **Règles de Base**, la version **Règles Avancées** est placée sous la licence V2-RPG LICENCE, pour vous permettre de l'utiliser sans contrainte. Les deux versions sont disponibles sur le site du Studio Crossover Éditions.