ASSASSINS JDRA

RÈGLES



Ecrit par Ismaren et Daruthin

D'après la saga Assassin's Creed® créée par Ubisoft®

Sommaire

[**Introduction** 3](#_Toc392919148)

[1) Le jeu de rôle (JDR) 3](#_Toc392919149)

[2) L'univers des assassins 4](#_Toc392919150)

[3) Mes inspirations JDR 4](#_Toc392919151)

[4) Assassins JDRA 4](#_Toc392919152)

[5) Un dernier mot 4](#_Toc392919153)

[**Création de personnage** 5](#_Toc392919154)

[1) L'identité 5](#_Toc392919155)

[2) Les caractéristiques 5](#_Toc392919156)

[3) Compétences et spécialisations 6](#_Toc392919157)

[4) Avantages et inconvénients 8](#_Toc392919158)

[5) Équipement de départ 10](#_Toc392919159)

[**Règles** 14](#_Toc392919160)

[1) Les jets de dé 14](#_Toc392919161)

[2) Le combat 16](#_Toc392919162)

[3) La santé et le corps 19](#_Toc392919163)

[4) Niveaux d'alerte 20](#_Toc392919164)

[5) Les cachettes 21](#_Toc392919165)

[6) Évolution 22](#_Toc392919166)

[**Boîte à outils pour le MJ** 23](#_Toc392919167)

[1) Les PNJ 23](#_Toc392919168)

[2) Les rencontres aléatoires 24](#_Toc392919169)

[3) Les groupuscules et guildes 25](#_Toc392919170)

[4) Les explosifs 25](#_Toc392919171)

[5) Les poisons et drogues 26](#_Toc392919172)

[6) Les Capacités spéciales 28](#_Toc392919173)

[**Le système Mnémogen** 29](#_Toc392919174)

[1) Créer un perso du présent 29](#_Toc392919175)

[2) Évolution et La résurgence 29](#_Toc392919176)

[3) Différences passé-présent 30](#_Toc392919177)

# Introduction

1) Le jeu de rôle (JDR)

Dans pratiquement la plupart des livres de jeu de rôle, il y a toute une partie plus ou moins métaphysique / inutile / *chiante* expliquant ce qu'est le jeu de rôle. Si vous êtes un rôliste pratiquant, vous pouvez passer à la partie suivante car voici ma version.

**- Le roleplay, kézako :** avant de commencer, il vaudrait mieux intégrer de suite une notion, le roleplay. Il s'agit de la contraction, non pas d'une femme enceinte, mais de deux mots anglais, role et play, ou littéralement, jouer un rôle dans la langue de notre bon vieux Molière. Pour faire simple, c'est comme du théâtre. Dans le jeu, quand on fait un roleplay, c'est comme si on jouait sur une scène. Sauf qu'on reste assis autour d'une table pleine de nourriture qui donnerait un infarctus au plus fervent des végétariens.

Un jeu de rôle se compose de plusieurs éléments :

**- Règles :** En général, on peut les trouver dans un livre. Elles permettent de gérer les aspects techniques du jeu. N'en déplaise aux anarchistes, mais elles sont vitales pour la fluidité du jeu et aussi pour éviter les *bastons* IRL.

**- Dés :** Et oui. Comme au Monopoly. Sauf que dans le jeu de rôle il existe toute une variété de dés avec un nombre de faces différentes. Les dés utilisés varient en fonction du jeu lui-même. Les plus utilisés ont de 4 à 20 faces. Pour Assassins, il faudra un seul dé à 6 faces. Oui, comme au Monopoly. Ils permettent de résoudre des actions qu'on ne peut résoudre par du roleplay, en ajoutant une part de hasard. Ce hasard diminue au fur et à mesure qu'un personnage gagne de l'expérience.

**- Feuille de personnage :** C'est la feuille recueillant les informations sur le personnage à incarner (PJ). La nature de ces informations est très variée. Cela va des capacités aux connaissances en passant par l'apparence ou le comportement psychologique et les caractéristiques. Ces feuilles sont destinées aux joueurs principalement.

**- Crayon, gomme, et feuille blanche :** Ce matériel est très utile, voir vital pour s'y retrouver. On s'occupe de la gestion en prenant des notes et notre esprit reste libre pour vivre l'aventure. Conseil au MJ, ce matériel est un bon indicateur sur l'état de concentration des joueurs. S'ils commencent à se tirer les gommes en pleine tête ou planter les crayons dans la cuisse du voisin, il vaut mieux arrêter la partie (c'est du vécu).

**- Un scénario :** Et oui. Comme pour un film, il est nécessaire d'avoir un scénario. C'est ce qui va donner toute la substance au jeu, le fil narratif de l'histoire. Le scénario est réservé au Maître de Jeu (MJ). Par divers moyens subtils et détournés, il devra faire en sorte que les joueurs suivent ce scénario. Toutefois, certains MJ pourront inventer le scénario au fil de la partie. Mais il faut soit être très expérimenté, soit connaître son sujet, ou alors être psychopathe, les deux premières options étant les plus envisageables.

**- Maître de jeu (MJ) :** C'est le fameux *gus* qui a le scénario entre les mains. Dans la partie, c'est la personne qui va gérer l'univers, l'histoire, les interactions entre les joueurs et le monde. Il prend donc le rôle d'arbitre, conteur, gestionnaire, divinité. C'est la personne qui a le plus de pouvoir dans la partie car il décide de tout ce qui se passe. Sa santé mentale devra être à toute épreuve pour supporter les joueurs / *enfoirés* / anges purs et vierges qui feront tout et n'importe quoi pour *foutre* le scénario en l'air.

**- Joueurs :** Ce sont les personnes qui vont vivre l'histoire proposée par le MJ. Avec la feuille de personnage et les dés, ils vont pouvoir agir dans l'univers du jeu et l'histoire du scénario.

Par contre, il faut aussi une grande dose d'imagination. Le jeu de rôle offre une palette d'histoires toutes plus fantastiques les unes que les autres. De plus, il ne s'agit pas d'un récit linéaire. Ce sont les actes des joueurs qui vont modifier l'histoire. Pour donner un exemple, nous allons prendre un film d'horreur dans lequel l'héroïne se retrouve en face d'une porte avec marqué dessus en gros « danger ne pas entrer » et le monstre à l'intérieur. Avec le Jeu de rôle, rien ne vous oblige à faire comme elle et entrer avec seulement un crayon en guise d'arme. Vous pouvez repartir en arrière et récupérer 2 fusils de chasse, une armure, 5 grenades et le GIGN afin de *crever* cette saleté de bestiole qui a bouffée les aiguilles à tricoter de grand-mère (sait faire un bon café… ok je sors).

Pour terminer, le "A" qui se trouve à côté de JDR, signifie seulement qu'il s'agit d'un jeu fait par des amateurs. En fait un seul au départ, mais un autre malade mental a voulu participer ^^. En gros des types qui croient s'y connaître, ce qui n'est vraiment pas le cas.

2) L'univers des assassins

On ne cache pas le fait de s'être inspiré d'une licence vidéo ludique très connue pour créer ce jeu de rôle. Étant nous-même des fans inconditionnels de cette saga, on ne pouvait que la retranscrire en JDR. Cependant, on n'a pas adapté tous les travers du jeu. Par exemple, il est impensable de pouvoir se cacher dans du foin en passant devant des gardes sans qu'ils se demandent pourquoi, ou encore il est idiot que les gardes ne reconnaissent pas le *gus* alors qu'il s'assoie juste sur un banc. Dans un souci d'éthique (et surtout de copyright), j'ai donc plus établi un système générique dans lequel vous pourrez créer votre propre univers. Cependant, le travail apporté ici est plutôt en faveur de jeux médiévaux sans fantastique (ou très peu). Vous pouvez donc déjà vous intéresser à l'origine même du mot assassin qui pourra vous inspirer, ou simplement rester dans l'univers qui a inspiré le jeu si vous êtes fan de la série (qui s’est développé aussi par des livres, bd, musiques, etc…). Mais surtout, ne vous limitez pas à ça. Si vous êtes un nouveau dans l'univers du jeu, ou simplement si vous êtes une grosse *feignasse*, vous pouvez vous intéresser au fichier retraçant le background de ce fameux univers avec quelques idées de règles en plus.

Pour fournir des ordres d'idées à ceux que la recherche ne rebute pas, outre les périodes et lieux décrits dans les jeux, vous pourrez trouver des époques intéressantes parmi les suivantes :

- La France de Richelieu ou Mazarin (17ème siècle)

- La fin de la période Sengoku du japon

- L'Allemagne du début 20ème siècle

- La Rome antique et la fin de Jules César

- Et d’autres encore.

3) Les inspirations JDR

Elles sont diverses et variées. On ne cherche pas à vouloir copier tel ou tel jeu, mais certains ont vraiment marqué les esprits. On peut citer notamment à tout ce qui fait partie de la gamme de la maison 7ème cercle. Certains de leurs jeux comme QIN ou YGGDRASILL ont un système de combat plutôt bien ficelé. Il y a aussi des jeux amateurs à la base comme "mutants" de Eilléa et Ticemon et manga no densetsu (publié chez les ludopathes) qui eux, donnent envie de faire en sorte que le jeu soit fluide et facile à prendre en main.

4) Assassins JDRA

De manière générale, on peut dire que tous les jeux auxquels on a joué nous ont inspirés. On essaye aussi et surtout de s'inspirer d'une certaine réalité en apportant mes réflexions sur le sujet. Certes nous ne sommes pas des experts en combat rapproché et on n'espère pas innover dans le JDR, mais juste apporter une cohérence, un peu de fluidité et de réalisme tout en restant amusant. Si après ça vous inspire vous, de votre côté alors on sera vraiment content.

En tout cas si vous lisez notre travail, on vous en remercie déjà.

5) Un dernier mot

Prenez le jeu en main, faites-en sorte qu'il soit vôtre. Nous avons préparé un système à base de dé à 6 faces car c'est le plus courant et plus simple quand les valeurs sont petites, et surtout des règles pas trop définies pour faire en sorte que vous apportiez les vôtres si le besoin s’en fait sentir. Les règles ne sont pas là pour être respectées à la lettre mais pour vous guider. C'est à vous de voir comment vous désirez jouer, quelle règle appliquer, je vois plus cela comme un catalogue. Si par exemple vous voulez utiliser le D20, il n'y a aucun problème. Il vous suffira juste d'ajuster les chiffres en les multipliant par trois. Un point de règle ne vous plaît pas, changez cette règle pour celle qui vous conviendrait le mieux. De manière générale, chaque MJ peut avoir ses petites règles à lui, différentes ou non de celles décrites dans les chapitres qui suivent, qu’il aura sans doute adaptées selon ses besoins.

# Création de personnage

Avant toute chose, il est utile de savoir comment représenter un personnage, ce qu'il sait faire, ses capacités. Il faut savoir ce que vous voulez faire. Pour cela l'univers est très important car il vous donne des pistes, voir une première idée. Pensez à votre personnage en vous posant quelques questions.

- Est-ce un homme ou une femme?

- Quel sont son âge et son apparence physique?

- Est-ce que c'est quelqu'un de fort/agile/intelligent?

- Quel est son caractère?

- Où est-il né?

Si dans votre univers les assassins sont une secte :

- En fait-il partie ?

- Si oui, comment l’a-t-il intégrée ?

- …

Cette liste n'est pas exhaustive et vous pourrez rajouter toutes les questions que vous jugerez utiles. Maintenant, nous allons appliquer les réponses à ces questions. Pour cela, gardez une feuille de personnage vierge que vous remplirez au fur et à mesure.

Un personnage doit être créé en étant accompagné par le MJ. C'est lui qui vous donnera son accord final pour le personnage.

1) L'identité

Une personne n'est rien quand elle n'a pas une identité ou une apparence. Cette partie est la première approche de votre personnage, c'est une simple synthèse de ce qui fait de lui une personne à part entière.

**Joueur :** Chaque feuille de personnage est propre à un joueur. C'est comme une brosse à dent, ça ne se prête pas. Cela permet d'identifier à qui elle appartient au lieu d'essayer de se le rappeler par rapport au nom en jeu.

**Nom et Prénom :** C'est l'identité du personnage une fois la partie démarrée. Cette partie pourra agir sur le social car en fonction des actes des joueurs, ils peuvent acquérir une certaine réputation, ce qui influera avec les personnages non joueurs (PNJ)

**Taille, poids, âge, caractère et apparence :** ce sont des éléments qui permettent de cerner votre personnage. Même si la plupart du temps on y prête rarement attention, ils peuvent être utiles.

2) Les caractéristiques

Les caractéristiques sont les éléments qui vont le plus définir un personnage. Pour cela, on dispose de 5 caractéristiques principales que l'on va définir avec des scores. Nous pourrons en déduire des caractéristiques secondaires comme l'initiative ou les points de vie.

**Les caractéristiques principales**

À la création, vous disposez de 12 points à répartir entre les 5 caractéristiques principales, avec un score maximal de 4 à la création. Vous pourrez atteindre des scores de 5 et plus seulement en dépensant des points d'expérience, ou XP. Vous trouverez plus de détails dans la partie réservée à l'évolution d'un personnage.

**Social :** ou charisme dans la plupart des autres jeux. Il ne s'agit pas de dire si le personnage est beau ou moche, mais c'est cette caractéristique qui définit la manière dont le personnage arrive à interagir avec son entourage. Plus un score est haut, plus le personnage est à l'aise en communauté et arrive à convaincre les autres. Plus un score est faible, plus le personnage est asocial.

**Intuition :** cela pourrait aussi s'appeler l'instinct, ou la sagesse. C'est la capacité du personnage à percevoir ce qu'il se passe, à cerner les gens. Cela représente aussi son sens moral et sa capacité à voir venir les événements. Cette caractéristique vient en complément du mental et du social sans les égaler pour autant. Un score faible désigne un personnage borné ou fonçant tête baissée, alors qu'un score élevé désigne un personnage réfléchi tombant rarement dans le panneau.

**Mental :** le Mental représente tant l'intelligence du personnage que ses capacités psychiques. Il s’agit ici de sa capacité à analyser les problèmes avec rationalité, ainsi que de sa force à résister aux agressions psychiques. Un score élevé voudra dire que le personnage est un intellectuel alors qu'un score faible en fera un illettré.

**Puissance :** cela représente le physique du personnage, sa force. Peut-il tordre une barre de fer à mains nues, ou seulement plier une feuille de papier? Un score faible tend à montrer un personnage chétif tandis qu'un score élevé en fera une armoire à glace.

**Agilité :** on utilisera cette caractéristique pour définir si un personnage est précis, possède de bons réflexes. Plus un score est élevé, plus le personnage peut faire ce qu'il veut de son corps alors qu'un score faible en fera un personnage aussi souple qu'une brique.

**Les caractéristiques secondaires**

**Les points de vie :** bien que les personnages soient importants, ils ne sont pas immortels. Il n'y a pas de points à répartir, contrairement aux caractéristiques principales. Les points de vie (PV) se calculent de la manière suivante :

|  |
| --- |
| PV = Puissance + Agilité + 10 |

**L'initiative** **:** permet de déterminer qui attaque en premier lors d'un duel, un combat classique, ou qui buzz le plus vite à questions pour un champion. Elle se calcule de la manière suivante :

|  |
| --- |
| Init = Intuition + Mental |

**Le degré de recherche :** c'est le score qui définit si votre personnage est connu, recherché ou pas par les autorités des lieux où il se trouve. Plus un score est élevé, plus il lui sera difficile de rester discret. À la création ce chiffre vaut 0. Pendant une partie, il peut monter jusqu'à 5.

3) Compétences et spécialisations

C'est bien beau de faire une identité, une psyché et à quoi un personnage ressemble, mais ce qui est aussi important c'est ce qu'il sait faire. À la création, un personnage peut choisir 4 compétences pour y être formé. L’acquisition de compétences, que ce soit à la création ou en faisant évoluer un personnage, se traduit par un apprentissage rigoureux auprès d’un maître, d’une structure d’enseignement ou autres justifications.

Une spécialisation est une formation supplémentaire dans la compétence. Même si une compétence englobe un large panel d'activités, certaines actions très difficiles nécessiteront une spécialisation. Exemple, une personne formée en perception aura des difficultés à lire sur les lèvres, ou une personne formée en soins sera incapable de pratiquer une opération à cœur ouvert. A la création, vous pouvez choisir une seule spécialisation. Il va de soi que les listes proposées ne sont pas exhaustives. Vous êtes libre de créer les spécialisations que vous voulez, avec l'accord de votre MJ. Comme pour les compétences, l’acquisition de spécialisations se traduit par un apprentissage auprès d’un maître, d’une structure d’enseignement, entraînement en solo ou autre. Bien évidemment, pour acquérir une spécialisation, il est logique d'être formé dans la compétence au préalable, sinon cela n'a pas de sens.

**Acrobaties**

Cette compétence est un véritable couteau suisse. Une formation en acrobaties vous permettra de garder l’équilibre sur une poutre, de réduire des dégâts de chute en faisant un roulé-boulé, de faire un salto arrière et autres cascades en tout genre. Cette compétence se joue principalement sur la caractéristique Agilité. Les spécialisations sont diverses et variées : atterrissage en douceur, acrobaties motorisées, équilibre sur une corde, course acrobatique, etc.

**Armes à distance**

Avec cette compétence, vous êtes capable d'utiliser des armes vous permettant de faire des attaques à distance. La caractéristique utilisée est Agilité. Les spécialisations sont fusils, arc, armes de jet, grappin, etc.

**Athlétisme**

L’athlétisme vous permet de sauter, nager, escalader, et autres actions physiques se basant sur la force musculaire. La caractéristique principale est la puissance. Les spécialisations prennent la forme de divers sports comme l’escalade, la natation, le lancer de poids, ou tout autre sport n’étant pas de "combat".

**Bluff**

Le bluff est utile si vous voulez embobiner vos interlocuteurs, que ce soit pour obtenir un avantage lors d’une transaction, entrer plus facilement dans un endroit bien gardé, etc. Un jet de bluff se fera en opposition à l’empathie de la/les personne(s) à entourlouper. Le jet se fait principalement sur le "social". Les spécialisations sont comédie, éloquence, marchandage, mentir, etc.

**Combat**

Un guerrier accompli ne peut se passer de compétences lui permettant de se battre. Pour cela, cette compétence est très utile. Une fois formé en "combat", un personnage sait à peu près bien se défendre. La caractéristique principalement utilisée est Puissance. Les spécialisations sont art martial, combat instinctif, immobilisation, désarmement, fauchage, coup de tête, épées, haches, etc.

Certaines spécialisations vous permettront de changer la caractéristique pour toucher un adversaire (combat instinctif pour intuition, combat brutal pour la Puissance, etc.). Cependant, la caractéristique qui déterminera les dégâts causés par l'attaque restera la Puissance.

**Connaissance de la rue**

Lorsque vous vous trouvez dans une ville, un village, un hameau ou tout autre endroit communautaire, la compétence Connaissance de la rue vous permet de connaître les dernières rumeurs, les personnalités importantes, les endroits louches, où trouvez du travail, etc… La difficulté varie en fonction de l’implication des personnages au sein de la dite communauté, si le secret est bien gardé, etc. Les spécialisations peuvent prendre la forme d’activités précises comme recherche d’emploi, racontars, victime de la mode, etc.

**Dressage**

Pour faire taire un chien qui aboie, envoyer un pigeon voyageur pour transmettre un message, transformer un rat en serviteur ou encore calmer un tigre rien qu'en le regardant, rien de tel que la compétence dressage. La caractéristique principale est le Social et les spécialisations peuvent êtres faire fuir, rongeurs, oiseaux, chiens, insectes, animaux sauvages, etc.

**Diplomatie**

La diplomatie vous permet d’influencer votre prochain en usant de tact, d’une bonne dose de subtilité et de courtoisie, d’apaiser les esprits et autres actions de bonne foi. On y retrouve aussi les principes du bluff comme le marchandage. La caractéristique qui est principalement utilisée est le "social". Dans les spécialisations, on retrouve arrondir les angles, modifier l’opinion, étiquette, protocole, etc.

**Discrétion**

Effectuez un jet sur la discrétion si vous voulez dissimuler un objet, vous cacher à la vue de poursuivants ou tout autre action qui ne doit pas être perçue par l’entourage immédiat du personnage que ce soit vos coéquipiers, des gardes, un adversaire. Bien souvent le jet en discrétion sera opposé à un jet en perception des protagonistes présents sur les lieux. La caractéristique principalement utilisée est l’Agilité. Dans les spécialisations, nous avons déplacement silencieux, dissimulation, déguisement, passer inaperçu, escamotage, etc.

**Empathie**

La manière dont les gens bougent, dont ils parlent, vous permet de saisir la psychologie d'une personne. Grâce à l'empathie, vous pouvez lire entre les lignes, estimer si quelqu'un vous ment ou non. Vous êtes aussi capable de comprendre les motivations, les craintes, le comportement des gens. Attention ! Ce n'est pas quelque chose d'exacte, l'empathie vous donnera juste "une forte impression de". La caractéristique principale pour utiliser l'empathie est l'Intuition. Les spécialisations sont lire entre les lignes, analyse comportementale, etc.

**Équitation**

Contrairement à la compétence Pilotage, Équitation représente votre capacité à pouvoir monter un animal dressé et montable (non, on ne peut pas monter un tigre), que ce soit pour la simple ballade, le galop, les attelages, les animaux exotiques, etc. La caractéristique principale est Agilité. On peut trouver dans les spécialisations attelages, animaux du désert, etc.

**Esquive**

Cette compétence représente la capacité à éviter les dégâts et les attaques lancées, en se jetant au sol ou encore en faisant un pas de côté pour éviter un coup. Si un bouclier éclate, c’est la compétence la plus utile pour éviter de se prendre un lancer de pierre de plein fouet. La compétence principale est l’Agilité. Les spécialisations sont roulé-boulé, saut de côté, etc.

**Exploration**

Avec cette compétence, vous êtes une vraie taupe. Vous savez vous diriger dans les souterrains labyrinthiques, reconnaître les dangers potentiels, les créatures qui vivent dans ce milieu hostile. La caractéristique principale est Intuition. On peut trouver comme spécialisations : géologie, survie, faune, flore, milieu urbain, etc.

**Jeux**

Votre personnage est un joueur de poker, de dames, d'échec, etc… il est bon dans ce genre d'exercice ce qui lui ouvre certaines portes. Les caractéristiques les plus utiles seront agilité et Mental. Dans les spécialisations on retrouve : dames, poker, morpion, échecs, pétanque, et bien d'autres, une spécialisation par jeu en somme.

**Histoire**

Vous avez une certaine connaissance de l’histoire, les événements importants, la royauté, les leaders, guerres, légendes, les personnalités, etc. Cette compétence se joue sur la caractéristique "mental". Les spécialisations peuvent être liées à une région, une époque ou autre, certaines langues mortes, etc.

**Intimidation**

L’intimidation vous permet d’influencer un interlocuteur en vous montrant hostile, en le menaçant ou en faisant preuve de persuasion. La caractéristique principale utilisée est "social" mais la puissance pourra être utilisée à la place dans certaines situations. Quoiqu’il en soit, l’action demande un jet en opposition contre le Mental de la cible pour réussir. Après un jet en intimidation, la cible devient hostile que l’action soit réussie ou non. Les spécialisations sont : casser le mobilier, tête des mauvais jours, aura meurtrière, etc.

**Larcin**

Si une serrure vous bloque, qu'un piège vous barre la route, ou encore que vous devez récupérer un objet que quelqu'un garde sur lui, il faudra compter sur Larcin. Cette compétence vous permet de réaliser des tours de passe-passe, et autres activités demandant un excellent doigté dans le but d'obtenir certaines choses par des moyens peu recommandables. La caractéristique principalement utilisée pour Larcin est Agilité. Les spécialisations sont crochetage, vole à la tire, désamorçage, etc.

**Nature**

Vous avez une certaine connaissance sur la nature. Cela vous permet de vous guider en milieu sauvage, de reconnaître les dangers, d'identifier les plantes et les créatures ainsi que de survivre en pleine nature. La caractéristique principale est Intuition. On peut trouver comme spécialisations : dressage, survie, faune, flore, etc.

**Perception**

La Perception permet de prendre conscience des changements, de percevoir son environnement, de trouver des objets/indices/ pièges, de suivre une piste, de sentir la présence de personnes visant à se cacher, etc. La caractéristique principale est Intuition. Parmi les spécialisations on retrouve les cinq sens, mais aussi fouille, pistage, filature, etc.

**Pilotage**

Cette compétence représente votre capacité à pouvoir piloter toute sorte d'engins mécaniques dans des conditions autres que la simple ballade pour les plus communs, voire de pouvoir piloter des engins qui le sont moins. La compétence principalement utilisée est Agilité, bien que le Mental puisse entrer en ligne de compte pour les engins imposants et donc peu maniables. Les spécialisations sont en rapport avec les engins, qu'ils soient de construction, maritime, et ou volant (au choix), course poursuite, dérapage, etc.

**Religion**

Vous avez accumulé une connaissance plus que suffisante sur les religions ainsi que les religions anciennes et/ou disparues. Cette compétence se base sur la caractéristique Mental. Les spécialisations concernent les secrets d'une religion en particulier et doivent être pris pour chaque religion étudiée.

**Sciences**

Vous avez une connaissance générale des sciences. Cependant, pour avoir des compétences dans un domaine, il est nécessaire d'avoir une spécialisation : biologie, alchimie, mécanique, chimie, géologie, etc. La caractéristique principale est Mental, bien que d'autres soient nécessaires pour certaines mises en application.

**Séduction**

La Séduction représente votre capacité à séduire des personnes (généralement de sexe opposé), à user de charme corporel et/ou verbale pour les amener à vous révéler des informations, à les manipuler (en gros les mener par le bout du nez). La caractéristique principale de cette compétence est le Social. Les spécialisations sont beau parleur, yeux doux, mouvements suggestifs, etc.

**Soins**

Grâce à cette compétence, vous êtes capable de prodiguer des soins d'urgence, d'aider un compagnon à se remettre de blessures ou d'effets handicapants dans la mesure du possible. Pour des soins plus poussés, une spécialisation sera requise. La caractéristique principale est Intuition. Les spécialisations sont chirurgie, poisons et maladies, etc.

4) Avantages et inconvénients

Cette partie sert à approfondir encore un peu plus un personnage en lui octroyant des avantages et des inconvénients. La règle d'attribution de ces bonus reste libre au choix du MJ. Voici plusieurs méthodes :

- Un avantage gratuit, puis un inconvénient doit être pris si je joueur désire en prendre un deuxième.

- Prendre un seul avantage et un seul inconvénient seulement.

- Pour chaque avantage pris, prendre un inconvénient. Mais pour chaque inconvénient pris, il n'y a pas obligation de prendre un avantage.

- Prendre que des avantages et aucun inconvénient.

- Inversement, ne prendre que des inconvénients et aucun avantage.

Libre à vous d'appliquer la règle que vous voulez. Par contre, sachez qu'avec des points d'expérience, il est possible d'acheter certains avantages et de se défaire de certains inconvénients. Là aussi votre sens logique sera demandé. Par exemple, une personne amputée pourra se faire greffer un membre bionique (prise d'un avantage), mais quelqu'un de muet ne pourra retrouver l'usage de la parole. Cependant, certains inconvénients peuvent disparaître au fil des parties et des avantages peuvent apparaître. Par exemple, un personnage avec une mauvaise réputation pourra faire disparaître cet inconvénient en multipliant les bonnes actions, et plus tard il pourra aussi avoir l'avantage bonne réputation. En trois mots : "libre à vous".

**Avantages**

**Bonne réputation :** votre personnage a une certaine réputation. Il n'est pas reconnu forcément partout, mais des rumeurs courent sur lui et sa bravoure. Les gens vont vers lui avec plus de facilités quand ils connaissent son identité.

**Chanceux :** le personnage est né sous une bonne étoile. La chance lui sourit assez souvent et il vit paisiblement. En jeu cet avantage permet au joueur d'éviter un événement désagréable par séance que les autres joueurs devront subir quand même, ou relancer un jet de dé et garder le meilleur résultat.

**Charmant :** vous plaisez au gens. Vous avez un petit truc qui met de suite en confiance. Vous avez un bonus quand vous essayez de convaincre quelqu'un (séduction, bluff, etc…).

**Combatif :** le personnage n'est jamais pris au dépourvu et possède un ascendant sur tout le monde. Lors des combats, il pourra agir en premier s'il le désire. Deux protagonistes ou plus avec cet avantage agiront en même temps.

**Compétent :** le personnage est quelqu'un de très habile et possède un don hors du commun pour apprendre. A la création, il bénéficie donc d'une formation supplémentaire dans une compétence de son choix.

**Héritage :** le personnage a reçu à la mort d'un proche, généralement un parent ou un mentor, un cadeau en héritage. Cela peut varier entre une somme importante, un objet très spécial, ou autre. La nature de cet héritage sera définie par le MJ.

**Récupération accélérée :** le personnage semble posséder une constitution hors du commun, ce qui lui permet de récupérer ses points de vie deux fois plus rapidement que la normale.

**Relations :** votre personnage possède un réseau de relations qui lui permettent d'obtenir diverses choses comme des informations, des objets, ou des droits de passages, dans une guilde ou autre organisation. La nature de ce réseau sera définie par le joueur avec l'accord du MJ.

**Sang froid :** la peur n'a que rarement prise sur le personnage. Il est sûr de lui et sait garder la tête froide pour juger au mieux de la situation.

**Sens aiguisé :** le personnage possède un sens plus développé que les autres, que ce soit naturel ou grâce à un entraînement spécifique. Il bénéficie donc d'un bonus permanent en ce qui concerne les tests liés au sens développé.

**Sixième sens :** le personnage possède un sens du danger hors norme et on le prend difficilement par surprise. Le personnage devra faire un jet (secret ou pas) de perception avec un SR difficile afin de ressentir un danger imminent en cas d'embuscade ou de piège, etc.

**Spécialiste :** Le personnage est doué dans son domaine. Une de ses compétences lui donne un bonus de +2 supplémentaire. Cet avantage ne peut être pris qu'à la création.

**Inconvénients**

**Addiction :** le personnage est dépendant de quelque chose. Drogue, boisson, sport, sexe, manger des rognures d'ongles, etc. Le fait est qu'il ne peut se passer de cela pendant plus d'une semaine sans ressentir les effets du manque. Au MJ de gérer les effets en jeu.

**Amnésique :** par un malheureux hasard, vous avez perdu la mémoire. Que ce soit permanent ou non, irrémédiable ou non, qu'elle survienne avant votre formation d'assassin ou après, mettez-vous d'accord avec votre maître de jeu. Ce dernier pourra vous concocter un passer de son cru (rire sardonique intérieur).

**Cœur tendre :** vous avez un immense respect pour la vie sous toutes ses formes. Dès que vous devez faire preuve de cruauté, vous devez réussir un jet de volonté (Mental) difficile.

**Inoubliable :** dans son physique avec un grain de beauté, sa façon de bouger, un zozotement, une belle gueule (pourquoi toujours un truc moche?), un détail quelconque, le personnage a quelque chose d'inoubliable et du coup on se souvient facilement de lui. Pour baisser son degré de recherche, le personnage doit accomplir le double de ce qu'il faut accomplir en temps normal.

**Malchanceux :** les puissances supérieures semblent maudire le personnage. Sa vie est une succession d'échec et les projets qui n'aboutissent pas sont lourdement entravés. Un personnage doté de ce handicap subira un événement désagréable par scénario, ou verra un projet, une tentative, un jet de dé voué à l'échec. L’événement désagréable ne touchera que le personnage et lui seul tandis que ses compagnons seront épargnés.

**Mauvaise réputation :** le personnage possède une certaine réputation qui rend les gens inamicaux du moment qu'ils connaissent son identité. Des rumeurs courent sur le personnage, rumeurs qui seront définies avec le MJ.

**Membre déficient/amputé :** un ou plusieurs membres du personnage sont déficients, voir amputés. Les conditions de cette déficience seront définies par le joueur. Le personnage commencera avec une jauge de point de vie réduite de 5 points. Cette réduction affecte le maximum de points que le personnage peut accumuler.

**Muet :** le personnage a perdu le sens de la parole. Il ne pourra s'exprimer que par des gestes. Il aura donc un malus permanent en social.

**Némésis :** quelqu'un a juré la perte du personnage. Cet ennemi ne reculera devant rien pour lui nuire. La nature de cet ennemi sera définie par le joueur lors de son historique avec l'accord du MJ.

**Orphelin :** suite à un drame défini à l'avance, le personnage n'a plus de famille. Il ne pourra donc pas bénéficier de soutien possible qu'une famille pourrait lui procurer.

**Phobie :** le personnage est sujet à une phobie toute particulière. Que ce soit due à un traumatisme ou sans raison valable, cette peur est handicapante. La nature de cette phobie peut varier de la peur du vide à celle des insectes, à la claustrophobie ou à la peur du chiffre 666 (oui elle existe vraiment et d'ailleurs elle s'appelle l'hexakosioihexekontahexaphobie). Cette peur devra toutefois être suffisamment handicapante et répandue.

**PNJD :** Personnage non joueur dépendant. Une personne dépend totalement de vous. Si vous êtes loin de cette personne trop longtemps, vous commencerez à vous sentir mal. Vous devez l'emmener en mission avec vous (mais pas forcément sur le terrain).

**Pourchassé :** contrairement à l'inconvénient "Némésis", le personnage est pourchassé par un groupe/province/etc. Pour une bonne raison (par seulement pour le tuer). Mais comme pour la Némésis, la nature de cette chasse à l'homme sera définie avec l'accord du MJ.

**Présence malsaine :** comme pour l'inconvénient inoubliable, le personnage dégage quelque chose d'étrange. Que ce soit par un détail physique ou une attitude, les gens se méfient de lui de prime abord. Le personnage subis un malus de 2 pour se dissimuler dans la foule ainsi que dans ses interactions sociales.

**Rival :** le personnage est en compétition avec une autre personne de son entourage. Que ce soit lui qui veuille faire ses preuves ou l'autre personne, son objectif est de prouver à l'autre qu’il est plus fort que lui. Pour cela, le personnage devra répondre aux défis proposés par son rival, même s'ils sont saugrenus. A ne pas confondre avec "Némésis".

**Sens déficient :** le personnage a un sens qui lui joue des tours. Il peut avoir une vue basse, l'ouïe déficiente, avoir du mal à sentir certaines odeurs, etc… il a donc un malus permanent quand il utilise le sens en question.

**Sens perdu :** le personnage a complètement perdu un de ses sens. Il est sourd, aveugle, etc… chaque jet de perception en rapport avec le sens perdu est un échec automatique. Dans le cas de la vue, il aura aussi un malus permanent aux compétences où la vue est importante.

5) Équipement de départ

Pas la peine de se tracasser dans des inventaires de comptable pour le matériel de base. Le tout est juste d'éviter de se retrouver avec un matériel pouvant tenir dans trois charrettes. Des vêtements, quelques accessoires, une arme ou deux, voire un objet particulier. Pour l'argent, tout dépend de l'univers et de la situation dans laquelle le maître de jeu veut vous faire jouer. Et le reste devra se mériter en partie.

**Les armes de corps à corps**

Logique quand on commence un jeu sur les assassins de parler des armes. Je ne vais pas vous faire une liste détaillée d'armes en tout genre, nous allons simplement les détailler en catégories de taille, et en attributs.

**- Petite taille :** pratiques et légères, la plupart du temps, l’on peut facilement les dissimuler sur soi. Une arme est considérée comme petite du moment qu'elle ne dépasse pas les 30 centimètres à peu de choses près. Elles offrent un bonus aux dégâts de 2 points.

**- Taille moyenne :** à partir du moment où elles dépassent le seuil des petites armes et qu'il est possible de les tenir à une main facilement, alors il s'agit d'une arme de taille moyenne. Elles offrent des bonus aux dégâts de 4 points

**- Grande taille :** il s'agit du reste des armes du moment qu'on doive les tenir à deux mains pour les utiliser proprement. Elles sont généralement lourdes. Le bonus donné aux dégâts atteint les 6 points.

**- Les attributs :** C'est bien beau de parler de taille, mais un marteau de guerre n'est pas pareil qu'une épée bâtarde, ou alors une lame secrète est bien plus discrète qu'une dague normale. C'est là que les attributs entrent en jeu. Voici une liste non exhaustive des attributs ainsi que leurs effets sur le gameplay.

|  |  |
| --- | --- |
| Assommante | Les armes assommantes confèrent un bonus de +2 au jet d'attaque à l'attaquant quand ce dernier décide d'assommer un adversaire. |
| Défensive | Ces armes donnent un bonus de +2 aux jets de parade, cependant elles donnent un malus de -2 aux jets d'attaque. |
| Discrète | Quand vous décidez de la cacher, vous avez un bonus de +2 pour la dissimuler. Cet attribut se limite aux armes de petite taille. |
| Équilibrée | Cette arme peut être lancée en tant qu'arme de jet pour des combats à distance. |
| Lente | Les armes dotées de cet attribut confèrent un bonus de +2 aux jets d'esquive de la personne qui se défend contre, mais un malus de 2 quand cette personne tente une parade sur une telle arme. |
| Mixte | Peut être tenue à une main comme deux. Dans ce cas les bonus aux dégâts changent en fonction du positionnement des mains, 4 ou 6 points de dégâts. |
| Percutante | Ces armes frappent avec une force exceptionnelle à un point tel que leur bonus aux dégâts est augmenté de 2. |
| Précise | Avec de telles armes, vous pouvez ajouter jusqu'à 2 points bonus pour toucher, mais vous appliquerez alors 2 points de dégâts en moins. |
| Rapide | Ces armes sont difficiles à esquiver et confèrent un bonus de +1 à vos jets pour toucher. |

Avec cet outil, votre MJ pourra ainsi créer les armes que vous désirez selon votre description. Cependant, je vous conseille simplement de limiter le nombre d'attributs à attribuer en restant dans la logique des choses. Par exemple, un katana sera une arme de grande taille avec l'attribut mixte tandis qu'un marteau de guerre sera une arme moyenne avec les attributs "lent, percutant et assommant". La lame secrète, quant à elle, sera petite, discrète et précise. Si vous estimez que cette liste n'est pas complète, je vous invite à rajouter les attributs que vous désirez.

**Les armes à distance**

À l'instar des armes de corps à corps, nous allons diviser les armes à distance en trois catégories tout en ajoutant des attributs.

**- Les armes de jet :** Il s'agit tout simplement des armes que l'on peut simplement lancer avec la force des bras. Il s'agit d'armes en général petites et légères. Quand vous lancez de telles armes, la distance maximale pour définir des dégâts est égale à 5 fois la Puissance du personnage. Elles donnent un bonus aux dégâts de +2.

**- Les armes de trait :** les armes de trait sont définies par un point, pas besoin d'utiliser la Puissance pour les projeter. Même s'il faut de la force pour bander un arc, il y a juste à relâcher les doigts pour que la flèche parte. Leur portée varie en fonction des armes elles-mêmes, comptez en moyenne 30 mètres de portée. Ces armes donnent un bonus aux dégâts de +4. Leur mécanisme confère un malus de -2 à la discrétion. Une fois utilisée, il faut un tour complet pour les recharger.

**- Les armes à feu :** Pas besoin de les décrire. Par contre, si votre MJ place le contexte dans un milieu futuriste, vous pouvez y inclure les armes laser. Leur portée est importante et tourne aux alentours de 60 mètres. En général, les armes à feu confèrent un bonus aux dégâts de +6. Cependant, elles donnent un malus de 4 en discrétion à cause du bruit. Une fois utilisées, il faut un tour complet pour les recharger.

**- Les attributs :** réduire les armes à distance en trois catégories ne suffit pas. Les attributs viennent rajouter plus de précisions sur les capacités de ces armes. Voici donc une liste non exhaustive des attributs ainsi que leurs effets sur le gameplay.

|  |  |
| --- | --- |
| Bruyante | C'est une arme très bruyante du fait de son mécanisme ou de sa conception. Elle apporte donc un malus supplémentaire de 2 en discrétion. |
| Courte portée | Une arme avec cet attribut donne une portée plus courte qui se voit en générale réduite de moitié par rapport aux armes de la même catégorie (à vous, MJ, d'attribuer cette nouvelle portée). |
| Discrète | Quand le personnage qui l'utilise décide de la cacher, l'arme confère bonus de +2 pour la dissimuler. Cet attribut est donné uniquement aux armes de petite taille. |
| Longue portée | Une arme avec cet attribut donne une portée plus longue qui se voit en générale doublée par rapport aux armes de la même catégorie (à vous, MJ, d'attribuer cette nouvelle portée). Cependant, le malus donné en fonction de la distance est appliqué de la même manière. |
| Multiple | Cette arme permet une cadence de tir rapide et donc de multiples tirs par action. Chaque nouveau tir demande un autre jet qui subira un malus de 2 pour le deuxième tir, 4 pour le troisième tir. Il n'y aura pas de quatrième tir. |
| Percutante | Ces armes frappent avec une force exceptionnelle à un point tel que leur bonus aux dégâts est augmenté de 2. |
| Recharge lente | De par sa conception, une arme avec cet attribut demande plusieurs tours pour pouvoir être utilisable à nouveau. Ce nombre peut varier entre 2 et 3 tours en fonction de l'arme. |
| Recharge rapide | Contrairement à l'attribut précédent, une arme avec recharge rapide peut être réutilisée le tour suivant pour une attaque. |
| Silencieuse | Cette arme est exceptionnellement silencieuse. Qu'importe sa catégorie, elle ne donne pas de malus en discrétion. |

**Les armures**

Rien ne sert de frapper fort si on ne sait pas se défendre un minimum. Les armures sont là pour aider sur ce point. Attention, il ne s'agit pas d'armures comme vous l'entendez qui recouvrent totalement le corps, mais des pièces d'armure. Elles recouvrent seulement 4 parties de l'anatomie sinon elles deviennent lourdes et gênantes pour l'assassin qui a besoin de mobilité totale.

**- Le bonus de zone (BZ) :** En fonction de la partie protégée, on peut avoir une sorte de bonus en défense. Si un jet en défense est raté, on ajoute ce bonus au jet. Si avec ce bonus le jet de défense est réussi, le joueur prendra quand même le coup, mais on appliquera son niveau de protection pour réduire les dégâts. Les zones à protéger sont :

- Les avant-bras : BZ + 1

- Les jambes jusqu'au genou : BZ + 1

- Les épaules : BZ + 1

- Le plastron : BZ + 2

Le BZ d'une pièce d'armure s'additionne aux autres pour déterminer le bonus total. Par exemple, Paul possède des bracelets en cuir ainsi qu'un plastron. Son BZ total est alors de 2 + 1 = 3.

**- Le niveau de protection :** Le NP dépend tout simplement de la matière dans laquelle sont faites les armures. Plus la matière est résistante, plus elle protégera. Attention. Les NP des pièces d'armure ne s'additionne pas et est propre à chacune. Dans les matières nous avons :

- Le cuir qui apporte une protection de 2

- Le cuir clouté qui protège de 4

- Le métal qui offre une protection de 6

- le métal de qualité donne 8 en protection

**Divers équipements**

Il n'y a pas que les armes et armures qui font partie d'un équipement digne de ce nom. Qu'est-ce qu'un voleur sans outils de crochetage ou un cuisinier sans casserole ? Pas grand-chose. Il pourra toujours faire quelque chose, mais ça ne sera pas facile pour lui. Pour les assassins, c'est pareil.

Attention, ici il faut faire la différence entre objet et équipement. Même si un objet peut être beau, il n'est pas utile comme un équipement. Comme pour les armes et armures, il n'y a pas de liste d'équipement car ça dépendra toujours de l'univers dans lequel sera placée l'aventure. Mais vous pouvez raisonner en utilité de jeu. Pour cela, quand vous créerez un équipement, vous lui donnerez une capacité. Ça peut être un bonus quelconque, permettre de faire certaines choses, etc… mais attention, un équipement aura une utilité. Voici quelques exemples :

**- Gantelet d'escalade :** donne un bonus de +1 quand le porteur du gantelet essaye de grimper.

**- Ceinture de couteaux :** dégainer un couteau devient une action gratuite.

**- Longue vue :** donne un bonus de +3 pour tout jet de perception lié à la vue.

Si vous le souhaitez, vous pouvez même ajouter des conditions aux équipements pour être utilisés. Exemple :

**- Outils de crochetage :** bonus de +2 pour un jet de crochetage. L'utilisateur doit être spécialisé en crochetage ou désamorçage.

**- Grappin :** bonus de +3 en escalade. L'utilisateur doit réussir un jet en arme à distance.

Cependant, ayez de la modération. Même si un outil est pratique, au final c'est l'utilisateur qui lui donne toute son utilité. Si votre équipement donne un bonus à un jet, il devient insensé de donner des équipements qui procurent un bonus énorme. Pour cela, un équipement simple donnera un bonus de +1, un équipement professionnel donnera un bonus de +2 et un équipement de maître donnera un bonus de +3.

**Les objets**

Même s'ils n'apportent rien au niveau du gameplay, les objets simples peuvent avoir leur importance au niveau roleplay. Une lettre d'un roi garantissant le passage, de simples couverts, des vêtements de rechange pour passer inaperçu. Il est donc important de ne pas les négliger.

**L'argent :** Sur la feuille de personnage, il n'y a pas de case réservée à l'argent. Si votre MJ est du genre à ne pas prendre cet élément en considération, il est donc inutile de le noter. Par contre s'il désire jouer cet aspect, vous pouvez toujours le noter dans les objets. Mais au commencement, vous n'aurez pas grand-chose dans votre poche. A votre MJ de définir votre argent de départ en fonction de l'univers dans lequel il vous fera évoluer.

# Règles

Maintenant que nous avons un personnage, voyons comment l'utiliser dans cet univers. Nous verrons au travers de ce chapitre les notions de tour de jeu, de jet de dé et toutes les règles régissant les assassins.

Une partie de jeu de rôle suit plus ou moins les mêmes règles de temps que la vie réelle. Le temps se décompte en secondes, minutes, heures, jours, etc. La différence consiste en une notion inutilisée dans le monde réel : l’idée de tour de jeu. Un tour de jeu se calcule en général sur 1 à 3 secondes. Nous verrons aussi comment nous affranchir de cette notion au travers du roleplay. A vous de voir après si vous gardez cette notion ou pas.

Un tour représente surtout une action rapide tentée par le personnage (se lever, sauter, courir, etc.). Chaque personnage ne peut tenter qu’une action par tour de jeu.

1) Le jet de dé

Lors de combats, de tests ou quand le roleplay ne suffit pas, pour déterminer si une action est réussie ou pas, il faut effectuer un lancer de dé. Selon les jeux, la façon de faire ce jet varie énormément. Pour assassins, les jets de dés se font avec un unique dé à 6 faces.

**Jet simple**

Un jet simple est le jet le plus demandé pour définir si une action est une réussite ou pas. Voici comment se décompose un jet simple :

- Lorsque le maître de jeu demandera de faire un jet, il associera la caractéristique la plus appropriée pour résoudre la situation.

- Le joueur lance son dé à 6 faces, récupère le résultat et l'additionne à la caractéristique indiquée par le maître de jeu.

- Le résultat est comparé à un seuil de réussite défini par le MJ. Si le résultat est supérieur ou égal à ce seuil, l'action est réussie. Si le résultat est inférieur à ce seuil, l'action est échouée.

**Seuil de réussite ou SR :** mais qu'est-ce qu'un seuil de réussite? C'est une valeur qui est établie par le maître de jeu en fonction de la difficulté de l'action tentée par le joueur. Plus une action sera facile (lacer ses chaussures, faire une omelette), plus le SR sera petit. Plus une action est difficile (peindre une œuvre d'art en faisant un salto arrière), plus le SR sera grand.

**Le jet en opposition**

Le jet en opposition n'est pas énormément différent d'un jet simple. Dans le jeu, un jet en opposition sera demandé lorsqu'il y aura confrontation entre deux personnages. La différence avec un jet simple tient dans le fait que c'est un des deux personnages qui va établir le SR. Voici comment se décompose un jet en opposition :

- Le personnage qui provoque un jet en opposition lance son dé à 6 faces, récupère le résultat et l'additionne à la caractéristique indiquée par le maître de jeu pour obtenir le SR.

- Le personnage qui doit répondre à cette opposition lance son dé à 6 faces, récupère le résultat et l'additionne à la caractéristique indiquée par le maître de jeu.

- Si le résultat est supérieur ou égal au SR, le personnage qui doit répondre remporte l'opposition. Si le résultat est inférieur au SR, c'est le personnage qui a provoqué l'opposition qui la remporte.

**Si on ne peut définir celui qui provoque :** Dans certaines situation, définir qui provoque et qui doit répondre est plutôt difficile. Quand il s'agit de quelqu'un qui veut mentir à un interlocuteur, c'est très simple. Celui qui provoque est le menteur et celui qui répond est le personnage qui doit sentir si l'autre ment. Mais des oppositions peuvent ne pas avoir de personnage qui provoque ou qui répond. Par exemple, si deux personnages veulent faire une course sur 100 mètres, voici comment le jet se déroule :

- Les deux personnages lancent leur dé à 6 faces, récupèrent le résultat et l'additionnent à la caractéristique indiquée par le maître de jeu. Dans le cas d'une course de 100 mètres, ce sera la Puissance.

- On compare les deux scores ainsi obtenus et celui qui est supérieur remporte l'opposition.

**En cas d'égalité :** dans ce cas, il faut regarder les compétences et spécialisations des personnages. Si un personnage a une formation dans une compétence et/ou spécialisation alors que son adversaire non, il remporte l'opposition. Si les deux personnages ont un niveau de formation identique, alors c'est une égalité. Si vous voulez quand même définir un vainqueur, alors on refait un jet en opposition.

**Le jet en continu**

Il peut arriver que faire une action prenne du temps et que le joueur doive faire plusieurs jets. C'est souvent le cas lors de longues courses à pieds, de réparations, de création d'objet d'art, etc…

Dans ces cas-là, le MJ peut demander aux joueurs de faire un jet en continu. Il fixera alors le Seuil de Réussite Étendu (SRE) ainsi que le temps associé entre chaque jet (une minute, une heure, une journée, etc.) et la ou les caractéristiques associées en fonction de l'action à entreprendre.

En gros, pour chaque jet que je joueur fera, on récupère le résultat et on l'additionne à tous les résultats précédents.

**Exemple :**

François doit apporter une lettre de toute urgence au monastère où se cache la résistance. Il se trouve à plusieurs dizaines de kilomètres (on dira 30). Il décide de prendre Un cheval pour aller plus vite.

Le SRE pour arriver au monastère est de 15 et chaque jet effectué compte pour une dizaine de minutes. François est formé en équitation.

Il fait son jet sur la caractéristique et obtient un résultat de 7 (dé + caractéristique + compétence). Ce résultat n'est pas suffisant, donc François doit refaire un jet en équitation et obtient 6. Ce résultat est additionné au précédent (6 + 7 = 13) et ensuite comparé au SRE. Le résultat de 13 étant encore trop faible, François doit encore faire un autre jet et obtient un résultat de 9. Ce résultat est additionné aux précédents (13 + 9 = 22). La somme des résultats est maintenant supérieure au SRE, François arrive pour transmettre la lettre.

François a effectué 3 jets pour arriver, il aura donc passé 30 minutes sur la route (10 minutes par jet x 3 jets = 30).

**Fixer une limite :** souvent il sera bien plus intéressant de fixer une limite de jet à faire pour réussir une action. Cette limite pourra être justifiée par des poursuivants qui veulent la lettre, une armée prête à attaquer le monastère, etc. Cette limite est à placer si on veut rajouter de la tension afin de créer du suspense.

**Définir un seuil de réussite**

Étant donné que Assassins utilise un système additionnel, il faut avoir une référence de seuil de réussite en fonction des difficultés possibles. J'en ai fait un, mais vous pouvez faire le vôtre en rajoutant des degrés de difficulté par exemple.

|  |  |
| --- | --- |
| Action facile | SR = 5 |
| Action moyenne | SR = 8 |
| Action difficile | SR = 11 |
| Action extrême | SR = 14 |

**Action facile SR = 5 :** en général il s'agit des actions très communes comme ranger des fiches par ordre alphabétique, faire ses lacets. La plupart du temps, il ne sera pas nécessaire de faire un jet.

**Une action simple cauchemardesque :** faire une action facile peut parfois s'avérer difficile. Il faudra faire attention au contexte de l'action. Si au départ je veux juste attraper un objet, cette action est très simple au départ. Mais imaginons que je me trouve sur un cheval, l'action devient moyenne. Si le cheval galope à vive allure, l'action devient alors difficile. Et si l'objet est lancé par quelqu'un et que je dois l'attraper au vol, alors l'action devient extrême.

**Les intermédiaires :** 5, 8, 11, 14 ne sont pas des seuils définis. Si vous jugez qu'une action se situe entre deux catégories, alors vous pouvez utiliser des seuils intermédiaires (4, 6, 7, 9, 10, 12, etc.).

**Utilisation des compétences**

Afin d'aider les actions des personnages, l'utilisation d'une compétence voire d'une spécialisation est possible. Cela se traduit simplement par un bonus de 2 points qui iront s'ajouter au résultat du lancer de dé s'il s'agit d'une compétence et d'encore 2 points supplémentaires si une spécialisation est utilisée.

Cela s'applique à tout type de jet, qu'il soit simple, en continue ou en opposition.

**Exemple :** Reprenons notre exemple d'avant. On se retrouve en face d'une action extrême avec un objet à attraper au vol alors qu'on se trouve sur un cheval galopant à pleine vitesse. Le SR de cette action est de 14. En regardant mes compétences (le personnage, pas moi), on s'aperçoit que je suis formé en acrobaties. Je fais un lancer de dé et le résultat est de 10 (carac + résultat du dé). En ajoutant le bonus de la compétence j'obtiens un résultat de 12, Insuffisant pour réussir l'action. Mais en y regardant de plus près, dans la même compétence, j'ai une spécialisation en acrobaties équestre. Mon résultat passe donc à 14 et je rattrape donc l'objet de justesse.

Une seule compétence peut être utilisée pour une seule action, et la spécialisation doit en toute logique être en rapport avec la compétence choisie. Même si "équitation" pouvait influencer, seule la compétence acrobaties est utilisée.

**Choisir une compétence :** bien souvent, plusieurs compétences permettront de faire la même chose. L'exemple précédent en est l'illustration parfaite. La seule réelle différence que cela apporte est au niveau du roleplay :

- Avec Acrobaties, le personnage fonce avec son cheval, se tient debout sur la selle pour attraper l'objet.

- Avec Equitation, le personnage manie tellement bien sa monture qu'il arrive à parfaitement viser l'objet pour avoir juste à tendre la main pour l'attraper.

**Échec / réussite automatique**

Pour résoudre ces cas de figures, vous pouvez choisir entre 2 options.

En premier, si le jet ne peut atteindre le SR même si le dé indique un 6, alors l'action est un échec, et si le SR est inférieur ou égal à la carac + les compétences et spécialisations, alors l'action est une réussite. Cela permet de se passer de lancer de dés dans certains cas de figure.

En deuxième, si vous désirez vraiment que les joueurs aient la possibilité de réussir l'impossible, lors de l'apparition d'un 1 ou 6, faites relancer le dé. Si le résultat est le même, alors c'est une réussite pour deux 6 à la suite, ou un échec avec deux 1 à la suite.

**Conseil à la con :** Même si vous appliquez ce que vous voulez, je me permets de vous donner un conseil concernant ces deux options. La première vous permet de vite passer certains jets inutiles dans des moments peu importants tandis que la deuxième vous permet de garder une part de "possible" ou d'échec quand l'action est importante pour le scénario.

2) Le combat

Il ne sera pas rare de se retrouver dans une situation extrême que seule la violence pourra résoudre. Je dirais même, il s'agit du sel de ce jeu. Dans cette partie vous trouverez donc les règles régissant les combats.

Pour les combats, il y a deux notions à retenir principalement :

- Le tour : c'est le laps de temps durant lequel tous les protagonistes vont agir. En général, il s'étale sur quelques secondes seulement en jeu (1 à 3).

- L'action : c'est le laps de temps durant lequel le joueur à qui c'est le moment de jouer exécute son action de combat (ou action principale) : attaquer, se déplacer, se défendre, faire un lancer.

**Les attaques surprises**

Avant de parler du combat normal comme il est répandu dans la plupart des jeux de rôles, on va mettre en place toute une procédure. Ne criez pas "COMPLICATION" de suite, vous verrez que c'est assez simple.

Il faut en premier lieu déterminer la manière dont va être abordée l'attaque en elle-même. Est-ce que c'est un assassinat avec une attaque discrète, un coup pour provoquer un combat normal, etc… bref. L’annonce roleplay de l’attaque en dira long sur la démarche à suivre. En faisant cela, vous allez déterminer si la cible de l'attaque perçoit qu'elle va se faire attaquer et si elle veut et peut se défendre. Dans ce cas, on peut isoler deux cas de figure, le combat roleplay, et le combat classique.

**Au corps à corps :** L'assassin devra faire un jet en discrétion (Agilité) qui déterminera la marche à suivre. La cible aura droit à un jet en opposition en perception (Intuition). Si elle réussit, cela devient un combat classique. Autrement, ça reste dans le cadre d'un combat roleplay. N'oubliez pas de gérer l'action en fonction de la situation. La cible est de dos, il fait sombre, d'autres personnes sont présentes (qui auront droit à un jet en perception), il y a de la brume, bruit ambiant et autres, tout autant de conditions qui pourront influer sur le déroulement de l'action.

**Les attaques à distance :** Pour assassiner, il sera plus facile d'attaquer discrètement à distance, du moins au début. Comme pour le corps à corps, l'assassin devra faire un jet de discrétion (Agilité) pour déterminer si sa position est découverte, et un deuxième pour savoir s'il ne se fait pas repérer au moment du tir avec les malus liés à l'arme utilisée si celle-ci en a. A chaque fois, la victime et les personnes alentours auront la possibilité de tenter de percevoir l'attaque.

**Le combat roleplay**

Je m'exprime mal mais je ne savais pas quel nom donner à cette partie. Je reprends. Donc au cas où la cible de l'attaque ne perçoit pas l'attaque ou qu'elle ne veut tout simplement pas se défendre (oui, il y a des masochistes), alors l'action est une réussite automatique et tout se passe plus ou moins de la manière imaginée dans le roleplay de l'attaque, même les blessures. Cela s'applique au corps à corps comme pour une attaque à distance.

**Le combat classique**

Lors d'une phase de combat normale au corps à corps, c'est-à-dire quand deux *abrutis* sont l'un en face de l'autre avec la ferme intention tous les deux de *fritter* sur la gueule de l'autre, tous les jets se font en opposition, attaque contre défense. Chacun des combattants va attaquer l'autre à tour de rôle. Il y a cependant un ordre à respecter :

**L'ordre d'initiative :**

Savoir qui a l'initiative, ou qui attaque en premier, ne nécessite pas forcément un jet de dé. Il suffit d'examiner la situation. Si quelqu'un se fait attaquer par surprise et perçoit l'attaque, il n'y a pas besoin de faire d'initiative vu que l'attaque est déjà en train de se dérouler.

Quand vous ne pouvez résoudre l'initiative en examinant la situation, il vous suffit de faire un jet de dé sur la caractéristique "initiative" (Intuition + Mental).

|  |
| --- |
| Ordre d'initiative = Initiative + jet de dé |

**Conseil à la con :** savoir qui attaque précisément et dans quel ordre peut devenir rébarbatif et faire perdre de la fluidité durant la partie. Quand il y a plusieurs protagonistes, faites des groupes génériques pour les PNJ. Les alliés et les ennemis. Ensuite déterminez qui agit avant les groupes. Faites jouer ceux qui agissent avant, puis les PNJ alliés ou ennemis (à votre convenance). Après faites un tour de table classique de droite à gauche ou inversement pour les joueurs avant de faire jouer à nouveau les groupes de PNJ.

**L'attaque :**

La caractéristique pour toucher un adversaire est "Agilité". Par contre C'est la "Puissance" qui est la caractéristique utilisée pour déterminer les dégâts. Voici comment se déroule une attaque au corps à corps :

- Le personnage attaquant fait un jet sur "Agilité" pour savoir s'il touche son adversaire, ou Puissance s'il a pris une spécialisation arts martiaux spécifique.

- Le défenseur fait son jet pour se défendre, sur parade ou esquive (voir ci-dessous).

- Si la défense échoue, l'attaquant fait un jet de dégâts. Si la défense réussit son jet, l'attaque est ratée.

Les formules sont les suivantes :

|  |
| --- |
| Toucher = Agilité + compétence + spé  + jet de dé  Dégâts = Puissance + armes + jet de dé |

**La défense :**

Une personne qui est attaquée peut très bien décider de se défendre. Si elle décide de ne pas le faire, elle subira quoiqu'il arrive l'attaque de son assaillant. La caractéristique utilisée diffère selon la manière de se défendre :

- Le personnage tente de faire une parade. Dans ce cas, la caractéristique utilisée est "Puissance". Il pourra recevoir un bonus grâce à la compétence "combat" de la même manière que pour une attaque.

- Le personnage tente d'esquiver le coup. Dans ce cas, la caractéristique utilisée est "Agilité". Il pourra être aidé par la compétence "esquive" de la même manière que la compétence "combat" pour la parade.

Quel que soit le type de défense utilisée, le résultat devra être supérieur au jet d'attaque. Les formules sont les suivantes :

|  |
| --- |
| Parade = Puissance + comp + spé + jet de dé  Esquive = Agilité + comp + spé + jet de dé |

Si le jet est une réussite, alors le défenseur ne reçoit aucun dégât. Si c'est un échec, alors le défenseur se prendra les dégâts, sauf s'il porte une armure (voir plus bas).

**Petite précision :** une esquive n'est pas forcément un pas de côté pour éviter le coup mais toute action visant à éviter de prendre un coup que ce soit par les mouvements du corps ou simplement en déviant l'attaque subtilement (une forme de parade esquive). L'esquive est alors utilisée. La parade est l'action de freiner complètement l'attaque adverse en usant de la force.

**Combat à plusieurs :**

Il arrive qu'un combattant soit en infériorité numérique et se fasse encercler. Dans ce cas, il peut tenter un jet de défense pour chaque attaque, mais à chaque fois la difficulté augmentera de 2 points (un malus de 2, puis 4, puis 6, etc.). Il pourra s'en sortir en utilisant une bonne gestion de l'espace et du placement des adversaires.

**La règle de 4 (optionnelle)**

Pour rajouter un peu de piment dans les affrontements, car le je t'attaque / tu m'attaques faisant trop MMORPG, il est possible pour un défenseur de placer une contre-attaque mais aussi de perdre la possibilité d’attaquer lors du tour suivant. Pour cela il faut comparer les scores d'attaques et de défense des protagonistes.

- Si le jet de défense est supérieur au jet d'attaque d'au moins 4 points, le personnage qui se défend peut alors placer une contre-attaque. Le personnage victime de cette contre-attaque peut tenter un jet de défense. Cependant, ce nouveau jet ne pourra pas donner lieu à une autre contre-attaque ou à une annulation d'attaque (paragraphe suivant).

- Si le jet d'attaque est supérieur au jet de défense d'au moins 4 points, alors le personnage défenseur ne pourra pas tenter d'action quand son tour viendra.

**Le combat à distance**

Un combat est considéré à distance du moment que les protagonistes utilisent des armes qu'ils lancent, ou qui envoient des projectiles/traits sur une cible placée à un endroit plus ou moins éloigné (en général, si les combattants ne peuvent se toucher au corps à corps sans devoir se rapprocher l'un de l'autre). Comme avec la compétence "combat" pour une attaque au corps à corps, la compétence "armes à distance" sera utilisée pour accomplir une attaque à distance. Ainsi on retrouve les bonus habituels en fonction de la compétence et de la spécialisation. Comme pour le combat au corps à corps, on se retrouve dans un système de jet en opposition.

**L'attaque :**

La caractéristique pour toucher un adversaire est "Agilité". Par contre, c'est la caractéristique "Puissance" qui est utilisée pour déterminer les dégâts. Voici comment se déroule une attaque à distance :

- Le personnage attaquant fait un jet sur "Agilité" pour savoir s'il touche son adversaire.

- Le défenseur fait son jet pour se défendre.

- Si la défense échoue, l'attaquant fait un jet de dégâts. Si la défense réussie son jet, l'attaque est ratée.

Les formules sont les suivantes :

|  |
| --- |
| Toucher = Agilité + comp + spé + jet de dé  Dégâts = Puissance + armes + jet de dé |

**La défense :**

Même s'il est difficile de se défendre face à une attaque à distance, un jet de défense est néanmoins possible. Une parade sera inefficace sauf dans certains cas définis par le maître de jeu. Autrement, la seule défense possible reste un jet en esquive. Dans les deux cas, le jet en question devra subir un malus de 4

Cependant, ce malus peut être amoindri, voire transformé en bonus en fonction de la situation. Si la cible perçoit le tireur alors que ce dernier prend son temps pour viser, si la cible est partiellement couverte, etc.

**Les armures**

Elles sont une partie importante d'un combat car au finale elles permettent d'absorber une partie, voire tous les dégâts. Les armures des assassins ne recouvrant pas totalement le corps, il convient donc de faire une règle un peu spéciale par rapport aux règles habituelles des JDR.

Un joueur doit faire un jet en défense, peu importe que ce soit parade ou esquive. Si le jet est un succès, il ne reçoit aucun dégât. Mais s'il rate son jet, on ajoute alors le BZ et on compare à nouveau le résultat. Si cette fois-ci c'est une réussite pour le défenseur, il prendra des dégâts, mais ils seront amortis par la pièce d'armure qui reçoit le coup. Autrement, il se prend la totalité des dégâts.

**Quelle pièce reçoit le coup :** Même si tous les BZ sont additionnés pour le bonus de défense, une seule pièce d'armure accorde son niveau de protection (NP) au joueur. Si toutes les pièces sont de la même matière, cela est facile d'appliquer un NP. Mais s’il y a plusieurs matières parmi les pièces d'armure, il faut déterminer quelle partie reçoit le coup en fonction de comment se déroule l'action. Si vous n'y arrivez pas, le MJ peut décider quelle partie protégée est touchée, ou de faire jouer les dés. Par exemple, tirez un dé 6 :

- Le dé affiche 1, c'est un bras qui prend.

- 2, les jambes

- 3, les épaules

- 4 ou 5, le plastron.

Si le chiffre du dé indique un 6 ou une partie non protégée, alors relancez-le.

**Les dégâts reçus**

Au final, il faut déterminer le nombre de points de vie que perd un personnage. Quand est-ce qu'il est à sa limite. Il suffit simplement de prendre les dégâts de l'attaque, d'enlever la puissance du personnage, le niveau de protection de l'armure quand l'occasion se présente (voir la règle sur les armures ci-dessus) et vous avez le nombre de points de vie perdus.

|  |
| --- |
| Points de vie perdus = dégâts – Puissance  **Si l'armure entre en compte :**  PV perdus = dégâts – Puissance – NP armure |

3) La santé et le corps

Les blessures seront fréquentes lors d’une partie. Voici la partie qui vous permettra de gérer les repos, récupérations, chutes, distances parcourues, tout ce qui est en rapport avec les points de vie et la gestion des actions du corps en lui-même.

**La mort**

Un personnage dont les points de vie tombent à 0 suite à des blessures létales (blessures normales), n'est pas mort. Il est simplement hors combat. Il devra attendre d'avoir au moins un point de vie pour agir de nouveau.

Pour atteindre la mort, il devra atteindre un seuil négatif en points de vie. Ce seuil est simplement "moins un quart de ses PV" ou "-1/4". Quand il atteint ce seuil, le personnage meurt (sauf en cas d'utilisation du système Mnémogen plus bas). En résumé, s'il a 20 points de vie alors qu'il est en pleine forme, un personnage meurt quand ses PV tombent à -5.

**Les poisons et drogues**

Les poisons et drogues peuvent avoir différents effets. Ils peuvent engourdir, entraver les mouvements, etc. Si un joueur désir les confectionner lui-même, il devra avoir les spécialisations et compétences adéquates, et des grilles se trouvant en annexe pourront l’aider.

Comment empoisonner? Faire ingérer la substance est le meilleur moyen quand on peut le faire avec discrétion, sinon enduire une arme et blesser quelqu'un en faisant une plaie. Les dégâts se calculent comme s'il s'agissait d'un coup normal. Si le poison possède les bons attributs, il pourra être inhalé (poudre ou nuage grâce à une bombe)

Pour gérer un empoisonnement, un jet de médecine permet de déterminer le type de poison. Pour trouver une contre mesure efficace, seul un personnage doté de la spécialisation adéquate peut trouver un antidote. Il devra faire un jet avec un SR défini par la complexité de la substance.

La victime peut très bien tenter de résister aux effets du poison, mais beaucoup moins efficacement qu'avec une aide appropriée. Pour cela, elle peut tenter un jet de Puissance avec un SR défini par la complexité du poison. Attention, cela n'annule pas un empoisonnement.

**Les autres sources de dégâts**

**Chute :** Il peut arriver que les personnages se fassent mal lors de chutes. Une chute est définie par l'action involontaire de tomber. Le joueur a alors droit à un jet en acrobaties (avec une hauteur raisonnable) pour se réceptionner avec un SR défini par le MJ. Si le joueur rate son jet, alors il subit 5 dégâts par mètre de chute au-delà de sa Puissance à moins de trouver un obstacle pour lui permettre d'atterrir en douceur (voir saut de la foi plus loin).

**Saut de la foi :** Si le joueur décide de se jeter d'une hauteur importante dans un tas de foin ou autre obstacles pour atterrir en douceur, le joueur fera une chute sans encombre pendant Puissance multiplié par 4, puis il subira 2 dégâts pas mètre de chute au-delà.

**Étouffement :** Si le joueur se trouve sous l'eau, dans une boite hermétiquement fermée, étranglé par un ennemi, bref toute situation dans laquelle il se retrouve dans l'incapacité de respirer, il pourra rester conscient durant "Puissance" minutes. Au-delà, il tombe inconscient et sera mort au bout d'un nouveau cycle de "Puissance" minutes. Bien évidemment s'il se retrouve dans la possibilité de respirer entre-temps, alors le compte à rebours s'arrête.

**Intempéries :** Les phénomènes naturels tels qu’une tempête de glace ou un feu peuvent causer des dégâts. Un personnage subira des dégâts en fonction de l’intensité de cette tempête.

Pour un incendie cela peut aller de 1d6 dégâts par minute pour un simple incendie de forêt à 4d6 par tour pour un brasier infernal. Pour une tempête de froid cela va de 1d6 à 3d6 dégâts par minute. Un tsunami fera 2d6 dégâts par minute. A vous d'adapter le temps et les dégâts en fonction des tempêtes.

**Récupérer de la santé**

C'est bien beau de voir comment perdre de la vie, mais faudrait peut-être s'intéresser à la manière de la récupérer.

Un personnage regagne Puissance PV par jour pour la récupération naturelle du corps. Une aide extérieure peut être ajoutée pour accélérer le processus, ajouter un nombre fixe de points de vie, etc. En général, il s'agit de médicaments, de soins prodigués par un médecin, mais les potions mystiques ne sont pas exclues.

**Les déplacements**

Les déplacements d'un personnage durant un tour sont limités. Il ne pourra pas faire un kilomètre pour se rapprocher d'un adversaire. Cela prend quand même un certain temps.

**En marchant :** la vitesse est généralement lente et la même pour tous. S'il s'agit d'une marche normale, un personnage parcours 3 mètres par tour.

**En courant :** là, on entre dans un autre cadre. Les capacités physiques du personnage entrent en ligne de compte. Tout le monde ne peut pas aller aussi vite à la course que Carl Lewis. Pour cela, il faut passer par un petit calcul. Il faut additionner la puissance et l'agilité puis multiplier le tout par 2 et vous aurez la distance parcourue en un tour de jeu complet

Outre le fait de marcher et de courir, il faudra aussi parfois sauter. Contrairement à la marche ou la course, un saut est une action ponctuelle qui se fait dans un tour. En gros, tandis que vous continuez à courir, un saut ne peut pas durer plus d'un tour, à part si c'est de la chute libre, auquel cas on ne demandera que votre parachute (Si votre MJ vous en a laissé un évidemment).

**Longueur de saut :** quand un personnage cherche à faire un saut qui va le plus loin possible, la longueur du saut sera en général la somme de la puissance et de l'agilité.

**Hauteur de saut :** quand un personnage cherche à sauter le plus haut possible, la hauteur du saut peut atteindre une valeur égale à la somme de la puissance et de l'agilité, le tout divisé par 10.

On se retrouve avec les valeurs suivantes :

|  |
| --- |
| Vitesse = (Puissance + Agilité) x 2  Longueur = Puissance + Agilité  Hauteur = (Puissance + Agilité) / 10 |

Ces valeurs ne sont pas absolues. Sinon, il n'y aurait pas besoin des compétences athlétisme ou acrobaties ainsi que leurs spécialisations. Ces valeurs peuvent fluctuer avec le jet. Un gros jet en athlétisme permettrait de grappiller un ou deux mètres en un tour lors d'une course à pieds et un gros jet en acrobaties permettrait d'en grappiller d'autres pour effectuer un saut en longueur. Inversement, de faibles jets, diminueraient ces valeurs. Comme je le dis depuis le début, c'est à vous de voir.

4) Niveaux d'alerte

Vous avez pu le remarquer sans doute, il existe une caractéristique secondaire qui n'est pas vraiment expliquée dans la partie création de personnage, le degré de recherche. Mais elle n'est pas la seule et est accompagnée par deux autres qui elles ne font pas partie de la feuille de personnage. Pourtant, ces chiffres ont une importance presque capitale dans le jeu et même dans la saga dont je m'inspire pour ce JDR. On y trouve la sensibilité d'une zone et l'état d'alerte. Autant de niveaux d'alerte qui démontrent dans quel état de réactivité peuvent se trouver des policiers/soldats/miliciens.

Ces trois notions sont liées et en même temps différentes, chacune allant d'une valeur comprise entre 0 et 5.

**L'état d'alerte :** comme son nom l'indique, il s'agit du degré d'alerte de la ville / zone dans laquelle les PJ évoluent. Il peut y avoir eu un assassinat récemment (on se demande pourquoi), quelqu'un d'important est en visite dans le coin, c'est une période de fête où les débordements sont faciles, peu importe la raison. Le résultat en est que la sécurité dans le coin est renforcée.

**La sensibilité d'une zone :** un peu comme l'état d'alerte, une zone peut être plus ou moins sensible. Ce sont des zones en générale stratégiques où les intérêts des autorités sont d'y placer un maximum de sécurité. Il peut s'agir d'un dépôt de munitions, une base militaire, voire le château du pape.

**Conseil au MJ :** Les caractéristiques des deux premiers niveaux décrits ne sont utiles que pour vous. Vos joueurs n'ont pas besoin de connaître ces chiffres. À la rigueur, annoncez leur de façon roleplay qu'ils sont dans un endroit où il faudra la jouer fine et ne pas se faire prendre sous peine de faire connaissance avec les rats au fond du cachot (exemple : « vous remarquez que la ville s'anime de plus en plus. La garde est doublée et pose plus de questions »).

**Le degré de recherche**

Chaque joueur possède son propre degré de recherche. Contrairement aux deux autres taux, celui-là dépend entièrement de leurs actions.

**Gagner des degrés de recherche :** quand un joueur commet des crimes, que ce soit vol, assassinat, il doit le faire discrètement. Tout échec lui fait gagner un degré. Le MJ peut aussi en donner si son scénario l'exige, ou simplement car il a envie de le faire par pur sadisme (toujours donner des chips au MJ).

**Perdre des degrés de recherche :** tout dépend du contexte mis en place par le maître de jeu. Voici une liste que vous pouvez modifier (le MJ) à votre guise sur différentes manières de perdre un point degré de recherche :

- Soudoyer un crieur public.

- Arracher les avis de recherche.

- Soudoyer l'imprimeur qui les fait.

- Assassiner un témoin

- Changer de style vestimentaire

**Mais que font ces niveaux sur le jeu ?**

C'est bien beau d'en parler, mais ces niveaux influent sur la manière dont les gardes vont vous percevoir. Dans un premier temps, il faut se baser seulement sur un des trois niveaux. Pour simplifier les choses, en général, il faudra définir lequel des trois est le plus élevé.

Par la suite, ce niveau devient un malus en dissimulation quand il s'agit de se cacher dans une foule, s'asseoir sur un banc, etc.

Mais surtout, plus ce niveau est élevé, plus les gardes réagiront vite pour vous tomber dessus en cas d'échec en dissimulation.

|  |  |
| --- | --- |
| Valeur du niveau d'alerte utilisé | Temps de réaction des gardes pour vous reconnaître et agir. |
| 1 | 4 tours |
| 2 | 3 tours |
| 3 | 2 tours |
| 4 | 1 tour |
| 5 | Immédiatement |

**Le triple 0 :** Même si on parle de niveau d'alerte, la plupart du temps aucun de ces niveaux n'aura de point. Les joueurs sont parfaitement incognito et peuvent se balader sans encombre dans la rue.

**Les cachettes :** Il est possible de trouver des cachettes pour échapper aux gardes, où attendre le bon moment sans se faire repérer.

5) Les cachettes

Un bon assassin doit savoir effacer sa présence. Il existe bien des manières de se dissimuler. Que ce soit pour échapper à des poursuivants, espionner une conversation ou entrer dans une zone surveillée. Les cachettes possibles dépendront de l'univers mis en place et des lieux. Il est difficile de trouver des hautes herbes au milieu d'une place de marché par exemple. Voici une liste à compléter de cachettes possibles

**Les tas de quelque chose :** ça peut être du foin, des pétales de fleur, des feuilles mortes, des ordures ménagères, le tas de quelque chose permet de se cacher facilement. Un assassin dans un tas de quelque chose est complètement invisible aux yeux de tous. Le tas de quelque chose permet aussi de cacher des corps dedans, mais attention à ne pas trop en mettre. 2 personnes/cadavres au maximum peuvent être cachées dans un tas sans éveiller de soupçon. Ils ont aussi une dernière utilité. Pour peu que la hauteur soit trop importante lors d'un saut de la foi ou d'une simple chute, avoir un tas de quelque chose permet d'amortir une chute. Si normalement le personnage se blesse à partir de Puissance mètres de chute, avec le tas, vous multipliez cette distance par 4 (voir "saut de la foi" plus haut).

**La foule :** Il est possible de se cacher dans une foule pour passer inaperçu. Mais elle ne fera qu'apporter un bonus en discrétion au personnage en fonction de la densité de cette dernière. Si cette densité est faible, environ deux ou trois personnes, ce bonus est de +1. Si cette densité est forte, environ 4 personnes ou plus, ce bonus monte jusqu'à +2. Mais attention, si le personnage est poursuivi, se fait trop remarquer ou est reconnu, la foule ne donne aucun bonus. La foule comprend les personnes assises sur un banc, adossées sur un mur, des personnes discutant entre-elles sans bouger, comme des badauds qui font leurs courses au marché et bien d'autres.

**La végétation dense :** Il s'agit d'un mix entre le tas et la foule. Un assassin peu se cacher dans des hautes herbes, un champ ou autre végétation qui lui arrive au nombril. Attention, il devra au moins s'accroupir et ne pas rester planté debout en plein milieu. Il ne faut pas pousser mémé dans les orties. Une végétation dense permet de se déplacer dedans à vitesse très réduite. On peut y cacher des corps et une végétation dense offre un bonus en discrétion de +2 comme une foule.

Les cachettes peuvent être diverses et variées, et le MJ peut déterminer à sa guise quel genre de cachette sera disponible en fonction de l'univers. Un peu de logique sera quand même demandé quant à l'utilisation de ces cachettes car on peut très bien s'y cacher, mais si un garde vous voit faire ça en pleine rue, contrairement aux jeux, ça peut éveiller les soupçons.

6) Évolution

Un jeu n'est pas axé sur un seul scénario. Un personnage peut très bien être rejoué. Mais comme on peut le voir dans pratiquement toute histoire, un personnage évolue et apprend de ses victoires, ses échecs, ses râteaux, ou simplement d'une pause caca (j'exagère, mais vous voyez le truc). Il apprend de nouvelles prouesses martiales, acquière de nouvelles connaissances, etc. Pour cela, des points d'expérience sont attribués.

**Attribuer des points d'expérience**

Il faudra examiner la manière dont un joueur anime la partie, et les actions qu'il a menées. Cette partie s'adresse plutôt au MJ car c'est lui qui décide qui a quoi et surtout combien.

Voici donc une manière d'attribuer des points d'expérience à vos joueurs.

- 1 point si la partie est un échec sur toute la ligne, que les joueurs ne se sont vraiment pas entendus, qu'ils n'ont pas fait preuve d'initiative ou de créativité.

- 3 points si la partie est un succès mais que les joueurs n'y ont pas mis de bonne volonté, ou si la mission est un échec mais que tout le monde s'est amusé avec une bonne ambiance.

- 5 points si la partie s'est vraiment bien déroulée sur toute la ligne, que les joueurs ont surmonté la plupart des difficultés et qu'il y a eu une bonne ambiance autour de la table.

A partir de là, vous pouvez toujours ajouter des points bonus. Si un joueur s'est vraiment illustré parmi les autres, vous pouvez lui octroyer un ou deux points supplémentaires. A l'inverse, un joueur exécrable se verra perdre des points. Vous pouvez aussi ajuster les points en fonction de l'aventure elle-même. Réussir à défaire l'ordre des templiers sera toujours plus gratifiant que de simplement aider la mémé du coin à faire ses courses. Tout reste une question de jugement de votre part.

**Dépenser des points d'expérience**

Comme son nom l'indique, voici comment vous pouvez dépenser des points d'expérience.

**Caractéristiques :** en suivant un entraînement physique ou en faisant des études un personnage peut s'améliorer au niveau des caractéristiques. Pour cela, il devra dépenser un nombre de points égal à deux fois le niveau qu'il va atteindre en rajoutant un point. Par exemple, passer le social de 2 points à 3 coûtera 6 points. Passer la puissance de 3 à 5 points coûtera 8 points pour arriver à 4 et encore 10 pour arriver à 5 points.

**Compétences et spécialisations** acquérir une nouvelle compétence coûte 5 points d'expérience. Une spécialisation coûte 3 points.

**Avantages et inconvénients :** comme expliqué lors de la création de personnages. Il est possible d'annuler un inconvénient et d'acheter un avantage. Seul le MJ peut décider si tel ou tel avantage peut être acheté / inconvénient annulé. Cela coûtera 12 points d'expérience.

# Boîte à outils pour le MJ

Cette partie est exclusivement réservée au Maître de Jeu. Il s'agit là d'un recueil des règles qui lui seront utiles pour gérer une partie. Il est donc inutile pour les joueurs de les connaître, voire de savoir qu'elles existent pour certaines.

Si vous êtes MJ, je vous rappelle qu'il ne s'agit là que d'une boîte à outils. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser toutes les règles qui s'y trouvent, d'ailleurs certaines sont plus là pour vous donner une idée de comment procéder si vous voulez instaurer votre propre univers. Ce qui sera forcément le cas vu que ce jeu n'en a pas à proprement parler. N'hésitez donc pas à ajouter votre grain de sel si une règle ne vous plait pas.

1) Les PNJ

Un Personnage Non Joueur ou PNJ est un personnage / monstre / animal de compagnie / etc. incarné par le Maître de Jeu, permettant à ce dernier d'influer sur le monde et l'univers durant une partie de jeu. Ils peuvent avoir différents buts comme simplement attaquer les joueurs, être leur cible principale, leur donner un coup de main ou des renseignements, leur faire pipi sur la jambe pour marquer son territoire (dans le cas d'un chien errant (oui un chien errant est un PNJ)). Bref, c'est de cette manière que l'on voit si un MJ possède oui ou non une double personnalité.

La plupart du temps, un PNJ n'aura d'autre rôle que de faire un roleplay avec les joueurs et il suffira simplement de le définir dans les grandes lignes, un peu comme si on faisait un personnage incarné par un joueur, mais en moins poussé. Ce genre d'exercice ne prend en général qu'une minute en utilisant que quelques questions.

- Est-ce que c'est un homme ou une femme?

- Quelle est son apparence physique?

- Est-ce qu'il/elle est fort(e)/agile/intelligent(e)?

- Quel est son caractère?

- Quel est son métier?

- …

Si l'interaction du PNJ nécessite un jet de dé qui n'était pas prévu, cela peut facilement se résoudre avec un jet simple et un seuil de réussite établi en fonction des capacités ou de l'état d'esprit du PNJ.

**Caractéristiques d'un PNJ**

Cependant, si vous prévoyez des interactions nécessitant des jets de dés (combat, séduction, interrogatoire, approche furtive, etc.) il devient vite nécessaire de définir certaines caractéristiques.

**Action :** Cette caractéristique sert à la fois pour les combats, les courses, l'équitation, etc. il s'agit du profil physique du PNJ.

**Vigilance :** C'est la caractéristique qui permet au PNJ de faire attention à ce qui l'entoure. Repérer quelqu'un qui essaye de se cacher, déceler un baratin, savoir si une personne est crédible, son intelligence, etc.

**Relationnel :** ou Social, comme pour les joueurs, c'est cette caractéristique qui définit la manière dont le PNJ arrive à interagir avec son entourage, et bien entendu avec les joueurs.

Ces caractéristiques se définissent souvent d'elles-mêmes en fonction d'un rapide "background" du PNJ. Des scores traînant aux alentours de 0 ou 1 donnent un personnage faible dans la caractéristique tandis que des scores allant jusqu'à 5 ou 6 en feront un monstre d'efficacité. Contrairement aux joueurs, il n'est pas nécessaire de définir des compétences pour ce genre de PNJ, du coup il faut prendre en compte leur possible compétences et spécialisation directement dans ces scores de caractéristiques. Dans ce cas vous pouvez lui ajouter un bonus quand l'interaction se déroule dans son domaine de prédilection. Gardez en tête que la moyenne des caractéristiques pour un personnage moyen se situe aux alentours de 2

**Points de vie :** ce sont les points de vie du PNJ. En moyenne, ils sont définis par le score dans la caractéristique Action du PNJ auquel vous ajoutez 10. Quand un PNJ reçoit des blessures, il reçoit toutes les blessures, sauf si vous prévoyez qu'il porte une armure. Auquel cas, le bonus de l'armure réduira les dégâts reçus. Vous pouvez placer ce bonus d'armure entre parenthèses à côté des points de vie, ou simplement rajouter une ligne bonus d'armure.

**Exemples de PNJ :**

- Soldat Lourd

Action 4 (6 combat)

Vigilance 3

Relationnel 2

Points de vie 14 (+8 armure en métal)

- Arbalétrier

Action 3 (6 arbalète)

Vigilance 4

Relationnel 2

Points de vie 13

- Marchand véreux

Action 1 (4 fuir, 3 se cacher)

Vigilance 4

Relationnel 3 (5 corruption)

Points de vie 11

- Mère au foyer

Action 2 (6 hystérie)

Vigilance 4 (5 ouïe)

Relationnel 2

Points de vie 12

- Bourreau

Action 4 (6 achever un blessé)

Vigilance 2

Relationnel 1

Points de vie 14

Bon. Certains exemples sont de parti pris ;-)

Il ne tient qu'à vous de faire vos PNJ. Familiarisez-vous avec le système, après ça devient rapide de faire un PNJ

**Agir avec un PNJ**

Cela se fait simplement. En fonction de la situation, tirez un D6 et ajoutez la caractéristique adéquate. Pour déterminer les dégâts infligés par un PNJ lors d'un combat, il suffira de lui attribuer une arme de la même manière que les joueurs, et de lancer un dé à 6 faces. Ajoutez le bonus de l'arme et le score en "Action" et vous aurez les dégâts causés par un PNJ.

**Un PNJ récurent ou très important**

Quelques fois, un PNJ peut servir comme personnage récurrent. La cible finale, un allié très présent, un rival, une némésis, etc. Ce genre de PNJ d'importance plus grande qu'un PNJ classique peut faire l'objet d'une création de personnage comme si c'était un joueur qui devait le créer, avec compétences et spécialisations, avantages et inconvénients, bref tout le toutim.

2) Les rencontres aléatoires

Au détour d'une rue, sur un toit ou ailleurs, il n'est pas rare de tomber sur un petit bataillon de soldats ou de simples gardes en patrouille. Même si vous avez prévu les rencontres dans votre scénario, il peut être parfois amusant de rajouter de la tension lors de passages où il faut voyager ou aller sur les lieux d'une mission. Pour cela, je vous propose de définir des rencontres aléatoires.

Le nombre, la vigilance et la puissance de ces patrouilles dépendront du degré de recherche des personnages incarnés par les joueurs, de certains PNJ, de la sensibilité de la zone, ou de l'état d'alerte de la ville.

Pour cela, vous allez tirer deux dés à 6 faces. Pour des rencontres sur les toits, seul un dé et un jet sera utile.

**Premier jet : une rencontre, ou pas?**

Il détermine si une rencontre se fait ou pas. Une rencontre se fait quand le score passe un SR de 7. Mais comment passer ce chiffre avec un dé 6 ? Il suffit de comparer le degré de recherche des PJ, la sensibilité de la zone et l'état d'alerte de la ville et de prendre le plus grand parmi ces chiffres afin de l'ajouter au résultat du dé.

Exemple : Martin décide d'aller sur la place du marché pour rencontrer son indic. Pour cela il doit passer par la rue principale. La ville est paisible et la rue fréquentée. Seulement il a assassiné un noble avec éclat. Son degré de recherche est de 3. Le MJ décide de laisser le hasard décider s'il va faire une rencontre. Il lance son dé et fait un 5. Le degré de recherche de Martin est de 3. Le résultat est donc de 8, il croise bien une patrouille de soldats français qui risque de le repérer.

**Deuxième jet : le nombre d'adversaires**

Comme pour le premier jet, vous allez additionner le résultat du dé à la valeur la plus haute entre les degrés de recherche des joueurs, la sensibilité de la zone, et l'état d'alerte de la ville. Ce chiffre va simplement donner le nombre de soldats dans la patrouille.

Pensez à garder une certaine cohérence. Dans une ruelle, une patrouille ne dépassera jamais 4 soldats. Sur les toits, seul un, voire deux gardes peuvent être en faction.

**La puissance de la patrouille**

Un nombre n'est pas suffisant pour déterminer la puissance d'une patrouille. Vous pouvez avoir 10 soldats débutants, ils se feront tuer plus vite qu'une patrouille de 4 vétérans. Pour déterminer la puissance d'une patrouille, c'est à votre bon vouloir. Il vous faudra bien entendu se baser sur les mêmes chiffres que pour les jets et rajouter autant d'adversaires plus puissants que les soldats de base (capitaines, brutes, lanciers, tout dépend de votre univers).

3) Les groupuscules et guildes

Parfois, être un assassin ne suffit pas et il faut s'appuyer sur certains groupuscules comme la guilde des voleurs, des courtisanes, etc… Si vous avez défini votre univers et que certains groupuscules sont présents, vous pouvez leur attribuer certaines capacités qui pourront aider les joueurs dans leur quête.

Un peu comme les rencontres aléatoires, vous pouvez faire en sorte que les joueurs tombent sur un groupuscule des membres de ces différentes guildes, ou les laisser chercher un peu, à moins que vous ayez prévu ces rencontres dans votre scénario.

Pour créer de tels groupes, rien de bien compliqué. Il vous suffira juste de leur donner deux ou trois capacités en rapport à leur background. Des mercenaires n'arriveront jamais à vous aider à passer inaperçu. Et des voleurs auront des difficultés à séduire des gardes.

**Exemples de guildes**

**Les courtisanes :** Depuis la nuit des temps, les hommes cherchent à s'attirer les bonnes grâces de séduisantes demoiselles et les courtisanes sont là pour combler cette forte demande. Elles savent utiliser leurs charmes pour attirer les regards et pour que les hommes baissent leur garde et fassent certaines confidences sur l'oreiller.

Au niveau du jeu, les courtisanes sont une mine d'informations et permettront au joueur de pouvoir se dissimuler plus facilement dans la foule en lui apportant un bonus de +4 à sa discrétion. Elles peuvent aussi distraire les gardes.

**Les mercenaires :** Gros bras à louer, les mercenaires sont les personnes idéales pour partir à l'assaut d'un bâtiment ou simplement créer une diversion violente, une bagarre dans un bar, etc. Ils sont là pour gagner de l'argent en tapant où on leur dit de taper sans faire dans la dentelle.

En terme de jeu, les mercenaires peuvent effectuer des tâches sans que le joueur soit impliqué essentiellement en provocant des bagarres. Ils peuvent aussi être des alliés qui retiendront les gardes quand le joueur se fera poursuivre.

**Les voleurs :** Filous sans loi mais pas forcément sans foi, les voleurs subviennent à leurs besoins en détroussant les gens, de préférence riches. De par leur agilité, ils peuvent accéder à certains endroits inaccessibles pour les gens du commun.

En termes de jeu, les voleurs peuvent fournir des informations aux joueurs, mais aussi certains objets convoités. Ils peuvent aussi aller provoquer des gardes pour qu'ils quittent leur poste afin de les poursuivre.

**Les assassins :** Il s'agit tout simplement de votre fraternité. D'autres assassins dans la même ville. Même si vous, les joueurs, faites une sérieuse bande, avoir des assassins à son service peu apporter une aide certaine.

En matière de jeu, des assassins peuvent être appelés pour faire une diversion, et apporter une aide similaire à celle des mercenaires et voleurs réunis. A un certain niveau, vous devrez gérer vos effectifs. Le risque, c'est que s'ils sont pris vivants, ils peuvent donner des informations importantes à l'ennemi sous la torture ou autre.

4) les explosifs

Les explosifs, bien que pratiques dans certains cas, n'ont pas toujours existé. Cependant, si votre univers ou période historique permet leur utilisation, voici une méthode simple (ou pas) qui vous permettra de les gérer. Une bombe se compose de trois éléments. La capsule, la poudre et le contenu.

**La capsule**

C'est ce qui va renfermer les explosifs, et c'est aussi ce qui va déterminer le mode d'activation de l'explosif. Selon la capsule utilisée, un explosif sera considéré comme une arme de jet. Comme types de capsule nous avons :

**Capsule à mèche :** Comme son nom l'indique, il faut allumer une mèche qui mettra 10 secondes ou moins, en fonction de sa longueur, avant d'activer l'explosif.

**Capsule collante :** il s'agit d'une capsule à mèche qui va se coller à l'endroit où on la pose, ou au premier endroit qu'elle touche après le lancer.

**Capsule contact :** Cette capsule active l'explosif dès qu'elle touche un obstacle un peu violemment. Attention à ne pas faire une chute trop violente ou haute ;-)

**Capsule à mine :** cette capsule n'est pas lancée. Elle se pose quelque part et des fils invisibles sont tirés et tendus sur une zone de passage. Une fois que quelque chose vient toucher ces fils, alors la bombe s'active.

**La poudre**

Il s'agit de l'élément qui va déterminer l'amplitude de l'explosion. Les noms des différentes poudres ne sont pas donnés car cela change en fonction de l'endroit et l'époque où vous placez votre univers, c'est ainsi exprimé en type de dose. Vous avez trois types de doses de poudre.

**- La dose faible** qui propage l'effet dans un rayon de 5 mètres (10 de diamètre).

**- La dose moyenne** qui propage l'effet dans un rayon de 10 mètres (20 de diamètre).

**- La dose forte qui propage** l'effet dans une zone jusqu'à 15 mètres de rayon (30 de diamètre).

**Le contenu**

Maintenant il faut déterminer les différents effets des bombes. Pour cela, voici une liste non exhaustive (oui encore) des différents effets utiles.

|  |  |
| --- | --- |
| Bruyante | Cette bombe crée une illusion sonore du tonnerre afin de leurrer les gardes pour qu'ils aillent voir ce qui se passe. L'effet de ce bruit est efficace à 2 fois la portée normale. |
| Déflagration | La déflagration envoie des shrapnels dans la zone d'effet. Chaque personne dans cette zone reçoit 3D6 dégâts (amortis par une pièce d'armure pour les joueurs). |
| Empoisonnée | Un nuage de poison s'empare de la zone d'effet et empoisonne toute personne s'y trouvant. Pour connaître les différents effets, référez-vous à la partie sur les poisons juste après. |
| Étourdissante | Cette bombe ne fait aucun dégât. Les personnes autour sont étourdies et ne peuvent agir durant 1D6 tours. |
| Fumigène | Un nuage de fumée envahit toute la zone, rendant impossible toute perception par la vue (sauf capacité spéciale) et aussi tout combat (frapper au hasard reste dangereux). |
| Puante | Une puanteur s'empare de la zone rendant toute concentration difficile. Un jet de Mental pour les joueurs ou de Vigilance pour les PNJ doit être réussi pour résister à l’effet. |
| Radiante | Une bombe radiante fait des dégâts simplement grâce à la force de l'explosion. Les personnes dans la zone de portée reçoivent 1 dégât. Dans une zone allant jusqu'à portée divisée par deux, les personnes reçoivent 1D6 dégâts supplémentaires. Toute personne se trouvant dans la zone de portée divisée par 5 est tuée sur le coup. |
| Ralentissant | Une bombe avec cet effet éparpille au sol des pointes afin de ralentir ses poursuivants. Toute personne voulant passer sur ces clous prendra 1 dégât à chaque tour, et d’autres encore si une partie du corps autre que les pieds est touchée par ces clous. |
|  |  |

Si vous voyez d'autres effets utiles, n'hésitez pas à en inventer vous-même. Ce genre de méthode pour faire des explosifs est exclusif à vous, maître de jeu, à moins que vous décidiez que les joueurs puissent fabriquer leurs propres bombes. Auquel cas, ils devront se spécialiser en explosifs avec la compétence sciences.

5) les poisons et drogues

Un jeu basé sur des assassins dans lequel il n'y a pas de poison, c'est simplement comme faire un gâteau sans sucre. Dans cette partie nous verrons comment gérer les différents poisons. À vous de voir, MJ, quels poisons vous autorisez dans votre univers et comment les joueurs peuvent y avoir accès (fabrication, chance, argent, etc…).

Au cas où un joueur désir en confectionner lui-même et veut avoir accès à la grille qui suit, je conseille au MJ de l'autoriser seulement si son personnage possède les compétences et spécialisations suivantes :

**- Nature** (spécialisations en faune, flore)

**- Sciences** (spécialisations en chimie et biologie)

**- Soins** (spécialisations en poison et venins)

Évidemment, il ne s'agit que d'un conseil et pas d'une règle à appliquer à la lettre. Comme pour les explosifs, nous allons devoir donner des caractéristiques afin de les gérer en jeu.

**La complexité**

Cette caractéristique est ce qui va déterminer le seuil du poison, la valeur que devra surpasser un maître empoisonneur pour en fabriquer, ou un sauveteur pour en contrer les effets. Pour le déterminer, il suffit de fabriquer un poison avec les caractéristiques qui suivent et d'en additionner tous les points.

**La méthode pour administrer le poison**

C'est la condition nécessaire pour que le poison entre dans l'organisme de votre cible. Pour cela il y a trois façons :

**Directement dans le sang :** une fléchette, une lame enduite, une seringue, le poison a besoin d'entrer directement dans le système sanguin car il ne pourrait pas résister aux acides de l'estomac. Cette façon d'administrer la substance donne 3 points de complexité.

**Ingérer :** Le poison peut attaquer la victime en passant par son estomac. Les sucs gastriques ne sont pas assez puissants pour éliminer le poison qui entre dans l'organisme par le système digestif. Un tel poison peut aussi être inoculé directement dans le sang comme précédemment. Cette façon d'empoisonner donne 4 points de complexité.

**Inhaler :** Que ce soit en soufflant la substance au nez de la victime ou en utilisant une bombe, la victime est empoisonnée par le simple fait de respirer la toxine. Pour qu'il passe les poumons, son degré de complexité est de 5 points.

**La virulence**

Il y a une notion qui est importante à connaître, c'est la virulence de la substance, La durée pendant laquelle le poison va agir sur la victime.

**Rapide :** La substance agit pendant quelques tours. Vous pouvez déterminer la durée décidée à l'avance ou d'environ 3 + 1d6 tours en combat ou 3 + 1d6 minutes hors combat.

**Moyenne :** La substance agit pendant quelques heures. Vous pouvez déterminer la durée décidée à l'avance ou d'environ 1d6 heures ou une scène complète.

**Lente :** la substance agit pendant quelques jours. Vous pouvez déterminer la durée décidée à l'avance ou environ 1d6 jours.

**Les effets**

Nous arrivons enfin dans la partie la plus intéressante des poisons et drogues,

**Étourdissements :** La cible du poison est victime d'étourdissements, voire d'engourdissements. Elle subit un malus de -3 à tous ses jets. La complexité est de 1 pour une virulence rapide ou 2 pour une virulence moyenne.

**Forte Fièvre :** La température de la victime monte significativement. La fatigue est intense, l'esprit est embrumé, la vue peut se troubler, les mouvements deviennent difficiles voire impossibles. Tous les jets subissent un malus de 5. Pour une virulence lente, la complexité est de 3.

**Hallucinations :** La victime de cet effet a une perception changeante. Ce changement peut se manifester de toutes les manières possibles. Un mort se manifeste, un collègue devient une sirène, une nuée d'insectes lui mange les chairs, etc. La nature de cette vision est laissée à la discrétion du Maître du Jeu. La complexité est de 2 pour une virulence rapide, 4 pour une virulence moyenne, ou 6 pour une virulence longue.

**Problèmes intestinaux :** La cible subit de forts maux de ventres l'obligeant à vomir et/ou déféquer. La complexité de cet effet est de 3 pour une virulence moyenne ou lente.

**Rage :** La victime de cet effet est prise d'une rage incroyable. Elle perçoit toute autre personne autour d’elle comme une proie à abattre. La complexité de cet effet est de 3 pour une virulence rapide, 5 pour une virulence moyenne.

**Sommeil :** La victime tombe instantanément dans un sommeil profond comme si elle était victime de narcolepsie. La complexité est de 2 pour une virulence rapide, 3 pour une virulence moyenne et 5 pour une virulence lente.

**La mort**

Il s'agit d'un effet particulier. Il ne peut être choisi qu'à condition d'être ajouté à un effet précédent. La mort de la victime survient à la fin du temps indiqué par la virulence. La complexité du poison augmente alors de 3.

6) Les Capacités spéciales

Un truc *sympa* dans cette fameuse saga vidéo ludique, c'est cette pointe de fantastique. Ce genre de capacités qui peuvent avoir un niveau surnaturel. Cette partie vous permet de rajouter cette fameuse pointe si vous le désirez.

Pour acquérir ces capacités, rien de plus simple. En dessous de son nom, vous avez les conditions nécessaires pour l'obtenir. Pas besoin de dépenser de l'expérience. A partir du moment où le joueur possède toutes les conditions requises, il peut obtenir la capacité spéciale.

**Conseil à la con :** Gardez cet élément aussi secret que possible. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle il n'y a aucune mention de ce sujet dans les règles précédentes. La découverte de ces capacités peut être un élément sympa dans une partie pour le roleplay d'un personnage. Le joueur doit savoir seulement en partie quand il est en situation de l'utiliser qu'il se passe quelque chose de pas clair. Cela pourra créer une certaine confusion amusante.

**Charisme fédérateur**

Conditions : Diplomatie (éloquence), Social 5, Charmeur des foules.

Effet : Vous pouvez recruter des personnes pour la guilde des assassins.

**Charmeur des foules**

Conditions : Discrétion (dissimulation), Social 5, ne doit pas avoir l'inconvénient présence malsaine.

Effet : L'assassin est à l'aise au milieu des gens. Le bonus que les foules donnent quand l'assassin essaye de se cacher est doublé.

**Cleptomane**

Conditions : Larcin (vol à la tire), Agilité 5, Charmeur des foules.

Effet : Vous êtes habile de vos doigts et vos victimes subissent un malus de -3 en perception pour détecter que vous êtes en train de leur faire les poches.

**Fils du vent**

Conditions : Acrobaties (course acrobatique), Athlétisme (escalade), Agilité 5, Force 4.

Effet : Seul le vent peut vous ralentir. Lors de déplacements rapides, les obstacles sont ignorés. Vous escaladez les murs aussi facilement que vous marchez dans la rue. Les seuls jets que vous lancerez seront pour semer vos poursuivants ou escalader une paroi avec une difficulté extrême.

**Murmures**

Conditions : Perception (ouïe), sixième sens, Intuition 6.

Effet : Quand quelqu'un épie l'assassin dans un rayon de 25 mètres, ce dernier entend comme des murmures, que l'espion soit très bien caché ou non. Aucun jet de dé n'est nécessaire.

**Pistage de l'aigle**

Conditions : Discrétion (filature), Vision d'aigle.

Effet : La vision de l'aigle de l'assassin s'améliore et lui permet de repérer des traces invisibles laissées par sa cible jusqu'à 10 minutes après que cette dernière (la cible) soit passée par là.

**Repérage de l'aigle**

Conditions : Exploration (milieu urbain) (milieu forestier), Perception (vue), Intuition 5.

Effet : En prenant de la hauteur sur des points particuliers, vous pouvez parfaitement repérer les lieux d'une zone. Un point en hauteur vous permet de repérer jusqu'à 150m à la ronde (plus en milieu forestier) les rues, clairières, parcs, immeubles, arbres, tous les détails de la zone. Pour repérer une ville complète, tout dépend de la taille de la ville. Dans la zone ainsi repérée, vous ne serez jamais perdu.

**Vision d'aigle**

Conditions : Perception (vue), Intuition 5.

Effet : La vision de l'assassin devient quasiment paranormale. Il est capable de repérer en un instant la cible de sa mission même au milieu d'une foule, ainsi que ses ennemis et alliés.

# Le système Mnémogen

J'assume mon plagiat et vous propose une partie qui fait référence au système et à la base de l'histoire du jeu, à savoir la mémoire génétique et l'appareil permettant de l’explorer. Je donne le nom de Mnémogen à cet appareil afin de ne pas être victime d’une trop évidente référence à cette licence vidéo ludique, mais vous pourrez très bien en changer le nom si vous le souhaitez.

Le principe de base est simple. Qu'est-ce qui fait qu'un papillon retournera à l'endroit où sont nés ses ancêtres 4 générations auparavant? Que les saumons reviennent toujours à la même rivière pour donner naissance à leur progéniture? Ce que beaucoup appellent l'instinct n'est en fait qu'une mémoire qui s'inscrit dans le code génétique. En partant de ce principe, on peut croire qu’il est possible d'accéder aux souvenirs de nos ancêtres grâce à un appareil, le Mnémogen.

Cet outil vous permettra de créer une grande campagne ou chronique contemporaine englobant des petites campagnes placées à diverses époques du passé afin d'en faire aboutir une qui se déroulera dans le présent (ou le futur). Je sais que ce n'est pas très clair, mais dans l'idée, vos joueurs vont créer un personnage principal et il ne va pas évoluer comme les assassins des temps anciens mais grâce justement à ce que ces derniers auront appris au cours de leur vie. Il est ainsi possible d’accéder à leur propre expérience et donc d’apprendre à travers les gènes du personnage.

Une fois ce personnage principal créé, les joueurs devrons créer des assassins du passé pour chaque mini campagne que vous aurez prévue. Les assassins du passé évolueront normalement tandis que ceux du présent auront une manière d'évoluer différente.

1) Créer un perso du présent

Ça va être simple, il vous faudra juste créer un personnage comme vous en feriez un qui vient du passé. La seule différence sera que ce personnage aura accès à certaines compétences ou spécialisations que les ancêtres ne pourront pas avoir. Ce sera votre rôle de MJ de définir s'il s'agit d'une compétence ou d'une spécialisation.

Je prends l'exemple de l'informatique. Elle peut être une compétence à part entière comme être une spécialisation de la compétence Science (même si personnellement je préfère prendre ça comme une compétence à part entière).

2) Évolution et Résurgence

Une autre différence sera à prendre en compte, à savoir que les personnages du présent auront une jauge supplémentaire appelée la résurgence. Il s'agit d'une jauge qui va être importante pour la suite et qui est liée au système d'évolution du personnage. Plus un personnage voit sa jauge augmenter, plus ses ancêtres viendront le perturber.

**Faire évoluer un personnage du présent**

Si les personnages font des actions et qu'un scénario est prévu dans le présent, ils gagneront de l'expérience classique et pourront la dépenser normalement, avec une option en plus (voir plus bas).

Mais quand un scénario se déroulera dans le passé, l'expérience gagnée par le personnage du passé pourra être dépensée uniquement pour lui-même. Les personnages du présent pourront récupérer au choix une compétence ou une spécialisation que l'ancêtre possède déjà à la fin de chaque scénario. Ils ne peuvent pas gagner en caractéristiques, des avantages, ou perdre des inconvénients par ce moyen.

**Gagner/perdre des points de résurgence**

Le principe est très simple, un personnage du présent gagnera un point de résurgence à chaque prise de compétence ou spécialisation venant d'un ancêtre. Si vos joueurs sont frileux après avoir eu connaissance du système, vous pouvez leur en attribuer à la fin des scénarios à la place. Dans ce cas vous devrez les prévenir d'un tel changement.

Pour perdre des points de résurgence, il faudra simplement dépenser 3 points d'XP venant d'une partie se déroulant dans le présent.

**En partie ça donne quoi ?**

Pour les personnages du passé, cela ne change rien. Mais pour les personnages du présent, cela signifie qu'ils commencent à avoir des flashs du passé, puis cela évolue en hallucinations dans le présent. Après ils peuvent revivre des scènes entières du passé sans avoir besoin d'entrer dans la machine avant d’être potentiellement victime d’un dédoublement de personnalité. Quand la jauge atteint les 10 points, le personnage devient dément au point de vouloir se suicider.

Chaque fois qu'un effet de résurgence se produit, le personnage du présent subit de forts maux de tête et des migraines. C'est au MJ de décider quand ils surviennent. Ils peuvent être importants pour le scénario comme inutiles. Même Si la plupart du temps cela concerne les souvenirs d'un ancêtre dont on a suivi les mémoires, les flashs peuvent très bien concerner un ancêtre dont le joueur n'a pas encore exploré la mémoire. Ils peuvent aussi refléter la personnalité du passé qui tente de prendre la place de celle du présent.

3) Différences passé-présent

Dans cette partie j'attire votre attention sur quelques points essentiels à garder en tête si vous utilisez le système Mnémogen. Certaines choses évidentes qui ne le sont pourtant plus dans ce cas de figure.

**Une Mort prématurée**

Les personnages des temps anciens ne peuvent pas mourir avant d'avoir conçu leur(s) descendant(s). Si un des personnages du passé se retrouve dans une impasse quelconque, au bord de la mort, il devra s'en sortir. Pour cela, votre imagination devra être mise à rude épreuve. Le risque sera que vos joueurs soient conscients de cet élément et tente des actions impossibles et en dehors de toute raison.

Mais si un joueur ou plus fait vraiment n'importe quoi, il faudra leur rappeler qu'il n’est pas nécessaire d'être un sportif pour faire des gosses. Être un assassin demande d'avoir un corps en pleine forme et surtout complet. Du moins sans cela, il sera extrêmement limité pour remplir sa mission. Une jambe en moins et la carrière d'acrobate est finie. Et le pire est que le joueur devra garder ce personnage jusqu'à la fin de la mini campagne et peut-être même le rejouer plus tard, ce qui est assez sadique si l’on y réfléchit.

**La véritable mort de l'ancêtre**

Autre chose à savoir. Si on peut imaginer que les ancêtres feront des enfants après avoir rempli leur mission (mini campagne), la mémoire de l'ancêtre s'arrête dès que la graine est plantée, que l'ancêtre soit un homme ou une femme. Ainsi donc, avec le système Mnémogen, la véritable mort d'un personnage du passé pour un joueur est la naissance de l'enfant, ancêtre suivant dans la lignée du personnage du présent. Au-delà, l'ancêtre ayant déjà procréé deviendra un PNJ si vous prévoyez de faire jouer la suite avec l'enfant qu'il a eu.

**Le temps qui passe**

Il faut aussi prendre conscience du temps qui passe. À la base, une heure dans le passé équivaut à une heure dans le présent. Mais pour un personnage du passé, une campagne peut durer une année, une dizaine d'années, voir une trentaine ou plus. Mais pour un personnage du temps actuel, il ne se passe que quelques semaines. Cela permet donc une grande liberté dans la narration de l'histoire. Sauter des étapes vraiment peu importantes, donner des images de la fin de la mini campagne avant de revenir au début, commencer avec des assassins passés plus forts que de simples débutants, etc…

**Les intervenants du présent**

Les personnages du présent ressentent, voient, entendent tout ce qui se passe dans le passé grâce au Mnémogen, mais ils restent conscients de ce qui se passe autour d'eux. Par exemple, ils peuvent entendre ce que disent les personnes à côté chargées de surveiller si tout se passe bien, entendre les alertes du présent, etc.

4) La mémoire d'un autre

Depuis le Sixième opus de la saga avec la piraterie, Il est possible pour un tiers de pouvoir suivre la mémoire génétique d'une autre personne dont le matériel génétique a été scanné de fond en comble.

Cependant, utiliser ce genre de système va influer sur les règles et la manière de faire jouer.

- Ça permet une plus grande flexibilité dans les campagnes, notamment en alternant les passages avec les assassins avec les templiers. Les joueurs peuvent incarner des templiers du présent et mener une campagne d'assassins pour retrouver un artefact, et inversement.

- Vous pouvez vous affranchir de la limite instaurée par "une mort prématurée" et faire vivre la mort d'un personnage du passé, du moment que son corps a été retrouvé et son matériel génétique scanné. Attention cependant à la "fraicheur" de ce matériel. Au bout de quelques siècles, il est impossible de tirer quoi que ce soit d'un cadavre. Et bien entendu, ce matériel subit une lente dégradation au cours de ces fameux siècles.

- Un joueur utilisant ce système ne pourra pas apprendre de compétence ni de spécialisation de cette manière, Pour la simple raison que ces compétences ne font pas partie de la mémoire génétique du personnage du présent.

- Il ne peut donc pas avoir de point de résurgence car la mémoire génétique qu'il explore n'est pas la sienne.

5) Des astuces pour le MJ

J'ai déjà abordé les avantages pour le MJ dans les parties précédentes, mais je ne fais que parler d'un avantage scénaristique. Mais utiliser la règle du Mnémogen peut s'avérer utile durant une partie pour le Maître de jeu afin de gérer une table.

- Le MJ peut faire des pauses plus facilement. Par exemple, quand quelqu'un doit faire une pause pipi, si vous voulez prendre le temps de manger, si le MJ veut que les joueurs puissent se concerter sur la marche à suivre avant de continuer, il peut utiliser le "droit de pause" pour faire sortir les joueurs de la machine. Pendant cette "pause", ces derniers incarnent alors les personnages du présent.

- Le MJ peut se permettre d'incarner les PNJ du présent qui peuvent faire des recherches dans les archives, et ainsi donner des indications historiques.

- Dans un ultime recours à utiliser seulement en car de force majeur, le MJ peut utiliser la désynchronisation afin de remettre les joueurs dans de bons rails. Si par exemple un personnage du passé doit infiltrer un palais et que le joueur décide qu'il aille aux putes, juste pour le plaisir, le MJ désynchronise le joueur et le force à aller dans ce fameux palais.

Par contre, il faut mettre en garde que ce genre de procédé est vraiment à éviter si possible. Dans l'exemple précédent, pour éviter d'avoir à désynchroniser le joueur, le MJ peut très bien prétexter que le bordel est vide car les gentilles madames ont été envoyées dans le fameux palais pour une fête.

- Contrairement aux parties sans Mnémogen, le MJ peut jouer avec cette même désynchronisation pour revenir en arrière si le joueur perd la vie. Un saut de la foi sur le pavé, et BIM, le joueur revient à la vie.

Par contre c'est à utiliser avec parcimonie. Si le joueur voit qu'il peut revenir aussi facilement à la vie, il risque de se croire invincible et de faire tout et n'importe quoi. Mais vous pouvez jouer sur le fait que si un seul meurt, les autres aussi sont désynchronisés. Ou alors instaurer un compteur de désynchronisation qui, une fois le seuil dépassé, le joueur perd totalement l'accès à la mémoire de cet ancêtre.