

**Hoshikaze 2250**

**Adaptation sur le BaSIC Role-Playing System**

# Sommaire

1	Avant-propos : pourquoi BaSIC pour Hoshikaze ?	5
2	Entrez dans le jeu : créez votre personnage	5
2.1	Imaginez votre personnage en 2250 !	5
2.2	La feuille de personnage	6
2.3	Caractéristiques	6
2.4	Valeurs Dérivées	8
2.5	Compétences	9
2.6	Niveau	9
2.7	Liste des Compétences	10
2.7.1	Interaction	10
2.7.2	Perception	11
2.7.3	Dextérité	11
2.7.4	Physique	12
2.7.5	Savoirs	12
2.7.6	Combat	13
2.8	Espèce, Profession et compétences de départ	14
2.9	Equipement	14
2.10	Exemples de professions de départ	15
2.11	La touche finale : donner vie à son personnage !	16
3	Déroulement d'une partie	17
3.1	Le JdR, discussion et rôle des règles	17
3.2	Gestion du temps	17
3.3	Résolution des actions	18
3.3.1	La méthode : action, difficulté, bon sens, succès et échec	18
3.3.2	Le mécanisme de base : le jet de résolution	19
3.3.3	Jet de Compétences	20
3.3.4	Jet de Caractéristiques	20
3.3.5	Jet en Opposition	20
3.3.6	Combiner plusieurs Compétences et Caractéristiques	20
4	Le combat	21
4.1	Quand utiliser les règles de combat ?	21
4.2	Déroulement d'un combat	21
4.2.1	Le temps du combat	21
4.2.2	Initiative	21
4.2.3	Rangs d'Action	22
4.3	Le Tour de combat	22
4.3.1	Vue générale	22
4.3.2	Initiatives éventuelles	22
4.3.3	Déclaration d'intention	22
4.3.4	Mouvement	23
4.3.5	Actions	23
4.4	Résolution d'une attaque	24
4.4.1	Attaque	24
4.4.2	Défense : parade et esquive	24
4.4.3	Résolution des dégâts	24

4.5	Autres dommages physiques .....	25
5	Au-delà du scénario : les Campagnes .....	25
5.1	Jouer une Campagne .....	25
5.2	Repos et guérison .....	26
5.3	Expérience et augmentation des compétences .....	27
5.3.1	Principe.....	27
5.3.2	Fonctionnement .....	27
5.3.3	Entraînement .....	27
5.3.4	Augmenter une Caractéristique .....	28

**Partie III**  
**Système de Jeu**

# 1 Avant-propos : pourquoi BaSIC pour Hoshikaze ?

Le BaSIC Role-Playing System, édité par Chaosium, est l'un des systèmes de jeu les plus connus. Depuis 1980, il s'est présenté en plusieurs déclinaisons, selon les jeux qui l'ont utilisé et les adaptations qui en ont été faites. Actuellement, la version actuelle est la 2.0, uniquement disponible en Anglais chez l'éditeur original, Chaosium Inc.

L'adaptation pour Hoshikaze est partie de la version « Quickstart 2.0 » et tend vers la simplification pour une jouabilité optimale et une ambiance électrique, rappelant le rythme haletant des animés de SF. Nos objectifs ont été de fluidifier le jeu, de rendre plus dynamique l'interaction entre l'interprétation du personnage et les jets de dés, et enfin d'éviter autant que faire se peut les calculs lourds en cours de partie, spécialement durant les combats.

Pour ce faire, nous avons étudié plusieurs approches :

- Réduire le nombre de règles particulières modifiant une règle générale,
- Réduire le nombre de jets de dés nécessaires, particulièrement en combat,
- Transcrire sur la feuille de personnage tous les éléments utilisés lors du jeu,
- Privilégier les additions et soustractions aux multiplications et divisions.

Nous avons cependant maintenu des règles optionnelles permettant aux MJ et aux joueurs qui le souhaitent d'augmenter un peu le réalisme au détriment de la vitesse de jeu. Par ailleurs, il vous sera facile d'utiliser les règles initiales du BaSIC RPS, soit dans sa version QuickStart, soit dans sa version complète, si vous souhaitez détailler plus cet aspect du jeu. A vous maintenant de prendre de ces règles ce qui vous intéresse, voire de les adapter à votre style de jeu !

Les prochains paragraphes vous montreront d'abord comment créer votre personnage, puis comment utiliser les règles pour jouer ou faire jouer une partie, et enfin comment enchaîner plusieurs parties pour former un scénario plus long et jouer en campagnes.

## 2 Entrez dans le jeu : créez votre personnage

### 2.1 *Imaginez votre personnage en 2250 !*

La première étape dans la création d'un personnage est avant tout de se l'imaginer. Qui aurez-vous plaisir à jouer ? Il peut bien sûr vous ressembler, mais rien n'empêche non plus d'en faire votre exact opposé ! Il doit juste être adapté à l'univers Hoshikaze et au type de scénarios dans lequel vous souhaitez l'engager.

Par exemple, dans Hoshikaze, il n'existe pas de magie ni de pouvoirs psioniques, nous laisserons donc de côté dans ce livre les règles, qui existent dans le système BaSIC pour gérer ces aspects et vous ne pourrez pas jouer de magicien ou de psionique. A moins bien sûr que, par d'habiles tours d'illusion ou une utilisation subtile de la technologie, vous ne fassiez croire les gogos en l'existence de ces pouvoirs !

Par contre, il vous sera possible d'incarner un Spatien, ces personnes indépendantes qui ne foulent que rarement le sol d'une planète et méprisent ouvertement les Planétaires, prisonniers de leurs puits de gravité ! Par-delà la barrière des espèces, les Spatiens se reconnaissent entre eux et un Rith spatien est souvent plus proche d'un Marionnettiste spatien que de Rithai habitant sur une planète.

Bref, feuillotez la première partie, recherchez les descriptions qui vous enthousiasment et vous trouverez le personnage qu'il vous faut ! Une fois qu'il sera dans votre tête, il ne vous restera plus qu'à le transcrire en termes de règles, ce qui vous sera expliqué dans les paragraphes suivants...

## 2.2 La feuille de personnage

Votre personnage sera représenté dans le jeu par une feuille, qui vous accompagnera et vous servira chaque fois que vous aurez besoin de résoudre une action. Marquer toutes les informations qui le décrivent sur une feuille blanche pourrait faire l'affaire, mais la Feuille de Personnage fournie regroupe tout cela d'une manière plus lisible, identique pour chaque personnage. Cela peut permettre de donner la feuille au MJ s'il a besoin d'une information, voire de faire jouer votre personnage par un ami si vous ne pouvez pas venir à une partie !

La feuille de Personnage est représentée en Page NN. Elle est téléchargeable au format PDF sur le site Hoshikaze 2250.

## 2.3 Caractéristiques

Les caractéristiques sont un jeu de 7 valeurs représentant le potentiel inné du personnage. Elles peuvent être utilisées pour résoudre des actions assez génériques, ou lorsqu'aucune Compétence ne s'applique. Elles ne varient généralement pas ou très peu avec l'expérience.

Les 7 caractéristiques sont les suivantes :

Taille (TAI)	Masse du personnage plus que sa simple hauteur. Une grande taille peut dénoter un personnage grand et maigre comme quelqu'un d'obèse ou une très forte ossature.
Constitution (CON)	Résistance aux blessures et aux maladies. Entre dans le calcul des Points de Vie qui régissent les dommages en combat.
Force (FOR)	Stature physique du personnage et la manière dont celui-ci dirige et utilise sa puissance physique pour accomplir des prouesses.
Apparence (APP)	Manière dont les autres perçoivent le personnage. Inclut beauté, grâce et charisme. Plus l'Apparence s'éloigne de la moyenne, moins le personnage aura de chances de passer inaperçu dans une foule. S'applique à l'intérieur de l'espèce du Personnage, pour les relations interspécifiques, appliquer les bonus et malus correspondants à la situation.
Intelligence (INT)	Capacités cognitives du personnage. Ne mesure pas une quantité de connaissances, mais plus les aptitudes au raisonnement et à la résolution de problèmes, l'acuité intellectuelle et l'intuition.
Dextérité (DEX)	Mesure la coordination du personnage et sa rapidité. Base de l'Initiative et des compétences de combat.
Volonté (VOL)	Capacité du personnage de poursuivre ses objectifs en dépit des obstacles les plus terrifiants ou déstabilisants, incluant également une part de chance.

Les valeurs des caractéristiques varient généralement entre 3 et 18. Chacune des espèces possède sa propre échelle spécifique de caractéristiques.

### Caractéristiques courantes par espèce (Faible/Moyen/Fort) et jets de tirage

	<b>Changeforme</b>	<b>Humain</b>	<b>Rith</b>	<b>K'rinn</b>	<b>Marionnettiste</b>	<b>Sshaad</b>
<b>TAI</b>	<b>9/12/18</b> (2D4+1)x2	<b>9/12/15</b> 2D4+7	<b>18/21/24</b> 2D4+16	<b>6/9/12</b> 2D4+4	<b>2/3/5</b> (2D4+2)/2	<b>8/11/14</b> 2D4+7
<b>FOR</b>	<b>9/12/15</b> 2D4+7	<b>12/15/18</b> 2D4+10	<b>18/21/24</b> 2D4+16	<b>6/9/12</b> 2D4+4	<b>2/3/5</b> (2D4+2)/2	<b>12/15/18</b> 2D4+10
<b>CON</b>	<b>9/12/15</b> 2D4+7	<b>6/9/12</b> 2D4+4	<b>12/15/18</b> 2D4+10	<b>6/9/12</b> 2D4+4	<b>6/9/12</b> 2D4+4	<b>12/15/18</b> 2D4+10
<b>DEX</b>	<b>9/12/15</b> 2D4+7	<b>9/12/15</b> 2D4+7	<b>6/9/12</b> 2D4+4	<b>12/15/18</b> 2D4+10	<b>9/12/15</b> 2D4+8	<b>6/9/12</b> 2D4+4
<b>INT</b>	<b>9/12/15</b> 2D4+7	<b>12/15/18</b> 2D4+10	<b>9/12/15</b> 2D4+7	<b>12/15/18</b> 2D4+10	<b>15/18/21</b> 2D4+13	<b>7/10/13<sup>(1)</sup></b> 2D4+5
<b>VOL</b>	<b>9/12/15</b> 2D4+7	<b>6/9/12</b> 2D4+4	<b>12/15/18</b> 2D4+10	<b>9/12/15</b> 2D4+7	<b>15/18/21</b> 2D4+13	<b>12/15/18</b> 2D4+10
<b>APP</b>	<b>9/12/15</b> 2D4+7					

Certaines particularités s'appliquent selon l'espèce :

- (1) L'intelligence des Sshaads, plutôt basse au départ, s'augmente comme la Compétence associée et non comme une Caractéristique ordinaire. C'est ainsi que se forment les Maîtres !

Les personnages d'un Jeu de Rôle sont des héros. Pour cela, leurs caractéristiques sont souvent entre les limites Moyenne et Forte. Une caractéristique Faible aura un impact certain sur les possibilités du personnage et la manière de le jouer.

Pour définir les caractéristiques de votre personnage, il convient de procéder de la manière suivante :

- Tirez d'abord 7 jets de 2D4,
- Pour les résultats de 4 ou moins, tirez à nouveau le dé et gardez le meilleur,
- Répartissez les résultats entre les Caractéristiques selon vos choix,
- Pour chaque Caractéristique, appliquez l'échelle de l'espèce de votre personnage.

## 2.4 Valeurs Dérivées

Les Valeurs Dérivées sont des quantités dépendant des Caractéristiques et souvent utilisées par les résolutions d'action. Pour éviter de les recalculer à tout instant, elles sont donc mentionnées sur la Feuille de Personnage.

Elles sont au nombre de quatre :

Modificateur de Dommages	Plus un personnage est grand et fort, plus il fait de dommages lorsqu'il se sert d'une arme. Ce bonus s'ajoute donc aux dégâts d'une attaque réussie.	
	<b>FOR+TAI</b>	<b>Modificateur</b>
	2 à 12	-1D6
	13 à 16	-1D4
	17 à 24	0
	25 à 32	+1D4
	33 à 40	+1D6
	41 à 56	+2D6
Mouvement	<p>Cette valeur mesure le nombre de mètres qu'un personnage peut parcourir en un Tour de Combat. (10 secondes) à partir de l'immobilité.</p> <p>Pour un Humain standard, elle est de 10</p>	
Points de Vie	<p>Déterminent les dégâts que le personnage peut subir, en fonction de sa Taille et de sa CONstitution. Se calculent par <math>\frac{CON + TAI}{2}</math>, arrondi à l'entier supérieur.</p>	

## 2.5 Compétences

Une Compétence représente les chances qu'a le personnage de réussir une action spécifique dans un certain domaine. Une compétence est utilisée pour résoudre une action dont l'issue ne peut être décidée à l'avance. Par exemple, les Compétences « Sauter » et « Marchandage » s'appliqueront respectivement pour passer au-dessus d'un muret ou évaluer l'intérêt de ce fabuleux vaisseau que l'on vous propose pour un prix d'ami.

Les compétences sont décrites par des pourcentages de réussite. Un Personnage ayant 36% dans une compétence aura tout simplement 36% de chance de réussir à effectuer l'action décrite par la compétence.

Les compétences supérieures à 100%, très difficiles à atteindre, signifie que le personnage est capable de surmonter des situations extrêmement difficiles en gardant tout de même des chances significatives de réussite.

Certaines compétences sont définies comme ayant des spécialités, listées entre parenthèses. Chaque spécialité est une compétence particulière, qui doit être choisie et développée séparément. Appliquer une compétence spécialisée à une autre spécialité de la même compétence peut se faire, à la discrétion du MJ et moyennant des malus dépendant de l'éloignement des deux spécialités.

Certaines compétences sont accessibles à tout le monde à un faible niveau, pouvant aller de 0 à 25%. Ceci est dénoté sur la feuille de personnage par un chiffre entre parenthèses à côté du nom de la compétence. Il est à prendre en compte lorsqu'un personnage ne connaît pas une compétence, soit pour l'utiliser, soit pour l'augmenter.

Certaines compétences sont universelles, d'autres dépendent de l'univers du jeu. La liste ci-dessous, divisée en 5 grandes parties et classée par ordre alphabétique en Français à l'intérieur de chaque partie, est basée sur la liste originale de BaSIC QuickStart 2.0, adaptée à l'univers Hoshikaze. Par exemple, les compétences décrivant la magie ou les psioniques ont été retirées, car de telles notions n'ont pas cours dans Hoshikaze. Des spécialités telles qu'« Astrogation » ont été ajoutées et la description de certaines compétences, comme celles de « Connaissance », ont été modifiées en fonction de l'univers.

## 2.6 Niveau

Un Niveau issu d'un calcul à partir des compétences, a été ajouté afin de pouvoir évaluer rapidement un personnage. Il évolue au fur et à mesure que le Personnage prend de l'expérience et que ses compétences augmentent. Il se calcule en additionnant les niveaux de toutes les compétences que possède le personnage, selon le barème suivant, qui permet de lire les points de niveau par le simple chiffre des dizaines d'une compétence :

Valeurs	Description	Niveau	Création
Jusqu'à 29%	Néophyte/Amateur	0.0	25 % <sup>(*)</sup>
De 30% à 49%	Jeune diplômé	0.1	40 %
De 50% à 79%	Expérimenté	0.2	65 %
De 80% à 99%	Expert	0.5	-
Plus de 100%	Maître	Compétence/100	-

		arrondi : 1 <sup>ère</sup> décimale inférieure	
--	--	--	--

(\*) Selon compétence, le niveau de départ peut varier de 0 à 25%.

## 2.7 Liste des Compétences

### 2.7.1 Interaction

Ces compétences expriment la manière dont le personnage interagit avec le reste de la société. Cette catégorie inclue essentiellement des savoirs-être, des manières de communiquer et la connaissance approfondie de certains milieux.

Nom	Description
Baratin	Utiliser le bluff et la persuasion pour se sortir de situations délicates, généralement en temps limité. Un jet de <b>Baratin</b> prendra en compte la manière d'interpréter la discussion plus que les arguments cartésiens, au contraire de <b>Persuasion</b> .
Commandement	Direction d'un groupe pour accomplir des actions coordonnées.
Culture / Milieu social	Connaissance d'un milieu particulier. Permet d'être à l'aise avec ses interlocuteurs et de se souvenir d'éléments sur les comportements ou réactions auxquels s'attendre ou à adopter. Chaque milieu est une spécialité
Enseignement	Transmettre ses connaissances ou son savoir-faire. Voir les règles d'expérience pour son utilisation.
Investigation	Art d'extraire des informations de son environnement et de les interpréter.
Langue / Langue	Pratique d'une langue, pouvant aller de la simple communication basique à la maîtrise des tournures les plus complexes et de l'état d'esprit impliqué par cette langue. Chaque langue est une spécialité.
Marchandage	Négociation des prix d'un objet, à utiliser en jouant la négociation et à interpréter à la discrétion du MJ.
Persuasion	Utiliser la logique, la raison et les émotions pour convaincre une personne d'une action. Contrairement à <b>Baratin</b> , <b>Persuasion</b> repose sur des arguments que le Joueur devra exposer.
Stratégie	Analyse et utilisation de la situation pour établir une réponse optimale, souvent dans un contexte militaire ou politique, mais également industriel. Simulé dans le jeu par la fourniture d'indices ou d'éléments inconnus du joueur, mais que son personnage pourrait inférer de la situation.

## 2.7.2 Perception

Ces compétences décrivent la manière dont le personnage peut observer et prendre conscience de son environnement. Cela signifie aussi bien réagir à un événement imprévu ou concentrer son attention pour rechercher des détails spécifiques.

Nom	Description
Chercher	Utiliser ses sens pour interpréter des signes subtils. Permet de détecter des objets dissimulés ou des propriétés non triviales d'objets en évidence.
Intuition	Capacité à deviner les motifs et/ou pensées d'un autre personnage en interprétant les signes subliminaux qu'il peut émettre.
Orientation / Milieu	Utiliser une carte ou des repères naturels ou artificiels pour trouver son chemin. Chaque milieu est une spécialité.
Pister	Suivre les signes indiquant le passage d'un être vivant ou d'un véhicule.
Remarquer	Etre alerté par un événement imprévu. Cette compétence est souvent tirée de manière cachée par le MJ, qui n'avertit le joueur concerné qu'en cas de réussite.
Surveiller	Concentrer son attention sur un objet, une zone ou un être, afin de capter ses moindres mouvements. Englobe l'utilisation des propres sens du personnage et/ou de senseurs plus ou moins perfectionnés.

## 2.7.3 Dextérité

Ce groupe de compétence décrit des actions utilisant principalement la DEXtérité et l'habileté manuelle, utilisée dans le but d'abuser la perception des autres.

Nom	Description
Déguisement	Dissimuler son identité ou son apparence, voire même imiter quelqu'un d'autre, en utilisant des costumes, du maquillage et son propre talent d'imitation. Bien jouer le personnage imité donnera des bonus au jet de <b>Déguisement</b> .
Discrétion	Déplacement silencieux et furtif ou capacité à se cacher en restant immobile ou à dissimuler un objet, en utilisant l'environnement.
Dissimulation	Dissimuler un ou des objets de manière à les soustraire à l'attention. La réussite joue comme malus aux jets de <b>Chercher</b> pour trouver les objets dissimulés.
Illusion	Capacité de manipulation et de distraction permettant de faire croire à de petites illusions.

## 2.7.4 Physique

Ce groupe de compétence décrit des actions utilisant principalement la FORCE et la DEXTérité, basées sur les réflexes et la capacité physique.

<b>Nom</b>	<b>Description</b>
Pilotage	Conduire un véhicule dans des conditions difficiles. Chaque type de véhicules est une spécialité. Peut s'appliquer à un porteur vivant (typiquement le cas des Marionnettistes), à l'équitation sur un animal, à un véhicule piloté mécaniquement ou à un véhicule en interface neurale.
Grimper	Faire de l'escalade, passer par-dessus un mur ou un grillage, requerront cette compétence.
Lancer	Lancer un objet quelconque dans la direction d'une cible, sans nécessairement d'ailleurs d'intentions agressives.
Nager	Eviter de se noyer, se propulser et se guider dans l'eau.
Sauter	Sert à réussir un saut dangereux au-dessus d'un obstacle.

## 2.7.5 Savoirs

Ces compétences sont orientées vers l'application de savoirs complexes, qu'ils impliquent un travail essentiellement intellectuel ou manuel ou bien les deux.

<b>Nom</b>	<b>Description</b>
Art/Artisanat / Spécialité	Réalisation d'œuvres de qualité reconnue. Chaque art ou artisanat est une spécialité.
Evaluer	Juger de la valeur d'un objet, ou déterminer certaines de ses caractéristiques ou de son utilité, même si celle-ci ne sont pas apparentes.
Jeu / Jeu	Connaissance des règles de jeux variée et des chances et risques d'y participer. Peut même parfois permettre de gagner !
Premiers soins	Soigner des blessures mineures, dépend aussi du matériel médical disponible sur place.
Technologie	Utilisation et maintenance de machines, allant jusqu'à la réparation d'objets cassés ou démontés. Spécialités suggérées : électronique, mécanique, informatique, etc.

## 2.7.6 Combat

Ces compétences sont groupées car elles sont utilisées durant les combats. Sur la feuille de personnage, elles figurent dans un encadré spécifique, en face des armes auxquelles elles s'appliquent.

<b>Nom</b>	<b>Description</b>
Bagarre	Attaque sans arme en combat informel, peut également servir à effectuer des actions diverses en combat, selon description du joueur et à la discrétion du MJ.
Esquive	Mouvement rapide permettant d'éviter une attaque physique.
Parade	Se protéger d'un coup à l'aide d'une arme, un bouclier ou un objet de l'environnement.
Armes de contact	Utiliser une arme de contact pour attaquer.
Armes à distance	Utiliser une arme à distance.
Armes lourdes	Utiliser une arme lourde, d'appui ou d'artillerie.
Arts martiaux	Techniques avancées permettant d'augmenter fortement l'efficacité à main nue, avec des armes de contact ou à distance.

## 2.8 Espèce, Profession et compétences de départ

A la création d'un personnage, les compétences que celui-ci possède sont déterminées par trois facteurs : son espèce, sa profession et un choix totalement libre du joueur. Le système suivant est utilisé :

- Choisir l'espèce de son personnage parmi les 6 espèces jouables,
- Choisir la profession dans la liste fournie ou parmi celles proposées par le Meneur,
- Choisir la valeur des compétences listées pour l'espèce et le métier,
- Choisir des compétences supplémentaires.

C'est à ce moment que vous choisirez les spécialités de votre personnage, lui donnant ainsi à la fois une personnalité et une utilité dans le groupe. La répartition des compétences initiales se fait en trois phases :

- Choisir les domaines pour les compétences propres à l'espèce de votre personnage,
- Répartir **1.5 niveaux** dans les compétences **professionnelles**,
- Répartir **0.5 niveaux** dans des compétences **au choix**.

Les compétences professionnelles sont celles listées dans la description de la profession. Le joueur est libre de leur affecter **15%** ou la base de son espèce si elle est supérieure (0.0 niveaux), **40%** (0.1 niveaux) ou **65%** (0.2 niveaux), pourvu que le total se monte à **1.5 niveaux**. Une compétence laissée à 15% ou à la base de l'espèce dans cette phase indiquera une faiblesse dans l'expérience professionnelle du personnage, compensée par d'autres compétences indiquant une spécialisation.

Les compétences supplémentaires sont un mélange d'approfondissement des compétences déjà acquises, de développement personnel, de hobbies et centres d'intérêt, bref tout ce qui différenciera votre personnage des archétypes de son espèce et de sa profession. A ce titre, elles l'enrichissent et lui donnent de la profondeur, le rendant unique. Seule restriction : on ne peut mettre dans cette phase de compétences à 15%, il faut impérativement dépenser des niveaux pour attendre **40%** (0.1 niveaux) ou **65%** (0.2 niveaux), pour un total de **0.5 niveaux**.

L'affectation des compétences doit bien entendu rester en accord avec l'image que le joueur a en tête et qui le guide pour créer son personnage.

## 2.9 Equipement

L'équipement initial d'un personnage est de la plus haute importance : que serait un médecin sans son scanner portable ou un hacker sans son ordinateur ?

Une partie de l'équipement est donc inclus dans la description de la profession, le restant étant laissé au choix du joueur, dans des limites raisonnables. Au total, le personnage débutant dans l'aventure possèdera donc :

- Un jeu de vêtements appropriés à sa situation sociale,
- Une somme d'argent suffisante pour vivre quelques jours,
- Un petit objet personnel de quelque valeur,
- Les objets listés dans l'équipement de base de sa profession,
- Un exemplaire de toute arme personnelle dans laquelle le personnage a 51+%,
- Des objets supplémentaires selon la situation de départ, à la discrétion du MJ.

## 2.10 Exemples de professions de départ

Ci-après quelques exemples de professions possibles :

<p><b>Commerçant (OK)</b></p>	<p>Langue maternelle Langue (<i>au choix</i>) Culture (Affaires) Culture (Bureaucratie) Culture (<i>au choix</i>) Baratin Marchandage Persuasion Illusion Dissimulation Jeu (Spiraxy) Evaluer</p>	<p><b>Détective (OK)</b></p>	<p>Culture (Bureaucratie) Culture (Rue) Investigation Chercher Ecouter Remarquer Piloteage (<i>au choix</i>) Evaluer Bagarre Esquive Parade Armes de contact</p>
<p><b>Diplomate (cohérence : langues et cultures)</b></p>	<p>Langue (Maternelle) Langue (<i>au choix</i>) (x2)  Culture (<i>au choix</i>) (x3)  Commandement Baratin Marchandage Persuasion Psychologie Stratégie</p>	<p><b>Espion</b></p>	<p>Langue (Maternelle) Langue (<i>au choix</i>) Pister Chercher Intuition Investigation Discrétion Dissimulation Déguisement Bagarre Armes de contact Armes à distance</p>
<p><b>Hacker (OK)</b></p>	<p>Culture (Rue) Culture (<i>au choix</i>) Investigation Intuition Connaissance (<i>au choix</i>) Techno. (Cybernétique) Techno. (Informatique) Techno. (Electronique) Techno. (<i>au choix</i>) Bagarre Esquive Armes à distance</p>	<p><b>Ingénieur (cohérence : technos et connaissances)</b></p>	<p>Techno. (<i>au choix</i>) (x3)  Connaissance (<i>au choix</i>) (x3)  Piloteage (<i>au choix</i>) Enseignement Commandement Evaluer Intuition</p>

<b>Mécanicien</b> <b>(cohérence :</b> <b>pilotages et</b> <b>navigation)</b> <b>(OK)</b>	Culture (Rue) Culture ( <i>au choix</i> ) Marchandage Navigation (terrestre) Pilotage (générique) Artisanat ( <i>au choix</i> ) Connaiss. ( <i>au choix</i> ) (x2)	<b>Officier</b> <b>d'état-major</b>	Culture (Armée) Culture (Bureaucratie) Culture ( <i>au choix</i> ) Commandement Stratégie Connaiss. ( <i>au choix</i> ) Techno. ( <i>au choix</i> ) Bagarre Esquive Parade Armes de contact Armes à distance Culture (Armée) Culture ( <i>au choix</i> ) Navigation terrestre Pilotage (générique)
	<b>Pilote</b> <b>(cohérence :</b> <b>pilotages +</b> <b>technos +</b> <b>navigations)</b> <b>(OK)</b>		Techno. ( <i>au choix</i> ) (x4)
	Culture ( <i>au choix</i> ) Intuition Pilotage (générique) Navigation ( <i>au choix</i> ) (x2)		
	Pilotage ( <i>au choix</i> ) (x3)		
	Techno. ( <i>au choix</i> ) (x2) Bagarre Esquive		

## 2.11 La touche finale : donner vie à son personnage !

Les dés ne répondent pas à toutes les questions. Par exemple, rien n'indique de quel couleur sont les yeux, les cheveux, les écailles, la peau ou la fourrure de votre personnage. Il est donc maintenant temps de revenir à l'image que vous avez de lui. Cherchez d'où il vient, comment il se comporte, son apparence, ses motivations, et écrivez-lui une petite histoire personnelle. Plus finement vous connaîtrez votre personnage, plus vous aurez de facilités pour l'incarner dans le ton juste !

Ces éléments doivent être décidés en accord entre le joueur et le MJ, en respectant et en explicitant ses caractéristiques, ses compétences et tout ce qui vient d'être créé à son sujet dans les paragraphes qui précèdent. Vous veillerez par exemple à ne pas donner à un personnage ayant une faible APParence un passé de séducteur, ou bien il faudra trouver une explication à son lamentable état actuel ! Un personnage destiné à un scénario unique sera moins détaillé qu'un créé pour une campagne. Par ailleurs, les Joueurs et le MJ veilleront à garder l'équilibre entre les personnages, sans les limiter par des biographie trop tranchées.

A vous de créer pour votre personnage une biographie dans laquelle vous vous sentirez à l'aise, tout en gardant le sens de la mesure. Une fois cette étape terminée, vous aurez en face de vous un personnage, qu'il vous appartient maintenant d'incarner !

## **3 Déroulement d'une partie**

### **3.1 *Le JdR, discussion et rôle des règles***

Une session de Jeu de Rôle est pour l'essentiel un dialogue entre les joueurs et le MJ, ponctué d'actions qui nécessitent d'utiliser les règles de jeu pour savoir si elles réussissent ou échouent, ainsi que les conséquences de ces succès et de ces échecs.

L'objectif d'une partie est de faire avancer les personnages dans l'histoire. Les deux principaux points qui vont nécessiter les règles de jeu sont la gestion du temps et la résolution des actions incertaines.

### **3.2 *Gestion du temps***

Le temps du JdR est principalement celui de la narration. Seules les péripéties intéressantes pour le scénario devront être détaillées.

Prenons par exemple ce voyage monotone de Sanctuary à Nouvelle-Mars, pendant lequel vos personnages ont dormi pendant quatre semaines dans un cargo cryogénique. Il sera évoqué en quatre phrases par le MJ, qui vous dira simplement : « Vous vous réveillez avec une effroyable migraine. On vous l'avait bien dit, la sortie du sommeil cryogénique peut être terrible dans les petits cargos pas chers ! L'équipage, sans aucune pitié pour votre état lamentable, vous extrait des caissons, vous somme de vous habiller au plus vite et vous pousse sans ménagement vers la navette de descente atmosphérique. Vingt minutes plus tard, vous voilà sur Nouvelle Mars ! ».

Par contre, pour le retour, qui aura duré cinq jours de moins que l'aller, vous avez choisi de voyager éveillés, ce qui vous oblige à vous louer comme pilotes mercenaires pour payer le voyage, beaucoup plus cher. Or, votre navire sera confronté à des pirates, ce qui vous permettra d'acquérir un vaisseau et de recruter quelques membres d'équipage, après des heures d'angoisse, des combats acharnés et une négociation délicate. Jouer tout ceci vous prendra bien trois parties, soit presque une dizaine d'heures de jeu !

### 3.3 Résolution des actions

#### 3.3.1 La méthode : action, difficulté, bon sens, succès et échec

La plus importante question d'un jeu de rôle, lorsqu'un personnage tente une action dont l'issue est non triviale, est « Est-ce que j'y parviens ou non ? ». Celle qui vient juste après est « De quelle ampleur est ce succès ou cet échec ? ».

Les règles de résolution d'action sont là pour répondre à ces deux questions. Elles impliquent les compétences, les caractéristiques, parfois d'autres facteurs. Mais surtout, elles doivent être appliquées avec parcimonie, en utilisant le bon sens.

Voilà donc comment il convient de résoudre une action :

**1/ Les enjeux sont-ils importants ?** Si l'action n'entraîne pas de conséquences sur le déroulement du scénario, le MJ peut indiquer comment elle se déroule, sans jet de dés,

**2/ L'action est-elle impossible ou immanquable ?** Dans ce cas, elle échoue ou réussit automatiquement, sans jet de dés. Sinon, elle requiert un jet de résolution (§3.3.2), avec une difficulté évaluée par le MJ, qui interprète également le résultat du jet afin de l'insérer dans l'histoire en cours,

**3/ L'action est-elle l'application claire d'une compétence ?** Dans ce cas, le jet requis se fait sous cette compétence (§3.3.3). Sinon, on utilise un jet de la caractéristique la plus proche pour remplacer la compétence (§3.3.4). Des règles optionnelles, à appliquer au gré du MJ, permettent aussi de combiner à l'infini compétences et caractéristiques, au prix que quelques calculs, qui ralentissent hélas le jeu,

**4/ L'action est-elle une opposition ?** Dans ce cas, la compétence ou la caractéristique utilisée est opposée à une compétence ou une caractéristique d'un autre personnage, d'un animal ou d'un objet (§3.3.5).

**5/ Enfin, le joueur souhaite-t-il agir avec panache ?** Dans ce cas, l'utilisation de points de Style peut lui donner des bonus (§3.3.6), *à condition* qu'il décrive la manière dont il souhaite réaliser l'action projetée et que cette description montre un certain panache, dont l'estimation est laissée à la discrétion du MJ.

On ajoutera aussi que certaines compétences vont être testées par le MJ sans le dire aux joueurs, n'avertissant ceux-ci que du résultat apparent du jet. Par exemple, un jet d'*Ecouter* permettra à un personnage qui monte la garde d'entendre de furtifs bruits de pas s'approchant du groupe endormi, mais s'il échoue, le MJ ne dira rien au Joueur et son personnage ne se doutera de rien avant de sentir sur son cou l'acier froid d'une lame !

*Ruse de MJ* : ceci peut par ailleurs vous permettre de faire monter l'ambiance, le bruit des dés lancés hors de vue des Joueurs leur faisant supposer un danger potentiel. Même si vous n'anticipez aucun danger immédiat, vous avez le droit de garder vos Joueurs en éveil ! Ne pas en abuser cependant, au risque de lasser les Joueurs.

### 3.3.2 Le mécanisme de base : le jet de résolution

Tous les jets de résolution d'une action sont des dés de pourcentages (D100). Comme il existe peu de dés à 100 faces et qu'ils ne sont pas pratiques à lire, on jette plutôt deux dés à dix faces (D10) en désignant au préalable lequel représentera les dizaines et lequel les unités. On obtient donc un nombre à deux chiffres représentant un pourcentage. Un résultat de 01 représente 1%, 37 représente 37% par exemple, tandis que 00 représente 100%.

Sur un jet de pourcentage, il faudra toujours faire *petit*. C'est pourquoi on appelle cela « faire un jet *sous* une compétence ». Par exemple, lorsque la chance de réussir est égale à 28%, un jet de 01-28 est un succès, un jet de 29-00 un échec.

Entre impossible et inmanquable, les actions peuvent être de niveaux de difficulté divers. On comptera cela par des modificateurs, à estimer par le MJ. Pour des raisons de simplicité, il est d'usage de graduer ces modificateurs de 10 et 10, avec les indications suivantes :

Difficulté	Modificateur
Extrêmement difficile	-50
Assez difficile	-20
Normale	0
Assez facile	-20
Extrêmement facile	-50

Déterminer la marge de succès ou d'échec est simple : il suffit de soustraire le résultat du dé de la compétence. Généralement, on n'utilise qu'une approximation pour limiter les calculs, et le MJ interprète le résultat en fonction de la situation.

Un jet exceptionnellement bas a un effet sans commune mesure avec un succès normal : on appelle cela un succès critique. Le résultat exact est généralement laissé à l'appréciation du MJ, sauf en combat, où un critique entraîne des effets décrits dans les paragraphes appropriés des règles de combat.

Un échec critique est aussi possible sur un jet exceptionnellement haut. Il entraîne pareillement des résultats généralement laissés à l'appréciation du MJ, mais toujours lourds de conséquences pour le personnage. Comme pour les réussites critiques, les règles de combat gèrent plus rigoureusement les échecs critiques.

La table suivante décrit les réussites et échecs critiques :

Niveau de la Compétence	Réussite critique	Echec critique
0.0	01	96-00
0.1	01-02	97-00
0.2	01-03	98-00
0.5	01-04	99-00
1.0 et plus	01-05	00

### 3.3.3 Jet de Compétences

Le plus simple des jets de résolution est le Jet de Compétence. Il s'agit de jeter un D100 sous la compétence que le joueur souhaite faire utiliser à son personnage, modifiée par le MJ selon la difficulté. Toutes les règles générales vues plus haut s'appliquent.

Le choix de la compétence à utiliser est laissé à l'initiative du joueur et du MJ, qui doivent se mettre d'accord. Généralement, cela ne pose pas de problème. Sinon, le dernier mot revient au MJ.

### 3.3.4 Jet de Caractéristiques

Parfois, aucune compétence ne s'applique à une action, mais celle-ci dépend plutôt d'une Caractéristique. On utilise alors la caractéristique choisie, multipliée par 5. Ce score est marqué à côté de chaque caractéristique sur la feuille de personnage, pour référence rapide lors du jeu.

### 3.3.5 Jet en Opposition

Dans certains cas, une action oppose deux adversaires. L'action est vue du côté de l'adversaire actif, ou attaquant en combat, tel Uke dans les arts martiaux japonais. Son opposant est passif ou réactif, le défenseur en combat, Tori en arts martiaux.

On sélectionnera alors pour chacun des deux adversaires une Compétence ou une Caractéristique représentative de son rôle dans l'action. On pourra par exemple avec un jet d'*INT contre INT* dans une discussion ou un jet de *FOR contre FOR* en bras de fer. Mais un PnJ pourra aussi répondre à une tentative de *Persuasion* par son *INTelligence*.

Le principe est qu'à valeurs égales, l'action a 50% de chances de succès. Cette chance se modifie en fonction de la différence entre la valeur d'attaque et la valeur de défense. Au final, la formule suivante s'applique :

$$50 + \text{Actif} - \text{Passif}$$

### 3.3.6 Combiner plusieurs Compétences et Caractéristiques

Parfois, pour effectuer une action, un ou plusieurs personnages pourront combiner plusieurs Compétences et Caractéristiques en travaillant en groupe.

Il convient d'abord de savoir si les personnages peuvent combiner leurs compétences. Cela est défini par la situation. Il s'agit de savoir, en utilisant le bon sens, si les personnages peuvent joindre leurs forces, si des circonstances physiques (place, agencement) ou intellectuelles (degré de compréhension, informations disponibles) les en empêchent, voire les feront se gêner mutuellement.

Par exemple, si 4 personnages entrent dans une pièce pour la fouiller, selon la taille de la pièce, le MJ pourra alors dire « Seuls 2 d'entre vous peuvent fouiller efficacement ». S'ils insistent, la présence du 3<sup>ème</sup> et du 4<sup>ème</sup> donnera des malus à l'action finale. Par contre, pour fouiller une grande pièce, pas de gêne et le MJ est libre de faire un seul jet combiné ou 4 jets individuels, selon l'ambiance qu'il souhaite créer.

Dans le cas d'un jet combiné, la Compétence/Caractéristiques la plus forte sera utilisée comme base. Chaque Compétence/Caractéristiques supplémentaire sera ajoutée à 1/5 de son pourcentage, chaque division étant arrondie à l'entier supérieur. On ne peut ajouter ainsi que

des Compétences/Caractéristiques supérieures ou égales à 30%, soit 0.1 niveaux. Plus faible, la Compétence/Caractéristique est considéré comme insuffisante pour réellement aider un professionnel.

## **4 Le combat**

### **4.1 Quand utiliser les règles de combat ?**

Le combat est souvent inévitable, crucial dans une aventure, mais peut aussi se révéler très meurtrier, spécialement dans le contexte Hoshikaze 2250. Il est donc essentiel de savoir précisément qui fait quoi, quand, comment et pour quel résultat. C'est pourquoi les règles de combat sont plus précises mais aussi plus lourdes que les règles de résolution ordinaires.

En conséquence, le combat est lent à résoudre et peut casser le rythme de la narration. Il est donc essentiel que le MJ réponde aux deux questions suivantes :

- Quand faire jouer un combat est pertinent, quand et comment l'éviter ?
- Comment faire en sorte que le combat ralentisse le moins possible la narration ?

L'essentiel des règles de combat décrites ici est pensé dans ce but. Ces règles sont adaptées du système QuickStart 2.0 du BaSIC RolePlaying System, encore simplifiées afin de privilégier la rapidité et la jouabilité, certes parfois au détriment du réalisme. Les joueurs et les MJ qui souhaitent jouer de manière plus simulationniste auront avantage à se reporter à BaSIC 2.0, QuickStart, voire à BaSIC 2.0 Edition Complètes, qui lui fourniront des règles plus réalistes.

### **4.2 Déroulement d'un combat**

#### **4.2.1 Le temps du combat**

Un combat se déroule vite. Très vite ! Souvent, tout est fini en quelques minutes, après un enchaînement d'actions rapides comme l'éclair. C'est pourquoi dans le système BaSIC, il est décomposé en unités élémentaires : les Tours de Combat, ou simplement Tours, qui comprennent chacun 12 secondes, soit 5 Tours par minute.

La règle générale est d'effectuer une seule action par personnage et par tour. Néanmoins, des actions supplémentaires sont possibles, moyennant des malus sévères : -30% par action supplémentaire.

#### **4.2.2 Initiative**

A l'intérieur d'un Tour, les actions se succèdent dans un ordre précis. Déterminer cet ordre utilise l'Initiative.

Chaque personnage engagé dans un combat agit avec une certaine vitesse, qui dépend de sa DEXtérité et de circonstances aléatoires du combat. C'est pour cela que l'on utilise un système d'initiative, qui permet d'ajouter une part d'aléatoire et de ne pas avantager systématiquement les mêmes personnages. Cependant, au lieu de relancer une initiative à chaque tour comme dans les règles BaSIC initiales, on choisit pour favoriser la rapidité du jeu de tirer l'initiative en début de combat et de permettre aux joueurs d'utiliser leurs compétences pour la remettre en jeu à leur gré.

En début de combat, chaque personnage a donc un jet d'Initiative qui suit la formule :

$$\text{DEX} + 1\text{D}6$$

En cours de combat, un joueur peut, à l'aide d'un jet de « Bagarre » et d'une description adéquate de ce qu'il essaie de réaliser, relancer son jet d'initiative pour la suite du combat. La marge de réussite lui donnera 1 point de bonus par 10% de réussite, arrondi au point supérieur.

### **4.2.3 Rangs d'Action**

L'Initiative d'un personnage est par définition le Rang d'Action auquel il effectuera sa première action à chaque tour. Chacune des éventuelles actions supplémentaires sera effectuée à un rang d'initiative réduit de 5 par rapport à la précédente, et ce tant que le rang de l'action souhaitée reste supérieur ou égal à 0

Attention, un Tour ne comporte donc pas un nombre déterminé de Rangs d'Action ! Il s'agit juste d'une mesure **relative** de l'ordre dans lequel agissent les différents protagonistes.

## **4.3 Le Tour de combat**

### **4.3.1 Vue générale**

Chaque tour est joué de la même manière :

- Initiatives éventuelles,
- Déclaration d'intention,
- Mouvement,
- Résolution des actions.

### **4.3.2 Initiatives éventuelles**

Si le Tour est le premier du combat, chaque personnage, PJ ou PnJ, tire 1D6 et l'ajoute à sa DEXtérité. Il note le résultat obtenu, qui sera son initiative.

Dans le cas contraire, le MJ vérifie si des personnages ont effectué des actions leur donnant droit de tirer à nouveau leur Initiative. Dans l'affirmative, chacun des personnages concernés tire 1D6, y ajoute sa DEXtérité et ses éventuels bonus. Le résultat remplace son Initiative pour la suite du combat.

### **4.3.3 Déclaration d'intention**

Les joueurs et le MJ annoncent ce qu'ils comptent faire effectuer à leurs personnages respectifs.

Seuls les attaques et les mouvements sont à annoncer. Après l'annonce d'une attaque et jusqu'à ce que l'attaquant lance son jet d'attaque, le défenseur peut à tout moment annoncer qu'il pare ou esquive.

Ces annonces se font par initiative décroissante. Généralement, le MJ note en début de combat les noms des personnages et leur initiative et modifie cette table lorsqu'un personnage change son initiative. Il fait alors à chaque tour un appel de chaque personnage par initiative décroissante. Au sein d'un rang d'initiative, peu importe l'ordre dans lequel les actions sont déclarées. Elles auront lieu simultanément et les dégâts seront résolus d'un seul bloc à la fin du rang d'initiative.

#### 4.3.4 Mouvement

Tout personnage non directement engagé en combat rapproché peut se déplacer de 30 m maximum par tour, sans agir.

S'il décide d'agir, le déplacement précédera son action et comptera pour une action complète par tranche de 10 m :

Déplacement	Initiative	Malus
0 à 9 m	-5 RA	-30%
10 à 19 m	-10 RA	-60%
20 à 30 m	-15 RA	-90%

#### 4.3.5 Actions

De la même manière que pour la déclaration d'intention, les protagonistes agissent par rang d'initiative décroissant et les actions ayant lieu au même rang d'initiative sont résolues simultanément.

Généralement, une action est :

- Une attaque,
- Un jet de Bagarre pour modifier les conditions tactiques du combat,
- L'utilisation d'une compétence dont l'exécution ne prend que quelques instants.

Une attaque est résolue en trois phases. L'attaquant lance son jet d'attaque et détermine son succès. Puis le défenseur lance éventuellement son jet de parade ou d'esquive et en détermine la réussite. Ensuite, les dégâts sont résolus et appliqués. Tant qu'une attaque n'a pas été entièrement résolue et ses éventuels dégâts calculés, on ne passe pas à l'attaque suivante, même si celle-ci se situe au même rang d'action et est donc simultanée. Par contre, l'ensemble des dégâts survenant lors d'un Rang d'Action est appliqué simultanément lorsque toutes les actions du Rang ont été résolues. Cela peut modifier la suite du Tour, par exemple si un personnage plus lent est blessé au début du Tour et se voit attribué des malus.

Un jet de Bagarre pour modifier l'initiative donne lieu à une description de la part du joueur, par exemple « Je contourne la table et je viens me placer derrière la mêlée, ce qui me donne plus d'opportunités dans mes prochaines attaques ». Le MJ et le joueur se mettent d'accord si il s'agit d'accorder au personnage des bonus pour certaines actions au(x) tour(s) suivant(s) ou bien de simplement l'autoriser à tirer de nouveau son initiative pour la suite du combat.

Utiliser une compétence en combat nécessite que celle-ci puisse s'exécuter en quelques instants. Ainsi, crocheter une serrure prendra plusieurs tours, que décomptera le MJ et à l'issue desquels le jet de compétence sera effectué. Par contre, utilise un jet de Sauter ou de DEXtérité pour franchir la salle suspendu à un lustre, où à un monofilament, car nous sommes en Space-Op' ! est une action quasi-instantanée, qui tient dans un tour de jeu.

## **4.4 Résolution d'une attaque**

### **4.4.1 Attaque**

Le jet d'attaque est un jet de compétence ordinaire, sous la compétence correspondant à l'arme utilisée. Des modificateurs peuvent être éventuellement adjoints à ce jet, à la discrétion du MJ, généralement pour prendre en compte les actions du tour précédent.

### **4.4.2 Défense : parade et esquive**

Une défense est, soit une parade, soit une esquive. Elle peut être déclarée entre le moment où l'attaquant déclare son attaque et celui où il lance le jet d'attaque. Dès lors que le résultat de l'attaque a été annoncé, il n'est plus possible d'annoncer une défense. Une seule défense est possible par attaque. Elle est effectuée en même temps que l'attaque qu'elle tente de contrer.

Le nombre de défenses effectuées dans un tour n'est pas limité. Par contre, si une défense ne compte pas pour déterminer les rangs des autres actions du personnage, elle le handicape cependant et ajoute un malus d'action supplémentaire aux actions qui la suivent, y compris les défenses suivantes.

Pour parer ou esquiver, il est nécessaire de voir arriver l'attaque. Il est impossible de parer ou d'esquiver une arme à feu ou à énergie. Une arme de lancer manuelle, par exemple javelot, fronde ou flèche, peut être parée ou esquivée à -30%, en raison de la grande vitesse d'arrivée d'une telle arme, qui laisse peu de temps à la cible pour réagir.

### **4.4.3 Résolution des dégâts**

Les dégâts d'une attaque se résolvent de la manière suivante :

- Tirer le jet de dégâts en fonction du résultat du jet d'attaque,
- Soustraire les dégâts parés ou esquivés en fonction du jet de défense,
- Soustraire les dégâts amortis par l'armure,
- Appliquer les dégâts restants.

Le Jet de Dégâts est défini par l'arme utilisée. Il peut utiliser des dés particuliers, les D4, D6, D8, D10, D12, D20 étant les plus courants et leur additionner des dégâts fixes. On ajoutera à ce jet de dégât le modificateur de dommages de l'attaquant. Même si ce dernier est négatif, la valeur finale peut dans de rares cas être nulle, mais jamais négative.

Si une parade ou une esquive a été réussie contre cette attaque, on soustrait d'abord des Dégâts les dégâts parés ou esquivés :

- Parade : Points de Parade de l'arme ou du bouclier utilisé pour parer.
- Esquive : 1 pt/10% de réussite de l'esquive, arrondis à l'entier supérieur.

Les dégâts sont ensuite amortis par l'armure. On retire au plus le nombre de Point de Protection de celle-ci.

Lorsque toutes les actions du Rang d'Action sont effectuées, les dégâts sont appliqués. Après soustraction de la défense puis de l'armure, ils sont soustraits aux Points de Vie du défenseur. Si ce dernier se retrouve à 2 PV, il tombe dans l'inconscience pour une durée de 1D6 heures ou jusqu'à ce qu'un autre personnage le réveille. S'il tombe à 0 ou moins, il meurt. Dans des conditions ordinaires, un personnage récupère 1D3 PV par semaine, jusqu'à regagner son niveau normal.

## 4.5 Autres dommages physiques

Dans le paragraphe précédent, nous avons vu les blessures infligées par attaque avec une arme. Mais il existe bien d'autres manières pour un personnage de subir des dommages physiques. Voici les plus importantes.

**Chute :** lorsqu'un personnage tombe, il subit 1D3 de dommage par 3 m de chute, le nombre de dés étant arrondi à l'entier supérieur. Par exemple, un personnage qui tombe de 7 m subira 3D3 de dommages.

**Feu :** un personnage entièrement enveloppé par un feu perd 1D6 PV par tour de combat. Pour une simple flamme qui ne l'enveloppe pas complètement, les dommages sont à atténuer par le MJ. Un personnage qui a perdu plus de la moitié de ses points de vie par le feu perd 1D6 de charisme.

**Noyade :** Lorsqu'un personnage ne peut plus respirer (nage en apnée, maintenu sous l'eau, gaz toxique...) il doit réussir au premier tour de combat un jet de CONstitution x10, au second CON x9, au troisième CON x8. A chaque tour de combat supplémentaire, le multiplicateur diminue d'une unité jusqu'à demeurer à CONx1 au-delà du dixième tour. Le personnage perd 1D6 de dégât par échec.

**Poison :** un poison possède les paramètres suivants :

- Une Virulence, qui exprime sa capacité à pénétrer les défenses de l'organisme,
- Un temps d'effet, qui peut varier de la seconde à plusieurs jours, voire semaines,
- Des effets si la victime résiste au poison,
- Des effets si la victime y succombe.

Les effets peuvent être décrits de manière littéraire et comporter des conséquences quantifiées, par exemple des dommages en PV, des pertes temporaires ou définitives en attributs ou une multitude d'autres effets indésirables.

Chaque fois qu'un intervalle de temps d'effet passe, le personnage doit faire un jet de CONstitution contre la Virulence du poison. S'il réussit ce jet, il résiste au poison. S'il le rate, il y succombe. Les conséquences sont ensuite gérées par les règles classiques et le MJ.

**Maladie :** une maladie est gérée comme un poison, mais avec un cycle de vie défini par des niveaux d'effets de plus en plus forts, pouvant aller jusqu'à la mort. A chaque intervalle de temps, une réussite au jet de CONstitution contre Virulence est interprétée comme une rémission, soit une descente d'un niveau de gravité, alors qu'un échec entraîne une aggravation de l'état du malade, ce qui se traduit par la montée d'un niveau de gravité.

## 5 Au-delà du scénario : les Campagnes

### 5.1 Jouer une Campagne

Si vous avez commencé à jouer dans une Convention ou aux journées portes ouvertes d'un Club, vous avez pu jouer une partie pas trop longue, avec des personnages pré-tirés parmi lesquels vous avez choisi le votre. Mais maintenant, vous avez envie de replonger régulièrement dans l'univers Hoshikaze 2250. Vous allez donc rejoindre un groupe, peut-être même en fonder un si vous êtes plusieurs, pour jouer des Campagnes. Au moins une, pour commencer !

Alors, quelle est la différence d'avec un scénario isolé ? Elle est tout simple : vos personnages vont vivre plusieurs années de leur vie et vous allez les accompagner dans cette aventure, les faire progresser, parfois discuter avec le MJ pour savoir ce qui se passe entre deux scénarios, bref vos personnages vont prendre une ampleur, une vie bien plus complexe et riche.

Le lien entre les scénarios se fait par des accroches que le MJ aura laissées dans le dernier scénario. Cet objet mystérieux que vous avez récupéré, il va vous falloir investiguer dessus et savoir pourquoi tant de gens veulent se l'approprier ! Cet adversaire sournois qui s'est esquivé au dernier moment avec un rire diabolique, vous n'avez certainement pas fini de le rencontrer ! Cette information que vous avez extrait à grand-peine de la base de données de l'astéroïde pirate avant que celui-ci ne soit réduit en petits cailloux, elle vous aura informé qu'une menace plus grande encore est en préparation de l'autre côté du système ! Voilà autant de pistes que vos personnages pourraient suivre si vous leur en donnez l'occasion et que le MJ se fera une joie de mettre en scène lors de la prochaine partie.

Entre deux parties, les joueurs se reposent, mais aussi leurs personnages. Ceux-ci ont combattu, ont affronté des difficultés et surmonté des obstacles. Un temps de repos leur sera bienvenu pour panser leurs blessures et soigner les éventuelles maladies qu'ils auraient pu contracter.

Mais pour autant, ils ne resteront pas inactifs. Entre deux aventures, ils auront le loisir de s'entraîner, de faire le point sur ce qu'ils ont appris de leur dernière aventure et donc d'augmenter leurs compétences. Des passages acharnés et répétés sur les appareils d'une salle de musculation ou dans une bibliothèque pourraient même leur permettre, avec beaucoup plus de difficultés, d'augmenter leurs attributs.

Les règles que vous allez trouver ci-après traitent de ces deux points : santé et expérience. Pour le reste, c'est en discutant avec votre MJ que tout se passera. En effet, le temps qui se passe entre deux aventures est également idéal pour que les joueurs puissent évoquer leurs personnages et la manière dont ils pourraient évoluer à plus long terme : donnez à vos personnages leur « plan de carrière » ! Dans cette optique, des mini-scénarios solos peuvent même être joués rapidement entre le MJ et un joueur. Approfondissement de la biographie, retour sur des événements, jeux psychologiques, implication du personnage dans des intrigues hors les scénarios, mais qui pourraient les rejoindre d'ici plusieurs parties, tout cela est possible !

## **5.2 Repos et guérison**

Un personnage guérit généralement 1D3 points de vie par semaine de temps de jeu. S'il est alité et mis au repos complet, sa récupération sera accélérée et passera à 1D6 points de vie par semaine. Dans un hôpital moderne disposant de tous les soins appropriés, il récupèrera 2D6 points de vie par semaine.

La compétence « Secourisme » aide à soigner les blessés. Un jet réussi permet de récupérer ou faire récupérer 1D6 point de vie, ou 1D6+2 en cas de réussite exceptionnelle. En cas d'échec critique le personnage perd 1D3 point de vie. Un seul jet par jour est possible sur le même patient.

Un jet de « Médecine » réussi permet de redonner 1D6 points de vie à un blessé, de diminuer d'un niveau les effets d'une maladie ou d'annuler ceux d'un poison. En cas d'échec, il ne

provoque pas de dégât, sauf en cas d'échec critique, qui inverse les résultats (-1D6, +1 niveau de gravité, effets du poison doublés). Un seul jet par jour est possible sur le même patient.

## **5.3 Expérience et augmentation des compétences**

### **5.3.1 Principe**

Lorsqu'un personnage réussit à utiliser ses compétences dans une situation délicate, celles-ci doivent avoir une chance d'augmenter par l'expérience. Sur la feuille de personnage, à côté de la valeur de chaque compétence figure une petite case à cocher. Lors d'une partie, la première fois qu'un personnage réussit un jet de compétence dans des circonstances stressantes, le joueur coche cette case, indiquant par là que son personnage peut avoir appris quelque chose de la situation à laquelle il a été confronté.

Les règles suivantes précisent l'utilisation de ce mécanisme :

- La validité de ce mécanisme dépend du caractère difficile et stimulant de la situation. Utiliser une compétence dans un environnement connu et répétitif ne permet d'apprendre rien de neuf. De même, l'utiliser sans un réel enjeu ne représente pas un défi.
- Une seule coche est permise par compétence et par partie. Les utilisations subséquentes de la compétence n'apportent rien au personnage.
- Chaque spécialité compte pour une compétence et possède sa propre case à cocher, indépendante des autres spécialités de la même compétence.
- Utiliser une compétence avec un modificateur de +30 ou plus implique un niveau de facilité confinant à la routine, qui ne permet donc pas d'apprendre de son action.

### **5.3.2 Fonctionnement**

A la fin de chaque aventure ou lorsqu'il décide que les personnages ont le loisir de réfléchir sur leur expérience, par exemple lors d'une période de repos entre deux missions pour des soldats ou des mercenaires, le MJ accorde à chaque joueur la possibilité d'effectuer un jet d'Expérience pour chaque compétence cochée.

Un jet d'Expérience est, au contraire d'un jet pour utiliser une compétence, un jet *au-dessus* de la compétence, et non *au-dessous*. Il ne s'agit pas d'évaluer les chances que votre personnage a de résoudre un problème, mais au contraire de savoir s'il a été confronté à des situations inconnues pour lui, dont il aura appris. Ainsi, plus la compétence est haute, plus elle est difficile à améliorer. Par exemple, si votre personnage a 36% en Lancer, il devra jeter 37-00 pour réussir son jet d'Expérience et améliorer sa compétence. Un jet de 100% (00) représente cependant toujours une amélioration. C'est ainsi que des compétences égales ou supérieures à 100% peuvent s'améliorer, quoique très lentement.

Un jet d'Expérience réussi permet au joueur d'augmenter la compétence de son personnage. Pour cela, il lance 1D6 et ajoute le résultat à la compétence. Il remplace alors sur la feuille de personnage l'ancienne valeur par la nouvelle et efface la coche.

### **5.3.3 Entraînement**

La deuxième manière de faire augmenter une compétence est de s'entraîner. Il faut d'abord pour cela trouver un professeur qui possède cette compétence à un niveau bien plus fort que votre personnage. Ensuite, il est nécessaire de passer du temps à s'entraîner avec ce professeur, pour gagner un jet d'Entraînement qui permettra à la compétence d'augmenter.

Le temps nécessaire pour gagner un jet d'Entraînement s'exprime en heures, comme étant égal au score que possède le personnage dans la compétence concernée. Il permet de gagner l'équivalent d'une coche pour cette compétence. Lorsque l'entraînement n'est pas effectué d'une seule traite à temps plein, les heures effectuées sont divisées par deux et comptabilisées dans l'espace prévu pour les notes sur la feuille de personnage.

Au MJ de juger du rythme de l'entraînement, car autant un rythme trop faible est moins efficace, un rythme trop élevé peut avoir des conséquences sur la forme physique du personnage. A lui également de faire en sorte que les cours soient rémunérés à leur juste valeur.

Le jet d'Entraînement consiste à savoir si le personnage aura saisi la leçon donnée par son professeur. Il agira comme un jet de compétence, on considérera que le professeur fait un jet d'« Enseigner » modifié par la différence de compétences entre le professeur et l'élève. Il se calcule donc de la manière suivante, du point de vue du professeur :

$$\text{Enseigner} + (\text{Comp.} - \text{Comp.Élève})$$

Sur une réussite, l'élève effectuera le jet d'augmentation de 1D6 comme dans le cas de l'expérience.

Notez également qu'il est très possible pour des personnages ayant atteint des niveaux élevés dans des compétences de faire profiter des élèves de leur savoir, peut-être même moyennant finance. Cela peut être une manière de subvenir à leurs besoins et peut aussi donner matière à de nombreux scénarios.

### 5.3.4 Augmenter une Caractéristique

Il est possible d'augmenter une Caractéristique, mais cela est plus difficile que pour une compétence normale.

Tout d'abord, une Caractéristique n'évolue que si le joueur décide explicitement de dépenser du temps à faire s'entraîner son personnage. Il n'y a pas de case à cocher à droite d'une Caractéristique, car l'effet de l'environnement d'une campagne est le plus souvent trop faible pour modifier substantiellement les Caractéristiques. Le MJ peut outrepasser ce point en décidant à la fin d'un scénario d'attribuer des heures d'entraînement si un personnage a été particulièrement sollicité sur une Caractéristique faible et s'en est très bien sorti.

Le nombre d'heures nécessaire est calculé en comptant la Caractéristique comme son équivalent en Compétence et en la doublant. Il est donc de *Caractéristique x 10*. Ceci exprime la difficulté à augmenter une valeur reflétant un potentiel en grande partie innée.

Par ailleurs, la compétence « Enseigner » du professeur n'est pas modifiée par la différence de caractéristiques entre le professeur et l'élève, car simplement observer son professeur ne suffit pas pour apprendre de lui des choses qui sont ancrées en soi-même. Le professeur agit alors plus comme un coach qui guide son élève.

Une réussite à ce jet fera augmenter l'attribut de 1 point, soit 5 points sur son équivalent en compétence.