

ANNEXE 4

RÉCAPITULATIF DES RÈGLES

Cette annexe regroupe toutes les règles dont vous aurez besoin en cours de partie.

Système de règles

Zone d'échec	Zone d'incertitude	Zone de réussite
difficulté - 2 et moins	de difficulté -1 à difficulté +1	difficulté + 2 et plus
4 et moins	5, 6 et 7	8 et plus

RÉUSSITES ET ÉCHECS CRITIQUES.

Lorsque vous faites 6 avec le dé, lancez une nouvelle fois le dé. Si vous faites encore un six, le résultat à ajouter à la compétence du personnage est 9.

Lorsque vous faites 1 avec le dé, lancez une nouvelle fois le dé. Si vous faites encore un 1, le résultat est que vous enlevez 3 points à la compétence.

DIFFICULTÉS TYPIQUES

4	très facile
5	facile
6	normal
7	moyen
9	difficile
11	très difficile
13	extrême
15	surhumain

UTILISER UN POINT D'EXPÉRIENCE

Cette règle permet aux joueurs de 'forcer le hasard'. Si le résultat d'un test de compétence ne lui convient pas, un joueur peut utiliser un point d'expérience pour transformer le résultat du dé en un 6. Il peut ensuite lancer le dé pour voir si il s'agit en plus d'une réussite critique. Cela permet en particulier de sauver la vie d'un personnage lorsqu'elle se joue sur un jet de dé. Cependant cette règle ne peut être utilisée plus de trois fois pour le même personnage au cours d'un même scénario.

LE PRIVILÈGE DU PROFESSIONNEL

A partir du niveau Professionnel dans une compétence, le personnage peut se concentrer sur une action et augmenter ses chances de réussite. Si le joueur le désire, il subit une fatigue grave et en échange il lance deux dés et garde le meilleur résultat. Il doit prendre cette décision avant de lancer le dé.

Les scènes d'action

TEST DE CALME

Au début d'une scène d'action tous les personnages joueurs impliqués font un test de calme. C'est un test de NIFIMO normal.

La difficulté est 10.

Si le résultat est dans la zone de réussite le personnage ne prend pas de stress.

Si il est dans la zone d'incertitude, il prend un stress léger.

Si il est dans la zone d'échec il prend un stress grave.

COMPÉTENCES DES PNJS

- si le personnage n'a pas besoin de cette compétence dans sa vie courante, il est Débutant et son score est 3

- si le personnage se sert de cette compétence occasionnellement, il est Amateur et son score est 4

- si le personnage utilise souvent cette compétence, il est Confirmé et son score est 5

- si le personnage gagne sa vie avec ou qu'il en a besoin pour survivre au quotidien, il est Professionnel et son score est 6

- si c'est un spécialiste dans son domaine, il est Expert et son score est 8

- si vous n'en avez aucune idée, lancez deux dés, choisissez le plus petit score et ajoutez 2.

BLESSURE :3 ÉTAPES

1° déterminer la catégorie

2° baisser la catégorie avec la protection

3° test de résistance

CATÉGORIE DE BLESSURE

Catégorie	Blessures
Egratigné	pas de blessures
Ecorché	/
Mal en point	//
Blessé	x //
Sévèrement blessé	x x //
Mortellement blessé	■ x x x //
	Mort
	Détruit

PROTECTION

vêtements	protection
vêtements légers	0
vêtements épais	0
combinaison de sécurité	1
combinaison de combat	2
exosquelette	3
exosquelette renforcé	4

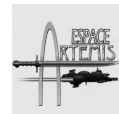
TEST DE RÉSISTANCE

- 12 et plus : annule deux blessure

- 9, 10 ou 11 : annule une blessure

- 8 ou moins : échec

note : Dans tous les cas il reste toujours une blessure légère, même si toutes les blessures ont été annulées.



ESQUIVE

- Dans un même tour, le personnage peut faire autant d'esquives qu'il reçoit de coups.

- Lorsqu'un personnage choisit l'esquive, il perd la possibilité d'utiliser une attitude de combat.

espace ouvert

difficulté 5 (facile)

espace légèrement encombré

difficulté 7 (moyen)

espace très encombré

difficulté 9 (difficile)

le personnage ne peut que reculer

espace confiné :

15 (surhumain)

le personnage ne peut sauter nul part

deux adversaires peuvent attaquer le personnage :

ajouter 1 à la difficulté

trois adversaires peuvent attaquer le personnage :

ajouter 2 à la difficulté

plus de trois adversaires peuvent attaquer le personnage :

ajouter 5 à la difficulté.

Résultat :

Dans la zone d'échec le personnage est touché, dans la zone d'incertitude le personnage peut forcer la défense en encaissant une fatigue légère. Dans la zone de réussite il évite le coup.

RÈGLES OPTIONNELLES

Menace et Intimidation : utilisez ces compétences pour faire fuir les adversaires ou leur faire perdre du temps.

Combattre avec une arme trop grande : lorsqu'un personnage n'a pas assez de place pour utiliser son arme il ne peut pas attaquer et sa parade baisse de quatre points

Attaque totale : lorsqu'un personnage frappe sans se soucier de sa défense, les dommages augmentent d'une catégorie

Attaque surprise : on fait un duel de Furtivité contre Vigilance

Attaque précise : la compétence d'attaque est diminuée de quatre points. Si le coup touche la tête, les dommages sont augmentés d'une catégorie.

Attaque contre une cible sans défense : faire un test de Bagarre quelle que soit l'arme utilisée. La difficulté est 8 les dommages sont augmentés d'une catégorie.

Désarmer un adversaire : il faut réussir une attaque précise sur le bras qui porte l'arme et occasionner au moins une blessure grave

Assommer un adversaire : il faut réussir une attaque précise sur la tête et occasionner au moins une blessure grave. A la fin du tour les blessures graves et permanentes occasionnées se transfor-

Espace psy

L'ESQUISSE

1) tracer l'esquisse

L'empathe ne peut réaliser d'actions physiques pendant un tour.

Test d'Esquisse de difficulté 9. L'empathe subit une fatigue permanente.

2) attirer les esprits

Test d'Esquisse. La difficulté est de 7 plus 1 par esprit non consentant. (8 pour un esprit, 9 pour 2, etc...). Même un échec permet de réussir.

- réussite : une fatigue légère
 - zone d'incertitude : deux fatigues légères
 - échec : une permanente et une légère
- Il est impossible d'attirer des esprits dont la volonté est 4 ou plus sans leur consentement.

3) modifier les apparences

Durant cette étape l'empathe va utiliser les compétences Invocation et Métamorphose pour introduire des éléments nouveaux dans l'esquisse. L'objectif est de provoquer une émotion chez les esprits qui ont été attirés.

Les modifications devront être crédibles, sinon l'esprit saura qu'il est dupé et l'esquisse sera un échec.

LA QUÊTE DANS L'INCONNU

1) le briefing

Les voyageurs sont réunis dans la même pièce, dans une atmosphère calme et dépourvue de toute tension. Avant de partir les relations entre les voyageurs doivent être claires. C'est le moment de vider son sac.

2) le rendez-vous

Test de Voyage de difficulté 5 avec les modificateurs suivants :

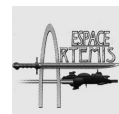
- +2 par non empathie ;
- +1 par empathie (personne possédant un score de 6 ou plus en Voyage) ;
- 1 par joueur ayant décrit avec talent les émotions de son personnage. (souvenirs, sons, couleurs, mouvements...).

Le bonus disparaît si la description est toujours la même (le sentiment peut rester le même mais doit être décrit différemment).

3) l'épreuve

Chaque épreuve se compose d'un combat et d'une énigme. Si des esprits sont susceptibles de s'opposer, même inconsciemment, à la quête, le combat sera d'autant plus dur.

Quant à l'énigme il s'agit d'un problème qui met en jeu les émotions et les sentiments. Les quêteurs devront faire preuve de sensibilité et de tact pour résoudre un problème humain.

**TEST D'INVOCATION**

Un empathé peut faire plusieurs invocations dans le même tour (en un seul test).

Difficulté : 7+1 par 'objet' invoqué. (8 pour un objet, 9 pour 2...)

Réussite : Pour chaque invocation l'utilisateur subit une fatigue permanente.

Echec : L'invocateur subit une fatigue permanente.

La taille de l'invocation dépend du niveau de la compétence :

- Débutant : objet simple (bâton, épée).
- Amateur : objet composé (arbalète, cafetière) ou petite créature (souris) mais pas insecte.
- Confirmé : toutes sortes d'objets jusqu'à la taille d'un humain et créatures de la taille d'un chien.
- Professionnel : petits véhicules (cybarmures, motorep) et créatures de la taille d'un cheval (humains compris)
- Expert : immeubles, vaisseaux et tout types de créatures (insectes compris).
- Maître : nul ne sait.

TEST DE MÉTAMORPHOSE

Difficulté : 7+1 par transformation. (8 pour une transformation, 9 pour 2...)

Réussite : Pour chaque transformation l'utilisateur subit une fatigue légère.

Echec : l'empathé subit une fatigue légère.

Le type de transformation dépend du niveau de la compétence :

- Débutant : humanoïde (changement d'apparence simple)
- Amateur : Un animal de taille comprise entre celle d'un loup et celle d'un cheval (ni plus gros ni plus petit.
- Confirmé : à partir de ce niveau l'esprit peut prendre la forme d'une plante ou d'un objet, d'une machine. La taille est comprise entre celle d'un pigeon et celle d'un éléphant, d'une cybarmure.
- Professionnel : la taille varie du gros insecte (libellule) à un bâtiment de trois étages
- Expert : de la fourmi au croiseur
- Maître : nul ne sait les limites

NIFIMO

RÈGLE D'AGGRAVATION DES BLESSURES

Le temps d'aggravation est la durée après laquelle les blessures s'aggravent. Il dépend de la constitution du personnage

Force	1	2	3	4	5
Temps	10	15	20	30	60

comme indiqué dans le tableau suivant :
Le temps est compté en minutes sauf lorsque le personnage est en catalepsie (coma, peut s'obtenir volontairement grâce au tshi) ou en hibernation (obtenue grâce à un caisson médical), le temps est compté en heures.

GÊNES

vêtements gènes

vêtements légers	0
vêtements épais	1
combinaison de sécurité	2
combinaison de combat	3
exosquelette	4
exosquelette renforcé	5

Une protection pressurisée occasionne une gêne supplémentaire. Ainsi une combinaison de sécurité pressurisée procure trois gênes, et un exosquelette renforcé pressurisé six gênes.

Si vous jugez que le personnage transporte trop de choses sur lui, ajoutez lui autant de gênes que nécessaire.

TEST DE NIFIMO

Difficulté 10

Résultat du test

12 ou plus
9, 10 ou 11
8 ou moins

Effet

aucun effet
une légère
une grave

RÉCUPÉRATION DE LA FATIGUE

5 minutes de repos font perdre 1 fatigue légère

10 minutes font perdre 4 fatigues légère

15 minutes : toutes les fatigues légère - fatigues graves. Le personnage doit obligatoirement dormir pour perdre ses fatigues graves.

2 HEURES CONSECUTIVES pour 1 fatigue graves

4 heures pour 2 fatigues graves

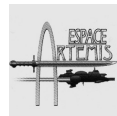
6 heures pour 4 fatigues graves

8 heures pour 6 fatigues graves

10 heures pour toutes les fatigues graves.

Si un personnage se réveille après avoir dormi 6 heures ou plus il devra attendre 3 heures pour pouvoir dormir à nouveau.

- fatigue permanente : il faut 24 heures de repos complet (vacances) pour éliminer une fatigue permanente. Pendant cette période de repos, le personnage peut seulement se détendre. Il ne peut acquérir de nouvelles compétences.

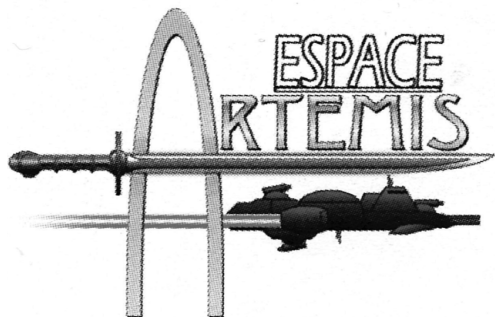


ANNEXE 4 - RÉCAPITULATIF DES RÈGLES

init	att	arme1	1	2	3	4	arme 2	Armes / protect°	NIFIMO	-1	-2	-4	compétences
A	Prud	/					/	1 :	Blessure				Rés :
	Déf	/					/	2 :	Fatigue				End :
	Agr	/					/	P :	Gènes				Niveau :
B	Prud	/					/	1 :	Blessure				Rés :
	Déf	/					/	2 :	Fatigue				End :
	Agr	/					/	P :	Gènes				Niveau :
C	Prud	/					/	1 :	Blessure				Rés :
	Déf	/					/	2 :	Fatigue				End :
	Agr	/					/	P :	Gènes				Niveau :
D	Prud	/					/	1 :	Blessure				Rés :
	Déf	/					/	2 :	Fatigue				End :
	Agr	/					/	P :	Gènes				Niveau :

init	att	arme1	1	2	3	4	arme 2	Armes / protect°	NIFIMO	-1	-2	-4	compétences
E	Prud	/					/	1 :	Blessure				Rés :
	Déf	/					/	2 :	Fatigue				End :
	Agr	/					/	P :	Gènes				Niveau :
F	Prud	/					/	1 :	Blessure				Rés :
	Déf	/					/	2 :	Fatigue				End :
	Agr	/					/	P :	Gènes				Niveau :
G	Prud	/					/	1 :	Blessure				Rés :
	Déf	/					/	2 :	Fatigue				End :
	Agr	/					/	P :	Gènes				Niveau :
H	Prud	/					/	1 :	Blessure				Rés :
	Déf	/					/	2 :	Fatigue				End :
	Agr	/					/	P :	Gènes				Niveau :

[illegible]1



FEUILLE DE PERSONNAGE

Joueur :

Personnage :

.....

Carrière principale :

Carrière secondaire :

Description :

Sexe : ; Age : ; Taille

Corpulence : ; Morphologie :

Peau : ; Forme du visage :

Cheveux (couleur, teinte, nature, longueur, coiffure) :

.....

Yeux (couleur, teinte, regard) :

.....

Vêtements habituels (style, accessoires, couleurs, teintes) :

.....

Voix (tonalité, puissance, Élocution) :

Autres Éléments :

.....

.....

Matériel :

- ☐ Bracelet-kit
- ☐ VisiÈre multiscan
- ☐ Projecteur d'Écran
- ☐ Combinaison de sÈcuritÈ
- ☐ Combinaison de combat
- ☐ ÈpÈe
- ☐ Lance filin
- ☐ Ètourdisseur
- ☐ Laser
- ☐ Techkit
- ☐ MÈdikit
- ☐ Ordinateur portable

CARACTERISTIQUES ET COMPETENCES

TECH			COMPETENCES ACQUISES		
Montage (M)					
Examiner (S)			MEDECINE		
Modifier (I)			Soins (M)		
INFORMATIQUE			Diagnostic (S)		
Réseau (I)			Théorie (I)		
Programmation (I)			TSHI		
PILOTAGE			Guérison (M)		
Manoeuvrer (M)			Catalepsie (M)		
Détection (S)			SCIENCES		
Navigation (I)			Expérience (M)		
Cyberpilotage (M)			Analyse (S)		
Cybersens(S)			Physique chimie (I)		
EXPLORATION			Biologie (I)		
Survie (S)			Planétologie (I)		
Camouflage (S)			DIVERS		
ESPACE PSY			Culture (I)		
Voyage (E)			Contes et légendes (C)		
Esquisse (E)			Musique et chant (M)		
Métamorphose (E)			Sport (F)		
Invocation (E)			Tir (M)		

Difficultés typiques :

Facile : 5, Moyen : 7,
Difficile : 9, TrÈs difficile : 11

Réussites et échecs critiques.

Lorsque vous faites 6 avec le dÈ, lancez une nouvelle fois le dÈ. Si vous faites encore un six le résultat du lancé est 9.
Lorsque vous faites 1 avec le dÈ, lancez une nouvelle fois le dÈ. Si vous faites encore un 1 le résultat du lancé est -3.

Zones de réussite, d'incertitude et d'échec

Lors d'un test de compétence, si la somme (compÈtence + lancé de dÈ) est supérieur de deux points à la difficulté, le résultat est dans la zone de réussite.

Si la somme est inférieure de deux points à la difficulté, le résultat est dans la zone d'Échec

Si la somme est entre les deux, le résultat est dans la zone d'incertitude.

Exemple pour une difficulté de 10.

- Résultat de 12 ou plus : zone de réussite

- Résultat de 8 ou moins : zone d'Échec

- Résultat de 9, 10 ou 11 : zone d'incertitude

CARACTERISTIQUES

Force

Agilité

Sens

Manip.

Volonté

Intellect

Charisme

Empathie

Compétences innées

Nom	Niv	Sc
Acrobaties (A)	..	...
Apaiser (E)	..	...
Attraper/lancer (M)	..	...
Bagarre (F)	..	...
Baratin (C)	..	...
Bricolage (M)	..	...
Calme (V)	..	...
Courage (V)	..	...
Courir /nager (A)	..	...
Diplomatie (C)	..	...
Documentation (I)	..	...
Endurance (F)	..	...
Esquive (A)	..	...
Furtivité (A)	..	...
Intimidation (F)	..	...
Marchandage (C)	..	...
Menaces (C)	..	...
Organiser (I)	..	...
Orientation (S)	..	...
Pister (S)	..	...
Réaction (S)	..	...
Résistance (F)	..	...
Sens du combat (S)	..	...
Sentir les émotions (E)	..	...
Souplesse (A)	..	...
Vigilance (S)	..	...

ACTION

MILIEUX		
nom	niv	Gènes
Sauvage		
Urbain		
Spatial		

NIFIMO												
Blessure												
Fatigue												
Stress												
Peur												
Gêne												
malus	0					-1			-2		-4	

PROTECTION et Gènes		
	nom	Protect° Gènes
	Vêtements légers	0 0
	Vêtements épais	0 1
	Combi. de sécurité	1 2
	Combi. de combat	2 3
	Exosquelette	3 4
	Exosqu. renforcé	4 5

Causes des Peurs et Stress

A son tout d'initiative, ou lorsqu'il est attaqué, le joueur choisit une des trois attitudes (prudente, défensive ou agressive).

L'Esquive

Au moment de choisir son attitude
on peut d'écider d'esquiver. Pas
d'attaque $\neq$ ce tour

- RÉsultat :**

INITIATIVE (Acrobatie+Réaction) :

catégorie d'arme :

Attitude défensive att : ... par : ...

Attitude agressive att : ... par : ...

catégorie d'arme :

Attitude défensive att : ... par : ...

Attitude agressive att : ... par : ...

catégorie d'arme :

Attitude défensive att : ... par : ...

Attitude agressive att : ... par : ...

DOMMAGES		
état		arme
égratigné	0	
contusionné	/	poings
mal en point	//	baton
blesse	x //	courte
sévèrement blesse	xx//	moyenne
mortellement blesse	xxx//	longue
mort		
détruit		

- 12 et plus :
annule deux
blessure
- 9, 10 ou 11 :
annule une
blessure
- 8 ou moins :
Èchec
Il reste toujours
une blessure
IÈgÈre

PremiÈrement la combinaison va faire baisser la catÈgorie de blessure de deux niveaux. Il passe de Mortellement blessÈ $\nrightarrow$ BlessÈ (une blessure grave et deux lÈgÈres).

RÉsultat : deux blessures lÉgÈres (deux traits)

