

LE PERSONNAGE

FICHE 1

Clé en main propose une sélection de dix PJ prêts à l'emploi. Chacun fait l'objet d'une feuille de personnage.

CHOISIR UN PERSONNAGE

Au recto d'une feuille de personnage se trouvent une illustration du personnage, son nom et des éléments d'historique et de personnalité. Le nom et les éléments d'historique et de personnalité ne sont qu'indicatifs. Avec l'accord du MJ, un joueur peut les adapter afin de jouer un personnage qui lui convienne. L'illustration elle-même n'est qu'une proposition, un joueur pouvant par exemple choisir de jouer un personnage du sexe opposé à celui présenté.

JOUER UN PERSONNAGE

Au verso d'une feuille de personnage, se trouve l'ensemble des éléments de jeu.

LES COMPÉTENCES

Les savoirs, savoir-faire et savoir-être sont représentés par des compétences. Une compétence est quantifiée par une valeur utilisée lors de tests de dés - cf. Fiche 2 : Mécanique de jeu. Jusqu'à 4, le personnage ne possède que des rudiments; à partir de 6, le personnage commence à avoir une maîtrise affirmée ; au-delà de 10, son savoir ou savoir-faire est de premier plan.

- **Acrobatie** : Sert pour les activités gymniques comme les sauts, la voltige, l'escalade ou la contorsion.
- **Art** : Sert pour effectuer et comprendre des œuvres artistiques. Chaque art maîtrisé est indiqué entre parenthèses derrière le nom de la compétence. Par exemple : Art (*Musique*).

- **Athlétisme** : Sert pour les activités physiques intenses comme la course, la nage ou le grimper à la corde.
- **Autorité** : Sert pour diriger un groupe, intimider un interlocuteur, donner des ordres, etc.
- **Combat** : Sert pour combattre, avec des armes ou à mains nues. Chaque famille d'armes maîtrisée est indiquée entre parenthèses derrière le nom de la compétence. Par exemple : *Combat (Épée)*.
- **Connaissance** : Sert pour déterminer les informations détenues sur un sujet particulier. Chaque famille de savoir connu est indiquée entre parenthèses derrière le nom de la compétence. Par exemple : *Connaissance (Histoire)*.
- **Défense** : Sert pour éviter d'être touché par une attaque grâce à une esquive, une parade ou l'utilisation d'un élément de l'environnement.
- **Discrétion** : Sert pour ne pas se faire remarquer, se déplacer en silence, se dissimuler et camoufler un objet sur soi ou dans un lieu.
- **Documentation** : Sert pour effectuer des recherches documentaires. Cette compétence indique également que le personnage sait lire et écrire les langues qu'il parle.
- **Équitation** : Sert pour dresser, chevaucher et s'occuper d'une monture.
- **Éloquence** : Sert pour parler à un auditoire, influencer un interlocuteur, calmer des personnes hostiles, séduire, etc.
- **Intellect** : Sert pour les réflexions intellectuelles.
- **Langue** : Sert pour parler une langue. Chaque langue maîtrisée est indiquée entre parenthèses derrière le nom de la compétence. Par exemple : *Langue (Français)*.
- **Muscles** : Sert pour les actions purement physiques sans technique spécifique comme défoncer une porte, tordre une barre de fer ou hisser un poids.
- **Perception** : Sert pour mobiliser ses cinq sens, de manière volontaire ou instinctive.
- **Pilotage** : Sert pour conduire un véhicule. Chaque type de véhicule maîtrisé est indiqué entre parenthèses derrière le nom de la compétence. Par exemple : *Pilotage (Automobiles)*.

- **Psychologie** : Sert pour cerner un interlocuteur, saisir ses ressentis et comprendre ses motivations.
- **Réflexes** : Sert pour réagir à un imprévu, effectuer un mouvement vif et être le plus rapide.
- **Résistance** : Sert pour résister physiquement et endurer des efforts prolongés.
- **Soins** : Sert à effectuer les gestes d'urgence et soigner.
- **Survie** : Sert pour chasser, monter un camp, suivre des traces et trouver son chemin.
- **Technique** : Sert pour effectuer et comprendre des tâches artisanales ou technologiques. Chaque artisanat ou technologie maîtrisé est indiqué entre parenthèses derrière le nom de la compétence. Par exemple : *Technique (Mécanique)*.
- **Volonté** : Sert pour se concentrer et résister psychiquement.

LES POINTS DE VITALITÉ

Les **points de vitalité** fluctuent en cours d'aventure et mesurent l'état de santé – cf. *Fiches 3 et 4 : Action*. Ils sont représentés par un chiffre que le joueur fait varier lorsque son personnage est affaibli ou blessé.

LES POINTS D'HÉROÏSME

Chaque PJ dispose de points d'héroïsme permettant d'accomplir des exploits – cf. *Fiche 2 : Mécanique de jeu*. Leur valeur dépend du nombre de PJ présents. Elle est réinitialisée au début d'un scénario en fonction de ce paramètre.

POINTS D'HÉROÏSME

Nombre de PJ	Points par PJ
2	10
3	8
4	6
5	4

LES ATOUTS

Les capacités exceptionnelles d'un personnage sont représentées par quatre atouts, décrits sur la feuille de personnage. Un atout présente un effet courant et un autre, héroïque. Avant la première séance, chaque joueur choisit un atout possédé par son personnage et coche la case située avant le nom de l'atout sur la feuille de personnage.

L'ÉQUIPEMENT

Le personnage dispose d'un équipement. Ses éventuels effets de jeu sont décrits directement sur la feuille de personnage. Les armes et les protections possèdent des paramètres spécifiques – cf. *Fiche 5 : Équipement*.

FAIRE ÉVOLUER SON PERSONNAGE

À la fin de chaque scénario, un joueur peut, au choix :

- **Développer une compétence** : Il coche la case + 2, située à droite de la valeur de la compétence qu'il souhaite augmenter. Désormais, il ajoute ce bonus aux tests de cette compétence. Une même compétence ne peut être développée qu'une fois.
- **Obtenir un nouvel atout** : Il choisit un atout et coche la case correspondante. Désormais, son personnage bénéficie de cet atout.
- **Augmenter son nombre de points d'héroïsme disponibles par scénario pour son personnage** : Il coche la case + 1 sur la ligne points d'héroïsme. Désormais, son personnage reçoit en début de scénario le nombre de points d'héroïsme indiqué dans le tableau précédent + 1. Cet avantage ne peut-être choisi qu'une fois, mais est valable pour tous les scénarios dans lesquels intervient le PJ.

CHANGER DE PERSONNAGE

Les aléas des scénarios – invalidité, décès, emprisonnement, etc. – peuvent nécessiter qu'un joueur change de personnage. Le joueur choisit alors un nouveau personnage parmi ceux qui restent disponibles, voire le même que celui qu'il abandonne à condition de changer à minima son nom et ses éléments historiques. L'évolution du précédent personnage est perdue, le joueur recommence avec un personnage disposant d'un seul atout et ne possédant ni compétence développée, ni point d'héroïsme supplémentaire.

Note : *Un joueur peut également changer de personnage parce qu'il s'est lassé du premier ou qu'il a envie d'en essayer un autre.*

FIGHE 2

Les règles de *Clé en main* nécessitent l'utilisation de dés à 6 faces – abrégés en d6. Il est nécessaire que chaque joueur soit en possession de quatre d6. Il est préférable que ces d6 soient de trois tailles et/ou couleurs différentes – cf. *Fiche 3 : Action* !

TESTS DE COMPÉTENCE

Lorsqu'un personnage effectue une action dont le résultat n'est pas évident, son joueur lance 3d6 et ajoute la valeur de la compétence correspondante :

- Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté déterminée par le MJ, l'action est réussie.
- Si le résultat est inférieur à la difficulté déterminée par le MJ, l'action est ratée. S'il réessaie, le personnage échoue automatiquement : il ne peut effectuer un nouveau test que s'il possède des chances de réussite plus grandes – en raison d'une augmentation de la compétence concernée, de l'obtention d'un nouvel atout, de circonstances plus favorables, etc.



Note : L'action est automatiquement ratée si tous les dés indiquent , automatiquement réussie si trois dés indiquent .

TABLEAU DES DIFFICULTÉS	
Difficultés	Résultats à atteindre
Réussite automatique	Pas de test
Facile	10
Moyen	15
Difficile	20
Héroïque	25

Usuellement, on note test de « *nom de la compétence/valeur de la difficulté* ».

TESTS OUVERTS

Le MJ peut également décider que certains tests sont « ouverts ». Il ne fixe alors pas de difficulté préalable au lancer de dés et détermine les effets en fonction du résultat obtenu. Il peut s'aider des seuils du *Tableau des difficultés*, chaque palier correspondant à un degré de réussite.

Exemple : *Un PJ essaie de pister un fugitif. Le MJ demande au joueur d'effectuer un test de Survie et module les conséquences en fonction du résultat. À partir de 10, le PJ devine la direction empruntée par le fuyard. À partir de 15, le PJ comprend qu'il a été rejoint par un complice. À partir de 20, le PJ s'aperçoit que le deuxième protagoniste boîte légèrement de la jambe gauche. Enfin, à partir de 25 et au-delà, le PJ découvre des empreintes très distinctes des chaussures des deux larrons.*

OPPOSITION

Quand deux personnages s'opposent, le vainqueur est celui dont le joueur obtient le meilleur résultat.

En cas d'égalité, l'avantage va au personnage possédant la plus haute valeur dans la compétence utilisée. Si les valeurs sont identiques, l'opposition est remportée par le personnage actif, c'est-à-dire celui qui a initié l'action – par exemple l'attaquant dans un combat. Si les deux sont actifs – par exemple dans un concours de tir sur cible –, il y a match nul.

Usuellement, on note opposition de « *nom de la compétence* » si les compétences qui s'opposent sont identiques ou « *nom de la première compétence/nom de la seconde compétence* » si les compétences qui s'opposent sont différentes.

COOPÉRATION

Lorsque plusieurs personnages coopèrent pour réaliser une même tâche – s'orienter dans le désert, effectuer des recherches dans des dossiers, fouiller une maison, etc. –, leurs joueurs effectuent tous un test de la compétence concernée. Lors des scènes d'action – cf. *Fiches 3 et 4 : Action* ! –, tous les personnages qui coopèrent agissent exceptionnellement ensemble, au cours d'un unique

tour de jeu. On considère que celui qui obtient le meilleur résultat a spontanément pris l'ascendant sur le groupe. C'est donc son test qui est utilisé pour déterminer la réussite de l'action, et seuls ses atouts peuvent être utilisés. Le résultat est augmenté de 1 point pour chaque autre joueur qui a obtenu un résultat supérieur ou égal à 15, et diminué de 1 point pour chaque autre test strictement inférieur à 10.

Note au MJ : Avec une difficulté très haute, une tâche n'a une chance d'être réussie uniquement si elle bénéficie d'une coopération. Ainsi, un seuil de 50 pour retrouver la piste d'un fugitif nécessite que les PJ s'assurent l'aide de la population ou des autorités locales pour espérer un succès.

MODIFICATEURS

Une action peut être assortie de modificateurs positifs – qui la rendent plus facile – à ajouter au résultat des d6 ou négatifs – qui la rendent plus difficile – à soustraire au résultat des d6.

Ces modificateurs proviennent :

- des atouts du personnage ;
- de certains équipements ;
- d'une prise en compte de circonstances particulières lors d'une opposition – lors d'une simple action, les circonstances sont déjà intégrées dans la difficulté fixée. Le modificateur est généralement fixé avec comme base un bonus 2 par circonstance dont bénéficient le ou les protagonistes favorisés.

Note au MJ : Pour les interactions relationnelles des PJ et des PNJ, les scénarios indiquent des tests. Ceci n'est qu'un guide, les idées et les prestations des joueurs pouvant vous amener à modifier les difficultés voire à décréter des réussites ou échecs automatiques.

COMPÉTENCES PROCHES

Le meneur de jeu peut accepter qu'une compétence proche de celle requise pour un test soit utilisée.

- Lors d'un test simple, la difficulté est alors augmentée de 5 points. Ainsi un test de Perception/20 peut remplacer un test de Survie/15 pour repérer des traces de pas.
- Lors d'une confrontation, le résultat du test subit un malus de 5. Ainsi, un test de Combat (Épée) permet de combattre avec une hache, mais le résultat est diminué de 5 points.

LES POINTS D'HÉROÏSME

Grâce aux points d'héroïsme, cinq effets sont possibles :

- **Effectuer un test de compétence avec 4d6 au lieu de 3 habituels.** Coût : 1 point d'héroïsme
- **Après avoir effectué un test, l'annuler et le recommencer.** Coût : 1 point d'héroïsme
- **Déclencher l'effet héroïque d'un de ses atouts.** Coût : 1 point d'héroïsme
- **Au moment de subir des dégâts annoncés par le MJ, les annuler.** Coût : 2 points d'héroïsme
- **Encaisser des dégâts à la place d'un allié proche.** Coût : 2 points d'héroïsme

Un joueur peut utiliser les points d'héroïsme comme il le souhaite, cumulant différents effets s'il le désire. Cependant, il ne peut utiliser chacun des cinq effets présentés ci-dessus qu'une seule fois par tour de jeu, mais ce en plus de l'action et des défenses de son personnage – cf. *Fiche 3 : Action !*

LES ATOUTS

Un atout possède deux effets :

- **L'effet courant** d'un atout vient en premier dans sa description. S'il est introduit de la mention « 1 action : », cela signifie que l'effet ne se déclenche que si le joueur y consacre une action de son personnage – cf. *Fiches 3 : Action !* Sans mention spécifique, l'effet est permanent.
- **L'effet héroïque** vient en second, introduit par la mention « 1 point d'héroïsme : ». L'effet ne se déclenche que lorsque le joueur acquitte ce coût. Si d'autres points d'héroïsme sont mentionnés dans le descriptif, ils viennent en plus de celui nécessaire au déclenchement de l'effet héroïque.

11 AUTOMATIQUE

En moyenne, 3d6 donnent un résultat de 10,5. Aussi, le MJ peut-il décider de ne pas effectuer de test de dé pour un PNJ et considérer qu'il a obtenu un 11 – c'est à dire 10,5 arrondi à l'entier supérieur – avec 3d6 pour déterminer le résultat de ce que son personnage entreprend. Cette règle ne s'applique qu'aux PNJ.

ACTION !

FIGHE 3

Pour faciliter la gestion des scènes d'action, ces dernières sont divisées en rounds, périodes d'environ six secondes. Chaque round est subdivisé en tours de jeu, un pour chacun des personnages, PJ et PNJ.

ORDRE DE JEU

Au début de chaque round, les joueurs ont la main : ils décident collégialement lequel de leurs personnages effectue son tour de jeu. S'ils le désirent, ils peuvent laisser le MJ effectuer le tour d'un PNJ, reprenant la main juste après.

Après l'attaque d'un ou plusieurs PNJ par un PJ, le MJ effectue le tour de jeu d'un de ces PNJ, puis redonne la main aux joueurs. Si le MJ ne peut pas répondre à l'attaque d'un PJ car le PNJ est éliminé, il peut en jouer un autre à la place.

Quand tous les PJ ont effectué leur tour de jeu, le MJ effectue celui de tous les PNJ qui n'ont pas encore agi ce tour-ci. Puis on passe au round suivant.

Exemple : *Les héros se trouvent nez à nez avec un groupe de mercenaires. Le MJ déclare un combat. Le premier round commence. Les joueurs décident que le PJ nommé Nelson prend le premier tour de jeu. Celui-ci court jusqu'à un muret pour se mettre à l'abri. Ensuite, ils décident que c'est au tour de Mary : elle utilise son fusil d'assaut pour tirer sur deux des mercenaires. Comme elle a attaqué des PNJ, c'est au MJ de jouer. Il effectue le tour de jeu du premier mercenaire qui tire sur Mary sans parvenir à la toucher. C'est donc à nouveau aux joueurs de décider quel personnage restant entre en lice...*

DÉSACCORD ENTRE LES JOUEURS

Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, le MJ prend la main et effectue le tour de jeu d'un PNJ avant de la leur rendre. Si le problème persiste, il peut départager les personnages par une opposition de Réflexes.

INTERROMPRE

Un PJ ou PNJ qui n'a pas encore agi durant le round peut tenter d'interrompre l'action d'un adversaire. Cela donne lieu à une opposition de Réflexes :

- **En cas de réussite**, le personnage cherchant à interrompre l'autre effectue son tour de jeu immédiatement, avec une pénalité obligatoire – cf. *Fiche 4*. Puis celui de l'adversaire reprend.
- **En cas d'échec**, il s'est précipité et a raté son action. Il ne peut pas effectuer de tour de jeu ce round.

LES ACTIONS

À son tour de jeu, un personnage peut effectuer une action – une seule. Par exemple : Attaquer un adversaire, prendre quelque chose sur soi ou par terre, courir sur une vingtaine de mètres en restant attentif à son environnement, se déplacer discrètement d'une dizaine de mètres, repérer la position d'un ennemi embusqué, etc.

Un personnage peut effectuer une action en même temps qu'il se relève ou se déplace de 10 mètres, au prix de la pénalité Difficulté – cf. *Fiche 4*. Un personnage peut par exemple se mettre debout et tirer, charger un ennemi à 10 mètres, etc.

Note : *Pour les attaques à distance, changer le mode de tir d'une arme, la recharger en munitions ou encocher un projectile fait partie intégrante du tir et ne nécessite pas d'autre action que celle du test de Combat.*

ATTAQUER & SE DÉFENDRE

Au cours d'un combat, les circonstances changent constamment, si bien que la règle des nouvelles tentatives – cf. *Fiche 2 : Mécanique de jeu* – ne s'applique pas. Un personnage peut toujours retenter une action contre un adversaire.

L'ATTAQUE

Une attaque est résolue par une opposition de *Combat/Défense*.

LA DÉFENSE

Un personnage peut se défendre contre toutes les attaques qu'il perçoit et qui le prennent pour cible. Toutefois, s'il est aux prises, au corps à corps, avec plusieurs adversaires, ses défenses subissent un malus de 2.

Si un personnage ne perçoit pas une attaque, il ne peut se défendre contre elle : il suffit que le joueur de son adversaire réussisse un test de *Combat* avec une difficulté déterminée par le meneur de jeu selon les circonstances – généralement 10 – pour qu'il réussisse son attaque.

L'UNION FAIT LA FORCE

Si plusieurs combattants attaquent une même cible, ils peuvent choisir d'utiliser la règle de coopération – cf. *Fiche 2 : Mécanique de jeu*. Contre certains adversaires redoutables, ce peut même être indispensable pour vaincre.

SURPRISE

Au cours d'un round où il est surpris, un personnage ne peut ni effectuer d'action, ni se défendre.

DÉGÂTS

Une attaque réussie occasionne des dégâts.

La base des dégâts est généralement de 1d6, 2d6 ou 3d6 points selon l'arme utilisée – cf. *Fiche 5 : Équipement*. Lorsqu'une attaque porte, les dégâts de base sont indiqués par le test réussi de *Combat*. Pour cela il est nécessaire de pouvoir distinguer l'un des d6 utilisés des deux autres. Par défaut, nous considérons qu'un d6 est rouge et que les deux autres sont blancs.

• **Si les dégâts de l'arme sont de 1d6**, les dégâts sont égaux à la valeur du dé rouge.

- **Si les dégâts de l'arme sont de 2d6**, les dégâts sont égaux à la somme des valeurs des deux dés blancs.
- **Si les dégâts de l'arme sont de 3d6**, les dégâts sont égaux à la somme des valeurs des trois dés. Si un effet de jeu fait que les dégâts sont supérieurs à 3d6, les dés nécessaires sont relancés et leur résultat s'ajoute à la somme des trois premiers.

Si un personnage utilise un point d'héroïsme pour tester un dé de plus lors d'un test d'attaque et que celle-ci porte, la valeur de ce dé est ajouté aux dégâts. Il en est de même pour ceux provenant éventuellement de l'utilisation d'un atout.

PROTECTION

Si un personnage touché par une attaque dispose d'un équipement doté d'une valeur de *protection*, ce chiffre est retiré des dégâts – cf. *Fiche 5 : Équipement*. En outre, si ce personnage utilise un point d'héroïsme lors de son test de défense, la valeur de ce dé est également retiré des dégâts*, et ce bien que le test de Défense se soit soldé par un échec. Les dégâts restants sont retirés aux points de vitalité de la victime – cf. *Fiche 4 : Action !*

* : *Si les dégâts sont négatifs, ils sont considérés comme égaux à 0.*

AUTRES SOURCES DE DÉGÂTS

- **Chute** : Un personnage subit 1d6 de dégâts par tranche complète de 3 mètres de chute. Un test d'*Acrobatie*/15 permet au joueur d'annuler un des d6. Si le personnage saute volontairement, un test d'*Acrobatie*/10 permet d'annuler un d6 supplémentaire.
- **Feu** : La taille d'un feu détermine les dégâts causés chaque round, soit 1d6 pour une torche, 2d6 pour un feu de camp, 3d6 pour un incendie.
- **Asphyxie** : Un personnage peut retenir sa respiration pendant 1 minute – 10 rounds. Ensuite, un test de *Résistance*/15 est requis toutes les 6 secondes – 1 round. La difficulté augmente de 5 toutes les minutes – 10 rounds. Dès qu'un test est raté, le personnage a besoin de respirer. S'il ne le peut pas, il subit des dégâts de 1d6 toutes les 6 secondes.

ACTION !

FICHE 4

PRIMES ET PÉNALITÉS

Une action nécessitant un test de dé peut se voir assortie d'une *prime*, et une seule, qui augmente l'efficacité du personnage. En contrepartie, le joueur doit sélectionner une *pénalité*. Leur description ci-après est avant tout technique : il revient aux joueurs et au MJ de les décrire de manière vivante.

Exemple : « Je frappe en exploitant un défaut de sa garde. Tant pis si mon coup n'est pas redoutable, je veux juste prouver aux ennemis que leur chef n'est pas invincible » *déclare un joueur. Puis il résout son action en choisissant la prime Efficacité et la pénalité Blessure légère. Son attaque porte.* « Ton adversaire est furieux. Il sort de ses gonds et te frappe de toutes ses forces, au mépris du danger. » *réplique le MJ. Il résout l'action du PNJ en choisissant la prime Blessure grave et la pénalité Danger.*

PRIMES GRATUITES ET PÉNALITÉS OBLIGATOIRES

Les circonstances, un équipement ou un atout peuvent conférer une prime *gratuite*. Cela signifie qu'elle est obtenue sans pénalité en contrepartie. Par exemple, si un personnage abandonne une position avantageuse – une cachette, une situation en hauteur, un couvert, etc. – pour se ruer sur un ennemi, le MJ accorde une prime gratuite au choix du joueur.

Les circonstances, un équipement ou un atout peuvent imposer une pénalité *obligatoire*. Cela signifie qu'elle est subie sans prime en contrepartie. Par exemple, si un personnage tire sur un ennemi engagé avec un allié au corps à corps, le MJ lui impose la pénalité *Risque (Toucher son allié)*.

Une prime gratuite ou une pénalité obligatoire n'empêche pas le joueur de choisir en plus une prime avec une pénalité pour son test selon la règle habituelle. Ainsi, à l'exception d'Attaques multiples, une même prime ou pénalité peut parfois se cumuler plusieurs fois pour la même action.

PRIMES

- **Attaque meurtrière :** Les dégâts de l'attaque augmentent de 1d6. Plusieurs Attaques meurtrières augmentent les dégâts d'autant de d6 que d'Attaques meurtrières.
- **Attaques multiples :** L'attaque vise deux cibles à la fois, à condition qu'elles soient accessibles au personnage – à son contact pour une attaque de corps à corps, groupées pour un tir. Un seul test est effectué et les dégâts, après tous les autres calculs, sont divisés par 2 et, si nécessaire, arrondis au nombre entier supérieur.
- **Efficacité :** L'action en cours bénéficie d'un bonus de 2. Plusieurs Efficacités confèrent un bonus de 2 pour chaque Efficacité.
- **Prudence :** Le prochain test de Défense du personnage bénéficie d'un bonus de 2. Plusieurs Prudences augmentent le nombre de tests de Défense successifs bénéficiant de ce bonus.

PÉNALITÉS

- **Blessure légère :** Les dégâts sont divisés par 2 et, si nécessaire, arrondis au nombre entier supérieur.
- **Danger :** Le prochain test de Défense du personnage subit un malus de 2. D'autres Dangers augmentent le nombre de tests de Défense successifs subissant ce malus.
- **Difficulté :** L'action en cours subit un malus de 2. Plusieurs Difficultés imposent un malus de 2 pour chaque Difficulté.
- **Risque :** Si l'action en cours échoue, un incident, déterminé par le MJ, survient. Par exemple l'arme est coincée ou détruite, le personnage glisse et tombe au sol, il lâche un objet, un de ses vêtements s'accroche quelque part et lui fait perdre une action, l'attaque touche un allié, etc. Plusieurs Risques différents exposent le personnage à des déboires multiples simultanés. Plusieurs risques identiques ne sont pas cumulables.

LES POINTS DE VITALITÉ

Les points de vitalité du personnage sont indiqués par un nombre. Chaque fois que le personnage subit 1 point de dégât, il perd 1 point de vitalité : son joueur diminue la valeur des points de vitalité de 1. Chaque fois que le personnage récupère 1 point de vitalité, son joueur augmente la valeur des points de vitalité de 1, jusqu'au maximum indiqué sur la feuille de personnage.

MAL EN POINT

Tant qu'un personnage possède des points de vitalité, ceux qu'il a perdus correspondent à de la simple fatigue, des contusions légères ou des plaies sans gravité. S'il ne possède plus de point de vitalité, il est *mal en point*.

Le joueur d'un personnage qui devient *mal en point* effectue :

- Un test de Résistance/(5 + dégâts de l'attaque). En cas d'échec, le personnage est en danger de mort et décède à la fin du 1d6e round suivant.
- Un test de Volonté/(5 + dégâts de l'attaque). En cas d'échec, le personnage est *inconscient* pendant 2d6 rounds – sauf s'il décède plus tôt. Un personnage *inconscient* lâche ce qu'il tient en main et tombe au sol. Si un adversaire à portée décide de l'achever, il le tue automatiquement en y consacrant une action.

Tant que son personnage est *mal en point*, le joueur effectue ces tests à chaque nouvelle blessure. Le joueur ne compte alors plus les points de vitalité que perd son personnage, seulement le nombre de blessures qu'il subit au-delà de celle qui l'a mis *mal en point*. Chacune génère un malus de -5 aux tests de Résistance et Volonté déterminant s'il est en *danger de mort* et/ou *inconscient*.

PREMIERS SOINS

Des premiers soins peuvent être effectués pour soigner un personnage *mal en point* – test de Soins. Le bénéficiaire récupère alors 1 point de vitalité. S'il était en danger de mort, il ne risque plus rien. S'il était inconscient, il revient à lui.

Lorsque son personnage cesse d'être mal en point, le joueur efface son compte des blessures et reprend celui des points de vitalité.

GUÉRISON NATURELLE

Un personnage qui se repose pendant une journée ou une nuit complète récupère autant de points de vitalité que la valeur de sa compétence Résistance.

Un test de Soins peut être effectué pour accompagner une guérison naturelle de blessés : la récupération des bénéficiaires est alors augmentée de la valeur de la compétence de Soins du soigneur.

DIFFICULTÉS DES SOINS

État du personnage	Difficultés
Normal	10
Mal en point	15
Inconscient	20
Danger de mort	20

POURSUITES

Chacun des protagonistes commence la poursuite avec une valeur de progression initiale, indiquée dans les scénarios.

TESTS

À son tour de jeu, le joueur de chaque personnage effectue un test ouvert de la compétence adaptée – Athlétisme (à pied), Pilotage (véhicule), Équitation (monture) – pour déterminer l'évolution de sa progression.

- **Résultat inférieur ou égal à 9** : +0
- **Résultat entre 10 et 14** : +1
- **Résultat entre 15 et 19** : +2
- **Résultat supérieur ou égal à 20** : +3

CONSÉQUENCES

Un fugitif qui obtient au moins 10 points de progression de plus qu'un poursuivant l'a semé.

Un poursuivant qui obtient une progression supérieure ou égale à celle d'un fugitif peut tenter de l'arrêter - sans que ceci ne compte comme une deuxième action. Pour cela, il doit remporter une opposition d'Athlétisme/Défense (à pied), Pilotage/Réflexes (véhicules), Équitation/Réflexes (montures). Sinon, la poursuite continue...

FICHE 5

Chaque personnage dispose de biens. L'ensemble de ses possessions n'est pas listé sur la feuille de personnage, seules celles directement exploitables dans le contexte des aventures proposées sont répertoriées. Certains équipements très particuliers peuvent faire l'objet d'atouts.

LES BIENS UTILITAIRES

La feuille de personnage comporte une section *Équipement*. Des biens sont listés, soit parce qu'ils sont emblématiques du personnage – par exemple un porte-bonheur –, soit parce qu'ils sont directement utiles – par exemple une lanterne ou une lampe torche qui permettent d'éclairer.

BONUS OU MALUS

Certains d'entre eux sont suivis de la mention d'une Compétence sous la forme +X ou -X: cela signifie que cet équipement s'utilise avec cette compétence et que les tests obtiennent un bonus de ou subissent un malus de X.

PERSONNEL

Enfin, un (P) – pour Personnel – est parfois indiqué : cela signifie que seul un PJ possédant ce bien comme équipement de départ sur sa feuille de personnage est capable de l'utiliser. Pour autrui, il n'a aucun intérêt.

LES ARMES

Quatre paramètres complémentaires concernant les armes se trouvent sur la feuille de personnage.

- **Dégâts corps à corps** : Un bonus qui s'ajoute aux dégâts des attaques de corps à corps du personnage. S'il attaque à mains nues, le personnage n'effectue que ce seul nombre de dégâts.
- **Dégâts tir** : Un bonus qui s'ajoute aux dégâts des tirs du personnage.

- **Formation armes de guerre** : Certaines armes sont des armes de guerre. Elles imposent les pénalités obligatoires Difficile et Risque lorsqu'on les utilise. Si le personnage possède la formation armes de guerre, il ne subit pas ces pénalités.
- **Formation armes lourdes** : Certaines armes sont des armes lourdes. Elles imposent la pénalité obligatoire Risque et 2 fois la pénalité obligatoire Difficile lorsqu'on les utilise. Si le personnage possède la formation armes lourdes, il ne subit pas ces pénalités. S'il possède la formation armes de guerre, il ne subit que les pénalités obligatoires Difficile – 1 fois – et Risque.

DÉGÂTS

Les dégâts sont indiqués pour chaque arme possédée par le personnage : généralement 1d6 pour une arme standard, 2d6 pour une arme de guerre, 3d6 pour arme lourde (auxquels s'ajoute le bonus de dégâts corps à corps ou de dégâts tir) – une attaque à mains nues inflige uniquement le bonus de dégâts corps à corps.

ARMES DE TIR

Une portée est indiquée pour les armes de tir. Certaines possèdent la mention *Cibles multiples* suivie d'un chiffre : cela indique que les Attaques multiples avec cette arme peuvent viser un nombre d'adversaires supérieur à 2, indiqué par le chiffre.

Il est parfois mentionné *Zone* suivi d'un nombre de mètres : cela signifie que tous les individus situés à moins de cette distance du point d'impact de l'attaque doivent tenter de se défendre contre elle, ceux qui échouent recevant les pleins dégâts de l'arme.

Enfin, certaines armes possèdent la mention « 6+ » : cela signifie que lorsque l'attaque porte, les dés indiquant 6 sont relancés et que leur nouveau résultat s'ajoute aux précédents pour déterminer les dégâts – un dé peut ainsi être relancé plusieurs fois de suite s'il indique plusieurs 6 successifs, provoquant des dégâts colossaux.

EXEMPLES D'ARMES

Armes	Catégorie	Dégâts	Portée	Cibles mult.	Spécial
Arc	Arme de guerre	2d6	20 mètres	-	-
Couteau	-	1d6	10 mètres	-	-
Épée	Arme de guerre	2d6	-	-	-
Fusil à pompe	Arme de guerre	2d6	10 mètres	-	-
Fusil d'assaut	Arme de guerre	2d6	40 mètres	4	-
Grenade	Arme de guerre	2d6	15 mètres	-	Zone 3 m / 6+
Hache	-	1d6	5 mètres	-	-
Hache d'armes	Arme de guerre	2d6	-	-	-
Lance roquettes	Arme lourde	3d6	50 mètres	-	Zone 3 m / 6+
Pistolet	-	1d6	20 mètres	-	-
Pistolet mitrailleur	-	1d6	20 mètres	3	--

Note : Les munitions des armes de tir ne sont pas comptabilisées. On considère qu'une action de tir prend en compte le temps de « chargement » et que le personnage doté d'un tel équipement dispose de munitions en quantité suffisante lors de ses aventures.

PROTECTION

Les équipements défensifs possèdent un paramètre *Protection* dont la valeur est retirée aux dégâts que subit celui qui l'utilise – cf. *Fiches 3 et 4 Action !*

LES ARMURES

Deux paramètres complémentaires concernant les armures se trouvent dans la partie équipement.

- **Formation armures de guerre :** Certaines « armures » sont des armures de guerre. Elles gênent les mouvements et imposent ainsi un malus de 2 à tous les tests de compétences physiques. Si le personnage possède la formation armures de guerre, il ne subit pas ce malus.
- **Formation armures lourdes :** Certaines « armures » sont des armures lourdes. Elles imposent un malus de 4 à tous les tests de compétences physiques. Si le personnage possède la formation armures lourdes, il ne subit pas ce malus. S'il possède la formation armures de guerre, il ne subit qu'un malus de 2.

Note: Les protections des armures ne se cumulent pas.

L'ARGENT

Selon les *Clés en mains*, la richesse des personnages est gérée de deux façons :

- **Si un paramètre Richesse apparaît sur les feuilles de personnage**, cette donnée a une importance dans les aventures proposées. Le pécule d'un personnage est diminué au fur et à mesure de ses dépenses. S'il est suivi d'un + entre parenthèses, cela signifie qu'au début de chaque scénario, la somme initialement indiquée sur la feuille de personnage est ajoutée aux économies restant au personnage à la fin du scénario précédent.
- **Si aucun paramètre Richesse n'apparaît sur les feuilles de personnage**, cette donnée est anecdotique pour les aventures proposées. Soit parce que l'univers de jeu rend obsolète toute valeur monétaire, soit parce que les personnages disposent d'une aisance matérielle qui leur permet de ne pas prendre en compte leurs dépenses. Dans ce dernier cas, le MJ est souverain pour déterminer si une dépense particulièrement importante est possible.

FIGHE 6

Les personnages gérés par le MJ sont appelés PNJ, pour personnages-non-joueurs.

Pour mettre en scène un PNJ, le MJ n'a pas besoin d'autant de détails que ceux nécessaires à un joueur pour son PJ. Les PNJ sont donc présentés avec un format synthétique facilitant leur utilisation. Ils sont gérés avec les mêmes règles que les personnages des joueurs à l'exception de quelques spécificités expliquées dans les paragraphes suivants.

Les PNJ sont regroupés en trois catégories : les boss, les seconds couteaux et les figurants.

LES BOSS

Les boss sont les PNJ les plus importants des aventures, souvent des « grands méchants ».

Leur descriptif contient huit éléments :

- 1. **Nom**
- 2. **Compétences** : Quatre catégories – Physique, Habileté, Social, Mental – regroupant toutes les compétences – cf. encart ci-contre. Une valeur est attribuée à chaque catégorie et elle correspond à la valeur de chaque compétence de la catégorie. Parfois des valeurs différentes sont spécifiées pour certaines compétences particulières, emblématiques du PNJ.
- 3. **Paramètres de combat** : Leur(s) compétence(s) de combat suivie(s) entre parenthèses des dégâts qu'ils infligent ainsi que leur compétence de Défense suivie entre parenthèses de l'éventuelle protection dont ils bénéficient.
- 4. **Le moniteur de combat** : Deux lignes constituent un mémo qui facilite la gestion du PNJ lors des scènes d'action. La première indique *Meurt.*, *Mult.*, *Eff.*, *Prud.* correspondant respectivement aux primes Attaque meurtrière, Attaque multiple, Efficacité, Prudence. La seconde indique *Lég.*, *Dang.*, *Diff.*, *Risq.* correspondant respectivement aux pénalités Attaque meurtrière, Attaque multiple, Efficacité, Prudence. Lorsque le

PNJ reçoit une prime gratuite ou une pénalité obligatoire jusqu'à la fin de la scène d'action, le MJ est invité à le noter en entourant l'abréviation correspondante. Lorsque que cela ne concerne qu'un nombre restreint d'actions, il note au crayon autant de petites marques que d'actions dans l'espace suivant l'item concerné et les efface au fur et à mesure que le temps passe.

- 5. **Atout(s)** : L'équivalent des atouts des PJ.
- 6. **Équipement** : Les possessions du PNJ. Leurs effets sont la plupart du temps intégrés dans les autres items du descriptif. Quand ce n'est pas le cas, leur explication suit l'équipement concerné.
- 7. **Tactique** : Les comportements types du PNJ en situation de combat.
- 8. **Points de vitalité** : Quatre valeurs sont données. Chacune est suivie d'une mention 2 PJ, 3 PJ, 4 PJ ou 5 PJ. Cela indique le nombre de points de vitalité du PNJ en fonction du nombre de PJ participants au scénario.

COMPÉTENCES DES PNJ

PHYSIQUE

Acrobatie, Athlétisme, Combat, Défense, Équitation, Muscles, Résistance

HABILITÉ

Discrétion, Pilotage, Réflexes, Soins, Technique

SOCIAL

Art, Autorité, Éloquence, Psychologie

MENTAL

Connaissance, Documentation, Intellect, Langue, Perception, Survie, Volonté

LES SECONDS COUTEAUX

Les *seconds couteaux* sont des acteurs centraux des aventures. Quand il s'agit d'ennemis des PJ, ils sont souvent soit des « lieutenants » de boss, soit des « méchants » de moindre envergure. Néanmoins ils constituent parfois des adversaires coriaces qu'il ne faut pas sous-estimer.

Ils n'ont pas toujours de nom, car il arrive que seule leur fonction importe.

Ils sont présentés et gérés comme les boss, sauf pour les points de vitalité. Quand un second couteau atteint 0 point de vitalité, son devenir dépend des dégâts de l'attaque qu'il vient de subir :

- Si ces dégâts sont strictement supérieurs à la valeur de sa **Résistance**, il meurt sur le coup
- Si ces dégâts sont inférieurs ou égaux à la valeur de sa **Résistance**, il est inconscient pour 2d6 minutes. S'il revient à lui, tant qu'il ne possède aucun point de vitalité, les prochaines attaques qui le blessent sont traitées comme indiqués précédemment.

COMBAT : CONSEILS AU MJ

Un combat nécessite d'improviser afin de s'adapter aux actions des PJ et de ne pas casser le rythme de la partie. Afin de gérer rapidement et efficacement les différents cas de figures provoqués par les intentions particulières de PJ et PNJ – assommer, faire tomber, désarmer etc. –, utilisez la logique suivante :

- Tenter une action particulière nécessite de choisir une pénalité obligatoire.
- Une action particulière nécessite de réussir une première opposition de *Combat/Défense*. Elle n'inflige pas de dégâts mais permet de tenter une seconde opposition. Celle-ci dépend de l'action en question – *Muscles/Acrobatie* pour bousculer et faire tomber un adversaire, *Combat/Résistance* pour assommer un ennemi surpris, *Combat/Combat* pour désarmer, etc.

LES FIGURANTS

Les figurants composent des groupes d'individus indifférenciés. Leur nom n'est jamais donné car ils n'importent qu'en tant que membres d'un collectif, non en tant que personnalités isolées. Quand ils s'opposent aux PJ, ils sont fréquemment des troupes aux ordres de seconds couteaux ou de boss.

EFFECTIF

Leur présentation intègre un paramètre supplémentaire, **effectif**. Quatre nombres sont donnés, chacun suivi d'une mention 2 PJ, 3 PJ, 4 PJ, ou 5 PJ. Cela indique combien de figurants sont présents en fonction du nombre de PJ participants au scénario.

ACTION EN GROUPE

Les figurants comptent sur leur nombre pour submerger leurs adversaires. Ils interviennent donc de concert, en utilisant la règle de coopération, par groupe pouvant aller jusqu'à 5 individus. Mais leur habitude de l'action en groupe leur permet d'être plus efficaces. Le MJ effectue un seul test de compétence pour l'un des figurants et il ajoute un bonus de 1 pour chaque autre figurant participant à l'opération collective – sans effectuer de test de compétence pour ceux-ci. En outre, s'il s'agit d'une attaque et qu'elle réussit, les dégâts sont augmentés d'autant.

MONITEUR DE COMBAT

Les effets du moniteur de combat s'appliquent à tout un groupe de figurants. Cela signifie que les atouts affectant un personnage affectent en fait un groupe entier d'individus lorsqu'il s'agit de figurants.

VITALITÉ

La vitalité d'un figurant est gérée comme celle d'un second couteau, mais un figurant ne possède que 1 seul point de vitalité.