

L'Appel de Gaïa

Système de règles

Le système n'a pas encore été testé, il est amené à évoluer grâce à vos retours.

Le système de règles est un système maison qui se veut léger et dynamique, pour recentrer le débat sur la narration, même en combat. Il est librement inspiré de nombreux systèmes de règles existants (Chroniques Oubliées Contemporain, Pathfinder, Brigandine, Knight, ...).

Ce système contemporain est... particulier. Le développement des armes à feu et de leur puissance crée un paradoxe entre le réalisme de la règle d'une part, et la jouabilité de la règle d'autre part. En effet, si l'on veut rester réaliste, il ne faut pas amener un couteau dans un combat d'arme à feu. Le réalisme a pour effet de diminuer drastiquement les options des Joueuses qui se dirigeront systématiquement vers les meilleures armes, puisqu'un tel concept peut exister dans notre monde. De plus, la mortalité d'une arme à feu rend tout combat soit trop rapide, car il entraîne la mort immédiate d'un des deux camps, soit trop ennuyeux, car tout le monde se terre dans des tranchées pour ne pas bêtement mourir sous les balles, le défenseur ayant l'avantage.

Pour faire la paix entre réalisme et jouabilité, afin de chercher un jeu dynamique, le système en lui-même prend plutôt le parti du réalisme, et compte sur le type de rencontres de la campagne et l'intrigue pour apporter de la jouabilité.

Pour le dire autrement :

- les Joueuses pourront mettre la main sur un arsenal qui pourrait techniquement leur permettre de finir en un round toute rencontre face à des créatures *normales* (quelques balles qui touchent suffisent à tuer à peu près n'importe quoi sur cette planète)
- les Joueuses affronteront principalement des créatures *paranormales* dont la résistance aux balles permettra d'apporter du jeu et de la stratégie en combat
- les Joueuses affronteront également parfois des humains armés jusqu'aux dents, et le scénario mettra alors l'accent sur les moyens détournés de gagner le conflit

sans partir sur une bataille rangée qui ferait immanquablement de nombreuses victimes dans les deux camps

Fort de tout ce blabla introductif, voici les règles !

Matériel

Dé 20.

Les caractéristiques principales

Chaque Archétype est construit avec un système de points à répartir dans des Attributs de Force, d'Agilité, d'Endurance, de Mental, de Charisme, d'Observation, de Tir et de Corps à corps. Il y a 25 points à répartir au total, sans pouvoir dépasser plus de 5 points dans un Attribut à la création. Vous pouvez muscler la campagne en permettant plus de points à la création ou en enlevant la limite de 5 points maximum dans un Attribut à la création.

1. La Force sert à faire plus de dégâts au corps à corps ou à réussir des jets hors combat basés sur la Force (soulever des poids lourds, gagner des bras de fer, ...)
2. L'Agilité sert à faire plus de dégâts à distance ou à réussir des jets hors combat basés sur l'Agilité (discrétion, parkour, ...). Permet également d'être discret.
3. L'Endurance permet d'avoir plus de points de vie et de résister à l'environnement extérieur (maladies, froid, ...)
4. Le Mental permet de faire plus de dégâts avec la magie et de réussir à des jets hors combat basés sur le Mental (résistance à l'effroi, capacité à raisonner, réflexion sur des énigmes, mémoire, ...)
5. Le Charisme permet de convaincre, de persuader, de forcer la main à quelqu'un.
6. L'Observation permet de trouver des indices, détecter des intentions, ...
7. Combat au corps à corps (CaC) permet de se battre au corps à corps, et offre des bonus pour toucher.
8. Tir offre des bonus pour toucher à distance.

Exemple : Alix a un Archétype Militaire, et décide donc d'avoir les Attributs de Force à 4, d'Agilité à 3, d'Endurance à 4, de Mental à 3, Charisme à 1, Observation à 3, CaC à 3, Tir à 4. Le meneur annonce que pour soulever une caisse, il faut faire au moins 12. Alix lance un dé 20 (8) et ajoute sa Force (4) pour un total de 12. C'est un succès. Si Alix avait fait 7 au dé, son total de 11 ne lui aurait pas permis de soulever la caisse.

Les caractéristiques dérivées

Le score de Défense au Corps à Corps est égal à $10 + \text{CaC} + \text{score d'armure}$

Le score de Défense à Distance est égal à $10 + \text{score d'armure}$

Le nombre de points de Vie est égal à $10 + 5 * \text{score d'Endurance}$

Le nombre de points de Mana est égal à $5 * \text{score de Mental}$

L'Initiative n'est pas une caractéristique dérivée, et sera explicitée plus en détail par la suite. Cette dernière caractéristique permet de savoir qui joue dans quel ordre au sein d'un tour.

Les actions

A son tour, chaque personnage peut effectuer un mouvement et une action d'attaque, ou deux mouvements.

Le score d'Initiative détermine l'ordre du tour.

L'Initiative est l'une des statistiques les plus importantes du jeu pour gagner. C'est une vérité générale pour les systèmes les plus meurtriers, ce qui est le cas ici. Afin d'équilibrer le jeu et d'éviter de voir tout le monde maximiser la même statistique pour optimiser l'Initiative, dans ce système, le score d'initiative n'est pas fixe d'un combat à l'autre, et dépend plutôt du type d'action que les Joueuses souhaitent entreprendre en début de combat.

Au début d'un combat, chaque Joueuse choisit ce qu'elle compte faire et ajoute l'Attribut associé au dé d'initiative. On détermine l'ordre pour jouer dans le combat de la façon suivante :

- Lancez un dé 20
- Ajoutez le score à l'Attribut que vous souhaitez employer en début de combat
- Le plus haut commence à jouer puis on descend jusqu'au plus bas
- On commence ensuite un nouveau tour sans relancer l'initiative, même si les actions des Joueuses n'ont plus rien à voir avec l'Attribut employé
- Une Joueuse peut descendre son initiative pour synchroniser une action avec un autre PJ. Ce changement d'Initiative est définitif pour le combat.

Exemple : un combat commence entre le groupe d'Alix et un chien géant à trois têtes. Alix souhaite foncer au corps à corps pour étrangler le chien, tandis que sa coéquipière Béatrix souhaite donner un ordre au chien pour qu'il fasse le beau. Alix utilisera son bonus de CaC pour son score d'Initiative, tandis que Béatrix utilisera son bonus de Charisme.

Pour toucher une cible

- Lancez un dé 20
- Ajoutez vos bonus pour toucher (attributs de corps à corps, de tir et vos bonus d'arme éventuels)
- Comparez votre score au score de Défense de la cible, si vous égalez ou dépassez la Défense de la cible, vous la touchez

Application des dégâts

Afin d'éviter la multiplication des jets de dés, les dégâts sont fixés par l'arme et les bonus de la Joueuse.

La règle du coup critique et de l'échec automatique

Si le dé fait 20, l'action est une réussite automatique. Lorsqu'il s'agit d'un dé pour toucher, alors il s'agit en plus d'un coup critique pouvant donner un effet scénaristique en faveur de la Joueuse (les PNJs et Monstres ne bénéficient pas de cet effet).

Si le dé fait 1, l'action est un échec.

La vie et la mort

Si la vie d'un personnage tombe à 0, ce personnage tombe à l'agonie.

Chaque tour, la Joueuse fait un test d'Endurance de difficulté 10. Au bout de trois échecs, le PJ est mort. Un compagnon doit s'occuper du PJ pour le stabiliser (puis le soigner).

Techniques spéciales

Ces techniques ne sont pas accessibles dès le départ (sauf Archétypes particuliers) et doivent s'acheter en XP. Certains profils peuvent déjà connaître certaines de ces techniques.

Stabiliser (2 actions) : vous connaissez les gestes à appliquer pour maintenir quelqu'un en vie dans l'attente des secours. Une personne stabilisée ne peut pas agir, et le moindre dégât la refait passer en agonie.

Soins de fortune (action étendue sur une scène) : (sur quelqu'un de stabilisé). Vous pouvez effectuer des premiers secours pour panser une plaie ou faire un garrot, raviver quelqu'un. L'allié peut alors marcher lentement et ses blessures ne s'aggravent pas, mais l'allié ne peut pas se battre.

KO technique : sur une action complète, vous êtes capable de faire dormir quelqu'un en le frappant puissamment sur un des points de pression standard (mâchoire, nez, ...) ou en réalisant un étranglement. Il vous suffit de réussir un test de Corps à Corps de difficulté égale à 10 + Corps à Corps (+ Armure) de la cible. Attention, cette technique ne marche a priori que contre des humains standards.

Tireur d'élite X : pour chaque tour que vous passez à patienter et à viser votre cible, vous gagnez une fois votre bonus de Tir pour toucher et une fois le dégât des armes. Cette technique ne fonctionne que sur des créatures pour lesquelles vous connaissez un point faible.

Exemple : Alix utilise son fusil sniper **SCAR-H PR** et possède la technique Tireur d'élite 2. Alix possède un bonus de +3 en Tir. Embusquée et discrète, Alix vise sa cible sans tirer pendant deux tours complets, puis tir au troisième tour. Le tir se fera avec un bonus de +9 en Tir. Il faudra ensuite ajouter le bonus de Stabilisation de +4 apportée par l'arme. Si le Tir est un succès, celui-ci fera 30 dégâts (10 + 2*10). De quoi tuer quasiment n'importe qui. Cette mécanique tente de reproduire la quasi certitude qu'un tir sniper tue sa cible.

Nerf d'acier (Archétype Militaire uniquement)

Lorsqu'un jet de Choc est demandé, vous pouvez lancer deux fois le dé et prendre le meilleur résultat.

Soins (Archétype Médecin uniquement, action étendue sur une scène)

Vous pouvez sauver une personne de la mort, qui n'a plus besoin d'être stabilisée en continu pour survivre, et qui peut marcher seule. Vous pouvez également réaliser des opérations de soin ne nécessitant pas de tables d'opération. Redonne 1D6 PV à l'allié, non cumulable pour une blessure donnée.

Piratage & co (Archétype Hacker uniquement)

Vous permet de tenter de hacker un système informatique (jet de Mental de difficulté variable). Vous permet de retrouver des informations via le net, ou de rapidement retrouver des informations sur un système quelconque (jet de Mental de difficulté variable).

Vous savez qui je suis ? (Archétype Influent uniquement)

Vous pouvez jouer de votre influence pour obtenir des faveurs, ce qui n'a pas de prix (jet de Charisme de difficulté variable). Il vous faut choisir votre domaine d'influence à la création du personnage.

Exemples :

- cinéma
- sciences
- littérature
- politique

Survie en milieu inhospitalier (Archétype Débrouillard uniquement)

Vous connaissez les bons gestes et les pièges à éviter dans la plupart des milieux inhospitaliers (y compris la rue).

Sens du danger (Archétype Débrouillard uniquement)

Vous détectez quand une situation est sur le point de dégénérer.

Quelque chose qui n'est pas à sa place (Archétype Enquêteur uniquement)

Lorsque vous ratez un indice, votre Meneur peut vous indiquer que vous êtes passé à côté de quelque chose, et vous aiguiller plus ou moins.

Effets

Cadence X : vous permet de tirer sur X opposants ou de tirer X fois sur le même opposant dans le tour. Vous devez choisir la cible de chaque balle avant de lancer votre dé pour toucher. La première balle ne subit pas de malus pour toucher, puis chaque balle suivante subit un malus de 1 supplémentaire pour toucher la cible. Un seul lancer de dé au total.

Exemple : Alix utilise son HK 416 F (Cadence 5) face à 3 cibles A/B/C possédant respectivement une Défense de 14 / 16 / 18. Alix choisit de mettre 3 balles sur A, 1 sur B, 1 sur C. Alix lance son D20 et fait 14, elle ajoute ensuite son bonus de Tir (4) pour un total de 18. Les dégâts unitaires de son tir sont de 10 pour cette arme. Les trois premières balles vont toucher la cible A, car la défense de A est de 14, hors la première balle fait 18 pour toucher, la deuxième 17 et la troisième 16. En conséquence, la cible A encaissera $3 \times 10 = 30$ dégâts. La cible B ne sera pas touchée car la quatrième balle fait 15 pour toucher, contre 16 de Défense. La cible C ne sera pas touchée non plus car la cinquième balle fait 14 pour toucher, contre 18 de défense.

Recharge 1-X : plus une arme a une cadence élevée, plus il faut la recharger fréquemment. Les armes modernes se rechargent rapidement, une action de déplacement suffit pour la plupart des armes, sauf contre indication. Etant donné qu'une Joueuse peut décider de ne pas utiliser la cadence de son arme, la fréquence de recharge doit le prendre en compte. La règle est ainsi la suivante :

Si votre jet pour Toucher fait entre 1 et X après avoir annoncé un Tir en Cadence X, alors vous arrivez au bout de votre chargeur (vous pouvez tirer vos coups), il vous faudra ensuite recharger.

Stabilisation X : certaines armes sont dotées d'un module de visée, d'un bipied, d'un trépied. Ces modules permettent d'obtenir un bonus de X pour toucher lorsqu'ils sont utilisés. La capacité à se déplacer avec une arme Stabilisée est laissée à l'appréciation du Meneur selon le type d'arme et de stabilisation.

Incapacitant X/Endu -Y/Zh : certaines armes telles que les fusils tranquillisants peuvent avoir pour effet d'endormir une cible. Le X correspond au nombre de tours pendant lequel l'agent incapacitant est actif. Cet agent déclenche généralement un jet d'Endurance qui, s'il est échoué, rend la cible KO pendant Z h. Chaque tour passé diminue également le score temporaire de l'attribut Endurance de Y. Ce score peut devenir négatif, cela n'entraîne pas de "mort immédiate". Lorsque la cible se réveille, elle récupère son score d'Endurance.

Exemple : Alix utilise son fusil incapacitant **3/Endu -1/1h** face à un gorille possédant un bonus d'Endurance de 8. Alix fait un score de 18 au dé pour toucher le gorille dont la défense est de 13, ça touche ! Le Meneur doit immédiatement faire un jet d'Endurance pour le gorille pour savoir si ce dernier s'endort. La difficulté n'étant pas précisée, elle est de 10. Le Meneur fait 3 au dé, ajoute l'Endurance de 8 pour un total de 11. Au premier tour, le gorille ne s'endort pas et pourra agir normalement à son tour, mais son score d'Endurance passe à 7 = 8-1. Au deuxième tour, le Meneur doit refaire un jet d'Endurance : 9 au dé + 7 d'Endurance = 16, le gorille ne s'endort toujours pas, mais son Endurance passe à 6. Au troisième tour, la Joueuse d'Alix croise les doigts car le poison n'agit que trois tours pour endormir. Le Meneur fait 2 au dé, ajoute 6 d'Endurance pour un total de 8. Le gorille s'endort enfin, pour une durée totale de 1 heure.

Silencieux : les armes silencieuses sont celles qui peuvent être utilisées sans bruit. Il ne s'agit donc pas d'armes à feu standard munies de réducteurs de bruits, ces armes n'étant pas silencieuses mais simplement plus confortables pour l'oreille. Si la victime meurt ou est incapacitée après avoir été frappée par une arme silencieuse et avant d'avoir joué, alors elle n'a pas pu donner l'alerte.

Armure X : +10 *(1 + X) points d'armure (fonctionne comme de la vie supplémentaire, enlève également X points en Initiative et en Agilité.

Bouclier X : vous portez un bouclier protecteur augmentant votre défense de X. Nécessite Force X pour pouvoir être utilisé. Certains boucliers peuvent être utilisés pour

couvrir plusieurs individus en “largeur”, et nécessitent Force X ainsi que deux mains pour être portés. Au vu de l’aspect directionnel d’un bouclier, l’application de son bonus est laissée à l’appréciation du Meneur selon l’angle d’attaque.

Les points de Chance (PC)

Chaque PJ possède un point de Chance par scénario, qui lui permet de relancer n’importe quel jet. Une fois dépensé, ce point est donné au Meneur qui peut l’utiliser à son tour pour les PNJs et Monstres. Une fois dépensé par le Meneur, le point disparaît pour le scénario.

Les points sont réinitialisés au début de chaque scénario.

Les points de Magie

Le détail de ces règles sera précisé lorsque les Joueuses auront accès à leur magie.

Les points de Désastre

La jauge de désastre est une jauge méta (hors jeu) créée spécialement pour cette campagne. C’est une jauge optionnelle que vous n’êtes pas obligé d’intégrer dans votre Campagne. L’objectif méta de cette jauge consiste à stresser vos Joueuses et à constamment leur rappeler que des actions de leur part mettant en péril le secret de l’occulte aura des conséquences.

Les règles de cette jauge de Désastre sont les suivantes :

- Les Joueuses sont au courant des règles de Désastre
- La jauge est initialement vide et si les Joueuses arrivent à 5 points de Désastre, un désastre majeur interviendra dans la Campagne, bouleversant l’équilibre du jeu
- Pour gagner un point de Désastre, il faut échouer à un jet de Désastre
- Le jet de Désastre est déclenché en fin de séance, un nombre de fois égal au nombre de grosses boulettes évitables par les Joueuses concernant le secret de l’Occulte. Il ne s’agit pas ici de punir les Joueuses d’évènements indépendants de leur volonté.
- La difficulté d’un jet de Désastre est initialement de 1, mais chaque jet de Désastre ne provoquant pas de point de Désastre augmente la difficulté de 1 pour les prochaines fois (cumulable).
- L’obtention d’un point de Désastre réinitialise la difficulté du jet à 1

Exemple :

L'équipe demande aux Veilleurs une information illégale très rapidement et lors de son obtention, les Veilleurs attirent l'attention d'une entreprise privée en informatique, qui va poser des questions. Le premier jet de désastre de la Campagne est lancé, la difficulté est donc de 1. Le dé fait 8, le jet est réussi. Comme les Joueuses ne gagnent pas de point de Désastre, la difficulté du prochain jet sera à 2.

Quelques séances plus tard, les Joueuses ont toujours su s'en sortir sur leurs jets de Désastre, mais à force de boulettes évitables, la difficulté est passée à 7. Pas de chance, un nouveau jet est demandé par le Meneur suite à une arrestation musclée en public, et les Joueuses font 6, c'est donc un échec au jet de Désastre. Les Joueuses gagnent un point de Désastre et la difficulté du prochain jet de Désastre sera de nouveau à 1.

Progression

Du temps s'écoule entre chaque scénario, permettant aux Joueuses de débloquent de nouvelles capacités pour leur personnage.

Entre chaque scénario, il est possible :

- d'augmenter une caractéristique de 1 point
- d'apprendre une nouvelle compétence parmi :
 - connaissance d'une nouvelle arme : permet d'utiliser une arme normalement
 - maîtrise d'une arme connue : permet d'ajouter son bonus de Perception aux dégâts
 - stabiliser
 - soins d'urgence
 - KO technique
 - Tireur d'élite +1
- de débloquent un rang de magie supplémentaire
- de débloquent une capacité raciale