

ECLATS DE TERRE
Version 0.3



PAR DOUG GREENHEART
Tous droits réservés 2006

ECLATS DE TERRE

Un jeu de rôles librement inspiré des séries télévisées animées **Skyland** et **Last Exile**, de la série télévisée **Firefly**, de la série cinéma **Star Wars**.

PAR DOUG GREENHEART (alias David Sicé)

Dans un lointain futur, la Terre telle que nous la connaissons s'est désagrégée. Était-ce une expérience qui a mal tournée ? La conséquence de l'évolution du genre humain ? Le seul remède à un cataclysme spatial ? A présent les petits morceaux de continents dérivent à travers un océan d'air et de vapeur d'eau cristallisée, comme autant d'îles et de récifs, auxquels l'humanité vit – ou survit – accrochée.

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLES ?

C'est une sorte de jeu du gendarme et du voleur, qui se joue assis autour d'une table. Les règles sont plus élaborées, pour garantir un plus grand plaisir de jeu. Un joueur particulier, le **meneur de jeu**, raconte l'histoire à partir d'un **scénario** plus ou moins improvisé, de manière à ce que les autres joueurs puissent intervenir en jouant les rôles des **héros**, et changer le cours de cette histoire. Cela prend en général au moins le temps d'un bon film (deux heures environ), mais souvent un après-midi complet.

ECLATS DE TERRE

Version 0.3

Le but du jeu est de finir l'histoire de la meilleure manière possible pour les héros : en général il s'agit d'accomplir une mission, mais comme dans un film ou une série télévisée, cela peut être plus développé. On peut jouer l'histoire sérieusement, et expérimenter ainsi des moments d'intense joie et de forte tristesse, car il arrive que les héros meurent en tentant d'accomplir la mission. On peut aussi jouer simplement pour inventer l'histoire la plus délirante possible, mais il faut que tous les joueurs soient d'accord pour jouer ainsi. Quelque soit votre désir, jouez avant tout pour vous faire plaisir.

LE MATERIEL POUR JOUER

Il est très économique dans le cas d'**Eclats de Terre** : il vous faudra de trois dés à six faces, et de quoi écrire.

LE NOMBRE DE JOUEURS

Bien qu'il soit parfaitement possible de jouer à deux (un meneur de jeu plus un joueur qui joue le héros de l'histoire), il est plus amusant de jouer avec un plus grand nombre de joueurs. Au-delà de sept (un meneur de jeu plus six joueurs), le jeu est déconseillé, car l'histoire est souvent trop difficile à raconter.

LA CREATION DES PERSONNAGES

Imprimez la **feuille de personnage** fournie à la fin de ces règles.

Chaque joueur en remplira une pour créer son héros (ou son héroïne). Le meneur de jeu remplira une feuille de personnage pour chaque **adversaire** ou **allié** principal des héros dans son

PAR DOUG GREENHEART

Tous droits réservés 2006

histoire. Il remplira plutôt une **feuille résumée** pour les adversaires ou alliés moins importants de l'histoire.

LES DOMAINES

Dans **Eclats de Terre**, chaque personnage a trois caractéristiques principales : la FORCE, l'INTELLIGENCE, le POUVOIR. Pour déterminer si un personnage est plus ou moins doué dans chacun de ces trois **domaines**, le joueur lancera trois dés à six faces. Notez soigneusement le score de chacun des dés jetés **du plus score le plus fort au score le plus faible**.

Par exemple :

FORCE	5 + 2 + 1	Total : 8
INTELLIGENCE	6 + 4 + 3	Total : 13
POUVOIR	5 + 4 + 2	Total : 11

LES TALENTS

Les **talents** permettent de faire accomplir des **actions** aux héros au cours du jeu. Ces actions seront souvent spectaculaires. Les joueurs, comme le meneur décident seulement de tenter ou non une action. Mais personne ne décide du résultat de l'action : les joueurs concernés jeteront des dés à six faces au moment que leur indiquera le meneur de jeu. Les règles de l'action (voir plus loin) leur indiqueront alors ce qui arrive ensuite dans l'histoire.

A chaque talent correspond un nombre de 1 à 6, qui indique si le personnage est doué ou non pour réussir le genre d'action qui dépend de ce talent.

ECLATS DE TERRE
Version 0.3

- 1 — Gros nul.
- 2 — Vraiment pas doué.
- 3 — Se débrouille comme il peut.
- 4 — Plutôt doué.
- 5 — Un vrai chef !
- 6 — Il (elle) est formidable !

Pour connaître le niveau des talents du personnage, recopiez verticalement les scores de chacun des dés jetés pour déterminer le niveau du personnage pour les domaines (FORCE, INTELLIGENCE, POUVOIR).

Par exemple :

FORCE 5 + 2 + 1 Total : 8

SURVIVRE : 5
COMBAT : 2
DIRIGER : 1

INTELLIGENCE 6 + 4 + 3 Total : 13

SAVOIR : 6
VOIR : 4
INVENTER : 3

POUVOIR 5 + 4 + 2 Total : 11

PILOTER : 5
REPARER : 4
ALTERER : 2

PAR DOUG GREENHEART
Tous droits réservés 2006

Vous pouvez aussi suivre les instructions ci-après.

Talents relevant du domaine de la FORCE

SURVIVRE : Le plus haut des trois scores obtenus
COMBAT : Le second des trois scores obtenus.
DIRIGER : Le plus bas des trois scores obtenus.

Talents relevant du domaine de l'INTELLIGENCE

SAVOIR : Le plus haut des trois scores obtenus.
VOIR : Le second des trois scores obtenus.
INVENTER : Le plus bas des trois scores obtenus.

Talents relevant du domaine du POUVOIR

PILOTER : Le plus haut des trois scores obtenus
REPARER : Le second des trois scores obtenus.
ALTERER : Le plus bas des trois scores obtenus.

LES PROFESSIONS

Il s'agit à présent de décider quel genre de profession votre héros exercera, ou si vous préférez, quel rôle il jouera dans l'équipe. Choisissez dans le tableau suivant, puis remplissez les cases concernées dans votre fiche de personnage.

Professions très communes

Guide : Le guide explore les îles flottantes et les épaves des vaisseaux sur l'océan d'air qu'est devenu la Terre, à la recherche de ressources (nourriture, animaux, minerais) et de biens

ECLATS DE TERRE

Version 0.3

abandonnés (cache d'armes, dépôts, usines désaffectées), pour revendre ce qu'il trouve sur des marchés où à des marchands spécialisés. Il peut aussi louer ses services pour des recherches plus précises. **Cochez la case à côté de SURVIVRE.**

Marchand : Le marchand est celui qui vend quelque chose : ce peut-être de la nourriture ou des biens dont il a su estimer correctement la valeur et convaincre son client de payer pour avec une monnaie qu'il sait également apprécier. Un marchand riche devient vite banquier. Mais un marchand peut être aussi quelqu'un qui vend son savoir, comme un instituteur, un conteur, un musicien, un cartographe, un documentaliste qui a su collecter, conserver ou mémoriser une bibliothèque des œuvres du monde d'Avant ou de celui d'A présent. **Cochez la case à côté de SAVOIR.**

Pilote : Le pilote se débrouille pour piloter toutes sortes d'engin, du tricycle au croiseur interstellaire. S'il ne connaît pas les commandes, il peut toujours essayer d'apprendre par ses propres moyens, mais cela prend plus de temps. **Cochez la case à côté de PILOTER.**

Professions courantes

Soldat : Si l'on ne se protège pas, on devient vite la cible de pillards, d'armées privées ou des forces officielles à la solde de dignitaires corrompus. Le soldat sait manier toutes sortes d'armes, qui vont du bon vieux gourdin, au fusil désintégrateur à plasma. **Cochez la case à côté de COMBATTRE.**

Chercheur : Souvent la survie de chaque petite communauté dépend de ceux qui sont capables d'adapter ou de concevoir des

PAR DOUG GREENHEART

Tous droits réservés 2006

équipements ou médicaments ou une œuvre artistique à partir de ressources souvent très lacunaires et dispersées. Le Chercheur fait office d'architecte, de médecin, de faiseur de miracle capable de trouver la solution à n'importe quel problème. **Cochez la case à côté de VOIR.**

Mécanicien : Ce sont ceux qui règlent et réparent et recyclent les équipements, vaisseaux et constructions. Sans eux, les îles tomberaient en ruines et les vaisseaux sombreraient rapidement pour partir à la dérive à leur tour. Si un mécanicien ne sait pas comment fonctionne une machine ou une construction, il peut apprendre quand même à la réparer, ce qui est plus risqué et prend plus de temps. **Cochez la case à côté de REPARER.**

Professions rares

Capitaine : dans toute organisation et dans toute communauté il faut un chef. Pas forcément le plus compétent ou le plus honnête, mais en tout cas celui ou celle qui saura le mieux se faire obéir des autres. Un capitaine peut diriger l'équipage d'un vaisseau, mais également une escouade de soldats ou encore une manufacture ou une école. Il peut aussi avoir décidé de ne pas s'attacher à une organisation particulière et voguer d'îles en îles ou de vaisseau en vaisseau. Il loue alors ses dons de commandements à un propriétaire, un marchand ou un potentat local. **Cochez la case à côté de DIRIGER.**

Inventeur : il s'agit d'un génie capable de créer de nouvelles machines, de nouveaux équipements, de nouveaux médicaments ou de nouvelles œuvres artistiques. Inventer est cependant une profession assez dangereuse : une telle activité attire facilement l'attention d'individus peu scrupuleux qui voudront voler les

ECLATS DE TERRE Version 0.3

secrets de fabrications, voire enlever l'inventeur, ou même l'éliminer afin de supprimer une concurrence commerciale dangereuse. A la différence du Chercheur, l'Inventeur peut créer une machine ou un médicament à partir d'autres ressources que celles nécessaires à leur élaboration. **Cochez la case à côté de INVENTER.**

Mutant : il s'agit d'un individu capable de manifester des pouvoirs surnaturels, capable d'altérer la réalité qui entoure les héros. C'est une profession extrêmement risquée : dans le meilleur des cas, les héros qui suivent cette carrière sont vu comme des dieux vivants, ou des magiciens et sont adorés et redoutés en conséquence. Mais dans la plupart des cas, ils sont vus comme des monstres, traqués et éliminés – ou encore emprisonnés et étudiés comme des rats de laboratoire. Bien entendu, les mutants sont particulièrement recherchés par les dictatures et les criminels, qui pullulent dans le monde d'**Eclats de Terre**. **Cochez la case à côté d'ALTERER.**

Le bonus de profession

Le bonus de profession augmente de manière importante les chances de réussite d'une action, lorsque celle-ci relève de la profession du personnage.

Si vous choisissez une seule profession pour votre personnage (une case cochée), écrivez dans cette rubrique « +10 ».

Si vous choisissez deux professions pour votre personnage (deux cases cochées), écrivez dans cette rubrique « +5 ».

PAR DOUG GREENHEART Tous droits réservés 2006

Choisir plus de professions ne donne aucun bonus. Ce n'est donc pas recommandé pour un héros, mais cela peut arriver pour d'autres personnages.

FINALISER LE PERSONNAGE

Nous sommes pratiquement au bout de la création du héros. Les points qui suivent servent à donner au personnage une touche plus personnelle, à le rendre unique.

La grille d'action

Sur la fiche du personnage, pour chaque talent, ajoutez tous les bonus avec le score du domaine de la colonne correspondante.

Par exemple : Mon personnage sera un guide. J'ai donc un bonus de profession de +10 en SURVIE. Voici comment je remplis la première ligne de sa grille d'action :

FORCE Total : 8

SURVIVRE : 5 BONUS DE PROFESSION +10

SURVIE sous FORCE = 5+10+8 = 24

INTELLIGENCE Total : 13

SURVIE sous INTELLIGENCE = 5+10+13=28

POUVOIR Total : 11

ECLATS DE TERRE
Version 0.3

SURVIE sous POUVOIR = 5+10+11=26

Les traits de caractère

Lancez un dé à six faces sur les tables suivantes. Relancer si le résultat ne vous plait pas. Vous pouvez également tout simplement choisir les traits de caractère qui vous plaisent le plus.

Silhouette

- 1 — Petit et maigre (poids plume).
- 2 — Grand et maigre (poids léger).
- 3 — Petit et mince (poids léger).
- 4 — Grand et mince (poids moyen).
- 5 — Petit et gros (poids moyen).
- 6 — Grand et gros (poids lourd).

Allure

- 1 — Pas beau (belle) et froid.
- 2 — Pas beau (belle) mais sympa.
- 3 — Banal (banale) et froid.
- 4 — Banal (banale) et sympa.
- 5 — Beau (belle) et froid.
- 6 — Beau (belle) et sympa.

Réputation

- 1 — Affreuse (on raconte vite les pires choses sur le personnage).
- 2 — Mauvaise (on raconte vite des saletés sur son compte).
- 3 — Sans intérêt (personne n'invente rien sur son compte).

PAR DOUG GREENHEART
Tous droits réservés 2006

- 4 — Bonne (les gens disent des bonnes choses sur son compte).
- 5 — Excellente (on le défend si quelqu'un dit du mal sur lui/elle).
- 6 — Formidable (personne ne croira ce dont on pourra l'accuser).

Maturité

- 1 — Jeune et irresponsable (agit d'abord, réfléchit ensuite).
- 2 — Jeune et responsable (réfléchit d'abord, agit ensuite)
- 3 — Adulte et irresponsable (agit d'abord, s'énerve après)
- 4 — Adulte et responsable (réfléchit d'abord, s'énerve après).
- 5 — Sage et irresponsable (réfléchit d'abord, s'en fout du reste).
- 6 — Sage et responsable (réfléchit d'abord, regrette ensuite).

Par exemple : J'obtiens dans les tables les scores suivants pour mon personnage.

Silhouette : 1 – Petit et maigre (poids plume).

Allure : 4 – Banal et sympa.

Réputation : 5 – Excellente réputation.

Maturité : 2 – Jeune et responsable.

Age, genre, signalement

Lancez un dé à six faces sur les tables suivantes. Relancer si le résultat ne vous plait pas. Vous pouvez également tout simplement choisir les traits de caractère qui vous plaisent le plus.

Age apparent

- 1 — Enfant : moins de 12 ans.
- 2 — Adolescent : entre 12 et 18 ans.
- 3 — Jeune : entre 19 et 25 ans.

ECLATS DE TERRE

Version 0.3

4 — Adulte : entre 26 et 45 ans.

5 — Ancien : entre 46 et 65 ans.

6 — Vénérable : 66 et plus.

Les personnages peuvent très bien avoir l'apparence d'un enfant et être plus âgés – et inversement. L'âge réel aura en revanche un impact sur **l'expérience** (voir plus bas).

Genre apparent

1 — Garçonnet (traits juvéniles, épaules étroites, taille étroite)

2 — Fillette (épaules étroites, peu de poitrine, hanches étroites)

3 — Viril (épaules larges, taille étroite, plutôt velu)

4 — Voluptueuse (épaules étroites, hanches large, poitrine)

5 — Efféminé (traits fins et doux, épaules et taille étroite)

6 — Garçon manqué (traits fins et durs, épaules et taille étroite)

Les personnages peuvent avoir l'apparence d'un genre auxquels ils n'appartiennent pas. Le héros peut aussi être un robot, ou un mutant capable de changer à volonté de genre. Le joueur choisit toujours au final le sexe comme le genre de son héros.

Couleurs apparentes

1 — Teint clair, cheveux roux.

2 — Teint clair, cheveux blonds.

3 — Teint clair, cheveux bruns.

4 — Teint mat, cheveux blonds.

5 — Teint mat, cheveux bruns.

6 — Teint mat, cheveux noirs.

PAR DOUG GREENHEART

Tous droits réservés 2006

Attention, dans le monde d'**Eclats de Terre**, il est bien sûr possible de changer la couleur de la peau et des cheveux. Les couleurs peuvent aussi être beaucoup plus exotiques (vertes, bleues, mèches et motifs etc.).

Yeux

1 — Bleus.

2 — Gris.

3 — Verts.

4 — Noisette.

5 — Marrons.

6 — Noirs.

Il est bien sûr possible de choisir des couleurs plus exotiques, des yeux de couleurs différentes, ou bien dotés de motifs.

Origines apparentes

1 — Africaine (cheveux crépus, nez plat, lèvres épaisses)

2 — Asiatique (cheveux raides, nez plat, yeux bridés)

3 — Latin / Indien (cheveux raides, nez long, pommettes fortes)

4 — Caucasienne (cheveux souples, nez long, lèvres minces)

5 — Eurasien (cheveux souples, nez long, yeux bridés)

6 — Métisse (cheveux souples, nez plat, lèvres minces)

Vous pouvez également incarner un mutant ou une créature fantastique ou extraterrestre qui pourra par exemple avoir des origines apparentes mi humaines, mi animales (oreilles pointues, crocs, fourrure etc.).

Tenues habituelles

- 1 — Uniforme militaire (veste, pantalon, bottines, couvre-chef)
- 2 — Combinaison de mécano (uniforme de travail).
- 3 — Complet cravate, mocassins / Tailleur, talons
- 4 — Tenue décontractée, codée (baggy, gang, traditionnel etc.)
- 5 — Habits chics, coûteux, sexy ou de soirée, codée.
- 6 — Tenue négligée, miteuse, dépenaillée, dépareillée.

Habituellement, les personnages d'**Eclats de Terre** portent une tenue qui correspond à leur profession du moment (véritable ou prétendue !).

Par exemple : voici les scores de mon personnage.

- 3 — **Jeune**, mettons 24 ans.
- 5 — **Efféminé**. Pas grave, il portera une fausse moustache !
- 6 — **Teint mat, cheveux noirs**.
- 5 — **Yeux marrons**.
- 3 — **Latin / Indien**.
- 6 — **Tenue dépareillée / négligée**.

NOM, PRENOM, SURNOM

Choisissez à présent un nom pour votre personnage. N'oubliez pas qu'il peut porter plusieurs noms, selon qu'il s'agit de celui de sa famille, ou celui pour ses amis, son nom de guerre ou de couverture si c'est un espion. Il peut aussi avoir changé de nom à plusieurs reprises, si c'est un criminel ou un résistant recherché par les autorités de tel ou tel pouvoir local.

Par exemple : je baptise mon personnage **Amon**.

Dans le monde d'**Eclats de Terre**, l'identité se prouve (et se falsifie) par tous moyens : papiers, cartes électroniques (mais il faut avoir un lecteur en état de marche), puce greffée, portrait robot de la police, carte génétique, empreintes digitales, etc.

EQUIPEMENT ET REVENUS

Le meneur de jeu indiquera aux joueurs l'équipement et l'argent dont leurs héros disposent au début de chaque nouvelle partie du jeu. Souvent ce sera indiqué dans le scénario que suivra le meneur de jeu au cours de la partie. Et la réussite ou l'échec de la mission pourra dépendre fortement de cet équipement. Il est donc important de garder des notes sur l'équipement d'un personnage au cours du jeu.

Revenus

- 1 — Misérable : le personnage meurt littéralement de faim.
- 2 — Pauvre : il travaille pour survivre, il n'a pas d'économie.
- 3 — Modeste : il possède ses outils, il dispose d'économies.
- 4 — Aisé : il possède sa maison, il dispose d'un petit véhicule.
- 5 — Riche : plusieurs maisons, un navire, du personnel.
- 6 — Très riche : plusieurs navires, entreprises, et des relations.

Par exemple : Avec un score de 5, Amon est, à ma grande surprise, **riche** !

La situation du personnage aura souvent une influence sur le déroulement des scénarios. Le meneur de jeu évitera d'imposer

ECLATS DE TERRE

Version 0.3

aux joueurs des revirements de fortune dont ceux-ci ne seraient pas entièrement responsables. Par exemple, un héros peut tout perdre parce que son héros a défié la dictature ou l'employeur qui faisait sa richesse. La règle est que le joueur doit être heureux et non forcé de jouer telle ou telle sorte de personnage.

LES POINTS DE VIE

Au cours de l'aventure, les personnages pourront souffrir de blessures, voire être tués. Aussi vous devez remplir dans la fiche de personnage le tableau suivant :

BLESSURES

Légères : (le plus haut trois scores en INTELLIGENCE)

Graves : (le second des trois scores en FORCE)

Critiques : (le plus bas des trois score en POUVOIR)

POINTS DE VIE : (total des trois scores).

Par exemple : pour Amon, cela donne...

BLESSURES : Légères : 6 ; Graves : 2 ; Critiques : 2.

Total des points de Vie : 10.

Cela signifie qu'en cours d'aventure, qu'il encaisse une blessure légère sur un score de 6 ou plus, une blessure grave sur un score de 2 ou plus, une blessure critique sur un score de 2 ou plus. Il meurt s'il ne reçoit pas de soins.

PAR DOUG GREENHEART

Tous droits réservés 2006

LES POINTS DE VOLONTE

Au cours de l'aventure, les personnages peuvent avoir des réactions très différentes des joueurs qui les incarnent dans la partie : ils peuvent avoir peur, paniquer complètement, voire s'évanouir. Il peuvent aussi se trouver incapables de résister aux pouvoirs mentaux d'un mutant qui voudrait contrôler leurs actions pendant un temps. Vous devez donc remplir le tableau suivant dans la fiche de personnage :

VOLONTE

Stupéfaction : (le second score en POUVOIR).

Panique : (le plus haut score en FORCE).

Obéissance : (le plus haut score en INTELLIGENCE).

POINTS DE VOLONTE : (total des trois scores).

Par exemple : pour Amon, cela donne...

VOLONTE : Stupéfaction : 4 ; Panique : 5 ; Obéissance : 6.

Total des points de Volonté : 15.

Cela signifie qu'il sera stupéfait si une situation ou un adversaire le surprend par un score de 4 ou plus, qu'il paniquera face à une situation ou une menace effrayante sur un score de 5 ou plus, et qu'il se soumettra à un ordre donné sur un score de 6 ou plus.

LES POINTS D'ENDURANCE

Si les joueurs pourraient facilement lancer des dés pendant des heures, les personnages, eux, peuvent avoir plus de difficulté à

ECLATS DE TERRE

Version 0.3

résister à l'effort, au sommeil ou à la maladie. Vous devez donc remplir le tableau suivant de la fiche du personnage :

ENDURANCE

Epuisé : (le second score en POUVOIR).
Endormi : (le plus bas score en INTELLIGENCE).
Malade : (le plus bas score en FORCE).

POINTS DE FATIGUE : (total des trois scores).

Par exemple : pour Amon, cela donne...

ENDURANCE

Epuisé : 4 ; Endormi : 3 ; Malade : 1.

Total des points de Fatigue : 8.

Cela signifie qu'il devra se reposer immédiatement s'il fait un score de 4 ou plus sur une action épuisante ; qu'il s'endormira sur un score de 3 ou plus s'il doit résister au sommeil lors d'une situation particulière, et qu'il tombera malade sur un score de 1 ou plus s'il est exposé à une maladie, un venin, une substance allergique ou un poison.

L'EXPERIENCE

L'expérience apporte un bonus supplémentaire lorsqu'un personnage tente une action au cours de l'aventure. Ce bonus est particulier au talent et au domaine concerné.

Par exemple : Amon a un point d'expérience en **SURVIE sous FORCE**. Au moment de jeter les dés, il pourra encore ajouter 1 point à son score, en plus du bonus indiqué dans sa grille d'action.

PAR DOUG GREENHEART

Tous droits réservés 2006

Avant la première aventure

Le joueur décide de l'âge réel de son personnage, et lance le nombre de dés à six faces indiqué dans la table ci-dessous. Puis au crayon, il mettra le chiffre 1 dans autant de cases XP de la grille d'action que lui indique son score. Il peut aussi répartir ces points d'une autre manière, entre les différentes cases XP.

Age apparent

- 1 — Enfant : moins de 12 ans. EXPERIENCE : Aucune.
- 2 — Adolescent : entre 12 et 18 ans. EXPERIENCE : 1.
- 3 — Jeune : entre 19 et 25 ans. EXPERIENCE : 2.
- 4 — Adulte : entre 26 et 45 ans. EXPERIENCE : 3.
- 5 — Ancien : entre 46 et 65 ans. EXPERIENCE : 4.
- 6 — Vénérable : 66 et plus. EXPERIENCE : 3.

Par exemple : Je décide qu'Amon a un âge réel égal à son âge apparent. J'obtiens un score de 6 et de 5, total 11 points d'expérience. Je peux donc répartir 11 points dans les case XP de mon choix dans la grille d'action.

Au cours de la partie de jeu de rôles

Un joueur **qui rate un jet d'action** coche au crayon la petite case ronde XP dans sa grille d'action.

A la fin de la partie

Le joueur peut ajouter un point d'expérience sur la fiche de personnage pour chaque case ronde cochée au cours de la partie.

L'ACTION AU COURS DE L'AVENTURE

Si vous ne pensez pas devenir meneur de jeu, vous n'avez pas besoin de lire les règles qui suivent : en effet, votre meneur de jeu vous expliquera quoi faire au fur et à mesure de la partie.

Comme cela a déjà été mentionné plus haut, au cours d'une partie de jeu de rôles, le meneur de jeu raconte le début d'une histoire, dans laquelle les joueurs feront intervenir les héros qu'ils ont créés lors de la section précédente. Cela donnera une conversation qui pourrait ressembler à la suivante :

Le meneur de jeu (lisant son scénario) :

« Bienvenue sur l'île de La Manticore. Vous savez tous que la Manticore est un lieu de mauvaise réputation, mais c'est aussi un endroit où il est facile de trouver du travail, sans trop se faire remarquer. Et vous êtes tous à la recherche d'un moyen plus ou moins honnête de casser votre croûte. Vous êtes les premiers arrivés au bureau de recrutement de la MANASA INCORPORATED, et le guichet est encore fermé. Cela vous laisse le temps de faire connaissance les uns avec les autres... »

Au cours de la partie de jeu de rôles, les joueurs peuvent faire quatre choses :

1°) Ils peuvent poser des questions au meneur de jeu, par exemple : *A quoi il ressemble, ce bureau de recrutement ? Comment sont habillés les autres avec moi dans le bureau ? Est-ce que je peux voir s'il y a quelqu'un derrière le guichet ?*

2°) Ils peuvent décrire ce que dit ou fait leur héros. Mais ils n'ont pas le droit de décider ce que dit ou fait un autre personnage (celui d'un autre joueur, ou l'un de ceux du meneur de jeu). Par exemple : *Je fais le tour de la pièce. Je lis les affichettes au mur. C'est intéressant ? J'essaie toutes les portes à l'intérieur...*

3°) Ils peuvent parler directement au nom de leur héros, comme le ferait un doubleur de dessin animé. C'est le plus amusant à faire dans une partie de jeu de rôles. Bien sûr, ce n'est pas grave si le joueur n'arrive pas à jouer la comédie ou à trouver les bons mots. L'aventure continuera comme si cela avait été le cas. Par exemple : *Je dis « Whoah, ils n'ont pas l'air de se lever tôt dans ce pays ! Si les boulots sont aussi miteux que leur bureau, ça craint, vous ne trouvez pas ? »*

4°) Ils peuvent décider de faire tenter une action à leur héros. Le meneur de jeu utilisera alors les règles de l'Action pour décider si oui ou non le héros réussit à assommer son adversaire d'un coup de poing, utiliser une boule d'énergie mentale pour désintégrer un robot, éviter qu'un rocher tombé d'une falaise qui s'effondre ne frappe sa moto volante lancée à fond les gaz dans une poursuite et ainsi de suite. Le plus souvent on jettera des dés à six faces : il faut le faire quand le demande le meneur de jeu, et devant tout le monde, afin d'éviter les accusations de triche !

Le meneur de jeu pourra faire exactement la même chose que les joueurs avec tous les personnages secondaires de l'histoire : les adversaires, les alliés, les animaux et les monstres.

Dans le scénario qu'il suivra, il sera prévu à l'avance où les héros pourront aller, qui ou quoi ils pourront rencontrer là-bas, et ce qui pourra arriver ensuite selon ce que les héros feront ou ne feront

ECLATS DE TERRE

Version 0.3

pas. Et si ce n'est pas prévu dans le scénario, le meneur de jeu devra improviser !

LES REGLES DE L'ACTION

Les règles avancées de l'action demandent plus d'habitude mais permettent plus de rebondissement dans l'histoire.

LES REGLES GENERALES DE L'ACTION

En règle générale, tout personnage peut tenter n'importe laquelle des actions indiquées sur la feuille de personnage sous chaque profession (comme SURVIE, REPARER ou même ALTERER).

Si le meneur de jeu pense que c'est impossible, parce que le personnage ne fait pas le bon métier, on n'a pas le bon équipement, ou que la situation ne le permet pas, le personnage échouera à tous les coups. Le meneur de jeu indiquera ce genre de détail au joueur avant tout jet de dés inutile.

Si le meneur de jeu estime que la réussite est possible dans l'histoire, le joueur qui joue le personnage lancera trois dés à six faces. C'est le **jet d'action**.

Au score total du jet d'action, on ajoute le bonus d'action et l'expérience correspondant au TALENT et au DOMAINE le plus approprié à la situation.

Par exemple : AMON, mon héros, s'entraîne à lancer une balle dans un panier de basket-ball. Le talent en jeu est SURVIE, Le

PAR DOUG GREENHEART

Tous droits réservés 2006

domaine nécessaire pour apprécier correctement le tir de la balle est INTELLIGENCE. Je lance les trois dés, j'obtiens 14. Dans ma grille d'action, j'ai SURVIVRE / INTELLIGENCE +28, total 29 avec mon XP de 1. $14+29=43$. C'est mon score final.

En cas de doute, le meneur de jeu est toujours celui qui décide du Talent et du Domaine qui gouvernent des chances de réussite de l'action entreprise par le personnage.

S'il n'y a aucun adversaire à contrer, le joueur doit obtenir un score total supérieur à celui indiqué dans la table des difficultés suivante :

NIVEAU DE DIFFICULTE

- 10 — Un enfant y arriverait !
- 20 — Un novice y arriverait.
- 30 — Seul un professionnel aguerri y arriverait.
- 40 — Seul un expert en la matière y arriverait.
- 50 — Seul un maître y arriverait.
- 60 — Seul un héros légendaire y arriverait !

Par exemple : Avec un score de 33 pour une difficulté de 20 (un novice y arriverait !), AMON met la balle en plein dans le panier, et peut s'applaudir lui-même.

Si l'action entreprise implique un travail d'équipe, on multiplie le niveau de difficulté par le nombre minimum de coéquipiers nécessaire pour réussir l'action.

S'il faut vaincre un adversaire, le joueur doit obtenir un score supérieur à celui de l'adversaire. En cas d'égalité, les deux

ECLATS DE TERRE

Version 0.3

opposants réussissent en même temps, ce qui peut faire pas mal de dégâts simultanés dans les deux camps !

Par exemple : NADIA a rejoint AMON sur le terrain et cherche à lui prendre sa balle avant qu'il ait pu marquer une seconde fois. Il ne s'agit plus cette fois de seulement estimer les distances, il faut à présent anticiper la stratégie de l'adversaire, et cela relève du POUVOIR.

NADIA obtient les scores de $6+3+2 = 11$, ce qui donne avec son bonus d'action de 21, un total de 32 ; AMON obtient $5+5+5 = 15$, soit avec son bonus d'action de 27 un total de 42, ce qui est plus que le score total de NADIA.

Donc AMON l'emporte et obtient une ouverture pour lancer sa balle en direction du panier.

Si les personnages s'entraident par leur action mutuelle, comme par exemple en essayant ensemble d'enfoncer une porte, ou de remporter un match de foot, ou une bataille rangée, le meneur de jeu peut additionner tous les jets d'action d'un camp, pour les comparer au niveau de difficulté de l'action collective en question, ou pour les opposer à tous les jets d'action d'un camp adverse.

Par exemple : Cette fois NADIA et AMON jouent dans la même équipe de basket, tandis que KAOLIN et LILY sont dans l'équipe adverse. Sur une offensive, ils totalisent ensemble un score de 70. Dans le camp d'en face, Kaolin et Lily totalisent eux un score total de 82. C'est à Kaolin d'avoir l'ouverture pour mettre la balle dans le panier (car il est l'attaquant de l'équipe).

PAR DOUG GREENHEART

Tous droits réservés 2006

Attention, pour qu'une action collective soit possible, il faut un chef d'équipe qui ait réussi un jet d'action de DIRIGER pour l'ensemble du « match » (voir plus loin la description détaillée des actions par profession).

LES REGLES DU COMBAT

Un combat peut survenir n'importe où, n'importe quand et avec n'importe qui. Suivez bien les étapes suivantes à partir du moment où les armes commencent à parler.

Les règles du combat peuvent être transposée pour la plupart des autres situations.

LA SURPRISE

Il est possible que l'un des adversaires soit tombé dans un piège : il ne peut pas voir le coup arriver, par exemple parce qu'il y a un brouillard épais, ou qu'un complice est en train de le distraire. Dans ce cas, l'adversaire surpris ne peut attaquer en premier.

Pour surprendre un adversaire, il faut, avant le combat, réussir un jet d'action opposé contre le COMBAT / POUVOIR de la victime.

Par exemple : MANY le marchand insulte le garde à l'entrée de la maison pour que JINNY, sa complice puisse le surprendre d'un coup de karaté. MANI obtient un score total de 37. Le garde obtient un score final de 30. MANI a le plus haut score final, il a réussi à capter son attention.

ECLATS DE TERRE

Version 0.3

En cas de réussite du piège ou de la diversion, jetez un dé à six faces. Si vous obtenez un score supérieur ou égal à la STUPEFACTION de l'adversaire, celui-ci sera surpris par l'attaque qui suivra.

Par exemple : Mani lance un dé et obtient 3. La STUPEFACTION du garde est 2, ce qui est moins que 4, donc le garde est stupéfait, et ne verra pas venir le coup de Jinny.

Le bonus de stupéfaction

Certaines armes, certaines technologies, certaines conditions favorisent la stupéfaction. Par exemple une charge aveuglante qui explose, mais aussi plus simplement une coupure d'électricité. Ce bonus peut aller de 1 à 3 et est précisé par le meneur de jeu.

L'INITIATIVE

Il peut être très important de savoir qui est le premier à frapper ou à faire feu. Pour le savoir, les adversaires qui ont décidé de s'affronter lancent chacun un dé à six faces et ajoutent leur score en **STUPEFACTION** (dans la fiche de personnage, ce score est indiqué sous **Points de Volonté**).

Celui obtient le plus haut total attaquera en premier. En cas d'égalité, relancer le dé à six faces.

Par exemple : JINNY a complètement raté son coup sur le garde. Il faut à présent savoir qui, de JINNY ou du garde pourra frapper en premier sur l'autre. Chacun lance un dé à six faces.

PAR DOUG GREENHEART

Tous droits réservés 2006

JINNY obtient 2, +5 (sa STUPEFACTION) = 7 ; le meneur de jeu obtient 3 pour le garde, +2 (sa STUPEFACTION) = 5. JINNY a encore l'initiative et peut frapper à nouveau.

L'ATTAQUE

Toute action visant à blesser ou immobiliser l'adversaire est une attaque. Il s'agit toujours d'un jet d'action opposé à un jet de l'adversaire.

LES DOMMAGES

Le joueur qui attaque précise le type de blessure qu'il veut causer à son adversaire parmi les trois possibles : LEGERE, GRAVE, CRITIQUE.

Une blessure **légère** peut servir à intimider l'adversaire.

Une blessure **grave** sert à affaiblir l'adversaire, l'immobiliser.

Une blessure **critique** vise à tuer l'adversaire d'un coup.

Si l'attaque réussit, l'attaquant relance un premier dé à six faces.

S'il obtient un score supérieur au seuil de blessures LEGERES de son adversaire (sous POINTS DE VIE dans la fiche de personnage), lequel cochera une blessure légère sur sa fiche de personnage et notera qu'il perd un point de VIE.

Dans ce cas, l'attaquant qui voulait infliger une blessure grave peut alors relancer le dé à six faces : s'il obtient un score égal ou supérieur au seuil de blessures GRAVES de son adversaire

ECLATS DE TERRE

Version 0.3

(toujours sous POINTS DE VIE), qui cochera une blessure grave sur sa fiche de personnage et notera qu'il perd encore un point de VIE.

Dans ce cas, si l'adversaire voulait infliger une blessure critique, il relance le dé à six faces : s'il obtient un score égal ou supérieur au seuil de blessures CRITIQUES de son adversaire, celui-ci cochera une blessure critique sur sa fiche de personnage et note qu'elle perd un troisième point de VIE.

Bien sûr, si l'attaquant n'a pas réussi à infliger une blessure légère à son adversaire, il ne pourra pas lui causer de blessure grave ou critique. De même, s'il n'arrive pas à infliger une blessure grave, il ne pourra causer de blessure critique.

Attention, un personnage atteint d'une blessure grave ou critique voit son jet d'action divisé par deux (Un score total de 32 devient un score final de 16).

Les bonus de dommages

Lorsque l'attaquant utilise une arme particulièrement dangereuse, il peut ajouter un bonus allant de +1 à +3 à chacun de ses jets déterminant une blessure ou un dommage.

Armes contondantes (attaquant supérieur en poids) : +1

Armes tranchantes / perforantes courtes (dague, dard) : +1

Armes tranchantes perforantes longues (épée, flèche) : +2

Armes de technologie supérieure (épée sonique) : +3

PAR DOUG GREENHEART

Tous droits réservés 2006

LES ARMURES, CHAMPS DE FORCE ET BOUCLERS MUTANTS

Un personnage peut être protégé des blessures par une armure, un champ de force ou encore un pouvoir mutant. Dans ce cas, les coups sont d'abord portés à la protection.

Comme un personnage, la protection aura trois seuils de blessures (légères, graves, critiques) et des points de vie.

Armure légère — le poids du personnage reste identique. Tous les seuils à 2, total de points de vie : 6.

Armure lourde — le poids du personnage augmente d'une catégorie (un poids léger devient moyen : un poids lourd ne change pas). Tous les seuils à 4, total de points de vie : 12.

Super armure — le poids du personnage augmente de deux catégories. Tous les seuils à 6, total de points de vie : 18.

Armure endommagée

Si l'armure est « blessée », le personnage reçoit le coup de la gravité correspondante.

Par exemple : une armure reçoit un dommage léger, puis grave. Le personnage qui la porte doit faire un jet pour une blessure légère, puis pour une blessure grave.

Les boucliers mutants utilisent les seuils de volonté à la place des seuils de blessure (stupéfaction = blessure légère ; panique = blessure grave ; obéissance = blessure critique) et perdent des points de volonté à chaque coup qui passe. Si le bouclier est

ECLATS DE TERRE

Version 0.3

endommagé, le personnage protégé doit évidemment encaisser à son tour la blessure, comme pour une armure ordinaire.

Attention, une protection peut très bien arrêter un certain type d'attaque et être complètement inutile pour d'autres.

EBLOUISSEMENT, PANIQUE ET FOLIE FURIEUSE

Un personnage blessé peut perdre tout contrôle à la suite de la blessure. Lancer un dé à six faces :

Si le score est supérieur ou égal à la STUPEFACTION du blessé, celui-ci perd l'initiative.

Sinon, relancer le dé à six faces. Si le score obtenu est alors supérieur ou égal à la PANIQUE, le blessé tentera de s'enfuir par tout moyen, ou alors lâche son arme et supplie qu'on l'épargne.

Sinon, relancer le dé à six faces. Si le score obtenu est alors supérieur ou égal à l'OBÉISSANCE, le blessé entrera dans un état de folie furieuse. Il continuera alors de se battre comme s'il n'était pas blessé et aura toujours l'initiative.

Cependant, une fois le combat achevé, le fou furieux recevra une blessure supplémentaire, comme si il avait reçu un nouveau coup, visant à lui infliger une blessure critique.

INFECTION, ETAT DE CHOC ET AGONIE

Un personnage atteint d'une blessure légère non soignée reçoit une nouvelle blessure une semaine plus tard, à cause de l'infection. On procède comme si il avait reçu un nouveau coup,

PAR DOUG GREENHEART

Tous droits réservés 2006

visant à lui infliger une blessure grave. Cependant si le blessé ne reçoit pas une blessure grave à la suite de cette infection, **il commencera à guérir.**

Un personnage atteint d'une blessure grave non soignée reçoit une nouvelle blessure une heure plus tard à cause des dommages internes et / ou de l'hémorragie. On procède comme s'il avait reçu un nouveau coup, visant à lui infliger une blessure critique. S'il reste totalement au repos pendant une semaine sans recevoir une blessure critique à la suite de cet état de choc, il commencera à guérir.

Un personnage atteint d'une blessure critique non soignée reçoit une nouvelle blessure à chaque tour à cause de l'agonie. On procède comme si il avait reçu un nouveau coup, visant à lui infliger une nouvelle blessure critique.

MORT ET RESURRECTION

Un personnage qui tombe à 0 points de vie meurt. Un chirurgien avec le bon équipement, ou un mutant peut encore le sauver à condition de le faire dans les trois minutes.

Après ce délai de grâce, le personnage ne peut plus revenir dans son état original, c'est-à-dire avec la même personnalité, ou sans l'aide d'une technologie ou d'un pouvoir mutant plus ou moins contre-nature.

PREMIERS SOINS

Si le blessé abandonne le combat, il peut recevoir les premiers soins d'un autre personnage (REPARER sous POUVOIR). Si les

ECLATS DE TERRE Version 0.3

blessures sont légères, le blessé peut lui-même s'administrer les premiers soins. Voici les niveaux de difficultés correspondant aux blessures à soigner simultanément.

DIFFICULTE DES SOINS

- 10 — Une seule blessure légère.
- 20 — Plusieurs blessures légères.
- 30 — Une seule blessure grave.
- 40 — Plusieurs blessures graves.
- 50 — Une blessure critique.
- 60 — Plusieurs blessures critiques.

Il faudra refaire un jet d'action pour chaque blessure à soigner en même temps (légères, graves, critiques), en commençant par les plus graves (critiques).

En cas de réussite des premiers soins, l'aggravation des blessures est stoppée pour la journée. On peut répéter les premiers soins tous les jours, jusqu'à la guérison complète.

INTERVENTION CHIRURGICALE OU SURNATURELLE

Seul un chirurgien profession peut tenter une telle guérison. On procède comme pour des premiers soins, sauf que **la difficulté de l'opération est réduite de 5 x le niveau de don du chirurgien en REPARER.**

Par exemple : DIMI a un don de 4 en REPARER. La difficulté de l'opération sera donc abaissée de 20 points s'il doit intervenir. Ainsi, s'il doit opérer deux blessures graves simultanément

PAR DOUG GREENHEART Tous droits réservés 2006

(difficulté 40), il doit simplement réussir un score final supérieur ou égal à 20 (40-20).

Si l'opération réussit, la blessure opérée descend d'un niveau de gravité (Une blessure critique devient grave, une blessure grave devient légère, une blessure légère disparaît), et le blessé regagne un point de Vie.

Un mutant peut parvenir au même résultat au moyen du talent ALTERER sous POUVOIR.

GUERISON NATURELLE

Une blessure légère qui ne s'est pas aggravée guérit complètement au bout d'une semaine. Une blessure grave qui ne s'est pas aggravée devient une blessure légère au bout d'une semaine. Une blessure critique qui ne s'est pas aggravée devient une blessure grave au bout d'une semaine.

Dans ces trois cas, le blessé regagne un point de Vie.

Attention, même une blessure qui a partiellement guéri peut à nouveau s'aggraver si elle est laissée sans soins.

RIPOSTE

Si l'attaquant rate son coup, son adversaire peut riposter (s'il est encore en état de le faire). Les rôles sont alors inversés.

ECLATS DE TERRE
Version 0.3

LE TOUR DE COMBAT SUIVANT

Une fois le coup de l'adversaire porté, on retourne à la première phase du combat, (surprise et initiative).

LES REGLES DES POURSUITES

Les règles des poursuites s'utilisent lorsqu'un personnage tente d'échapper à un autre à pied ou à bord d'un véhicule. Il peut aussi s'agir de remporter une course, ou d'arriver à porter de tir ou d'éperon ou de placage de l'adversaire.

On peut transposer ces règles à toutes les situations qui nécessitent un effort de longue haleine ou une concentration prolongée pour réussir.

INITIATIVE

Si les personnages prennent le départ du même endroit (comme par exemple sur une ligne de départ), il faut déterminer l'initiative comme dans un combat.

FUITE

Seul celui qui a l'initiative peut tenter d'échapper à un combat. Si le personnage perd l'initiative alors qu'il est au contact de son adversaire, celui-ci peut l'attaquer, et le personnage ne peut échapper au coup.

PAR DOUG GREENHEART
Tous droits réservés 2006

COURSE

Pour savoir qui gagne ou perd du terrain ou qui prend la tête de la course, tous les participants à la course-poursuite font un jet d'action.

Selon le poids de leur véhicule (ou leur propre poids, ou le poids de leur monture), il s'agit d'un jet de PILOTAGE sous FORCE (poids lourds), INTELLIGENCE (poids moyen) ou POUVOIR (poids léger ou plume).

Il suffit alors de noter le score total obtenu par les concurrents à chaque tour et de l'ajouter au score précédent.

EPUISEMENT ET FATIGUE

Tout personnage peut fuir ou poursuivre sans se fatiguer pendant autant de tours de poursuite que son don en pilotage.

Un pilote professionnel pourra tenir autant de tours que ses points de fatigue. Un pilote semi professionnel n'a pas cet avantage.

Après ce délai, à chaque tour le participant à une course poursuite doit lancer un dé à six faces. S'il obtient un score supérieur ou égal à son seuil d'EPUISEMENT (sous FATIGUE sur la fiche de personnage), il perd un point de FATIGUE).

Arrivé à zéro points de fatigue, le personnage voit tous ses scores pour les jets d'action divisés par deux. Il risque alors de s'endormir ou de s'évanouir.

ECLATS DE TERRE

Version 0.3

EVANOUISSEMENT ET SOMMEIL

Un personnage arrivé à zéro points de fatigue ou bien qui décide de se priver de sommeil, par exemple en faisant une garde de nuit ou bien en poursuivant ses recherches sans repos nocturne, lance un dé à 6 faces à chaque heure de veille supplémentaire.

S'il obtient un score supérieur ou égal à SOMMEIL (sous FATIGUE sur la fiche de personnage), il s'endort ou s'évanouit. Il récupère ensuite un point de Fatigue par heure de repos. Cependant on continuera de lancer le dé à six faces à chaque heure pour voir s'il se reprend conscience.

Un personnage qui ne dort pas une nuit complète (8 heures) retarde la guérison de ses blessures d'une semaine. Si la blessure est grave ou critique, elle continuera de s'aggraver malgré tous les soins.

PORTEE DE TIR ET ENGAGEMENT D'UN COMBAT

Pour savoir si un poursuivant rattrape un poursuivi au point de pouvoir lui tirer dessus ou engager un combat rapproché, il faut estimer la distance qui les sépare. Le meneur de jeu évaluera cette distance au nombre de points de réussite qui séparent les scores cumulés des deux opposants au fur et à mesure de la course.

DISTANCES RELATIVES

- 00 — Contact : possibilité de corps à corps ou de collision.
- 10 — Rapproché : possibilité de combat rapproché (épée etc.)
- 20 — Distance courte : possibilité d'armes de lancer
- 30 — Distance longue : possibilité d'armes de tir

PAR DOUG GREENHEART

Tous droits réservés 2006

- 40 — Distance extrême : possibilité d'arme de tir de précision
- 50 — Hors de portée : impossible d'utiliser une arme.
- 60 — Perdu de vue : le poursuivi a semé le poursuivant, mais celui-ci peut encore le rattraper au moyen d'un mouchard, un radar ou un autre moyen de détection si celui-ci est à sa disposition.

La difficulté du tir est donnée par le nombre de points de réussite qui séparent la cible du tireur.

ACCIDENT

Quand un participant à une course rate un jet d'action, non seulement il perdra du terrain si son adversaire réussit de son côté, mais en plus il risque l'accident.

Pour savoir si l'accident se produit, il faut comparer le score obtenu par le pilote avec la difficulté du terrain.

DIFFICULTE DU TERRAIN

- 10 — Plat, dégagé, sans problème
- 20 — Avec une courbe large, un obstacle isolé
- 30 — Avec un virage sec, plusieurs obstacles rapprochés.
- 40 — Avec un slalom, de nombreux obstacles

Ajouter 10 si les conditions météo ou la visibilité est difficile.
Ajouter 20 si les conditions météo sont très difficiles.

En cas d'échec du pilote, celui-ci peut tenter de sauver son véhicule afin qu'il puisse repartir en état de marche après l'accident. S'il échoue, non seulement le véhicule prend les dommages, mais ses passagers avec.

CASCADES

Le participant à une course poursuite peut avoir à tenter une cascade (figure acrobatique) soit pour gagner un peu plus de terrain sur son adversaire, soit parce qu'un obstacle sur la route l'y oblige. Pour le suivre, son adversaire devra à son tour tenter la cascade.

Lorsque un joueur ou un meneur de jeu annonce une cascade, tous les joueurs qui veulent poursuivre doivent accepter une difficulté de +10 (cascade facile) ou +20 (cascade difficile sur leur jet d'action. En contrepartie, la cascade réussie ajoute le même nombre de points à la distance gagnée par le cascadeur.

Si la cascade est rendue indispensable par un obstacle, la refuser c'est arrêter la course et chercher un autre moyen pour franchir l'obstacle.

En cas d'échec du jet de cascade, c'est bien entendu l'accident.

DOMMAGES EN CAS D'ACCIDENT

On considèrera que le pilote les passagers et le véhicule ont reçu des coups visant à leur infliger des dommages légers, grave ou critique selon la gravité de l'accident. Les victimes et le véhicule subiront autant de coups que la difficulté du terrain ajoutée à celle de la cascade, divisé par 10.

La gravité de l'accident dépend du terrain, de la vitesse et de la sûreté du véhicule : le meneur de jeu décidera en fonction de ce que le scénario prévoit.

Par exemple : dans un virage sec (30), par temps de pluie (+10), avec une cascade facile (+10), soit une difficulté de 50, le pilote subira cinq coups visant à occasionnés une blessure grave (compte tenu qu'il porte sa ceinture de sécurité et un casque).

REGLES SUPPLEMENTAIRES

Dans une prochaine version de ce jeu, de nouvelles règles concernant chaque talent particulier seront détaillées. Pour l'instant, vous devrez vous baser les règles générales ainsi que les indications du scénario.

MENER LE JEU

Le meneur de jeu est celui qui raconte l'histoire. Une partie de jeu de rôles réussie est un moment aussi captivant qu'un bon film. L'idée est d'abord de se faire plaisir. Ensuite de raconter clairement ce qui se passe dans l'histoire afin de ne pas être largué. Enfin, il faut faire en sorte qu'il se passe des choses intéressantes à chaque instant pour les joueurs.

Les règles du jeu sont là pour vous aider à atteindre ces trois objectifs. Une fois que vous avez compris et testé les règles générales de l'action, les règles particulières du combat ou de la poursuite ne sont là que parce que ces moments-là dans l'histoire sont plus difficiles à raconter, et que les héros risquent leur peau, donc mieux vaut faire attention à leur sort à ce moment-là.

Le tour de jeu

La base de l'organisation du meneur de jeu est de donner la parole à chacun des joueurs (meneur de jeu compris) à son tour. Tant que les personnages ne font que parler, tout le monde peut parler quand il veut, comme dans un film. Mais à partir du moment où les personnages agissent, le meneur de jeu décide qui parle, en faisant en général un tour de table (« Toi, tu fais quoi ? Ok et toi ? »). Et veille à n'oublier personne !

Le scénario

Aucun joueur ne doit avoir lu le scénario avant le meneur de jeu, sans quoi il se gâcherait tout le plaisir de la découverte. En revanche, le meneur de jeu doit avoir lu le scénario à l'avance,

afin de savoir où il met les pieds, et de pouvoir regarder les joueurs le plus souvent possible au cours de la partie au lieu d'avoir le nez fourré dans ses papiers.

Un scénario est habituellement présenté sous la forme d'une succession de **scènes** (des paragraphes qui indiquent ce qui arrive, où ça arrive et avec qui cela arrive), des **cartes** de lieux à explorer pour les héros.

Sur une **carte**, un numéro renvoie habituellement à une description, comme cela le meneur de jeu peut suivre la progression des personnages sur la carte et dire au fur et à mesure ce qu'ils voient ou bien qui ils rencontrent.

Le scénario n'est pas le plus important

N'essayez pas à toutes forces de finir un scénario, c'est-à-dire de pousser et tirer les joueurs pour que leurs héros aillent partout et fassent tout ce qu'il y a à faire. Ce n'est pas le plus important. Souvent, il y aura un **compte à rebours**, qui fera que si les héros sont perdus, quelque chose de spectaculaire arrivera quand même.

SOURCES D'INSPIRATION

Skyland

Skyland est une série télévisée d'animation en 3D, créée par Mathieu Delaporte, Emmanuel Gorinstein et Alexandre de la Patellière. En 2451, Mahad, un jeune apprenti pilote, et Léna, sa sœur Seijin (c'est-à-dire dotée de pouvoirs paranormaux) qui rejoignent la résistance face à la Sphère, une dictature qui oppresse les fragments disloqués à la dérive de la Terre. Avec le soutien du capitaine pirate Cortès, ils affrontent les Brigs, les robots-soldats de la sphère, ainsi que les Seijins, à la solde d'Oslo, le maître de la Sphère. Oslo espère qu'en s'emparant de tous les enfants Seijin, il deviendra celui ressoudera les fragments dispersés de la Terre. Son principal atout : ses pouvoirs paranormaux qui, contrairement à ceux des Seijins, peuvent se manifester dans l'obscurité, alors que normalement on ne peut les utiliser que dans la lumière du soleil.

Star Wars

Star Wars est une série de films créée par George Lucas. Le jeune Anakin Skywalker, découvert par le chevalier Jedi Obi Wan Kenobi est l'élève le plus doué qui soit dans l'apprentissage de la Force, un ensemble de pouvoirs surnaturels. Mais Anakin tombe sous la coupe d'un Sith, un chevalier Jedi malfaisant, et devient Dark Vador, le premier des serviteurs de l'Empereur Palpatine. La résistance s'organise à travers les planètes de l'Empire, mais seul un nouveau chevalier Jedi plus puissant que Vador saura renverser l'Empire. Or il s'agit peut être du propre fils de Vador, Luke Skywalker, un jeune fermier qui rêve de devenir pilote, mais qui ignore tout de ses origines. Avec Obi Wan Kenobi, Luke recrute

les services de Han Solo, un pirate de l'espace, et ensemble, ils tentent de sauver la Princesse Leia, une des chefs de la résistance détenue par l'Empire sur l'Etoile Noire, une arme monstrueuse de la taille de petite lune, capable d'anéantir une planète d'une seule salve.

Last Exile

Last Exile est une série d'animation créée par les studios Gonzo. Deux orphelins, Klaus et Lavie prennent leur métier de messagers très à cœur malgré leur jeune âge, dans un monde où s'affrontent deux royaumes aériens, dans des guerres arbitrées par la Guilde, une dictature. Au cours d'une course, les deux jeunes gens reprennent la mission d'un autre messager, abattu par un robot volant de la Guilde, alors qu'il escortait une petite fille pour la confier à la protection du pirate Alex Row, le capitaine du Silverna, l'unique croiseur qui peut voler sans l'autorisation de la Guilde.

Serenity / Firefly

Firefly est une série télévisée crée par Joss Whedon, d'où est tiré le film Serenity. Dans le futur de la Terre, l'espace ressemble au Far West américain. L'Alliance à la solde des multinationales fait régner l'ordre sur les planètes centrales, tandis que sur les mondes les plus éloignés, le capitaine Malcom Reynolds et son équipage, vivent de petites missions pas toujours honnêtes. Lorsqu'ils embarquent un frère et une sœur pourchassés par l'Alliance, la vie du trafiquant devient beaucoup plus héroïque qu'il ne l'aurait souhaité.

ECRIRE UN SCENARIO DE JEU DE ROLES

Il n'est pas toujours facile de trouver le scénario qui convient le mieux à votre goût, ainsi qu'à ceux de vos joueurs. Au fil des aventures, il sera aussi intéressant de jouer des histoires taillées sur mesure pour les héros, et liées aux aventures déjà jouées.

Voici une méthode rapide pour créer un scénario de jeu de rôles.

1°) Prenez une histoire que vous connaissez déjà

Peu importe qu'elle soit célèbre. Par exemple le premier film STAR WARS (le numéro 4 dans la série).

2°) Sur un brouillon, séparez tous ses ingrédients

Tracez trois colonnes, intitulées « Décors », « Personnages », « actions ». Puis rangez chacune des idées tirées de l'histoire dans la colonne appropriée.

Par exemple : Princesse Leia, Contrebandier Han Solo dans la colonne « personnages », base étoile noire, planète désertique dans « décors », attaque des chasseurs dans les tranchées, évasion de la prison dans « action ».

3°) Mélangez avec les ingrédients d'une seconde histoire

Par exemple : le film BLADERUNNER. Chasseur de prime, robot d'apparence humaine en fuite dans « personnage », bâtiment vertigineux inondé dans « décor » etc.

4°) Changez les noms et tout ce qui ne vous plaît pas

En particulier, tous les détails qui ne font pas partie de l'univers de vos héros à vous. **Par exemple**, je garde l'idée de la princesse, mais je barre Leia. Je l'appellerai Natacha, tiens.

5°) Incorporez vos héros dans la colonne personnages

Vos héros remplacent tous les personnages qui pourraient leur ressembler un peu. Vous pouvez aussi remplacer les décors par des lieux que vos héros ont déjà traversés dans leurs aventures précédentes. **Par exemple**, le contrebandier sera AMON, le guide.

6°) Remettez tout dans un ordre logique, sinon chronologique.

Sur une nouvelle feuille, faites une liste numérotée. Chaque ligne doit contenir un lieu plus une situation possible pour les héros : une difficulté, une rencontre etc. Décidez de **la mission de départ**.

Demandez vous « **Pourquoi** » et « **Comment** » l'histoire avance. Réfléchissez un peu quelles actions prévues dans les règles du jeu les joueurs pourront alors tenter (PILOTER, SURVIVRE, INVENTER etc.).

Dessinez les plans, créez les personnages qui vous manquent. Relisez-vous pour avoir les idées claires.

*Tous droits réservés 2006 Doug Greenheart (alias David Sicé)
Pour toutes questions et suivre l'évolution d'Eclats de Terre :*
<http://www.davonline.com> — dv6c@club-internet.fr

FICHE DE PERSONNAGE



	FORCE	INTEL.	POUV.
SURVIVRE	PLUS / XP	PLUS / XP	PLUS / XP
COMBAT	PLUS / XP	PLUS / XP	PLUS / XP
DIRIGER	PLUS / XP	PLUS / XP	PLUS / XP
SAVOIR	PLUS / XP	PLUS / XP	PLUS / XP
VOIR	PLUS / XP	PLUS / XP	PLUS / XP
INVENTER	PLUS / XP	PLUS / XP	PLUS / XP
PILOTER	PLUS / XP	PLUS / XP	PLUS / XP
REPARER	PLUS / XP	PLUS / XP	PLUS / XP
ALTERER	PLUS / XP	PLUS / XP	PLUS / XP

NOM DU PERSONNAGE	
TRAITS DE CARACTERE	
SILHOUETTE :	AGE (REEL) :
ALLURE :	GENRE :
REPUTATION :	COULEUR :
MATURITE :	CHEVEUX / YEUX :
BLESSURES	ARMURE
VIE <input type="text"/>	RST <input type="text"/>
VOLONTE	EQUIPEMENT
VOL <input type="text"/>	
ENDURANCE	
END <input type="text"/>	
NOTES	

NOM DU JOUEUR :
 TOUS DROITS RESERVES GREENHEART (DAVID SICE) 2006