

CHAPITRE 2: SYSTEMES DE REGLES ORGANIQUES

1/ Généralités.

Les jets de dés sont effectués dans une partie pour une seule raison: déterminer si un personnage peut réaliser ce qu'il essaie d'entreprendre. Les jets de dés ne doivent être utilisés que lorsqu'un doute subsiste sur les chances de réussite d'une action entreprise par le personnage. Voilà la formule de base d'un test d'action :

Caractéristique concernée + 1D20 (un dé à 20 faces) vs Difficulté de l'action entreprise.

Par exemple: Sam souhaite escalader un immeuble pour atteindre le toit. Agilité est la caractéristique concernée et le maître du jeu décide que la difficulté de son action sera de 20. Sam a une agilité de 9 et devra donc obtenir un résultat de 11 ou plus sur le d20 pour réussir son escalade. Au dernier moment, Sam se souvient qu'il dispose de gants d'escalade qui lui confèrent un bonus de +8. Il devra donc tester son agilité (9) + 8 (gants) + 1d20 vs 20 (il devra donc obtenir 3 ou plus pour réussir).

Exemples de difficultés appliquées à différentes actions

- 0. Succès automatique.
- 5. Descendre les escaliers rapidement (AGI).
- 10. (Facile) Remarquer qu'un moustique s'est posé sur la peau du personnage (PER).
- 15. (facile-moyenne) Peindre le plafond sur une échelle instable (AGI).
- 20. (Moyenne) Gagner au mah-jong (INT).
- 25. (moyenne-difficile) Attraper un papillon en plein vol (AGI).
- 30. (Difficile) Etre en flamme et ne pas hurler (VOL).
- 35. (Légendaire). Soulever un âne au dessus de sa tête (FOR).

Tests d'action nécessitant 2 caractéristiques- Certains jets de dés nécessitent l'utilisation de 2 caractéristiques. Par exemple, pour réussir un test de sauvegarde contre l'inconscience, le personnage devra utiliser son Endurance (pour l'énergie physique) et sa Volonté (pour l'énergie mentale). Il faut alors additionner les 2 caractéristiques et diviser le résultat par 2 (arrondi au supérieur). Ainsi, pour un personnage ayant 3 en END et 12 en VOL désirant réussir un test de sauvegarde contre l'inconscience d'une difficulté moyenne, on obtiendra $END+VOL / 2 = 7.5$ arrondi à 8 et donc 8+1D20 contre 20.

Actions opposées- Lorsque des personnages sont en compétition, chacun doit faire un test d'action, celui qui obtient la plus grande marge de réussite (caractéristique + 1d20 - la difficulté de l'action) remporte le duel. Avec ce système, même si deux personnes s'opposent avec différents niveaux de compétences, leurs chances de succès dépendent aussi des actions qu'ils entreprennent. Exemple, dans un combat de rue, un personnage adepte des arts martiaux qui tentera une manœuvre de combat compliquée aura une difficulté

appliquée à son action plus élevée que celui qui se contera de mettre un coup de poing. Voilà la formule de base de 2 actions opposées :

Caractéristique du personnage N° 1 + 1D20 contre difficulté N°1.
en opposition avec
Caractéristique du personnage N°2 + 1D20 contre difficulté N°2.

Chance et libre arbitre- Le maître du jeu décide lorsqu'un test est considéré comme un jet de chance ou comme une action dépendant du libre arbitre du personnage. Cela dépend de l'influence de la chance sur la tournure que prendront les événements, lorsque les résultats ne dépendent pas que du niveau de caractéristique et de compétence du personnage. Lors d'un test de chance, un 1 sur le d20 provoque un échec automatique alors qu'un 20 équivaut à une réussite automatique. Si la difficulté de l'action rend le succès impossible sauf sur un 20, la marge de réussite est considérée comme égale à 1.

*** Chance.**

Par principe, on considèrera que la chance est nécessaire lorsque le personnage entreprend une action dont la réussite ou l'échec doivent être déterminés immédiatement et des premiers coups. Exemple: un personnage tente de se jeter du toit d'un immeuble pour atterrir dans l'encadrement d'une fenêtre de l'immeuble d'en face. Peut importe son agilité ou ses compétences d'escalade, il réussira automatiquement sur un 20 et échouera lamentablement sur un 1.

*** Libre Arbitre.**

Le personnage tente quelque chose mais il pourra s'arrêter s'il est sur le point d'échouer. Il s'agit généralement là d'action lente. Exemple: le personnage est au pied d'un immeuble qu'il désire escalader. Un échec ne signifie par forcément qu'il va essayer, échouer, et tomber dans le vide pour s'empaler sur un panneau stop mais simplement qu'après avoir grimpé quelques mètres, il n'aura pas réussi à trouver un passage assez sûr pour continuer son ascension et décidera de lui même d'arrêter là.

Tests de sauvegarde- Les tests de sauvegardes permettent de déterminer si le personnage arrive à éviter quelque chose qui ne dépend généralement ni de son libre arbitre, ni de son niveau de compétence. Pour réussir un test de sauvegarde, le personnage devra atteindre la difficulté fixé par le maître du jeu en utilisant les caractéristiques suivantes :

Test de sauvegarde contre - caractéristique(s) à utiliser.

- * la contraction d'une maladie - END
- * la progression d'une maladie - END
- * les dommages d'une chute - AGI

Fates Worse Than Death

- * la peur - VOL
- * la chaleur - END
- * le froid - END
- * la perte d'équilibre - AGI
- * la nausée - VOL
- * la souffrance - VOL
- * la paralysie - END
- * la dépendance physique - END
- * les effets physiques d'une drogue - END
- * la dépendance psychologique - VOL
- * les effets psychologiques d'une drogue - VOL ou INT
- * l'inconscience - END/VOL
- * le choc - END

Tests de sauvegarde en opposition- Occasionnellement, plusieurs personnages doivent opposer les résultats de leurs tests de sauvegarde. Cela veut dire que chacun d'eux doit atteindre la difficulté fixée au test de sauvegarde mais que leur marge de réussite doit être supérieure à celle de leur adversaire. Exemple: Sam bastonne Carl. Il obtient une marge de réussite de 5. Carl doit non seulement réussir un test de sauvegarde contre l'inconscience de difficulté normale mais il doit en plus obtenir sur ce même test une marge de réussite de 5 pour éviter de sombrer dans l'inconscience.

2/ Utilisation des caractéristiques.

Agilité (AGI)

L'agilité est nécessaire pour les actions physiques demandant de la coordination et de la souplesse comme attraper des objets en vol, lancer des objets, manipuler, grimper à la corde, escalader, bouger discrètement...

* **Equilibre** - On utilise l'agilité pour les tests nécessitant le sens de l'équilibre: marcher sur une corde suspendue entre 2 immeubles, courir sur du verglas, descendre des escaliers à toute vitesse...

* **Escalade** - Utilisez l'agilité pour grimper, escalader différentes surfaces.

Difficultés des tests d'escalade (sans équipement)

- 10 (facile) - Un arbre avec des branches basses.
- 20 (moyenne) - Une falaise pleine d'aspérités.
- 30 (difficile) - Un immeuble avec très peu de prise.
- 40 (légendaire) - Un surface glacée.

* **Chute** - Les personnages peuvent utiliser leur agilité pour encaisser les dommages d'une chute (jet de sauvegarde contre les dommages d'une chute). Difficulté 10 pour éviter 1 point de dommages, 20 pour 2 points de dommages, 30 pour 3 points de dommages...

* **Discrétion** - L'agilité est aussi utilisée lors des tests de discrétion (bouger d'un endroit à l'autre sans être repéré). La difficulté dépend de plusieurs facteurs: le nombre de personnes et leur proximité, leur degré d'attention, le nombre d'endroits couverts présents sur le chemin du personnage, l'obscurité ou encore le climat. C'est un test d'opposition, l'adversaire doit quant à lui réussir un test de perception pour voir le personnage.

Difficulté des tests de discrétion

10 (facile) - Ne pas être repéré en rampant dans un champ d'herbes hautes, du vent étouffant les bruits du personnage, un garde ne se doutant de rien.

20 (moyenne) - Se faufiler derrière quelqu'un qui ne se doute de rien.

30 (difficile) - Se faufiler entre des bureaux la nuit, plusieurs personnes recherchant activement le personnage.

40 (légendaire) - Bouger rapidement et discrètement juste derrière un garde en épousant les mouvements de son champ de vision (ex: Pitch Black).

Perception (PER)

* **Détails** - On utilise la perception lorsque des personnages ont besoin de repérer un détail trop petit ou insignifiant pour être inclus dans la description du maître du jeu (ex: remarquer que la personne située à droite du PJ dans une rame de métro porte une petite marque sur la nuque). La perception n'a pas à être utilisée lorsqu'un joueur précise qu'il étudie quelque chose ou quelqu'un en détail ; dans ce cas le maître du jeu doit lui fournir toutes les informations perceptibles par son personnage. La perception sert aussi à repérer un personnage discret (voir ci-dessus).

* **Manipulation** - Un jet de perception est aussi nécessaire lorsque quelqu'un ou quelque chose tente de manipuler l'esprit du personnage (drogues, psychiques). La difficulté est généralement de 20. Si le personnage réussit, il comprend qu'il est en train d'être manipulé et peut alors tenté de résister à la manipulation grâce à un test de Volonté.

Charisme (CHA)

* **Comédie** - Utilisez le charisme lorsque le personnage doit jouer un rôle pour bernier quelqu'un.

Difficulté des tests de comédie.

10 (facile) - Faire croire à quelqu'un que le personnage s'ennuie.

20 (moyenne) - Faire croire à quelqu'un que le personnage souffre.

30 (difficile) - faire croire à quelqu'un que le personnage n'est pas terrifié (alors qu'il l'est évidemment).

* **Premières impressions** - Un test de charisme est effectué pour modifier la réaction d'un PNJ à l'égard du personnage. L'usage le plus commun est d'essayer de faire apprécier le personnage par les personnes qu'il rencontre. Un personnage faisant la connaissance d'un étranger devra réussir un test de charisme de difficulté 20 pour paraître quelqu'un de confiance, d'amical, d'intelligent et d'agréable. En cas d'échec, il ne laissera pas d'impression du tout dans le meilleur des cas, dans le pire, il sera considéré comme quelqu'un d'inintéressant et de désagréable (le joueur devra le faire exprès pour être détesté dès la première rencontre et le préciser au MJ dès le début du roleplay). Cette première impression n'est que temporaire, une fois qu'un PNJ aura fréquenté plusieurs fois le personnage, il sera

Fates Worse Than Death

en mesure de le juger selon ses actions et ses dires.

* **Persuasion** - Le charisme est aussi utilisé afin de persuader les PNJ grâce à l'argumentation et la rhétorique du personnage joueur. Premièrement, le joueur doit interpréter son personnage et argumenter pour défendre sa cause. Ensuite, le maître du jeu doit décider de la difficulté du test de persuasion en se



basant sur la "force" logique de cette argumentation. Une argumentation raisonnable aura une difficulté de 10. Une argumentation insensée demandant à l'auditeur de reformuler l'idée pour la comprendre dans une construction plus logique aura une difficulté de 30. Note: ne jamais lancer les dés si l'argumentation est assez forte ou trop tirée par les cheveux pour être raisonnablement acceptée ou rejetée par l'interlocuteur.

* **Séduction**. On utilise le charisme dans les tests de séduction. Un test réussi signifie que la victime de la séduction du personnage désire avoir une relation sexuelle avec lui (ou elle). Néanmoins, le désir ne fait pas tout et les circonstances ainsi que le contexte selon lesquels la partenaire décidera ou pas de succomber à ses pulsions sont laissés à l'appréciation du maître du jeu.

Endurance (END)

Réserve d'endurance- L'endurance est utilisée comme instrument de mesure de l'énergie restant au personnage. Le personnage commence avec une réserve de point égale à son score actuel d'endurance. Chacune des actions citées ci-dessous diminue cette réserve d'un point :

* **Epuisement**: chaque tour dans lequel le personnage effectue une action physiquement très éprouvante, cela inclue les combats et n'importe quelle action nécessitant au moins la moitié de la force ou de la vitesse de celui-ci (ex: Sam a 12 en VIT, il court à une vitesse de 8, il perdra un point d'endurance par tour).

* **Manque d'oxygène**: chaque tour dans lequel le personnage est privé d'oxygène (ex: Sam se fait étrangler, -1 point d'endurance / par tour).

* **Blessures mortelles**: le personnage perdra un point d'endurance à chaque tour dans lequel il sera mortellement blessé (SNG à 0, voir plus loin).

D'autres phénomènes divers peuvent enlever des points d'endurance au personnage (ex: des toxines). L'utilisation de pouvoirs psychiques réduira la réserve d'endurance du personnage de 2 points par tour. Lorsque cette réserve tombe à 0, le personnage est exténué. Il ne peut pas rester debout, ne peut effectuer aucune action ou réaction de combat, ni communiquer en aucune façon. Il échouera tous les tests d'action dépendant de l'agilité, de l'endurance, de la vitesse ou de la force.

Exemple: *Tim a 9 en endurance. Il vient de se ramasser une bastos dans le bide (sa réserve de Sang tombe à 0) et il est coincé dans un entrepôt saturé de gaz toxiques. Il retient sa respiration et court de toutes ses forces vers la fenêtre (en espérant sauter à travers). Il perd à chaque tour 3 points d'endurance (1 pour l'épuisement, 1 pour le manque d'oxygène et 1 pour la blessure par balle). Cela signifie qu'il dispose de 3 actions avant de tomber, épuisé. Après 2 tours, à quelques pas de la fenêtre, il est frappé à la tête par un objet contondant et doit faire un test de sauvegarde*

Fates Worse Than Death

contre l'inconscience. Il jette 1d20 en additionnant sa volonté à son endurance réduite à 3 points.

Fatigue- L'endurance peut aussi être utilisée dans des activités physiquement moins éprouvantes nécessitant moins de la moitié de la force ou de la vitesse mais fatigante sur une durée plus ou moins longue (exemple: jogging, travail manuel, rester debout pendant une longue période...). Exemple, Juan a 10 en vitesse, s'il court à une vitesse de 5 ou plus, il perdra 1 point d'endurance par tour. Il décide donc de courir à une vitesse de 4 mètres par tour. Le maître du jeu décide qu'il ne perdra qu'un point d'endurance toutes les 5 minutes.

Repos- Lorsque l'endurance est diminuée suite à une activité exténuante, le personnage récupérera au rythme d'un point d'endurance par tour. Si la perte des points d'endurance est causée par le manque d'oxygène, il récupérera là aussi au rythme d'un point par tour à partir du moment où il pourra respirer normalement. La perte d'endurance consécutive à une activité fatigante se compense au même rythme que la perte (exemple: Juan court pendant 20 minutes, il perd donc 4 points d'endurance et pourra les récupérer au bout de 20 minutes). Si jamais le personnage tombait à 0 en Incapacité, sa réserve d'endurance tomberait à -1 pendant 24 heures. Si au court d'une même journée, le personnage tombe plusieurs fois à 0 point d'endurance, il sera extrêmement fatigué le lendemain (malus en endurance durant toute la journée selon l'appréciation du maître du jeu).

Santé- L'endurance est aussi utilisée pour mesurer l'état de santé général du personnage. Elle sert lors des tests de sauvegarde contre l'hypothermie, la chaleur, l'arrêt cardiaque, le choc, l'inconscience.

Maladies- Enfin, l'endurance sert lors des tests de sauvegarde contre la contraction et la progression des maladies.

Intelligence (INT)

Vivacité d'esprit- Plus que tout autre chose, l'intelligence représente la vitesse de réflexion du personnage (contrairement à la perception qui mesure la vitesse à laquelle il va remarquer certains détails ou à l'agilité qui représente quant à elle la vitesse de réaction de son corps). Un maître du jeu devra parfois demander des tests d'intelligence en opposition pour déterminer l'issue de duels stratégiques ou intellectuels. L'intelligence et la perception sont utilisées pour l'initiative dans les combats.

Compétences- L'intelligence est utilisée avec toutes les compétences intellectuelles ou créatives. En bref, jeter intelligence + 1d20 +4/niveau à partir du niveau 2.

Vitesse (VIT)

Saut- La vitesse est utilisée pour les sauts. La difficulté dépend de la longueur en mètre x 6. Ainsi, un saut de 3 mètres aura une difficulté de 18. Le poids, l'inclinaison de

la surface... peuvent augmenter ou faire baisser la difficulté.

Course- La vitesse détermine la vitesse maximum à laquelle peut courir un personnage. Par convention, on utilisera la Vitesse comme unité de mesure et tous les véhicules seront caractérisés par leur "caractéristique" de vitesse (pour avoir une approximation en kilomètres/heure il suffit de diviser la vitesse par 2 et de rajouter 50%).

Force (FOR)

La force est utilisée en opposition lorsque, par exemple, 2 personnes tentent de s'emparer d'un même objet.

Utilisation- La force est utilisée dans tous les tests d'action où la puissance physique du personnage influe sur ses chances de réussite. En règle générale, lorsque le personnage dispose d'une prise suffisante sur un objet, la difficulté pour le soulever sera égale au poids de l'objet en kilo divisé par 3 -arrondi au supérieur. Ainsi, soulever une charge de 60 kg aura une difficulté de 20, 100 kg une difficulté de 30 (environ)... Voilà quelques exemples de difficultés appliquées à des actions de force :

Difficultés des tests de force.

- 10 (facile) - casser une noix entre ses mains.
- 20 (moyenne) - Enfoncer une porte en bois.
- 30 (difficile) - Pousser un cheval borné en dehors de son enclos.
- 40 (légendaire) - Briser un bon cadenas à main nue.

Encombrement- La force détermine aussi le poids qu'un personnage peut transporter sur lui sans être encombré. L'encombrement de base d'un personnage est égal à sa force x 2,5 en kg. Si le personnage transporte une charge atteignant son seuil d'encombrement, il subit alors un malus de -1 en agilité et en vitesse et perdra un point d'endurance par heure. Le personnage subira un malus supplémentaire équivalent par tranche de 5 kg supérieur à son seuil d'encombrement. Exemple: Nyorbu a 7 en force, son encombrement de base est $7 \times 2,5 = 17,5$ kg (18 kg arrondi au supérieur). Si Nyorbu transporte moins de 18 kg sur lui, il ne souffrira d'aucun malus. A 18 kg de matos, il souffre de -1 en agilité, en vitesse et perd 1 point d'endurance par heure. S'il décide de transporter une charge de 48 kg, il subira un malus de -6 en agilité, en vitesse et perdra 6 points d'endurance par heure (malus de -1 au seuil de base de 18 kg + un malus de -1/5kg au dessus du seuil de base).

Volonté (VOL)

Contrôle d'esprit- La volonté est utilisée dans tous les tests d'action en opposition de manipulation psychique (pour résister à une attaque psychique: 1d20 + VOL difficulté 20 en opposition avec la marge de réussite du psy attaquant) et de lavage de cerveau (1d20 + VOL contre 20 en opposition avec la marge de réussite du tortionnaire). Notez qu'avant de pouvoir résister à une tentative de manipulation psychique, la victime doit

Fates Worse Than Death

d'abord s'apercevoir que quelqu'un s'est introduit dans son esprit (voir perception).

Résistance- La volonté est employée lors des tests de résistance morale. Le personnage peut faire un test de volonté pour résister à la douleur, à la nausée, à la peur; à l'amnésie, aux hallucinations, aux illusions, à l'euphorie... Voir plus loin les effets et les symptômes des drogues, maladies et poisons et les conséquences des échecs aux tests de sauvegarde.

Douleur- Les personnages devront le plus souvent utiliser leur volonté pour résister à la douleur. Il existe 2 différents types de douleur :

* **Choc:** le choc traduit une douleur soudaine et souvent imprévisible. Elle ne dure que quelques secondes mais sa violence peut empêcher le personnage d'agir. Un personnage échouant à son test de sauvegarde contre le choc de 1 à 9 points perdra sa prochaine action. S'il échoue de 10 points ou plus, il perdra en plus sa prochaine réaction (voir actions et réactions plus loin). En gros, un personnage "choqué" ne peut rien entreprendre pour le prochain round.

* **Souffrance:** cette forme de douleur vient plus lentement mais handicape le personnage beaucoup plus longtemps. Lorsqu'un personnage rate son test de sauvegarde contre la souffrance, sa marge d'échec se traduit par un malus à toutes ses prochaines actions (combat et autres actions) jusqu'à ce que la douleur s'apaise (traitements, médicaments, guérison...) Ce malus s'applique à toutes les actions conscientes du personnage, il n'aura donc pas de malus aux tests de sauvegarde contre les maladies ou de résistance physique à l'effet d'une drogue par exemple (qui n'impliquent qu'une réaction de son organisme).

Exemple: Logos loupe son test de sauvegarde contre la souffrance de 3 points. Logos souffre désormais de -3 à tous ses tests de compétence, d'action, de réaction dans lesquels il exerce un contrôle conscient.

Effets de manque- La volonté s'utilise enfin dans tous les tests de sauvegarde contre les effets de manque d'une drogue une fois que le personnage est devenu dépendant (la difficulté du manque dépend de la drogue).

Caractéristiques de santé.

En bref. Les dommages perforants de type blessure (bs) (lames, balles, flèches...) réduisent le nombre de points de Sang (SNG). Les dommages contondants de type choc (c) (masses, bolas, caillasses, batte de base-ball...) sont soustraits à la réserve de points de Corps du personnage (CPS) puis, lorsque celle-ci arrive à 0, sont multipliés par 2 et retirés à la réserve de SNG. 0 points de Sang = mortellement blessé mais le personnage peut continuer à agir tant que sa réserve d'Incapacité (INC) ou d'Endurance (END) est supérieure à 0. Une fois sa réserve d'INC à 0, le

personnage est considéré comme mort.

Les 3 caractéristiques de santé, SNG, CPS et INC sont utilisées à chaque fois que le personnage encaisse des dommages. Il existe de nombreux types de dommage qui peuvent faire souffrir le personnage ou l'handicaper mais rarement le tuer d'un seul coup en réduisant simultanément toutes ses caractéristiques de santé. Les 2 principaux types de dommage auxquels seront confrontés les personnages sont les suivants :

Dommages de type choc (c)- Les dommages de ce type sont généralement provoqués par les armes contondantes comme les masses, les coups de poing... Faire une chute ou être percuté par un véhicule entraîne aussi des dommages de choc. Les dommages de types choc (indiqué par un nombre suivi d'un "C" dans la liste des armes) sont soustraits à la réserve de points de Corps du personnage (CPS). Une fois que la réserve de points de Corps tombe à 0, les dommages de type choc sont multipliés par 2 et soustraits à la réserve de point de Sang. Ainsi un personnage avec 2 points de Corps encaisse 5 points de choc, 2 points seront normalement soustraits à sa réserve de CPS, les 3 autres points seront doublés et occasionneront 6 points de dommage retirés de sa réserve de Sang (SNG).

Dommage de type blessure (bs)- Les dommages de ce type sont causés par toutes les armes et objet occasionnant des perforations, des coupures, des lacérations tels les couteaux, les armes à feu, les fils barbelés... Les dommages de type blessure sont soustraits à la réserve de Sang du personnage (SNG). Tous les autres types de dommages occasionnant au personnage une perte de sang, un manque d'oxygène ou des dommages cardiaques sont retirés à sa réserve de Sang.

0 SNG- Une fois que la réserve de sang du personnage arrive à 0, il est considéré comme mortellement blessé et mourra probablement s'il n'accède pas très vite à des soins médicaux. Même lorsque le personnage a 0 points de sang, le personnage peut continuer à agir et même éventuellement à se battre pour une durée limitée. L'endurance détermine combien de temps le personnage va pouvoir continuer à se battre (voir endurance plus haut) et l'Incapacité du personnage (INC) combien de dommages il va encore pouvoir encaisser avant d'être hors de combat.

Incapacité (INC)- Lorsque les dommages réduisent la réserve de sang du personnage à 0, tous les dommages qu'il subit sont alors soustraits à sa réserve d'Incapacité. L'INC représente les dernières réserves d'énergie du personnage qui lui permettent d'agir même après avoir été mortellement blessé. Les dommages de type choc sont multipliés par 2 et retirés de la réserve d'INC du personnage lorsque celui-ci est mortellement blessé. Tous les dommages type blessure qui auraient été retirés à la réserve de SNG sont soustraits à la réserve d'INC à partir du moment où il est mortellement blessé. Lorsqu'un personnage voit sa réserve d'INC réduite à 0, il est alors considéré comme en incapacité, hors de combat. Une personne hors de combat ne peut plus rien faire, elle ne peut pas se tenir debout, combattre, communiquer ou agir d'aucune façon. Elle devra réussir

Fates Worse Than Death

un test de volonté difficulté 20 pour effectuer des actions très simples (répondre à une question, ramper lentement pour s'éloigner d'un incendie...) mais ne pourra entreprendre aucune action qui nécessiterait un jet de dé (exemple, utiliser une compétence).

Aussi longtemps que le personnage dispose d'une réserve d'INC, il peut agir presque normalement tant qu'il lui reste de l'endurance. Une fois à 0 SNG, le personnage perd un point d'endurance par tour (sans compter les points d'endurance perdu précédemment ou alors qu'il effectue d'autres actions pour s'en tirer). Lorsque l'endurance tombe à 0, le personnage est hors de combat.

Après être tombé hors de combat (INC ou END = 0), le personnage dispose d'INC + END tours pour recevoir les premiers soins avant de mourir. Note: il n'existe aucun moyen de ressusciter quelqu'un, même en 2080 !

3/ Armure

En bref, l'indice d'armure (IA) détermine la marge de réussite que doit faire l'attaquant pour toucher une partie non-protégée par l'armure (en gros l'IA détermine la surface du corps protégée). L'indice de protection (IP) est soustrait aux dommages occasionnés.

Une armure est caractérisée par 2 facteurs :

L'indice d'armure (IA) représente la couverture offerte au personnage par l'armure et la difficulté de l'attaquant à atteindre une partie non protégée.

L'indice de protection (IP) représente la somme de dommages qu'une armure pourra absorber.

Exemple: Lake possède une veste en cuir ayant un indice d'armure (IA) de 7 et un indice de protection de 2 blessures (2bs). Une attaque d'une marge de réussite de 7 ou moins touchera l'armure et 2 points de blessures seront soustraits aux dommages normalement occasionnés par une telle attaque. Si une attaque avec une arme causant 4 points de blessure et 2 points de choc était portée contre l'armure de Lake, il encaisserait seulement 2 points de blessure et 2 points de choc. Une attaque d'une marge de réussite de 8 ou plus aurait touchée une zone non protégée et Lake aura encaissé l'intégralité des dommages.

Note: un indice d'armure de 20 signifie que l'armure recouvre entièrement le porteur et qu'une attaque ne pourra jamais toucher de zones non-protégées, peu importe la marge de réussite.

Superposition d'armures- Lorsqu'un personnage superpose plusieurs armures, chaque couche de protection est gérée indépendamment. Une attaque touchera une couche, perdra de ses dommages, puis touchera une seconde couche et perdra encore de ses dommages... Une attaque devra donc traverser toutes les couches de protection pour occasionner des dommages au personnage.

Perce-armure- Certaines armes ou types de dommages

endommagent particulièrement les armures. Une balle perce-armure sera définie comme ceci : " 5 dommages de type blessure (perce-armure 10)". Lorsque les dommages d'une telle munition sont encaissés par l'armure, ils sont considérés comme occasionnant 10 points de dommages de type blessure. Toutefois, les dommages atteignant le personnage ne peuvent pas dépasser 5 points de blessure. Note: les poisons recouvrant certaines lames occasionnent quoiqu'il en soit des dommages normaux lorsqu'ils atteignent le personnage.

Attaques n'occasionnant aucun dommage- Certaines attaques ne causant aucun dommage ont des effets particuliers tels que provoquer une douleur vive, briser les articulations, assommer... L'armure peut offrir une certaine protection contre ces attaques. Le maître du jeu est libre de déterminer le niveau de protection de l'armure tout en sachant que certaines de ces attaques ont besoin d'un minimum de points de dommages pour être efficace. En diminuant les dommages de l'attaque, les armures peuvent empêcher les effets liés à ces attaques.

Exemple: Inferno tente de frapper Hoshi dans les burnes avec un pic-à-glace (une attaque de type "coups bas"). Hoshi porte une combinaison en cuir de motard (IA 10, IP 3 blessures, 1 choc). La difficulté de l'action d'Inferno est fixée à 25, il obtient 32, soit une marge de réussite de 7. Sa marge de réussite est inférieure à l'Indice d'Armure de Hoshi, la protection encaisse donc les dommages de l'attaque. Le pic à glace inflige normalement les dommages suivant: 1 blessure (perce-armure 3). L'armure de Hoshi absorbe donc l'intégralité des dommages, les effets du coup bas sont donc annulés.

Autres types de dommages -

* **Feu:** 4 effets se produisent simultanément lorsqu'un personnage est en feu :

-Dommages de type blessure (1 point par dommage de feu).

-Douleur souffrance (VOL +1d20 contre 10 / point de dommage de feu).

-Choc (END + 1d20 contre 5 / point de dommage).

-Infection (-5 aux tests de sauvegarde contre les maladies / point de dommage de feu).

* **Froid:** lors de période de grand froid, faire un jet de sauvegarde contre le froid toutes les heures. En cas d'échec, toutes les caractéristiques sont / 2. Les échecs suivants s'additionnent occasionnant à chaque fois 1 point de blessure au personnage.

* **Dommages incapacitants:** 0.5 point de dommage rendront une main ou un pied inutilisable. 1 point de dommage rendront un bras ou une jambe hors d'usage. Voir attaque incapacitante plus loin.

* **Chute d'objets:** occasionne des dommages de type choc = poids en kg divisé par 5 x nombre d'étage. Exemple: un objet de 10 kg jeté du 5^e étage causera 10 points de choc.

* **Electricité:** là encore, 4 effets se produisent

Fates Worse Than Death

simultanément lorsqu'un personnage se reçoit une importante décharge électrique :

- Paralysie (VOL+END+ 1D20 contre une difficulté de 20 / point de dommage électrique).
- Inconscience (VOL+END+ 1D20 contre 10 / point de dommage électrique).
- Arrêt cardiaque (END+1D20 contre 5 / point de dommage électrique).
- Brûlure - un point de dommage de feu / 4 point de dommage électrique.

* **Explosion:** une explosion peut causer un, deux ou l'intégralité des dommages cités ci-dessous.

- Brûlures (dommages de feu).
- Onde de choc (à considérer comme des dommages de type choc).
- Shrapnels (les débris projetés par l'explosion peuvent infliger des points de blessure aux personnages).

* **Dommage infligés à l'endurance:** Certaines toxines peuvent attaquer la réserve d'endurance du personnage. Lorsque l'endurance atteint 0, les dommages sont soustraits de la réserve de Sang.

* **Chute:** 2 points de choc par étage (environ 3 mètres). L'armure ne peut pas absorber ces dommages.

* **Chaleur:** lors de fortes chaleurs (canicule, exploration d'une usine de métallurgie...), le personnage doit effectuer un test de sauvegarde contre la chaleur toutes les heures. Chaque échec cause un point de blessure.

* **Faim:** pour chaque journée passée sans manger: 0.5 point de blessure, - 4 en endurance.

* **Radiations:** pour chaque point de dommage de radiation: 1 point de blessure, vomissements (10), maux de tête (10), fatigue (-2 END), confusion (-1 INT et PER). Les effets surviennent 24 heures après l'exposition. Les dommages infligés à la réserve de SNG du personnage sont permanents. 25 % / point de dommage de radiation de développer un cancer durant l'année qui suit.

* **Infections:** lorsqu'un personnage reçoit des dommages crade ou combat dans un lieu rempli de saletés (frappé par un fil barbelé rouillé, combat dans une décharge...), il reçoit un malus de -5 à tous ses tests de sauvegarde contre la contraction de maladie par point de dommage reçu.

* **Gamelles:** lorsque le personnage fait une chute en mouvement (par exemple en se jetant d'un véhicule lancé à pleine vitesse), il subit 1 point de blessure et 1 point de choc / 20 VIT. (Exemple: Sam se jette d'un véhicule lancé à vitesse 60 - 45 km/h - il subit 3 points de blessure et 3 points de choc).

* **Manque de sommeil:** chaque journée de 24 heures passée sans dormir inflige au personnage les malus suivants: -3 en PER, INT, CHA, END. Jets de sauvegarde contre les hallucinations et les illusions (difficulté 3/24h) et contre l'inconscience (difficulté 15/24h).

* **Etranglement / manque d'oxygène:** le personnage perd un point d'endurance par tour. Lorsque son endurance est réduite à 0, il perd un point de SNG / tour. Il récupère ces points au rythme d'un par tour dès qu'il peut respirer normalement.

* **Soif:** 0.5 points de blessure par jour.

4/ Drogues, maladies et poisons.

Symptômes / Effets

Certaines drogues, maladies et quelques poisons n'ont pour effet que la baisse de la réserve de Sang d'un personnage. Toutefois, la majorité des drogues, maladies et poisons se caractérisent par des symptômes et des effets qui affecteront les individus différemment (selon l'intensité et la quantité de drogues ou la gravité d'une maladie). Certains symptômes sont purement descriptif et ne peuvent être l'objet d'un test de sauvegarde (ex: allergie cutanée). D'autres symptômes peuvent réduire les caractéristiques sans pouvoir être évité par un jet de sauvegarde (ex: fièvre - réduction de la FOR et de la VIT de 5 points). Enfin, d'autres symptômes peuvent être évités grâce à un test de sauvegarde réussi (ex: vomissement, test de sauvegarde difficulté 10). Echouer un test de sauvegarde peut mettre un personnage hors de combat ou même le tuer.

La liste qui suit énumère certains effets et symptômes auxquels les personnages auront le plus de chance d'être confrontés, les caractéristiques utilisées lors des jets de sauvegarde et ce qui arrive aux personnages qui échouent.

Amnésie totale (INT): le personnage n'a plus aucun souvenir de son passé.

Arrêt cardiaque (END): 1 point de blessure par tour.

Coma (END): le personnage tombe inconscient et n'a aucun moyen de se réveiller. Si l'échec est supérieur à 10 points, il subit les effets d'un arrêt cardiaque.

Illusions (VOL): le personnage croit sans aucun doute en une idée ou une pensée plus ou moins stupide (ex: "je vole" dixit en se jetant du 27° étage...)

Dépression (VOL): le personnage est rongé par le chagrin, le spleen et devient incapable de prendre une décision, de se lancer dans une activité...

Euphorie (VOL): le personnage est tellement heureux qu'il plane et devient incapable d'entreprendre la moindre activité.

Hallucinations mineures (VOL): le personnage a des visions, Il ne parvient pas à faire la différence entre ses hallucinations et le monde réel qui l'entoure.

Maux de tête (VOL): malus de -1 par point de marge d'échec.

Insomnie (VOL): Voir dommages dus au manque de sommeil plus haut.

Hallucinations graves (VOL): le personnage est déconnecté du monde réel, il ne peut plus rien sentir dans le monde réel et vit temporairement dans son hallu.

Panique (VOL): le personnage tente tout ce qui est en son pouvoir pour fuir le danger. Marge d'échec > à 10= le personnage se met dans une situation plus

Fates Worse Than Death

dangereuse.

Paralysie (VOL): le personnage est incapable de bouger. Marge d'échec > 10, il ne peut plus respirer.

Arrêt respiratoire (END): 1 de dommages / tour soustrait à sa réserve d'END.

Amnésie partielle (INT): le personnage ne peut plus se souvenir de ce qui s'est passé durant son intoxication.

Attaque cérébrale (VOL): le personnage perd conscience pendant 1D6 mn. Marge d'échec > 5 = séquelles physiques, > 10 = dommages cérébraux (-1 INT, PER, AGI).

Choc (END): END = 0, toutes les caractéristiques sont divisées par 2, 1 point de blessure par minute.

Stupeur (VOL): le personnage est incapable de penser, de se concentrer, de se souvenir ou de prendre une décision (INT 0, VOL 0)

Amnésie ponctuelle (VOL): le personnage oublie où il est ce qu'il se passe pendant 1d6 tours.

Inconscience (END/VOL): lorsque rien n'est précisé, l'inconscience dure 1 tour par point de marge d'échec.

Vomissements (VOL): -20 à toutes les actions lorsque le personnage est en train de vomir.

Drogues

Une drogue peut entraîner différents effets qui dépendent de la façon et du moment où elle est utilisée. Une drogue peut être caractérisée par :

-Un effet normal (lorsqu'une personne en bonne santé prend une dose de drogue, sans complication)

-Un effet de surdose (l'overdose survient lorsqu'un consommateur prend deux, 4 ou 8 fois la dose normale)

-Un effet secondaire (la redescende, lorsque la drogue disparaît de l'organisme du consommateur)

-Un effet à long terme (lié à la consommation sur une longue période d'un produit stupéfiant)

-Un effet secondaire à long terme (le manque, lorsqu'un personnage se défonce régulièrement décide d'espacer ou d'arrêter ses shoots)

-Un effet de tolérance (comment le corps s'habitue à une substance chimique et impose au consommateur d'augmenter les doses)

Dépendance- Il existe 2 sortes de dépendances :

Dépendance physique: les drogues bouleversent l'équilibre chimique du cerveau et de l'organisme. Elles finissent par devenir nécessaires au bon fonctionnement du cerveau et du corps. Privé de drogue, le cerveau ne fonctionne pas normalement et les toxicomanes sont conduits à se réintoxiquer pour "fixer" les choses.

Dépendance psychologiques: la personnalité du toxicomane finit par s'habituer aux effets des drogues. La vie de tous les jours devient alors rythmée par les moments de défonce. Le quotidien du toxicomane, ses priorités, sa vie, son comportement et ses réactions, tout finit par dépendre des drogues qu'il consomme.

Jets de sauvegarde contre la dépendance- Chaque drogue est caractérisée par une difficulté appliquée aux jets de sauvegarde contre la dépendance physique et/ou psychologique. On additionne à cette difficulté le nombre

de doses consommée en 24 heures. Voici la formule de base :

VOL + 1D20 contre difficulté de dépendance physique / psychologique + le nombre de doses consommées.

Manque- L'effet de manque apparaît moins de 24 heures après le dernier shoot d'un personnage dépendant. Les personnages dépendant psychologiquement et physiquement doivent traiter les 2 effets de manque séparément. Les tests de sauvegarde contre l'effet de manque sont effectués de la façon suivante: VOL + 1D20 contre une difficulté dépendant de la drogue. Le délai séparant les différents tests de sauvegarde contre l'effet de manque sont doublés à chaque réussite. Certaines drogues ont des effets de manque "spéciaux". En gros, le personnage subira ces effets liés à l'arrêt de la consommation de drogues jusqu'à la fin de ses jours, peu importe ses réussites aux tests de manque.

Les effets de manque physiques disparaissent au bout d'un nombre de jour égal à celui de la difficulté du test de manque physique. Les effets de manque psychologiques ne disparaissent jamais, le temps séparant les crises de manque est de plus en plus long mais l'ombre de la rechute hantera l'ancien toxicomane à jamais.

Si un personnage rate son jet de sauvegarde contre les effets du manque, il doit faire tout ce qui est en son pouvoir pour se procurer de la came. S'il en détient sur lui, il la consommera immédiatement, et devra à nouveau attendre 24 heures avant de refaire un test de sauvegarde.

Si le personnage cherche de la drogue mais ne parvient pas à s'en procurer, il pourra recommencer son test toutes les heures (jusqu'à ce qu'il s'en procure ou qu'il parvienne à résister à sa crise de manque).

Exemple: *Lulu a été grièvement blessé mais décide de continuer malgré la douleur une opération de piratage. Elle décide de prendre des pilules antidouleur. Ces pilules ont une dépendance physique de difficulté 5, une dépendance psychologique de difficulté 1, et une difficulté de manque de 20. Le manque se traduit par des crises de douleur et d'anxiété. En quelques heures, Lulu a consommé 10 de ces pilules. Le maître du jeu décide de lui imposer un test de dépendance physique, END + 1D20 contre une difficulté de 5 + 10 (pour 10 doses). Lulu loupe son test de dépendance et devient physiquement accroc aux pilules antidouleur. Elle doit alors résister contre la dépendance psychologique: VOL + 1D20 contre une difficulté de 1 + 10. Elle loupe une fois de plus son test et devient dépendante psychologiquement.*

Lorsqu'elle décide d'arrêter de gober ces pilules, elle subit les effets de manque. Elle tente de résister 1 jour après sa dernière pilule au manque qui la pousse à replonger (VOL + 1D20 contre difficulté 20). Elle réussit ses 2 tests (manque physique et psychologique). 2 jours après, elle réussit à nouveau et évite de replonger. 4 jours après, encore une réussite. 8 jours, elle tient le coup. Cela fait plus de 20 jours qu'elle a réussi à tenir sans consommer de pilules, elle n'est plus désormais

Fates Worse Than Death

dépendante physiquement. 16 jours après, elle réussit encore une fois son test de sauvegarde. Le prochain aura lieu dans 32 jours.

Malheureusement, 2 semaines avant son prochain test de sauvegarde, elle est grièvement blessé par un fil barbelé rouillé et souffre horriblement. Cette douleur lui impose un test de manque immédiat. Cette fois-ci, Lulu échoue, elle replonge, achète et consomme une dose d'antidouleur. Elle décide d'arrêter immédiatement. Elle doit à nouveau réussir un test de sauvegarde contre la dépendance physique (END contre une difficulté de 5 +1). Elle réussit et doit désormais résister uniquement aux effets de la dépendance psychologique. Quoiqu'il en soit, elle doit tout recommencer à 0 pour s'en sortir, son prochain test de manque psychologique aura lieu dans moins de 24h.

Maladies.

Contraction- Lorsqu'un personnage est exposé à une maladie, il doit effectuer un test de sauvegarde contre la contraction de maladie (END + 1D20 contre la difficulté de contraction de la maladie). Les maladies ont une difficulté de contraction dépendant de l'exposition du personnage. Par exemple, respirer le même air qu'une personne contaminée imposera au test une difficulté de 10, être transfusé avec du sang contaminé imposera une difficulté de 40. Un test de sauvegarde réussi indique que le personnage n'a pas contracté la maladie, un échec signifie qu'il subira les effets "niveau 1" de cette maladie.

Progression- Une fois que le personnage a contracté une maladie, il doit se battre pour éviter que son état n'empire. Chaque maladie est caractérisée par une vitesse de progression. Si la vitesse de progression d'une maladie est de 8 heures, le personnage devra effectuer un test de sauvegarde contre la progression de maladie toutes les 8 heures. Chaque échec implique que la gravité de la maladie augmente d'un niveau (x1, x2, x3 ...). Une réussite indique que la progression de la maladie est stoppée, les prochains échecs aux tests de progression n'auront plus d'effet. Les réussites suivantes feront baisser la gravité de la maladie d'un niveau. Lorsque le niveau de gravité de la maladie atteint 0, le personnage est considéré comme guéri.

Traitements- Les traitements peuvent entraîner 2 choses. Certains traitements aident le personnage à combattre la maladie (ils accordent au personnage un bonus lors du test de progression de la maladie). D'autres traitements atténuent les effets de la maladie.

Immunité- Une fois que le personnage a réussi à "vaincre" une maladie, il développe une forme d'immunité qui lui procurera un bonus de +10 à tous ses futurs tests de sauvegarde contre la maladie qu'il a contracté et un bonus de + 6 pour résister aux maladies similaires.

Exemple: Marcos a été blessé durant un combat. Sa blessure s'est infectée. L'infection a une difficulté de contraction de 20, une difficulté de progression de 20 et

une vitesse de progression de 12 heures. Elle peut être traitée avec des antibiotiques. Ses symptômes sont: fièvre (difficulté 10/niveau > en cas d'échec - 10 aux tests de sauvegarde contre la chaleur), vomissements (10/niveau), faiblesse (-5 FOR, -5 VIT) et 1 point de blessure par niveau.

12 heures après avoir été blessé, Marcos effectue un test de sauvegarde contre la progression de la maladie: END + 1D20 vs 20. Il échoue et subit les symptômes de niveau 1 (x1). Il subit un malus de -10 à ses tests de sauvegarde contre la chaleur, -5 en FOR, -5 en VIT, encaisse 1 point de blessure et doit résister à des crises de vomissements (difficulté 10). 12 heures plus tard, échoue à nouveau à son test de progression. Il subit désormais les symptômes de niveau 2 ; il subit un malus de -20 à ses tests de sauvegarde contre la chaleur, -10 en FOR, -10 en VIT, encaisse un point de blessure en plus et doit résister aux vomissements (difficulté 20). Puisque Marcos a 8 en vitesse, il ne peut même plus se déplacer. Des potes à lui mettent la main sur des antibiotiques et lui donnent. Il reçoit un bonus de + 8 à ses futurs tests de sauvegarde contre la progression de la maladie. 12 heures après, il effectue un nouveau test de sauvegarde contre la progression de maladies: END (7) + 8 (antibiotiques), + 1D20 contre difficulté 20. Il réussit, la progression de la maladie est désormais stoppée mais il subit toujours les dommages de niveau 2 de gravité de la maladie. 12 heures après, il échoue à nouveau son test contre la progression. La maladie était stoppée, son échec n'entraîne donc aucune conséquence et il reste au niveau 2 de gravité. 12 heures plus tard, il réussit son test de sauvegarde, la maladie baisse d'un niveau. 12 heures plus tard, il réussit son dernier test contre la progression et tombe au niveau 0 de gravité, il est désormais guéri.

5/ Compétences.

En bref: caractéristiques + 1D20 + 4 / niveau de compétence supérieur au niveau 1.

Utilisation des compétences.

Certaines actions peuvent être entreprises par n'importe qui sans pour autant nécessiter un entraînement particulier (ex: être discret, escalader, sauter, séduire...) Les compétences représentent généralement les acquis qu'un personnage a tiré de ses expériences scolaires, professionnelles ou personnelles. Elles sont principalement utilisées dans des actions pointues dont les chances de réussites ou d'échec dépendent fortement du niveau de qualification du personnage. Ainsi, même s'il n'est pas nécessaire d'avoir subi un entraînement olympique pour sauter par dessus un obstacle, un minimum de maîtrise sera demandé à un personnage tentant d'analyser la structure moléculaire d'une matière inconnue.

La majorité des compétences sont "intellectuelles" et sont associées lors des tests de compétence à la caractéristique "intelligence". D'autres compétences sont associées aux autres caractéristiques. Les compétences

Fates Worse Than Death

sont définies par un niveau et un coût dépendant de la classe du personnage. Chaque niveau de compétence supérieur au premier octroie un bonus de +4 au test d'action. Il existe 6 niveaux de compétence :

(1) Novice: le personnage a seulement étudié les bases de la compétence. Il en connaît assez pour tenter l'action mais ses chances de réussite restent très faibles.

(2) Amateur: le personnage s'est entraîné mais il est encore loin d'être qualifié **(+4 à ses tests d'action)**.

(3) Compétent: le personnage a passé beaucoup de temps à s'entraîner et à s'améliorer, il dispose désormais d'un niveau respectable **(+8 à ses tests de compétence)**.

(4) Professionnel: Le personnage a passé une grande partie de sa vie à peaufiner son talent. Il connaît presque tout sur sa compétence **(+12 à ses tests de compétence)**.

(5) Expert: L'équivalent d'un doctorat dans la compétence. Le personnage connaît toutes les subtilités de sa compétence **(+16 à ses tests de compétences)**.

(6) Maître: Le personnage connaît tout sur son domaine de compétence. Une personne disposant d'un tel niveau est Très rare **(+20 à ses tests de compétence)**.

Exemple: *Tim a physique (3). Il souhaite calculer la durée de radioactivité d'un bidon rempli de matériel biomédical irradié en 2051 pour savoir s'il peut récupérer le matos scellé à l'intérieur. Le MJ décide que la difficulté de l'action est de 20. Tim lance INT + 8 (niveau de compétence 3) + 1D20 vs difficulté 20.*

Les compétences et la durée.

Lorsqu'un personnage utilise une compétence, on part du principe qu'il prend le temps dont il a besoin. Cela ne peut prendre qu'une seconde (ex: utiliser la compétence corporation pour découvrir que le clochard prénommé Steve Vance est en réalité le PDG d'Exxon) à plusieurs semaines (ex: utiliser la compétence maçonnerie pour construire une maison). Les personnages n'auront pas de bonus en prenant leur temps mais ils subiront un malus s'ils décident de se presser.

Travailler ensemble.

2 personnages de niveau de compétence équivalent décidant de travailler ensemble gagnent un bonus de +4 à leur test de compétence. Des personnages de niveaux différents peuvent aussi travailler ensemble mais ils n'auront aucun bonus (en gros, l'un en sait tellement plus que l'autre que l'aide de ce dernier lui est inutile).

Les Livres.

Les livres sont parfois considérés comme des manuels utiles à certaines compétences. Le fait d'utiliser un bouquin rallonge la durée d'une action (la durée de l'action est multiplié par 2 si le livre est stocké dans un programme mental, 3 fois s'il est contenu dans un

ordinateur, 4 fois s'il s'agit d'un simple livre en papier). Il existe 3 types de livres :

- **Les textes d'introduction:** inutiles pour les personnages disposant d'un niveau de compétence. Ils octroient un temporairement l'équivalent d'un niveau 1 (novice) aux personnages ne disposant pas de la compétence.

- **Les textes de référence:** inutiles pour les personnages ne disposant pas de la compétence, ils augmentent d'un niveau le niveau de compétence des autres (maximum 6).

- **Les textes d'introduction et de référence:** ils combinent les 2 types de textes ci-dessus.

Les compétences de combat.

Dans chaque description de compétence de combat figure une liste de d'action et/ou de réaction incluse dans l'apprentissage de la compétence. Chaque niveau de compétence supérieur au premier octroie un bonus de +4 aux bonus et malus de toutes les actions et réactions listés liés à la compétence. Un grand nombre de compétences de combat nécessitent l'utilisation d'une arme pour que les bonus d'action et de réaction soient pris en compte.

Certaines compétences ont un niveau de départ affecté de malus d'action ou de réaction. Cela ne signifie pas qu'un personnage débutant subit des pénalités mais qu'il devra s'entraîner plus pour pouvoir bénéficier d'un bonus dans les actions et réactions affectées. Par exemple, si la compétence est affectée d'un -4 dans l'action "aveugler", un personnage de niveau 1 n'aura aucun malus ni bonus, un personnage de niveau 2 non plus (-4 +4) mais un personnage de niveau 3 commencera à voir payer le fruit de son entraînement (-4 +8 = +4).

Exemple: *Fenn a la compétence lancer de couteau (4). Cette compétence octroie les bonus/malus aux actions et réactions suivantes lors du lancer de couteau ou d'objet similaire :*

+2/niveau à l'initiative du personnage.

+4 frapper.

+0 attaque mortelle.

-4 aveugler.

Pas de malus en viser.

Puisque Fenn est au niveau 4, il obtient un bonus de +12 (+4 x 3 niveaux supérieurs au premier) qu'il additionne aux bonus précités. Ce qui lui donne :

+8 (+2x4) à l'initiative.

+16 (+4 +12) frapper.

+12 (+0 +12) attaque mortelle.

+8 (-4 +12) aveugler.

Pas de malus en viser.

Si un personnage dispose de différentes compétences lui offrant plusieurs bonus dans la même action avec une même arme (ex: combat de rue armé et combat au couteau offrant un bonus en attaque mortelle avec des couteaux), on prend en compte uniquement le bonus le plus élevé (les différents bonus ne s'additionnent pas).

Fates Worse Than Death

Les compétences psychiques.

En bref - Les compétences psychiques peuvent manipuler l'esprit (on utilise la volonté, l'intrusion dans l'esprit d'une personne peut être sentie par la victime en utilisant sa perception, la victime peut alors résister grâce à sa volonté, 2 points d'END/tour) ou sentir les choses (on utilise alors la perception, la foule parasite les sensations du medium, les animaux sont plus difficiles à manipuler et à sentir).

Manipulation psychique- Les médiums peuvent manipuler leur propre système nerveux, celui d'autres personnes ou encore d'animaux. Les tests de manipulation psychique sont effectués en utilisant la volonté. Chaque action de ce type entraîne une perte d'endurance de 2 points.

Lorsqu'un médium tente de manipuler quelqu'un d'autre, la victime peut tenter un test de perception en opposition (difficulté 20) pour sentir l'intrusion dans son esprit. Si la victime réussit son test avec une marge de réussite supérieure à celle du médium, elle prend conscience qu'elle est manipulée. Ce test de perception n'est pas nécessaire lorsque l'intrusion psychique est évidente (par exemple, le médium contrôle le bras de la victime et l'oblige à se donner des coups).

Si une personne réalise qu'elle est contrôlée par quelqu'un d'autre, elle peut dès lors tenter un test de volonté en opposition (difficulté 20) pour résister et reprendre le contrôle de son esprit. Si la marge de réussite de la victime est supérieure à celle du médium, la manipulation psychique est un échec.

La manipulation psychique a de meilleur résultat si le médium peut toucher la victime. Plus la cible de la manipulation est éloignée, plus difficile sera la manipulation (-3/mètre). Un psychique pourra aussi choisir d'affecter toutes les personnes présentes dans les alentours (y compris lui même), cela rendra la manipulation beaucoup plus facile (**bonus de +10 au test de manipulation**) mais cela signifie que le médium devra résister lui aussi à sa propre manipulation.

Exemple: *Matt dispose de la compétence "Attaque: persuasion". Encerclé par un gang de toxicos, il décide d'utiliser son pouvoir et tente de persuader les toxicos qu'il a la peste. Il décide d'affecter toute les personnes présentes dans la zone (lui compris). Matt effectue son test: volonté (17) + compétence (4) + 10 (toutes personnes présentes) contre une difficulté de 20 (le MJ décide que la difficulté de persuasion est modérée). Il obtient 2 sur le D20, ce qui lui donne 33 contre une difficulté de 20, une marge de réussite de 13. Matt sait qu'il est manipulé, il n'a donc pas besoin d'effectuer un test de perception mais il doit tout de même résister à sa manipulation. Il doit lancer 1D20 + volonté (17) contre une difficulté de 20 et obtenir une marge de réussite de 13 ou plus. S'il échoue, il sera persuadé d'avoir la peste. Les toxicos de leur côté ne pourront pas résister tant qu'ils ne se seront pas aperçus qu'ils sont manipulés. Ils devront réussir un test de perception de difficulté 20. Etant à 1 mètre de Matt, ils devront obtenir une marge*

de réussite de 10 ou plus pour s'apercevoir de la manipulation et y résister (malus de -3 / mètre). Un seul d'entre eux réussit le test de perception mais échoue au test de volonté. Les toxicos s'enfuient en courant à la recherche d'un endroit dans lequel ils pourront se laver.

Perception psychique- Tout comme les tests de manipulation, l'usage de compétences de perception psychique est facilité par le contact avec la source d'énergie psychique (-3/mètre). Les tests de perception psychique sont plus difficiles dans la foule (chaque personne émet une sorte de "bruit" psychique). Le médium subira un malus de -1/4 personnes présentes autour de lui.

Exemple: Matt est dans une foule de 100 personnes et tente de lire l'esprit d'un Omniscient situé à 2 mètres. Il subira un malus de -25 (la foule) et un autre de -6 (lié à la distance) à son test.

Animaux- Les compétences psychiques fonctionnent plus ou moins efficacement selon la nature du système nerveux dans lequel le médium tente de se connecter. Plus les 2 systèmes seront différents, plus la difficulté de "connexion" sera élevée. Un psychique utilisant ses compétences sur un animal subira les malus suivant :

Primates: -4.

Mammifères: -10.

Oiseaux, reptiles, amphibiens, poissons: -20.

Insectes: -40.

Compétences des Véhicules.

Les compétences normales définissent ce qu'une personne peut faire selon son niveau de compétence. Les compétences de véhicule sont associées à des manœuvres qu'un personnage pourra tenter de réaliser. Les manœuvres, comme les autres actions ont une difficulté correspondant à la complexité de leur réalisation. Par exemple, "Escalier" est une des manœuvres qu'un personnage disposant de la compétence "moto" peut tenter, elle permet de monter ou de descendre les escaliers, sa difficulté est de 20. Les manœuvres sont résolues comme les actions normales mais 2 facteurs influents sur les chances de réussite du personnage: la manœuvrabilité du véhicule et sa vitesse.

Manœuvrabilité: ce modificateur traduit le fait que certains véhicules soient plus maniables que d'autres. Il est en effet plus aisé de réaliser un demi-tour frein à main avec une voiture de sport qu'avec un 38 T. Le modificateur de manœuvrabilité donne un malus ou un bonus au personnage.

Vitesse: pour certaines manœuvres (sauter, escaliers) la vitesse est un avantage, mais pour la plupart des autres, elle a tendance à rendre les manœuvres plus difficiles. Le MJ décide lorsque la vitesse rend la manœuvre plus difficile. Cela se traduit par un malus à son test d'action ou augmente la difficulté à la vitesse du personnage (au choix du MJ).

Fates Worse Than Death

Exemple: Rakesh a la compétence moto (3). Il poursuit quelqu'un sur une vieille Derby et doit à un moment faire face à plusieurs obstacles. Des escaliers descendant sur quelques mètres, et, en bas de ces escaliers un mur qu'il devra éviter pour continuer sa course. Rakesh avance à une vitesse de 30 lorsqu'il atteint les escaliers. Le MJ décide qu'il ne subira pas de pénalité liée à la vitesse. Il effectue son action: 15 (AGI) + 8 (compétence) + 15 (manœuvrabilité de la moto) + 1D20 vs 20 (la difficulté de la manœuvre). Rakesh réussit facilement. Le MJ décide que la vitesse représente une difficulté supplémentaire pour éviter le mur. Rakesh devra réussir son virage serré pour ne pas s'encaster dans le mur mais cette fois-ci, la difficulté de l'action sera égale à sa vitesse, soit une difficulté de 30.

Manœuvre de combat- les manœuvres "glissade, tremplin et esquive" peuvent être utilisées comme des actions et réactions de combat. Elles peuvent être contrées par les actions et réactions d'autres personnages à pied. Exemple: Rakesh veut utiliser la manœuvre tremplin pour mettre le pneu clouté avant de sa Derby dans la tête de Lew (qui est à pied). Rakesh utilise l'action tremplin comme une action de combat, Lew utilise la réaction esquive. Rakesh a une marge de réussite de 5 alors que celle de Lew est de 7, in extremis, celui-ci parvient à se jeter sur le côté...

Personnages ne disposant pas de la compétence nécessaire.

Un personnage peut essayer n'importe quoi, même s'il ne dispose pas des compétences nécessaires ; il lui suffit de dire ce qu'il fait. Par exemple, *Flagg ne dispose d'aucune compétence électronique ou de démolition, il tente de désamorcer une bombe. Le MJ ne lui fait effectuer ni jet de compétence, ni même un jet d'intelligence, il lui décrit simplement à quoi ressemble la bombe et demande à Flagg ce qu'il fait. Flagg décide que la meilleure solution est d'arracher une poignée de fil reliant le détonateur au plastique. Le MJ se contente alors de décrire le résultat...*

A moins d'avoir un inconvénient spécial, les personnages sont tous capables d'effectuer un certain nombre de tâches normales: lire, manger, s'habiller, se laver, utiliser un pistolet, lire une carte, cuisiner, reconnaître les symptômes d'une maladie très connues...

6/ Piratage Informatique.

En bref :

- **Etape 1: Préliminaires - parler aux gens, faire des recherches sur internet, fouiller les alentours du site pour trouver le plus d'informations possibles.**

- **Etape 2: Entrer - trouver un trou dans le Firewall, utiliser un virus, pénétrer un ordinateur déjà piraté ou utiliser d'autres méthodes.**

- **Etape 3: Une fois dedans - plus l'entrée est réussie, plus le hacker dispose de pouvoir dans le système. Possibilité de gagner des privilèges en piratant les**

systèmes opérateurs. Possibilité de faire crasher le système, d'essayer de ne pas être détecté, de bloquer d'autres utilisateurs ou d'effectuer de plus amples recherches.

Sécurité du système- Possibilité de réinitialiser le Firewall, de détecter les intrus et de les éjecter du système.

Préliminaires.

En Bref: faire un jet de connaissance du réseau, et/ou de charisme et/ou fouiner autour et dans de l'immeuble, la difficulté dépend de l'importance et du niveau de paranoïa de l'organisation. En cas de réussite, lancer une fois un dé 100 sur le tableau pour découvrir quelles informations ont été collectées.

La préparation d'une opération de piratage informatique est primordiale. Elle englobe toutes les actions de recherche menées en prévision d'une attaque informatique. Plus les préliminaires sont long, plus l'intrusion sera aisée (elle était facile celle là...) Il existe 3 moyens de préparer un piratage:

Recherche Internet: le personnage écume le réseau à la recherche de toutes les informations mises en ligne dans des espaces publics concernant le système qu'il vise. Faire un jet de connaissance du réseau contre une difficulté égale au niveau de paranoïa d'une organisation.

Ingénierie Sociale: le personnage tente de collecter des informations sur la compagnie auprès de son personnel. Très difficiles à mettre en place, les "appel froids" (cold calls) consistent à appeler un membre de l'organisation en se faisant passer pour quelqu'un ayant le droit légitime de connaître certaines informations sur l'organisation et le système cible. Un moyen plus facile de collecter des infos consiste à aborder des administrateurs réseaux de la compagnie dans des bars en se faisant passer pour un éventuel partenaire sexuel intéressé par le boulot de la victime. L'approche doit impérativement faire l'objet d'une séance de roleplay et débouche à l'issue sur un test de charisme + 1D20 vs le niveau de paranoïa de l'organisation.

Fouiner aux alentours et dans l'immeuble: les hackers engagent souvent des voleurs pour pénétrer dans les locaux de la compagnie ou dans les domiciles des employés pour rechercher des indices ou des informations facilitant l'intrusion (vieux mots de passe, mémos, brouillons, vieux ordinateurs...). Les poubelles sont aussi les cibles favorites des hackers en manque d'informations. Lancer 1d20 + un nombre dépendant de l'intrusion (+10 si le hacker s'est contenté de fouiller les poubelles, + 20 s'il a réussi à s'introduire chez un administrateur réseau, + 30 s'il a réussi à pénétrer les locaux de la compagnie) vs le niveau de paranoïa de la compagnie.

Tableau de réussite des préliminaires.

Pour chaque action de préparation réussie, le personnage lance 1D100 sur la table suivante:

Fates Worse Than Death

01-20: localisation physique du système ou du réseau et les mesures de sécurité physiques qui le protègent (utile si le hacker a l'intention d'infiltrer le système directement sur le site).

21-40: Plan du réseau interne (+10 en protocole du réseau pour trouver le système).

41-60: le type du système, les programmes fonctionnant dessus et des données de sécurité (+10 pour trouver une faille dans le Firewall).

61-80: la composition, les compétences, les habitudes et coutumes de l'équipe de sécurité informatique (+10 à tous les tests en opposition avec la sécurité du système).

81-00: informations sur la structure interne de la compagnie (ça peut aider à baratiner les employés de la compagnie, +10 à tous les tests d'ingénierie sociale).

Compétences techniques et piratage: à quoi ça sert ?

Anonymat- Cette compétence permet au hacker de ne pas être tracé lors d'une intrusion grâce à l'envoi de programmes et de lignes de commandes anonymes au système cible.

Copie protection- Lorsque le hacker vole un programme dans un système, cette compétence lui permet de briser les codes de protection contre la copie du programme et de l'utiliser illégalement.

Data Pirating / piratage de données- Cette compétence permet au hacker de se procurer des outils et des programmes sans passer par le Marché Noir.

Flood (denial of service) - Cette compétence sert à désactiver et mettre un système HS sans y avoir accès en le saturant d'informations bidons.

Connaissance du Réseau- cette compétence est utilisée pour se procurer des informations concernent le système cible disponibles sur des serveurs publics. Ces informations permettent aux personnages de déterminer la meilleure façon de s'infiltrer dans le système.

Compatibilité (jellynailing)- Cette compétence permet au personnage de faire tourner ses propres programmes sur un système cible ou d'utiliser des programmes volés sur son ordinateur en dépit des problèmes d'incompatibilité.

Connexion (Linework)- Cette compétence permet au hacker de se brancher physiquement sur le système cible afin de le pirater de l'intérieur. (Ex: connecter son ordinateur à la node du système ou se brancher directement à l'ordinateur accueillant le système).

Protocoles du Réseau- Cette compétence est utilisée pour se repérer dans un réseau et pour masquer son signal d'origine (ex: envoyer une information d'un terminal tout en faisant croire au système cible qu'il reçoit une information d'un autre terminal).

Sécurité du Réseau- Les hackers disposant de cette compétence ont de meilleures notions de sécurité, ils peuvent percer les défenses des systèmes plus facilement et surtout protéger leur propre ordinateur d'une éventuelle contre-attaque.

Système d'exploitation- Une fois à l'intérieur du système, cette compétence permet au hacker de manipuler les systèmes d'exploitation. (Ex: se faire passer pour un administrateur réseau alors que le hacker n'a qu'un statut d'utilisateur).

Dataterm (payphone)- Cette compétence est utilisée

pour pirater les bornes Dataterm dispersées en ville. Piratées ces bornes peuvent servir d'adresse lors d'une opération de piratage informatique (la sécurité du système cible pourra retracer le signal jusqu'à la borne mais ne pourra pas localiser le hacker plus précisément).

Programmation: Applications- Le personnage peut reprogrammer des logiciels afin de l'aider dans son opération de piratage en activant certaines tâches automatiques lui permettant d'effectuer plusieurs actions en même temps. Cette compétence permet aussi de décortiquer un programme de sécurité informatique et de le modifier afin de faciliter une future intrusion du système piraté.

Programmation: Virus- Cette compétence permet d'écrire des programmes pouvant être envoyés à d'autres utilisateurs. Si le virus arrive à rentrer dans le système (et à passer les programmes anti-virus de l'ordinateur), ils peuvent ouvrir des portes dans le système cible que le hacker pourra utiliser pour pénétrer à l'intérieur du système.

System Crashing- Cette compétence est utilisée pour foutre en l'air les ordinateurs. 2 utilisations de cette compétence sont possible: bousiller entièrement le système cible ou seulement certains système afin de faciliter l'opération de piratage (un système peut être bousiller pour faire diversion, pour mettre la sécurité du réseau HS ou encore couvrir la fuite du hacker et rendre le pistage de son signal impossible).

Discretion Informatique- Cette compétence est utilisée par les hackers pour ne pas être repéré par les administrateurs systèmes pendant et après l'opération de piratage.

Cryptographie- (une compétence "information") Utilisée lorsqu'un le personnage veut accéder à certains fichiers ou certaines communications cryptées. Le personnage utilise la compétence cryptographie en complément de son programme "brise-code" pour décrypter le fichier concerné.

S'introduire dans le système.

En bref: découvrir le mot de passe, convaincre un employé de le faire (CHA+1D20 vs niveau de paranoïa de la compagnie), intercepter le signal d'un autre ordinateur et s'infiltrer en même temps (nécessite de décrypter le signal), pirater un autre ordinateur disposant de privilèges sur le système cible.

Il existe plusieurs moyens d'accéder à un système :

Trouver un mot de passe- C'est la méthode la plus simple, elle ne demande aucune ou très peu de compétence technique. Le personnage trouve un mot de passe et se connecte au système en l'utilisant. Il existe presque autant de façon de faire cracher à quelqu'un un mot de passe que de lui faire cracher de l'argent. L'un des plus utilisés est d'espionner un employé et de découvrir le mot de passe qu'il utilise sur son ordinateur personnel ou sur une borne Dataterm publique. Une autre méthode old school consiste à tabasser un employé jusqu'à ce qu'il donne son mot de passe.

Fates Worse Than Death

Ingénierie sociale- C'est un moyen très efficace d'obtenir un mot de passe. Le hacker entre en contact avec un autre utilisateur en se faisant passer pour quelqu'un d'autre et tente de le convaincre de lui fournir son code d'accès. Les compagnies et les gouvernements dépensent des millions de dollars en campagnes publicitaires pour que leurs employés ne donnent leurs mots de passe à personne mais les hackers pourront toujours compter sur la naïveté de certaines personnes crédules.

Une bonne connaissance des structures l'organisation est vitale pour réussir une manœuvre d'ingénierie sociale, elle permet au hacker de plus facilement se faire passer pour un membre du groupe à infiltrer. Avec les bons échantillons sonores et quelques enregistrements vidéos, le hacker peut utiliser un programme "Marionnettiste" et la compétence comédie pour tromper quelqu'un par vidéophone (se faire passer pour le patron de la victime est encore le meilleur moyen d'obtenir sa coopération...).

Pour obtenir un mot de passe en utilisant les manœuvres d'ingénierie sociale, jouez en roleplay les différentes interactions entre le personnage et la victime puis faites lui lancer charisme + 1D20 + un bonus ou un malus lié à son approche et à son interprétation vs le niveau de paranoïa de l'organisation. Un échec d'1 à 5 points indique que la victime refuse de donner le mot de passe. Un échec supérieur à 5 points indique que la victime prévient la sécurité informatique.

Le Sniffing (l'interception de données)- Dans n'importe quel réseau, les informations envoyées d'un ordinateur à un autre passent par un ou plusieurs relais. Ces informations contiennent parfois les mots de passes et les login de certains utilisateurs tentant de se connecter à un autre système. Lorsqu'un utilisateur tente de se connecter à un autre système, le hacker peut prendre le contrôle d'un ordinateur-relai situé entre les 2 systèmes et ainsi intercepter le mot de passe de l'utilisateur. Dans un réseau interne, le hacker n'a qu'à connecter son portable sur le modem du système relai (compétence connexion). Via Internet, il doit prendre le contrôle d'un Router servant d'intermédiaire entre le signal de l'utilisateur et le système cible. Les Routers sont des machines très puissantes servant à canaliser et à diriger les milliards d'informations transitant par internet. Toutes les compagnies et organisations disposant d'un accès direct à internet ont un Router ou passent par l'intermédiaire d'autres agences qui en mettent un à leur disposition. Une fois que le hacker a pris le contrôle d'un ordinateur du réseau de l'organisation, il doit utiliser sa compétence "connexion" (et certains logiciels d'interception) pour trouver une personne qui se connecte. Le problème se posant dans la plupart des manœuvres de connexion est celui du cryptage. La plupart des login circulant sur internet et dans les réseaux internes sont codés, ce qui signifie qu'une fois que le hacker aura mis la main sur un mot de passe, il devra le décoder (compétence cryptographie) pour l'utiliser. Exemple: une organisation paranoïaque protégera ses mots de passe en réseau interne par un code de Force 20 et ses mots de passes internet par un code de Force 40.

Tromper la confiance du réseau- Certains ordinateurs font en quelque sorte confiance à d'autres systèmes. Par exemple, une organisation utilisera un seul serveur pour gérer l'intégralité des accès des ordinateurs connectés sur un même réseau. Si ce serveur considère que le mot d'un passe d'un utilisateur est correct, tous les autres systèmes du réseau autoriseront leur accès à cet utilisateur. Un test difficile en connaissance du réseau est nécessaire au personnage pour découvrir quel serveur fait confiance à quel autre serveur. Ainsi, si le hacker rencontre trop de difficulté à pirater un ordinateur, il pourrait toujours attaquer un autre système qui lui permettrait d'accéder automatiquement à l'ensemble du premier serveur.

Virus / Cheval de Troie / Vers- Les hacker peuvent créer des virus et les cacher dans le réseau jusqu'à leur activation. Il suffit à un hacker compétent d'écrire un programme, de l'envoyer par mail à un employé de la compagnie ou d'infecter l'ordinateur personnel de son domicile. Le personnage n'aura plus qu'à attendre que le programme arrive dans le système cible. Le programme, une fois arrivé à destination tentera de s'activer et d'ouvrir une petite porte au personnage afin que celui-ci puisse se connecter directement au système (sans avoir besoin de mot de passe). La seule chose qui peut arrêter un programme de ce type est la configuration anti-virus de l'ordinateur et du système cible. Cette méthode nécessite un test de programmation: virus contre une difficulté égale au niveau de protection anti-virus du système cible.

Trouver une faille- Cette forme de piratage n'a pas beaucoup changé ces cents dernières années. Des programmes sont conçus pour filtrer les entrées et sorties d'un système en autorisant l'accès des utilisateurs reconnus. Ces programmes ne sont jamais totalement fiables et presque tous ont des failles. Certaines failles ne sont que des erreurs de programmation, d'autres des fautes commises par les programmeurs chargés de la maintenance informatique du système ou simplement liées à des mots de passe trop simples choisis par les utilisateurs. Tous les jours, de nouvelles brèches sont découvertes et diffusées parmi la communauté des hackers ; et de la même façon, chaque jour, les compagnies informatiques créent de nouveaux patches destinés à combler ces failles de sécurité.

Le terme de Firewall a une signification technique très précise mais il est fréquemment utilisé en référence à tous les moyens utilisés pour limiter les failles d'un système ou d'un réseau. Dans la plupart des organisations s'inquiétant de leur sécurité informatique, le réseau entier est protégé des attaques de hackers par un Firewall (Network Firewall). Si les hackers parviennent à franchir cette barrière, ils devront encore traverser les Firewall protégeant chaque ordinateur (system Firewall). Pour trouver une faille dans un système ou un réseau, il faut effectuer un test de "système d'exploitation" ou de "sécurité du réseau", la difficulté est égale à la force du Firewall. Le hacker peut aussi utiliser ces compétences avec un malus de -10: Protocoles du réseau, connaissance du réseau, programmation de logiciel. Le hacker peut enfin utiliser ces compétences mais cette fois ci avec un malus de -

Fates Worse Than Death

20: Piratage de données, programmation, system crashing, discrétion informatique, Dataterm et copie protection.

Un échec de 1 à 5 points indique que l'utilisateur a simplement été bloqué par le Firewall. Un échec de 6 ou plus signifie que le Firewall a reconnu les signes d'une attaque et informe immédiatement le système de sécurité.

Note: que peut-on faire sans pénétrer dans le système ?

Le thème de ce chapitre est de montrer comment pénétrer un système informatique. Toutefois, il y a certaines actions qui n'ont pas besoin que le hacker soit présent dans le système pour être menées à bien.

* **Flood:** le personnage sature un système de fausses requête. Le Flood ne provoque que rarement des dommages important sur un système mais permet de le rendre temporairement instable.

* **Virus / Chevaux de Troie / Vers:** bien composé, un bon virus peut anéantir toutes les protections informatiques d'un système sans que le hacker n'ait besoin d'y pénétrer.

* **Le Sniffing:** parfois, il n'est pas nécessaire que le hacker pénètre un système s'il désire simplement espionner les communications entre ce système et d'autres ordinateurs. Le personnage a seulement besoin de pirater un réseau intermédiaire ou un relai et devra seulement décrypter les informations qu'il récupèrera.

Une fois à l'intérieur.

En bref: les hackers qui pénètrent un système disposent d'un niveau de contrôle égal à la marge de réussite du test qui leur a permis d'entrer. Ils peuvent augmenter leur privilège (test de système d'exploitation difficulté 30), crasher l'ordinateur (system crashing), bloquer d'autres utilisateurs, couvrir leurs traces (discrétion informatique), créer une porte de sortie ou effectuer d'autres préliminaires (cf. supra).

Privilèges- Lorsqu'un personnage parvient à pénétrer dans un système grâce à l'une des méthodes décrites précédemment, il obtient un nom d'utilisateur et le mot de passe d'un compte utilisateur. Ces comptes ne disposent pas tous des mêmes prérogatives: certains ont des privilèges que les autres n'ont pas. Chaque système a une liste de tâches que les utilisateurs peuvent effectuer selon leur niveau de privilège. Si le personnage s'est infiltré en trompant la confiance du réseau (voir plus haut), il aura un accès égal à celui du système dont il aura usurpé l'identifiant. Dans les autres cas, son niveau de privilège dépendra de la marge de réussite du test qui lui aura permis d'entrer :

1-5 Utilisateur: le personnage a accès a des zones limités de l'ordinateur. Il peut faire tourner la plupart des programmes mais ne pourra pas changer grand chose. - 10 à tous ses tests pour manipuler la structure de

l'ordinateur.

6-9 Super-utilisateur: le personnage peut contrôler les comptes des autres utilisateurs, installer et faire tourner des programmes mais ne peut pas provoquer d'importants changements dans le système.

10+ Administrateur: le personnage a le contrôle total de l'ordinateur et de tous les autres comptes utilisateurs. +10 à tous ses prochains tests informatique.

Si le personnage veut tenter une action dépassant son niveau de privilège, il dispose de 2 options: il peut augmenter le niveau de privilège de son propre compte utilisateur en effectuant un test dif 30 de système d'exploitation ou changer de compte avec un bonus de +10 puisqu'il est déjà à l'intérieur du système.

Cracher / Crashing- Un hacker introduit dans un système peut le faire crasher, en gros, le foutre en l'air. Un hacker peut crasher des programmes isolés ou le système complet (selon la volonté du hacker, l'ordinateur peut être bloqué jusqu'à une relance manuelle ou définitivement). Cette action nécessite un test de la compétence System Crashing (ou de la compétence Système d'exploitation avec un malus de - 20). Si le but du personnage est de supprimer des informations, il devra savoir que beaucoup d'organisation sauvegarde régulièrement les disques durs de leurs systèmes sur des mémoires externes qui ne sont pas connectées au Réseau. Cela implique que le personnage devra trouver ces disques durs externes et les détruire physiquement (ce que l'Armée de la Liberté a fait avec les Intelligences Artificielles gouvernementales durant la guerre).

Bloquer- Parfois, les hackers tentent de changer tous les mots de passe d'un système pour être les seuls à y avoir accès. La réponse des administrateurs systèmes est généralement très rapide: ils déconnectent physiquement l'ordinateur du Réseau et reprennent le contrôle de l'ordinateur en effaçant toutes les traces du passage du hacker (en réinstallant le système d'exploitation par exemple).

Discrétion informatique- Les attaques directes (crash, blocage) contre les systèmes échouent souvent car les administrateurs peuvent agir physiquement sur leur réseau (déconnecter un ordinateur en le débranchant brutalement est le moyen le plus et le plus efficace de stopper une attaque informatique). C'est pour cela que de nombreux hackers utilisent des programmes de dissimulation pour couvrir leur signal. En bref, le hacker peut faire un test de Discrétion Informatique en opposition avec la compétence Sécurité du Réseau de l'administrateur pour agir sans que sa présence ne soit détectée dans le système.

Porte dérobée- Un hacker ayant réussi à infiltrer un réseau peut aussi laisser un petit cadeau bien pratique pour de futures attaques: une porte dérobée (Backdoor). Cette porte, tant qu'elle n'est pas découverte par la sécurité, pourra lui permettre d'infiltrer à nouveau et quand il le désire l'ordinateur ou le système. Pour créer une porte dérobée, le hacker doit réussir un test de sa

Fates Worse Than Death

compétence Système d'Exploitation en opposition avec la Sécurité Informatique de l'administrateur. Pour éviter cela, les administrateurs les sérieux ou les plus paranoïaques formatent les disques durs de tous leurs ordinateurs à chaque intrusion.

Plus de préliminaires- Quand un hacker prend le contrôle d'un ordinateur dans un système, il peut fouiner dans les dossiers contenus dans les disques durs et trouver des informations concernant d'autres ordinateurs. Pour chaque ordinateur auquel le hacker obtient un niveau d'accréditation d'administrateur, il peut relancer un dé sur la table de réussite des travaux préliminaires.

Sécurité Informatique.

En bref, la compétence sécurité informatique sert à identifier les hackers et à les stopper. Plusieurs façons d'utiliser la compétence et ses compétences dérivées: bien configurer le Firewall (sécurité informatique, cryptographie), une surveillance assidue des moniteurs de sécurité (sécurité informatique vs discrétion informatique). Une fois à découvert, un hacker peut être éjecté très facilement du système.

Le niveau de sécurité varie énormément d'un système à l'autre. D'un côté, de nombreux systèmes ne disposent pas d'une équipe de sécurité et ne sont protégés des intrusions extérieures que par un administrateur peu qualifié. Par contre, lorsqu'on s'intéresse à la sécurité informatique des gouvernements et des transnationales, on trouve de véritables QG de sécurité (les « war room ») dans lesquels travaillent des dizaines de techniciens de sécurité à la recherche de la moindre faille disposant tous de prérogatives exceptionnelles (super-administrateur).

Setup de Sécurité- Le meilleur moyen pour un administrateur sécurité de protéger son réseau d'éventuelles intrusions et de réussir un bon setup de sécurité. Un setup consiste à coder le Firewall (la réussite de son test de cryptographie va définir la difficulté de décryptage du Firewall). C'est aussi le rôle de l'administrateur sécurité de définir les ordinateurs qui pourront automatiquement accéder à son système (voir « tromper la confiance du réseau ») ainsi que les privilèges de chaque utilisateur.

Surveillance- Chaque système est décrit avec un pourcentage de surveillance qui représente les chances qu'un hacker a de rencontrer un administrateur sécurité, scotché derrière l'écran de son ordinateur et traquant le moindre signe d'intrusion ainsi que son niveau de compétence. Pour chaque niveau d'expérience de l'administrateur sécurité, celui-ci gagne +1 en Sécurité Informatique, Système d'Exploitation, et Cryptographie. Ainsi, un système sera décrit comme disposant d'une surveillance de 30% et d'un administrateur de sécurité niveau 3. Le hacker lance un D100, si le résultat est inférieur ou égal à 30, un administrateur sécurité sera présent dans le système.

Si un hacker est assez malchanceux pour pirater un système sous surveillance, son seul espoir de ne pas être détecté est de réussir un test moyen de Discrétion Informatique en opposition avec un test moyen de Sécurité Informatique de l'administrateur. Si ce dernier réussit l'opposition, il s'aperçoit de la présence du hacker (réussite entre 1 et 5, il a un doute et procède à des vérifications. Réussite > à 5, il n'a plus aucun doute et fait tout pour éjecter l'intrus).

S'occuper des Intrus- La plupart des techniciens de sécurité disposent d'un accès administrateurs pour tous les ordinateurs de leur réseau. Lorsqu'ils identifient un hacker, il ne leur faut que quelques secondes pour se connecter à la machine gérant le Firewall et pour ensuite bloquer l'adresse du hacker (ce qui l'éjectera automatiquement du réseau). Le hacker peut évidemment tenter de se reconnecter sous une autre adresse mais l'administrateur sécurité aura sans doute modifié tous les mots de passe du compte précédemment utilisé et comblé les failles de son Firewall. Le seul moyen du hacker pour contrer l'administrateur sécurité est d'usurper son accès mais cette stratégie ne peut guère durer plus de quelques minutes puisque l'Administrateur n'aura qu'à marcher jusqu'à la machine pour se connecter en personne ou, s'il échoue, déconnecter l'ordinateur.

Systèmes composant la majorité des réseaux.

- **Serveurs de paiement.** Ces serveurs sont directement connectés à une banque, permettant à l'entreprise de vendre en ligne. Un hacker prenant le contrôle d'un serveur de paiement peut débiter ou créditer un compte à sa guise.
- **Serveurs de Données.** Ces serveurs stockent la plupart des informations de la compagnie (listing des clients, ordres de travail, bons de commandes...)
- **Serveurs Dossiers.** Pour stocker les fichiers accessibles par plusieurs postes. Ils peuvent contenir n'importe quel type d'information accessibles sur plusieurs ordinateurs (documents, codes sources...)
- **Serveur Firewall.** Cet ordinateur gère le Firewall Externe (autre traduction possible, le Mur Extérieur). Un hacker dans ce serveur peut créer une porte dérobée ou déconnecter n'importe quel ordinateur du réseau.
- **Router Internet.** Cet ordinateur est connecté à Internet. C'est un portail qui gère les accès de tous les ordinateurs à Internet. Un hacker contrôlant cet ordinateur peut intercepter toute information circulant entre Internet et un ordinateur particulier du réseau et peut bloquer n'importe quelle connexion.
- **Serveur de Gestion des Comptes.** Ce serveur conserve les informations et les mots de passe des différents comptes utilisateurs du réseau. Un hacker contrôlant ce serveur peut accéder à tous les comptes utilisateurs
- **Serveur Mail.** Ce serveur gère tous les mails reçus ou émis par les ordinateurs du réseau. Un hacker contrôlant ce serveur peut lire et contrôler les e-mails du réseau.
- **Serveur d'Archive.** Ce serveur archive tous les

Fates Worse Than Death

fichiers sauvegardés par les ordinateurs du réseau et les stockent sur des supports solides externes (un bras articulé se charge de récupérer les disques durs concernés, il est impossible de supprimer ainsi toutes les sauvegardes d'un seul coup). Un hacker contrôlant ce serveur peut avoir accès à toutes les archives de la compagnie.

- **Serveur Site Internet.** Ce serveur fait fonctionner le site Internet. La plupart des sites offrent simplement des informations au public mais certains sites offrent aussi des services payant ou encore permettent aux employés de se connecter au réseau de l'entreprise.
- **Passerelle Internet.** La Passerelle est une sécurité supplémentaire au Firewall qui filtre les échanges entre le réseau local et Internet. Les utilisateurs doivent se connecter à ce serveur (ou bien le pirater) pour relier leur ordinateur à Internet.
- **Serveur Téléphonique.** Gère les appels entrant et sortant. Surveille et enregistre les différents appels. Les hackers infiltrés dans ce serveur peuvent contrôler qui peut émettre et recevoir des appels téléphoniques et consulter la liste des appels entrants et sortants (archives pouvant remonter jusqu'à un an).
- **Poste de travail de l'Administrateur Sécurité.** Il s'agit de l'ordinateur utilisé par le personnel de sécurité pour administrer le réseau. Un hacker contrôlant cet ordinateur peut octroyer des accès administrateur ou empêcher la sécurité de le déconnecter.
- **Poste de travail Utilisateur.** Ordinateurs réservés aux personnes ne disposant d'accréditation particulière. Ils ne peuvent se connecter au réseau ou à d'autres machines. Ce sont les ordinateurs les plus courants dans un réseau.
- **Serveur R.V.** Gère le fonctionnement d'un programme de réalité virtuelle accessible à de multiples utilisateurs.

Cryptographie.

De nos jours, tous les codes peuvent être déchiffrés, le temps nécessaire dépend de plusieurs facteurs :

Cryptage- Le codage est possible grâce à des programmes informatiques pouvant crypter n'importe quel type d'information (texte, son, image, programmes informatiques...) La plupart des programmes de cryptage sont utilisés par des gens qui ne connaissent rien des techniques de cryptographie. Les utilisateurs expérimentés peuvent aider le programme en sélectionnant des options qui rendront le code de cryptage bien plus difficile à percer. Pour cela, il est nécessaire de réussir un test de cryptographie (difficulté 20), la marge de réussite est alors ajoutée à la force du programme.

Décryptage (programme seul)- Les informations sont transférées à un ordinateur doté d'un programme de décryptage qui tente de les déchiffrer. Le programme fonctionne de façon autonome et prend ses décisions seuls, sans l'aide de l'utilisateur. Pour déterminer le succès du décryptage :

Force du programme de décryptage X puissance de l'ordinateur + 1D20 vs. force du cryptage

Décryptage (assisté par utilisateur)- Le personnage utilise ses connaissances en cryptographie pour aider le programme à percer le code. Test de cryptographie difficulté 20, la marge de réussite est ajoutée à la force du programme de décryptage.

Modificateur au test de décryptage :

Donnée de taille réduite (ex: sms, e-mail...) -5
Donnée de grande taille (ex: archives nationales, encyclopédie, roman...) +5
Savoir quel logiciel de cryptage est utilisé +5
Savoir quel type de donnée est crypté +5
Utilisé un vieux logiciel de décryptage -1/mois
Avoir un morceau déchiffré du message +5
Succès du test de cryptographie

Contrairement à d'autres tests, il n'y a pas de réussite ou d'échec au test de décryptage. Le résultat du test de décryptage détermine uniquement le temps nécessaire à l'ordinateur pour décrypter une information.

-50: plusieurs milliards d'années.
-40: 10 000 ans.
-30: 100 ans.
-20: un an.
-10: un mois.
0: une semaine.
1: 1 jour.
3: 1 heure.
5: 10 minutes.
20: 1 seconde.
30: instantanément.

Exemple: Marla veut pouvoir accéder à son serveur de n'importe quel ordinateur mais elle désire protéger son mot de passe des hackers. Elle tente donc de le crypter. Elle achète un logiciel de cryptage de force 30 et effectue un test de cryptage pour l'améliorer. Elle dispose de la compétence cryptographie (2) et lance donc INT (14) + compétence (4) + 1D20 vs. 20. Elle fait 27, sa marge de réussite est donc de 7, le cryptage de son mot de passe aura une force de 37.

Kimberly intercepte le mot de passe de Marla sur Internet. Elle dispose d'un ordinateur de puissance 6 et d'un logiciel de décryptage Brise-Code de force 2. Elle a la compétence cryptographie (4) qu'elle va utiliser pour assister son logiciel. Elle effectue son test de décryptage: INT (14) + 12 (compétence) vs. 20. Son résultat est de 35. Sa marge de réussite de 15 est ajoutée à la force du programme, elle-même multipliée par la puissance de son ordinateur: Brise-Code (2) X Puissance (6) + 15 (marge de réussite de Kimberly) + 1D20 vs. 37 (force de cryptage du mot de passe).

Le résultat du D indique 12, la marge de réussite du décryptage est donc de 2, Kimberly aura donc le mot de passe de Marla 24 heures après.

Fates Worse Than Death

Types de Cryptage.

Code public- L'utilisateur envoie aux autres des codes qui leurs permettront d'échanger des informations qu'eux seuls pourront déchiffrer. Cette technologie permet aux gens d'envoyer des messages codés à des personnes qu'ils n'ont jamais rencontré. C'est la technologie est la plus commune sur Internet mais elle n'est pas très efficace comparée aux autres formes de cryptage.

One-Key- C'est la plus ancienne forme de codage. L'émetteur et le récepteur utilisent un seul et même code qui servira à la fois à crypter et à décrypter le message. L'avantage de cette méthode est qu'elle est très puissante, l'inconvénient est que les deux parties devront se rencontrer au moins une fois pour s'échanger les clés de cryptage.

Evolutive- Un code évolutif modifie constamment ses clés de cryptage. Ainsi, si une personne parvient à décoder le message un jour, le code sera totalement différent le lendemain. L'avantage est que celui qui parvient à briser le code de cryptage devra suivre continuellement les changements du code ou tout recommencer à zéro. L'inconvénient est que le récepteur devra faire la même chose et la perte d'une partie du message le privera du contenu de tous ceux qui suivront (les clés nécessaires au décryptage du prochain message est contenu dans le message lui-même).

Un exemple simple de piratage informatique-

Kimberly et ses potes ont un ennemi planqué dans un bâtiment abritant des bureaux sur la 4^e avenue. Avant d'y aller, Kimberly veut vite regarder si elle peut obtenir les plans de l'immeuble sur le réseau. Kimberly a un petit ordinateur portable disposant d'un accès internet cellulaire. Kimberly effectue un test de connaissance du réseau pour savoir si les plans de l'immeuble sont disponibles sur des sites publics. Elle a réussi son test, le Maître du Jeu lui indique que les plans ne sont pas en libre accès mais qu'elle les trouvera sur le site de l'architecte qui les a dessinés. Il y a une zone spécialement accessible aux clients sur le site et Kimberly pense qu'elle y trouvera les plans. Il n'y pas de firewall entre l'ordinateur et le réseau, ce qui signifie que Kimberly peut directement attaquer. Elle cherche un trou dans le firewall du serveur. Le serveur a un firewall système de 20 et tourne sur Open Cert. Kimberly dispose de la compétence « système d'exploitation » (2) et les systèmes Open Free/Open Cert sont sa spécialité. Elle lance INT (14) + 4 (compétence) + 1D20 vs. 20. Sa marge de réussite est de 7, ce qui signifie qu'elle obtient les privilèges d'un Super-Utilisateur. Avec ce niveau d'accès, elle peut facilement trouver le dossier client et télécharger sans incident les plans du building.

Un exemple complexe de piratage informatique.

18h00: Kimberly et ses potes ont désespérément besoin de trouver l'adresse du dernier client d'une escort girl disparue bossant pour la compagnie 36F Escorts. Kimberly envoie Talula et Marshall fouiller les poubelles de l'immeuble abritant 36 F Escorts. Elle charge Jack Monroe d'appeler la compagnie et de se faire passer pour un candidat à l'embauche dans le but de récolter un maximum de détail sur leur réseau. Pendant ce

temps là, elle reste chez elle et tente de réunir tout ce qu'elle peut sur la compagnie via Internet. Talula et Marshall reviennent avec 2 sacs poubelles. Le MJ leur annonce que leur trouvaille vaut 10 points. Talula et Marshall lancent 10 + 1D20 vs. Le niveau de paranoïa de 36F Escorts (10). Ils réussissent et lancent un D100 sur la table des préliminaires récoltant ainsi des indices sur la « composition, les compétences et les habitudes de l'équipe de sécurité informatique » (+10 pour les tests en opposition avec les membres de l'équipe de sécurité informatique). Pendant ce temps, Jack Monroe effectue un test de charisme CHM (17) + 1D20 vs 10 (niveau de paranoïa) pour obtenir les infos par téléphone. La première fois qu'il contacte est extrêmement heureuse de pouvoir lui parler du réseau informatique de l'entreprise. Jack lance le D100 sur la table des préliminaires et obtient « plan du réseau interne » (+10 en protocole du réseau pour trouver le système). Kimberly lance 1D20 + INT (14) + 8 (connaissance du réseau à 3) vs. 10 (niveau de paranoïa). Elle réussit et obtient elle aussi « composition, compétences et habitude de l'équipe de sécurité informatique », ce qui ne lui sert à rien puisque Talula et Marshall ont déjà obtenu ces informations.

20h00: Maintenant que les travaux préliminaires sont terminés, il est temps d'attaquer. Il est 20h00 et ils savent grâce aux informations collectées auparavant que Marla, l'administrateur sécurité de la compagnie, est retournée chez elle. Ils s'installent dans un bâtiment abandonné situé en face des locaux de 36F Escorts et Kimberly se met au boulot. Tout d'abord, elle doit passer le Firewall du réseau. Elle peut utiliser plusieurs compétences pour y parvenir et elle décide d'utiliser la élevée, en l'occurrence Système d'Exploitation. Elle lance INT (14) + 4 (compétence) + 1D20 vs. 15 (force du Firewall réseau). Elle entre dans le réseau sans difficulté et peut désormais tenter de pénétrer dans n'importe quel ordinateur.

20h15: Elle doit déterminer quel serveur est le plus susceptible d'abriter l'information qu'elle recherche, l'adresse du dernier client de l'une des escort girls, elle suppose que l'info est contenue dans le serveur de « gestion et enregistrement des appels téléphoniques ». Grâce aux infos collectées par Jack Monroe « plan du réseau interne », Kimberly obtient +10 à son test de Protocoles du Réseau, soit INT (14) + 10 vs. 20. Elle réussit son test et trouve le système.

20h30: Maintenant, Kim tente de trouver une faille dans le firewall du serveur de gestion et d'enregistrement des appels. Le système fonctionne sous Mainframe 10, un système d'exploitation que Kim connaît à peine. La difficulté de son test de Système d'Exploitation sera donc augmentée de +10 si elle utilise cette compétence. A la place, elle décide d'utiliser sa compétence connaissance du réseau (difficulté +10 puisque cette compétence n'est pas adaptée à cette tâche). Elle lance INT (14) + 8 (compétence) + 1D20 vs. 25 (force du firewall) + 10 (compétence inadaptée). Elle rate son test, sa marge d'échec est de 7, ce qui signifie que non seulement elle a échoué mais qu'en plus l'administrateur sécurité va être prévenu... Kim comprend que Marla va bientôt débarquer...

21h00: Kim doit se dépêcher. Elle recherche un autre

Fates Worse Than Death

système qu'elle pourra infiltrer plus facilement. Elle effectue un test moyen de Protocole du Réseau pour éditer une liste de toutes les stations de travail reliées au réseau et de leur système d'exploitation. Elle trouve un système nommé Mail/phone fonctionnant sous Open Cert (un OS dans lequel elle est spécialisée). Elle tente de trouver une faille dans le Firewall de ce système en utilisant la compétence « système d'exploitation » et lance INT (14) + 4 (compétence) + 1D20 vs. 20 (force du firewall de ce système). Kim réussit avec une marge de réussite de 7, elle est désormais super-utilisateur dans ce système. En regardant ce qu'elle peut y faire avec son accréditation, elle découvre qu'elle peut seulement changer les numéros et les adresses mail des clients. Ça ne l'intéresse pas plus que ça...

21h30: Ils voient par la fenêtre une femme marchant rapidement vers l'entrée des locaux de 36F. Craignant qu'il ne s'agisse de Marla, l'administrateur sécurité de l'agence, Jack Monroe part aussi vite que possible à sa rencontre. A quelques mètres de l'entrée, Jack l'interpelle en se faisant passer pour quelqu'un qu'elle connaît et à qui elle doit de l'argent. Pendant ce temps, Kim décide d'augmenter son accréditation. Elle sait qu'elle n'a pas les compétences pour augmenter directement son accréditation et passer ainsi administrateur. Elle peut néanmoins tenter une nouvelle intrusion et avec un peu de chance obtenir un meilleur compte (le niveau d'accréditation dépend de la marge de réussite lors de l'intrusion). Elle obtient un bonus de +10 puisqu'elle pirate un réseau qu'elle a déjà piraté et lance INT (14) + 4 (compétence) +10 vs. 20 (force du firewall du système). Sa marge de réussite est de 12, elle obtient l'accréditation d'administrateur. Elle a désormais accès à tous les enregistrements téléphoniques et à tous les mails de reçus et envoyés par l'agence. En se basant sur les résultats de son test, le MJ décide qu'elle a été très rapide et que sa nouvelle intrusion n'a pris que 15 minutes. Kimberly télécharge tous les emails et les numéros de téléphone concernant l'escort girl disparue, en espérant que ça pourra les aider.

21h45: Kim décide de s'introduire dans l'une des stations de travail du réseau pour s'introduire dans le centre de gestion et d'enregistrement des appels. Elle part du principe que toutes les stations de travail doivent forcément être connecté au centre de gestion des appels et qu'en prenant le contrôle de l'un de ces ordinateurs, elle pourra ainsi y pénétrer plus facilement. Les postes de travail fonctionnent sous Open Cert, Kim lance donc INT (14) + 4 (compétence) + 1D20 vs. 35 (firewall système). Sa marge de réussite est de 1. Le MJ précise à Kim qu'il lui faudra environ une demi-heure pour trouver une faille dans le firewall. Alors que Kim a fait la moitié du boulot, Marla en a finalement assez de dire à Jack qu'elle est pressée et tente de passer de force. Jack la retient mais Marla appelle un des agents de sécurité de l'immeuble. Jack lâche l'affaire et Marla pénètre dans le bâtiment. Talula qui assiste à la scène prévient Kim. Celle-ci ne dispose pas de la compétence discrétion informatique et ne pourra pas masquer son signal à Marla. Elle ne peut qu'espérer trouver ce qu'elle cherche avant que Marla ne la déconnecte. Marla se connecte à sa station de travail après avoir parlé au chef de la sécurité. Elle effectue un test de sécurité informatique pour trouver l'intrus. Puisque Kim n'est pas

discrète, il s'agit d'un test difficulté 20. Marla parvient facilement l'intrus connecté en tant qu'administrateur sur le serveur Mail/Phone et en tant qu'utilisateur sur une station de travail du centre de gestion des appels.

22h15: Alors que Marla se connecte à sa station de travail et recherche le hacker, Kim prend le contrôle de la station de travail. L'employée de l'agence ne comprend pas qu'elle ne contrôle plus rien et s'étonne de voir le curseur de la souris bouger tout seul ! Si l'employée avait été intelligente, elle aurait directement débranché son ordinateur mais heureusement pour Kim, ce n'est pas le cas. Kimberly ouvre le dossier « rendez-vous » et cherche le dernier client que devait rencontrer l'escort girl disparue. Elle arrive à afficher l'information mais avant qu'elle n'ait pu la sauvegarder, Marla coupe la connexion internet. Kimberly est alors bloquée à l'extérieur du réseau, Marla se dépêche de changer tous les codes d'accès, patch et met à jour les différents firewalls que Kim a emprunté. Elle pourra tenter de s'infiltrer de nouveau avec de nouvelles adresses internet mais cela sera presque impossible tant que Marla veillera. A la place, elle décide d'effectuer un test d'INT pour se rappeler les informations qu'elle a vu avant d'être coupé...

Exemple de réseau: 36F Escorts.

36F Escorts est la plus grosse agence d'escorte de la ville. 30 personnes travaillent dans les locaux administratifs situés à Downtown Manhattan (ce chiffre ne prend pas en compte les hôtesse qui viennent rarement dans ces locaux). 36F emploie une technicienne informatique à plein temps, Marla Morrone, qui travaille du lundi au samedi, de 09h00 à 17h00. Marla a une sœur Jenny, qui travaille pour l'agence comme Escort Girl. S'il lui arrive quelque chose, Marla abandonnera immédiatement son poste pour la rejoindre et s'assurer qu'elle se porte bien...

Accès: Internet.

Force du Firewall réseau: 15.

Sécurité du réseau: 7% d'être contrôlé par un administrateur sécurité de niveau 2.

Niveau de paranoïa: 10.

Serveur Mail/Téléphone: Ce serveur gère les e-mails et oriente les différents appels téléphoniques vers les stations de travail.

- Cryptage du code d'accès: 20 (un accès toutes les 4D6 minutes).
- Force du Firewall système: 20.
- Confiance en un autre réseau/serveur/ordinateur: aucune.
- Système d'exploitation: OpenCert.
- Protection Antivirus: 30.
- Puissance: 17.
- Privilèges:
 - o Utilisateur: afficher les statistiques des e-mails et coups de fil reçus/émis.
 - o Super-utilisateur: changer les adresses e-mail et les données téléphoniques des clients.
 - o Administrateur: Editer les e-mails accéder à tous les coups fils et les mails entrant/sortant.

Fates Worse Than Death

Ordinateur de paiement: Cet ordinateur dispose d'une liaison directe avec la banque de l'agence. Le Centre d'Appel et le site Internet relèvent les identités bancaires des clients et envoient ces informations à l'ordinateur de paiement qui les vérifie et effectue les prélèvements.

- Cryptage du code d'accès: 20 (mot de passe réseau interne) 40 (accès extérieur) une connexion toutes les 2D20 heures.
- Force du Firewall Système: 30.
- Confiance en un autre réseau/serveur/ordinateur: Centre d'appel.
- Système d'exploitation: Mainframe 10.
- Puissance: 10.
- Privilèges:
 - o Utilisateur: Obtenir un reçu.
 - o Super-utilisateur: créditer ou débitier de l'argent « manuellement ».
 - o Administrateur: voir la liste de toutes les transactions, obtenir des centaines de numéros de carte bancaire.

Base de données du Centre d'Appel: Cet ordinateur gère une base de données créée par Marla afin de coordonner l'activité du Centre d'Appel. On y trouve tous les enregistrements de tous les clients, de toutes les escortes, ainsi que le planning de tous les rendez-vous organisés depuis 3 ans (date de mise en place du serveur). Lorsqu'un client appelle pour la première fois, le standardiste enregistre ses préférences, demande la date du rendez-vous et suggère une escorte. Le client indique la date et l'heure du rendez-vous, le standardiste appelle l'escorte.

- Cryptage du code d'accès: 20 (une connexion toutes les 2D6 minutes).
- Force du Firewall système: 25.
- Confiance en un autre réseau/serveur/ordinateur: aucune.
- Système d'exploitation: Mainframe 10.
- Puissance: 20.
- Privilèges:
 - o Utilisateur: Retrouver des informations clients, voir la liste des escortes, prendre ou supprimer un rendez-vous.
 - o Super-utilisateur: Editer les infos sur les escortes.
 - o Administrateur: Effacer des informations ou des rendez-vous.

Station de travail de Marla: C'est l'ordinateur du bureau de Marla. Elle s'en sert pour gérer tous les autres systèmes du réseau. Cet ordinateur ne fonctionne que lorsqu'elle est présente.

- Cryptage du code d'accès: 20 (connexion toutes les 4D20 heures).
- Force du Firewall système: 40.
- Confiance en un autre réseau/serveur/ordinateur :
- Système d'exploitation: GuildOs.
- Puissance: 15.
- Privilèges:
 - o Utilisateurs: faire fonctionner les programmes, accéder à Internet.
 - o Super-utilisateur: ajouter ou supprimer des logiciels.
 - o Administrateur: effacer des fichiers systèmes, éditer un nouveau compte utilisateur.

Serveur du Site Internet: Fait tourner le site internet public (3D.36Fescorts.com.US) qui fournit les coordonnées de l'agences, affiche les prix des différentes prestations et permet d'entrer en contact avec les standardistes.

- Cryptage du code d'accès: 20 (connexion toutes les 2D20 heures)
- Firewall système: 40.
- Confiance en un autre réseau/serveur/ordinateur: Aucune.
- Système d'exploitation: OpenCert.
- Puissance: 25.
- Privilèges:
 - o Utilisateur: Changer le contenu du site, voir les statistiques.
 - o Super-utilisateur: Mettre le site en route, fermer le site.

Router Internet: Un petit router relié au réseau NYRLAN et permettant l'accès à Internet à tous les ordinateurs du bureau.

- Cryptage du code d'accès: 20 (connexion toutes les 2D20 heures).
- Firewall système: 30.
- Confiance en un autre réseau/serveur/ordinateur: Aucune.
- Système d'exploitation: Mainframe10.
- Puissance: 10.
- Privilèges:
 - o Utilisateur: voir la configuration du Firewall, voir le trafic internet, vitesse de connexion...
 - o Super-utilisateur: bloquer des adresses, filtrer les entrées/sorties, mettre en marche ou arrêter le Firewall.

Stations de travail: 15 ordinateurs fonctionnent dans le centre d'Appel de l'Agence et sont utilisés par les standardistes.

- Cryptage du code d'accès: 20 (connexion toutes les 4D20 heures).
- Force du Firewall système: 35.
- Confiance en un autre réseau/serveur/ordinateur: aucune.
- Système d'exploitation: OpenCert.
- Puissance: 7.

7/ COMBAT.

En bref.

Chaque combat commence par la détermination de l'initiative. Chaque tour, chaque participant a droit à une action (par ordre d'initiative) à utiliser contre son adversaire et à une réaction pour se défendre contre les attaques dont il est victime. Il existe tout un tas d'actions et de réactions, toutes caractérisées par une difficulté, des caractéristiques dont elles dépendent et des résultats. De nombreux facteurs peuvent modifier la difficulté d'une action ou d'une réaction, comme les compétences, les propriétés d'une arme et l'environnement.

Fates Worse Than Death

Caractéristiques et combat.

AGI- Utilisée pour déterminer la vitesse et la précision d'une Action/Réaction.

PER- Utilisée dans les Action/Réaction nécessitant une bonne vision (ou n'importe quel autre sens) des choses et pour réagir aux mouvements brusques.

INT- Utilisée pour les Action/Réaction nécessitant des connaissances particulière (ex: savoir où frapper pour toucher un organe vital).

VIT- Pour les Action/Réaction nécessitant de la rapidité et un bon jeu de jambes.

FOR- Utilisée pour les Action/Réaction nécessitant de la force brute.

VOL- Utilisée pour les actions/Réactions nécessitant un bon sang froid (accepter de se prendre un coup infliger une contre attaque terrifiante...)

Initiative.

Au début d'un combat, chaque participant effectue un test de **PER+INT+1D20**. Le combattant qui obtient le résultat le plus élevé agit en premier, celui qui obtient le deuxième meilleur résultat agit en second... Le second tour conservera le même ordre, l'initiative doit être relancée à chaque fois que le combat est interrompu (ex: les combattant s'arrête pour tchatcher avant de recommencer à se filer).

Surprise- Le combattant qui décide d'attaquer en premier aura un bonus de +5 à +15 à son test d'initiative dépendant du degré de surprise de son attaque. Les personnages totalement surpris par une attaque perdent leur réaction du premier tour.

Un Tour de Combat.

Un tour de combat est une période de temps durant laquelle chaque participant peut tenter d'effectuer une action ou une réaction.

Convertir les actions et les réactions- Les personnages ne désirent pas toujours utiliser une action ou une seule réaction, ils peuvent avoir d'autres options :

- Attendre et utiliser leur action à la fin du tour.
- Transformer leur action en réaction supplémentaire (sans pénalité).
- Transformer leur réaction en action supplémentaire (malus, voir action simultanée).

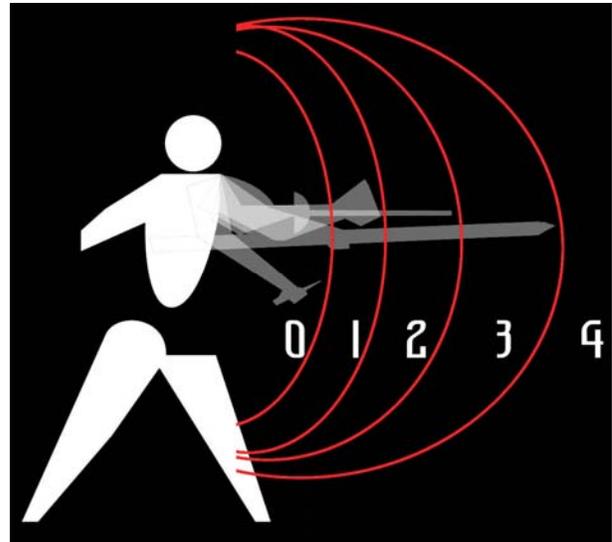
Portée.

Chaque arme (même les armes de mêlée) est définie par une portée. Elle définit la distance à laquelle il faut être de son adversaire pour espérer pouvoir le toucher avec son arme. Un sabre aura une portée de 1-2, ce qui signifie qu'à portée 0, vous êtes trop près et qu'à portée 3+, vous êtes trop loin pour l'utiliser. Sauter (voir actions libres) permet de modifier cette distance et ainsi de se mettre à portée ou hors de portée d'une arme.

- **Portée 0:** stylets, crans d'arrêt, papillons, morsures, griffures, portée minimale des pistolets.
- **Portée 1:** couteaux, coups de poing, coups de pied, épées courtes, portée nécessaire pour les actions « désarmer » et « attaques handicapantes ».
- **Portée 2:** épées longues, armes à chaînes, portée minimales pour les fusils et les mitrailleuses.

- **Portée 3:** armes d'hast, fouets, grands bâtons, lances...
- **Portée 4+:** armes à projectiles.

Pourquoi s'intéresser aux portées ? Primo, la notion de portée au corps à corps favorise les combattants utilisant des armes « longues ». Secundo, la portée favorisent le défenseur qui en reculant imposera à l'attaquant une action de mouvement lors de l'attaque.



Actions libres.

Les « actions libres » (noncombat action) sont utiles pendant le combat mais ne n'impliquent pas directement l'adversaire. Celui-ci ne peut donc pas réagir à de telles actions.

- **Dégainer.** Sortir son arme et se mettre en position de combat.
- **Viser.** Utiliser une arme de jet et suivre lentement les mouvements de son adversaire. Si le personnage retarde ainsi son tir sans perdre son adversaire de vue pendant un tour, il obtient un bonus de +4 à son test d'action.
- **Se relever.** Se mettre debout après une chute.
- **Sauter.** Se rapprocher ou s'éloigner de l'adversaire. Voir Portée.

Gérer un combat.

Une action de combat, c'est la tentative d'agir contre son adversaire pendant un tour de combat. Tout comme n'importe quelle autre action, celle-ci échoue si le résultat du personnage n'est pas supérieur ou égale au facteur de difficulté. Tous ces tests sont en opposition. Ainsi, si l'attaquant parvient à franchir son facteur de difficulté mais ne dépasse pas la marge de réussite du défenseur, son action est un échec.

Action/Réaction: exemple.

Action de l'attaquant: Attaque corps à corps
Réaction du défenseur: Esquive

L'attaquant déclare que sa première action consistera à frapper son adversaire. Le défenseur qu'il va tenter d'esquiver l'attaque.

Fates Worse Than Death

Caractéristiques de l'attaquant: FOR+AGI=23

Caractéristiques du défenseur: PER+AGI=30

Toutes les actions et les réactions font appel à des caractéristiques spécifiques. En l'occurrence, une attaque au corps à corps nécessite force et agilité, une esquive perception et agilité. Les combattants additionnent leurs caractéristiques.

Résultat du D20 de l'attaquant: 14

Résultat du D20 du défenseur: 5

Les attaquants additionnent le résultat du D20 à leurs caractéristiques. Ils ajoutent aussi leur bonus de compétence (s'ils disposent de la compétence adéquate) et d'éventuels modificateurs.

Test de l'attaquant vs. Facteur de difficulté: Total de 37 vs difficulté 25

Test du défenseur vs. Facteur de difficulté: Total de 35 vs difficulté 25

d'action au facteur de difficulté et calcule ensuite sa marge de réussite. Dans le cas présent, l'action et la réaction étaient affublées d'une même difficulté de 25. Comme on peut le voir, le combattant et le défenseur ont tous les deux réussi leur action ou réaction :

Marge de réussite de l'attaquant: 37-25=12

Marge de réussite du défenseur: 35-25=10

La marge de réussite représente le « niveau » de succès de l'action ou de la réaction entreprise. L'attaque et l'esquive étant deux actions opposées, dans cet exemple l'attaquant parvient à toucher le défenseur et à lui infliger les dégâts de son arme (sa marge de réussite est supérieure de 2).

Modificateurs.

D'innombrables facteurs peuvent modifier la difficulté d'une action ou d'une réaction lors d'un combat. Le MJ devra déterminer les bonus et les malus liés à chaque situation. Voilà les modificateurs les plus communs :

Chaque combattant compare le résultat total de son test

Viser	+4 à l'action	L'attaquant vise sa cible pendant un tout (voir actions libres)
Aveugle	-15 aux actions et réactions	Le combattant est totalement aveuglé ou il a perdu l'usage de ses deux yeux
Borgne	-7 aux actions et réactions	Le champ de vision du combattant est partiellement réduit
Rafales	-4 à l'action	Le tireur fait feu à plusieurs reprises (le maximum de tir possible est indiqué par la caractéristique cadence de tir de chaque arme). Si l'action est réussie, tous les tirs font mouche. Impossible avec armes de jet.
Action étendue	+5 à l'action	Le combattant se jette de tout son corps dans l'action (+5) mais sacrifie son équilibre (-10 à sa prochaine action ou réaction)
Arme improvisée	-8 à la plupart des actions et réactions	Voir armes improvisés pour plus de détail.
Penché	-10 aux actions et réactions	L'adversaire du personnage est trop bas (sous les genoux) ex: personnage sur un muret obligé de se pencher pour mettre des droites à des adversaires situés au pied du mur...
Véhiculé	-4 aux actions	La pénalité s'applique quand le véhicule/l'animal est en mouvement. Le malus s'applique aussi aux tireurs qui prendraient le personnage pour cible
Deux armes	-4 aux actions	L'attaquant se sert de deux armes simultanément. Si l'action est réussie, les deux armes infligent des dégâts
Couché	-8 aux actions et réactions	La difficulté pour tirer sur un personnage couché est augmentée de 8. Ce malus ne concerne évidemment pas les attaques avec les pieds ou l'action « piétiner »
Action Simultanée	-20 + VOL à l'action	Le personnage effectue une action à la place de sa réaction. L'action de l'attaquant et du défenseur sont simultanées et ne sont pas en opposition
Actions Réactions Divisées	-10 aux actions et aux réactions	Le combattant divise une action en deux actions ou une réaction en deux réactions. Le malus est appliqué aux deux actions/réactions. Les deux actions doivent être utilisées dans le même tour. Une des deux réactions peut être reportée au tour suivant
Action ciblée	-4 à l'action	Le combattant décide de localiser son action sur une partie du corps de son adversaire. Selon la partie du corps choisie, l'attaque fera plus ou de dommage et le MJ décidera si l'armure protège le défenseur
Combat aquatique	-8 aux actions et réactions	L'eau réduisant la vitesse des mouvements, les dégâts sont limités à 0.5 Bs ou 0.5 Ch. Sans la compétence natation, la vitesse des personnages est limitée à 1

Fates Worse Than Death

Actions de Combat

Ces actions peuvent être tentées par n'importe qui, même par un individu ne disposant d'aucune compétence ou prédisposition martiale. Les actions de combat réservées aux combattants entraînés sont décrites dans les compétences de combat au Chapitre 1.

-Tir de barrage.

- **But:** Arroser toute une zone avec des balles ou d'autres projectiles.
- **Test:** INT+nombre de balles tirées+1D20 vs.25+3/mètre (exemple arroser une porte de 2 m² équivaut à une difficulté de 25 +6 = 31)
- **Armes:** N'importe quelle arme pouvant tirer plus d'une fois par action.
- **Note :**
 - Les victimes prises dans l'aire d'attaque réagissent séparément.
 - C'est la seule action à ne pas prendre en compte les malus d'aveuglement, il n'est pas nécessaire de voir la zone à arroser. Les distances sont prises en compte pour les armes à projectile.
 - Lorsque cette action est déclarée, le joueur annonce la taille de la zone qu'il arrose et effectue, en cas de succès, un nouveau test pour chaque personnage à découvert présent dans la zone.
 - Chaque victime touchée subira les dommages d'un seul projectile.

-Attaque Aveuglante (aveugler).

- **But:** Blesser les yeux de l'adversaire pour l'aveugler.
- **Test:** INT+AGI+1D20 vs.30
- **Armes:** N'importe quel objet pouvant endommager les yeux, le visage ; n'importe quelle substance pouvant aveugler l'adversaire (sang, sable, gels ou sprays lacrymogènes...)
- **Note :**
 - La plupart des armes aveugle partiellement l'adversaire (un clou ne crève qu'un œil, du sable va partiellement gêner la vue de la victime).
 - Certaines armes aveuglent l'adversaire totalement sur une attaque réussie. C'est le cas des bombes et des gaz lacrymogènes). Voir le chapitre armes improvisées pour plus de détails (Ndt: en espérant que je l'ai déjà traduit...)

-Attaque handicapante (handicaper).

- **But:** Blesser un membre et le rendre inutilisable.
- **Test:** FOR+INT+1D20 vs. 30.
- **Armes:** N'importe quel objet pouvant couper les tendons, casser des os, déboîter les articulations et être capable d'infliger au moins 0.5 point de dommage sur une attaque normale)
- **Note :**
 - Une attaque réussie blesse un seul membre.
 - L'adversaire peut continuer d'agir avec une seule jambe valide, sa vitesse est réduite à 1, il souffre d'un malus de -7 à toutes ses actions et réactions, et effectuera ses tests

d'équilibre (sauvegarde) avec un malus de -20.

-Désarmer.

- **But:** Faire lâcher l'arme à son adversaire.
- **Test:** FOR+AGI+1D20 vs. 30
- **Armes:** Pieds, poings, n'importe quoi pouvant exercer une torsion ou faire mal à la main de l'adversaire.
- **Note :**
 - Cette action est généralement utilisée pour frapper la main de l'adversaire, mais l'attaque peut aussi être dirigée contre l'arme.
 - La victime peut résister en effectuant un test de force en opposition (FOR+1D20 vs. 20) en réaction.

-Prise.

- **But:** Immobiliser un membre ou une arme.
- **Test:** FOR+AGI+1D20 vs. 25
- **Armes:** Mains, n'importe quel objet pouvant agripper.
- **Note :**
 - Une fois la prise réussie, celle-ci est maintenue jusqu'à ce que la victime parvienne à se dégager en réussissant une action de FOR en opposition. Une attaque étourdissante (étourdir) réussie contre le personnage effectuant la prise libère la victime. La victime ne peut tenter aucune action ou réaction nécessitant l'usage du bras ou de l'arme immobilisé.

-Prise de soumission (clef).

- **But:** Immobiliser un membre, la victime va souffrir si elle effectue le moindre mouvement.
- **Test:** FOR+INT+1D20 vs. 35
- **Armes:** Mains.
- **Note :**
 - Si l'attaque est réussie, le membre est immédiatement pris et tordu. La victime doit réussir un test de sauvegarde contre la douleur (VOL+1D20 vs.20) pour effectuer le moindre mouvement.
 - Le bras de la victime resté libre peut être utilisé mais il s'agit généralement du bras opposé à l'adversaire.

-Prise (étranglement).

- **But:** Empêcher le sang et l'air d'alimenter le cerveau en écrasant le coup de l'adversaire.
- **Test:** FOR+AGI+1D20 vs.25
- **Armes:** Les mains, n'importe quoi pouvant être enroulé autour du cou de la victime, un objet dur pouvant écraser le cou sur une surface stable.
- **Note :**
 - La victime peut se libérer de la prise grâce à une action de force en opposition ou une attaque étourdissante (étourdir) réussie.
 - Pendant l'étranglement, la victime perd un point de sang (SNG) par tour. Si la victime se libère avant d'y passer, elle récupère un point de sang (SNG) par tour.
 - Les deux mains de la victime sont libres pendant l'étranglement.

Fates Worse Than Death

-Prise de catch.

- **But:** Utiliser plusieurs membres afin d'immobiliser la victime.
- **Test:** FOR+INT+1D20 vs 30
- **Armes:** Mains
- **Note:**
 - Le but est qu'il soit plus facile à l'attaquant d'immobiliser qu'au défenseur de se dégager. Ainsi, pour se libérer, la victime devra effectuer une action de force difficile (30) en opposition avec l'attaquant qui devra quant à lui réussir un test de force facile (10).
 - Un membre pour un membre: l'attaquant utilisera ses deux bras pour immobiliser le bras et la jambe de son adversaire.

-Repousser, éloigner.

- **But:** Blessier et faire reculer l'adversaire.
- **Test:** FOR+AGI+1D20 vs. 25
- **Armes:** N'importe quel objet pouvant occasionner au moins 2 points de chocs ☹.
- **Note:**
 - La victime encaisse 1 point de choc et se retrouve repousser d'une portée par point de marge de réussite de l'attaquant.
 - Même si les dommages sont absorbés par l'armure, l'adversaire est quand même repoussé.
 - La victime doit réussir un test d'équilibre (AGI+1D20 vs. 20) pour ne pas chuter.

-Balayer, emmener au sol.

- **But:** Faire tomber l'adversaire.
- **Test:** FOR+AGI+1D20 vs. 30.
- **Armes:** N'importe quoi pouvant faucher les jambes la victime ou pouvant la pousser avec assez de force pour qu'elle chute.
- **Note:**
 - En cas de réussite, la victime se retrouve au sol sans pouvoir effectuer le moindre test d'équilibre. Voir ci-dessus pour les modificateurs subis par un personnage au sol.

-Assommer.

- **But:** Faire sombrer la victime dans l'inconscience.
- **Test:** FOR+AGI+1D20 vs.30
- **Armes:** N'importe quel objet pouvant occasionner de sérieux dommages de type choc.
- **Note :**
 - En cas de réussite, la victime doit effectuer un test de sauvegarde contre l'inconscience en opposition (VOL+END+1D20 vs. 20) Si elle échoue, elle tombe au sol inconsciente pour un nombre de tour égal à la marge de réussite de l'attaquant.
 - Pour chaque attaque de ce type, il y a un risque que la victime encoure de sérieuses lésions cérébrales si l'attaquant le désire. Généralement, si la marge de réussite de l'attaquant est supérieure ou égale à 10, la victime subit une perte de 1D6 points de sang (SNG).

-Etourdir.

- **But:** Etourdir la victime en lui assénant une attaque particulièrement douloureuse.
- **Test:** INT+AGI+1D20 vs. 25.
- **Armes:** N'importe quel objet pouvant occasionner des points de dommages de type blessure ou choc, ou pouvant faire mal à l'adversaire d'une façon ou d'une autre.
- **Note :**
 - Si l'attaque est réussie, la victime doit réussir un test de sauvegarde contre l'étourdissement (difficulté 20). Si elle échoue (marge d'échec entre -1 et -10) elle perd sa prochaine action. Si sa marge d'échec est supérieure à 10, elle perd sa prochaine action ET sa prochaine réaction.

-Taillader.

- **But:** Blessier la victime, lui faire très mal, la défigurer grâce à une attaque visant le visage ou une autre zone sensible.
- **Test:** INT+AGI+1D20 vs. 25.
- **Armes:** N'importe quoi pouvant couper ou entailler.
- **Note:**
 - L'attaque occasionne 0.5 point de blessure. La victime doit effectuer un test de sauvegarde contre la douleur (VOL+1D20 vs.20) ou subir un malus de -1 pour chaque point de marge de réussite de l'attaquant.



Fates Worse Than Death

-Tabasser (piétiner).

- **But:** Multiplier les dommages par 2 en attaquant une victime au sol.
- **Test:** VIT+FOR+1D20 vs. 25.
- **Armes:** Pieds.
- **Note :**
 - La victime doit être maximum à la hauteur des genoux de l'attaquant.
 - Puisque l'attaquant se sert de tout son poids pour piétiner la victime, les dommages des coups de pieds sont multipliés par 2.

-Frapper.

- **But:** Blessier la victime.
- **Test:** FOR+AGI+1D20 vs. 25.
- **Armes:** Toute arme de corps à corps occasionnant des dommages de type choc © ou blessure (bs).
- **Note:**
 - En cas de réussite, l'attaque occasionne les dommages normaux indiqués dans la description de l'arme.

-Tirer.

- **But:** Blessier la cible.
- **Test:** INT+AGI+1D20 -1 par modificateur de portée vs. 25.
- **Armes:** Toute arme à distance.
- **Note:**
 - Pour chaque modificateur de portée (indiqué dans la description de l'arme), l'attaquant subit un malus de -1 à son test.

-Tacler, plaquage.

- **But:** Se jeter sur l'adversaire, l'attaquant et le défenseur finissent à terre.
- **Test:** VIT+AGI+1D20 vs. 20.
- **Armes:** Le corps de l'attaquant.
- **Note :**
 - Si le plaquage est réussi, le défenseur doit effectuer un test d'équilibre en opposition pour ne pas tomber au sol.
 - Un plaquage ne fait pas de dommage.

-Attaque vitale (lames).

- **But:** Se servir d'une lames pour atteindre et blesser un organe vital.
- **Test:** INT+AGI+1D20 vs. 35.
- **Armes:** N'importe quelle arme occasionnant des dommages de type blessure (bs).
- **Note :**
 - Les dommages de type blessure (bs) traversant l'armure sont doublés.
 - Les dommages de type choc © ne sont pas doublés.
 - Cette attaque vise les parties du corps où une arme tranchante/perforante occasionne le plus de dommages (cou, cœur, artères...)

-Attaque vitale (masses).

- **But:** Se servir d'une arme de type masse pour faire le plus de dégâts possibles.
- **Test:** INT+FOR+1D20 vs. 40.
- **Armes:** N'importe quelle arme occasionnant des dommages de type choc ©.
- **Note :**
 - Les dommages de type choc pénétrants

l'armure sont doublés.

- Les dommages de type blessure ne sont pas doublés.
- Cette attaque vise les parties les plus sensibles de l'anatomie (nuque, tempe, colonne vertébrale...)

-Mouliner, attaquer à l'arrache, frappe facile.

- **But:** Frapper des parties du corps exposées, faciles à atteindre mais pas vitales.
- **Test:** INT+AGI+1D20 vs.20.
- **Armes:** Tout objet pouvant occasionner des dommages.
- **Note :**
 - Cette attaque cible des parties exposées mais pas vitales, comme les cuisses, les avant bras...
 - Les dommages traversant l'armure sont divisés par 2.

Réactions.

-Esquive.

- **But:** S'écarter de la trajectoire d'une arme.
- **Test:** PER+AGI+1D20 vs. 25.
 - Après une esquive réussie, le défenseur est toujours à la même place.

-Entraver.

- **But:** Stopper et bloquer une arme.
- **Test:** INT+FOR+1D20 vs. 35.
 - Nécessite l'usage d'un objet ou d'une arme pouvant stopper et entraver une arme (une chaîne, un trident, un blouson...)
 - En cas de réussite, l'attaque est bloquée, l'attaquant doit consacrer une action pour délivrer son arme.

-Flip.

- **But:** Esquiver une attaque et faire chuter l'adversaire.
- **Test:** AGI+FOR+1D20 vs. 35.
 - Nécessite que l'attaquant se jette sur le personnage avec ses poings ou une arme blanche. Celui-ci doit être assez proche pour effectuer son flip, s'est à dire se servir du poids de son adversaire pour le faire passer par-dessus ses épaules.
 - En cas de réussite, l'attaquant se retrouve projeté au sol sans test de sauvegarde.

-Se jeter au sol.

- **But:** Se jeter à plat ventre pour éviter un projectile.
- **Test:** PER+AGI+1D20 vs. 20.
 - Peu importe le résultat, le personnage finit à plat ventre sur le sol, en plus ou moins bon état.

-Sauter.

- **But:** S'éloigner de l'adversaire, se mettre hors de portée.
- **Test:** VIT+AGI+1D20 vs. 25.
 - Contrairement à "l'action libre" sauter, il s'agit

Fates Worse Than Death

- ici d'une réaction à une attaque spécifique.
- Le personnage doit d'abord déterminer de combien de cran de portée il souhaite s'éloigner.
- +10 à la difficulté de la réaction pour chaque portée en plus de la première.
- Si le défenseur réussit sa réaction mais ne parvient pas à faire plus que la marge de réussite de l'attaquant, il parvient à s'éloigner mais est touché par son adversaire.

-Défense mentale.

- But:** Résister à une tentative d'intrusion psychique.
- Test:** VOL+1D20 vs. 20.
 - C'est le seul moyen de se prévenir d'une attaque mentale.

-Parade.

- But:** Bloquer l'arme de l'attaquant.
- Test:** FOR+AGI+1D20 vs. 25.
 - Personnage doit bien déclarer quelle attaque il souhaite bloquer et surtout avec quoi. En bref, parer un coup de hache avec son avant bras n'est pas forcément une très bonne idée, même si l'attaque occasionnera sans doute un peu moins de dégâts (selon le bon vouloir du MJ).

En Bref :

Actions- Chaque personnage a droit à une action par tour. Ils utilisent leur action dans un ordre imposé par leur initiative. Une action peut être transformée en réaction sans modificateur. Les personnages peuvent attendre la fin du tour pour utiliser leur action.

Réactions- Chaque personnage a droit à une réaction par tour. Un personnage ne peut utiliser une réaction que lorsqu'il est la cible d'une attaque ou d'une action. Il est possible de transformer la réaction en action au prix d'un malus de +20-VOL à la difficulté de l'action. Si un personnage n'est pas prêt au combat (surprise) il n'a aucune réaction.

Armes à projectile.

Portée- Lorsqu'un personnage tente une action avec une arme à projectile, il doit prendre en compte la portée à laquelle se trouve sa cible. Chaque arme est définie par une caractéristique de portée. Cette portée ne correspond pas à la portée maximale mais plutôt à des seuils de portée fonctionnelle qui augmenteront la difficulté chaque fois qu'ils seront franchis. Ce n'est pas clair ? Pas de souci vous comprendrez mieux avec l'exemple: une arme a une portée de 1m50. Si la cible se trouve à 9m, la difficulté du tir sera augmentée de +6 (9/1,5). Pour chaque seuil de portée franchi la difficulté augmente de 1.

Couverture- Un personnage se jetant à plat ventre est très difficile à atteindre avec une arme à projectile (-8 au résultat du test). N'importe quel type d'abri peut faire subir un malus au tireur qui dépend de la couverture qu'il offre à la cible. Traitez les comme des armures:

partiellement à couvert derrière un arbre sera associé à une couverture (AR) de 5, l'arbre offrira une protection de 15 choc/blessure.

Combattre les Monstres.

Machines/Robots- Les adversaires de ce type ne disposent pas des caractéristiques Corps, Sang ou Incapacité. Chaque robot dispose à la place d'un certain nombre de points de structure. Une fois que ces points de structure à 0, considérez mes machines comme H.S.

Taille	Malus / Bonus
Abeille	-20
Rat	-10
Chat	-5
Humain	0
Cheval	+5
Eléphant	+10
Maison	+20

Taille- Les machines et les animaux gigantesques ou minuscules sont logiquement plus faciles ou plus difficiles à atteindre selon leur taille.

Attaques Spéciales- La physiologie de la créature doit être prise en compte durant le combat. Ainsi, une attaque aveuglante ne sera d'aucune utilité contre une créature aveugle, un rhinocéros ne sera pas vraiment inquiété si un personnage est assez stupide pour tenter de l'assommer. Dans le même ordre d'idée, une attaque vitale contre un robot sera impossible sans les compétences mécaniques nécessaires.

Essaims. Un essaim est considéré en termes de jeu comme un groupe de petits animaux attaquant les personnages en nombre mais traités comme un seul adversaire. On ne peut pas parer ou esquiver un essaim, la seule solution pour éviter de combattre est de courir, très vite.

Une armure peut protéger efficacement un personnage contre un essaim. Les parties protégées ne peuvent être attaquées par l'essaim. Pour déterminer le pourcentage de créatures pouvant attaquer le personnage, on divise le niveau de protection (AR) par 20. Un personnage ayant un niveau de protection de 10 subira les attaques de la moitié de l'essaim (10/2=1/2). Un autre ayant un niveau de protection de 5 subira quant à lui les attaques des ¼ de l'essaim.

Les essaims n'esquivent presque jamais les attaques et sont plus susceptibles d'effectuer une attaque simultanée comme manœuvre de défense (sans malus). Par commodité, considérez que chaque créature réussit son attaque. Les personnages quant à eux peuvent tuer plus d'une créature à chaque attaque selon les armes qu'ils utilisent.

Difficulté Spécifiques des Armes.

Les difficultés appliquées aux actions décrites précédemment ne prennent pas en compte le fait que certaines armes particulières aient été conçues pour rendre des actions et réactions plus faciles à réaliser. Dans la description des armes certaines actions et réactions spéciales sont associées à des malus/bonus :

- Très facile (-8 difficulté)
- Facile (-4 difficulté)

Fates Worse Than Death

Difficile (+4 difficulté)
Très difficile (+8 difficulté)

Armes Improvisées.

De simples objets peuvent être utilisés comme des armes, mais étant donné qu'ils n'ont pas été conçus dans ce but, ils sont plus difficiles à manier que des armes plus conventionnelles. Ces armes improvisées se brisent généralement dès la première attaque.

Armes de taille. Un objet disposant d'un bord tranchant et assez solide pour couper la chair inflige 1 Bs (point de blessure). Le personnage subira un malus de -8 à toutes ses actions sauf « étourdir », « aveugler » et « taillader ».

Armes d'estoc. N'importe quel objet ou outil disposant d'une pointe aiguisée assez dur pour percer la peau inflige 0.5 Bs. Le personnage subira un malus de -8 à toutes ses actions sauf « aveugler », « étourdir » et « attaque vitale ».

Masses. Un objet lourd ayant une bonne prise en main peut infliger entre 1 et 3 C (points de choc). Une fois de plus, le personnage subira un malus de -8 à toutes ses actions exceptées « frapper » et « étourdir ».

Objets lancés. N'importe quel objet disposant d'une poignée ou d'une bonne prise en main et assez lourd peut être lancé contre un adversaire. Si un attaquant lance un objet à bout portant, l'objet est considéré comme lancé d'une distance de 0. Sinon on applique les règles normales de portées en se référant à ce petit tableau.

Poids	Portée Utile	Dommages
0.5 – 1 Kg	1 m.	0.5
1 – 3 Kg	1 m.	1
3 – 5 Kg	50 cm	2
5 – 10 Kg	30 cm	3
10 – 20 Kg	15 cm	4
20 – X Kg	15 cm	1/20 Kg

: FOR + AGI vs. Difficulté 25 + modificateur de portée.

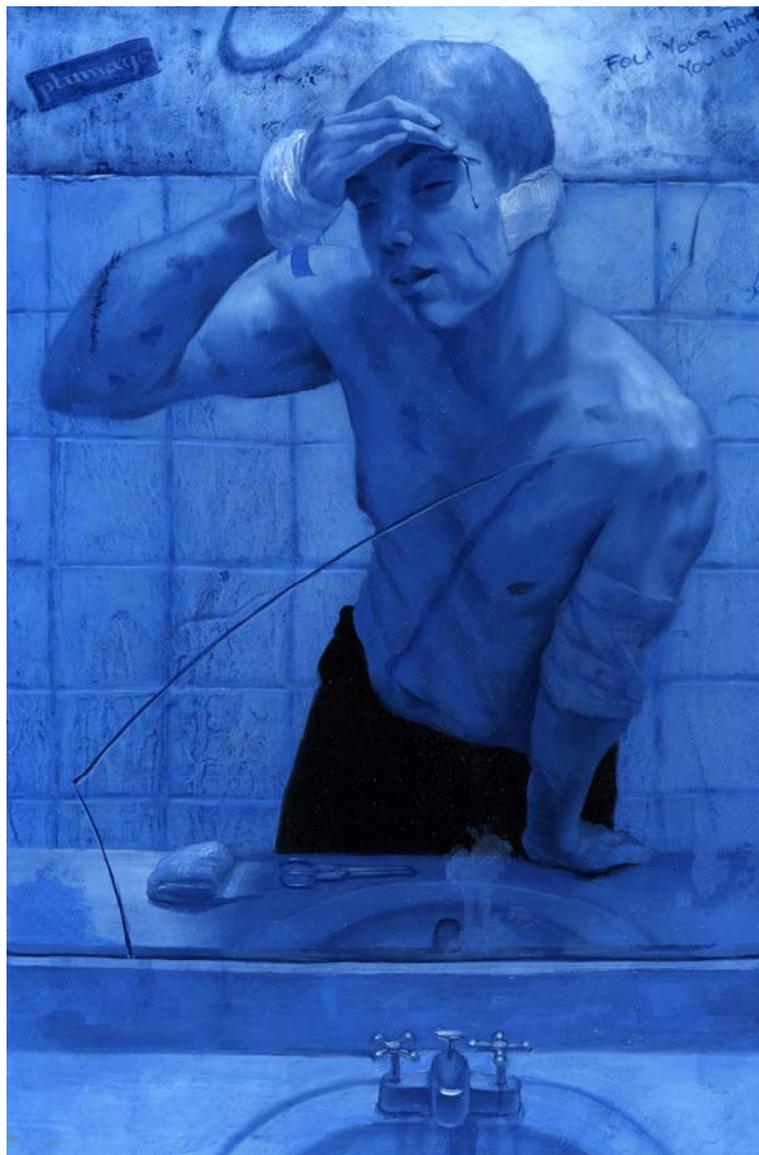
Substances aveuglantes. N'importe quelle substance pouvant être envoyée dans les yeux de l'adversaire. Le personnage peut tenter l'action « aveugler » avec une de ces substances sans malus. Elles peuvent lancer jusqu'à une portée de 2 mètres. Ces substances peuvent être contrées en fermant simplement les yeux (esquive très facile difficulté 10). Une attaque réussie aveuglera totalement l'opposant (-15 action / réaction) pour un laps de temps dépendant de la causticité de la substance. Les substances les plus dangereuses (comme l'eau de javel) aveugleront la victime mais seront aussi considérées comme des attaques étourdissantes.

Après la bataille

Dès la fin d'un combat, les survivants auront pour la plupart besoin de soins urgents. Dans le meilleur des cas, ils auront accès un personnage disposant de la compétence Médecine d'Urgence et de matériel propre qui pourra immédiatement traiter leurs blessures. Compétences et matériel propre annuleront les effets suivants alors que des soins de mauvaise qualité et équipement insalubre atténueront seulement leur gravité.

Hémorragies. Pour chaque point de blessure (Bs) reçu, un personnage perdra 0.5 point de sang (SNG) toutes les 15 minutes jusqu'à ce que la blessure soit refermée, cautérisée...

Douleur. Lorsque l'endorphine produite par l'organisme en situation d'urgence se dissipe, le personnage subira les douleurs de toutes ses blessures. Il devra réussir un test de sauvegarde contre la douleur difficulté 5/point de dommage encaissé.



Fates Worse Than Death

Infections. A moins qu'une blessure ne soit rapidement désinfectée, un personnage blessé risque d'attraper une grave infection dans l'environnement pourri de Manhattan. Le personnage doit réussir un test de sauvegarde contre les infections difficulté 10/point de blessure encaissé (max. 30). Notez que les dommages de type feu et lié à l'utilisation d'armes sales et/ou rouillée augmentent la difficulté du test. Si le personnage rate le test de contraction d'une infection, il subit les effets décrits plus haut dans le chapitre consacré aux infections et aux maladies: Indice de progression 20 ; vitesse de progression 12 heures, traitements antibiotiques, symptômes: pour chaque échec, fièvre (-10 aux tests de sauvegarde contre la chaleur), vomissements (10), fatigue (-5 FOR et VIT) et 1 point de blessure.

Combat: Exemple Simple.

Rusty et Juanita décident de se filer pour une histoire de fric.

Rusty: PER 12, AGI 8, INT 10, VIT 14, FOR 7, VOL 7, SNG 3, CPS 5, INC 4. Pas de compétence de combat. Il se sert d'un couteau de chasse (portée 0-1, dommages 2.5 Bs) et n'a pas d'armure.

Juanita: PER 8, AGI 10, INT 13, VIT 16, FOR 4, VOL 8, SNG 4, CPS 4, INC 4. Kickboxing (2) (+8 attaque facile, parade, repousser / projection, + 4 coups de pied). Pas d'arme. Ses coups de pieds font 1.5 C. Pas d'armure.

MJ- Détermination de l'initiative.

Rusty- INT (10) + PER (12) + 1D20 (6) = 28.

Juanita- INT (13) + PER (8) + 1D20 (2) = 23.

MJ- Rusty, tu obtiens l'initiative. Que fais-tu ?

Rusty- Je vais diviser mon action. Je me rapproche pour pouvoir l'atteindre avec ma lame à la portée 1 et j'essaie de la suriner.

MJ- Juanita, tu réagis ?

Juanita- Je tente de l'esquiver.

MJ- Ok, faites vos jets. Rusty, n'oublie pas qu'en divisant ton action tu subis un malus de -10 à tes deux actions. Le saut est une réussite automatique mais tu fera ton test pour toucher à -10.

Rusty- FOR (14) + AGI (8) -10 (action divisée) + 1D20 (15) = 27 vs. 25. Je la plante avec une marge de 2 succès, ça sent le sapin pour toi Chiquita.

Juanita- PER (8) + AGI (10) + 1D20 (8) = 26 vs. 25. Merde ! Juste 1 succès.

MJ- Aie, le couteau vient de te faire perdre un bourrelet et t'occasionne 2.5 point de blessure (bs) que tu retires de ta réserve de sang. Une entaille sanglante de 8 centimètres balafre ton flanc gauche. Quelle est ton action.

Juanita- Je vais lui botter le cul. J'essaie de le frapper en lui assénant un bon vieux high kick.

Rusty- Je vais parer avec mes bras.

MJ- Ok, à vous !

Juanita- FOR (4) + AGI (10) + Compétence (4) + 1D20 (15) vs. 25. 8 succès.

Rusty- FOR (14) + AGI (8) + 1D20 (15) vs. 25. Héhé 12 succès tu l'as dans l'os.

MJ- Ok Rusty, tu pars l'attaque de Juanita sans difficulté. Quelle sera ta prochaine action ?

Rusty- Je vais l'attaquer avec mon couteau cette truie.

MJ- Ok, Juanita, ta réaction ?

Juanita- heu... je pare avec ma jambe !

MJ- Juanita, tu réalises que si tu pares un couteau avec ta jambe, tu seras blessée dans tous les cas ! Tu perdras des points de sang et ta jambe sera peut être même fichue...

Juanita- Peut être mais ça sera moins grave que de me manger un coup de couteau dans le bide pas vrai !?

MJ- Mouais, ce n'est pas faux. Vas-y...

Rusty- FOR (14) + AGI (8) + 1D20 (6) vs. 25. 3 succès.

Juanita- FOR (4) + AGI (10) + 1D20 (16) vs. 25. 5 succès.

MJ- Ok tu dévies la lame avec ta jambe mais ta cuisse est sacrément entaillée. Tu prends...0.5 point de blessure.

Juanita- Je n'ai plus qu'un point de sang...

MJ- Juanita, à toi de jouer.

Juanita- Je vais lui faire un balayage.

Rusty- Je la laisse faire mais j'enchaîne direct avec attaque simultanée.

MJ- A vos dés !

Juanita- FOR (14) + AGI (8) + 1D20 (10) vs. 30. 2 succès.

Rusty- FOR (14) + AGI (8) + 1D20 (8) vs 25. 5 succès.

MJ- Juanita, tu encaisses à nouveau 2.5 point de blessure. Rusty, tu tombes lourdement sur le sol.

Juanita- Je n'ai plus de point de sang (SNG), je tombe à 2.5 en incapacité (INC).

MJ- Tu es désormais mortellement blessée. Tu vas perdre 1 point d'endurance par tour. Rusty, Qu'est ce

Fates Worse Than Death

que tu fais.

Rusty- Je me relève.

Juanita- Pendant qu'il se remet debout, j'en profite pour fuir le plus vite et le plus loin possible... Tant que j'en ai encore la force...

Combat: un exemple plus compliqué.

Raul et Tyra contre Hammerhead et Ying.

Raul:

Caractéristiques: PER 14, AGI 6, END 4, INT 16, VIT 9, FOR 3, VOL 15, 5 SNG, 3 CPS, 4 INC.

Compétences: aucune compétence de combat.

Armes: Tech Sword (portée 1-2, dmg 6 bs, Perce-Armure 8, attaquer dif facile, attaque vitale dif facile), Bouclier Anti-émeute (Parade +10)

Armure: Aucune.

Tyra:

Caractéristiques: PER 17, AGI 12 (malus de l'armure pris en compte), END 7, INT 6, VIT 12, FOR 8, VOL 12, 3 SNG, 4 CPS, 3 INC.

Compétences: Combat de rue (1) (+4 en étourdir, +4 attaque simultanée, +4 handicaper)

Armes: Lance (portée 2, dmg 2.5 bs, attaquer dif difficile) dont la pointe est recouverte du poison pour lames vendu au marché noir (1 tour après avoir été blessé, 1 bs par tour pendant 6 tours, vomissements 20, choc anaphylactique 20, engourdissement +7 aux tests de sauvegarde contre la douleur, -7 aux tests de perception tactile, vision floue -7 action et réaction et perception visuelle).

Armures: armure de détrit (AGI -4, IP 8, PR 5 bs 4 c).

Hammerhead:

Caractéristiques: PER 6, AGI 10, END 13, INT 7, VIT 13, FOR 17, VOL 14, 2 SNG, 4 CPS, 6 INC.

Compétences: Que dalle.

Armes: schlass improvisé (1 bs, -8 à chaque action sauf étourdir, aveugler, taillader).

Armure: Nanopadded Armor (IP 10, PR 7 bs 2c) et Armure de Nano-maillles (IP 7, PR 3 bs, 1c).

Ying:

Caractéristiques: PER 6, AGI 14, END 8, INT 12, VIT 5, FOR 7, VOL 18, 4 SNG, 4 CPS, 4 INC.

Compétences: Couteaux de lance 3 (+6 initiative, +12 attaquer, +8 attaque vitale, +4 aveugler, pas de malus pour viser).

Armes: 5 dagues de lancé (portée utile 50 cm, portée maximum 6 mètres, dmg 2 bs).

Armure: peau de zob.

Situation:

Tout le monde se trouve dans une ruelle, Raul et Tyra sont d'un côté, Hammerhead et Ying de l'autre, à 5 mètres de distance.

Initiative:

Ying (grâce au +6 en initiative lié à sa compétence) obtient 34, Raul 32, Tyra 26 et Hammerhead 23.

Tour 1: Action de Ying.

Ying déclare qu'il lance une de ses dagues sur Tyra (attaque). Tyra réagit en ignorant l'attaque de Ying et lui fonce dessus. Ying obtient AGI 14 + INT 12 + compétence 12 (attaque) -10 (cible à 5 mètres) + 1D20 (5) vs. 25 soit 8 succès. Ce n'est pas suffisant pour éviter l'armure de Tyra (IP 8) et tous les dommages de la dague sont absorbés. Etant donné qu'elle a foncé sur Ying, elle se retrouve à portée 2 de ses adversaires.

Tour 1: Action de Raul.

Raul décide suspendre son action. Il préfère attendre et voir ce que va faire Hammerhead.

Tour 1: Action de Tyra.

Tyra déclare qu'elle va tenter d'étourdir Ying avec sa lance empoisonnée. Ying annonce qu'il va tenter un saut en arrière d'une portée pour éviter l'attaque. Tyra lance FOR 8 + AGI 12 + 4 (compétence) + 1D20 vs. 25. Sa marge de réussite est de 8. Ying lance VIT 5 + AGI 14 + 1D20 vs. 25 et obtient seulement 2 réussites. Il est touché en plein vol par Tyra et doit effectuer un test de sauvegarde contre la douleur. Il lance VOL 18 + 1D20 vs. 20 et obtient 11 réussites. Puisque la marge de réussite de son test de sauvegarde est supérieure à celle de Tyra, il conserve sa prochaine action et se retrouve en plus hors de portée du bâton empoisonné (portée 3). Toutefois, la pointe de la lance de Tyra a légèrement blessé Ying qui subira les effets du poison le tour suivant.

Tour 1: Action de Hammerhead.

Il décide de diviser son action en un saut (pour arriver à porter de Raul) et une attaque étourdissante. Raul réagit en tentant une esquive. Hammerhead lance INT 7 + AGI 10 -10 (action divisée) + 1 D20 vs. 25 et obtient 1 réussite. Raul lance PER 14 + AGI 6 + 1D20 vs. 25 et échoue lamentablement. Raul doit effectuer un test de sauvegarde contre la douleur, soit VOL 15 + 1D20 vs. 20. Il échoue à nouveau et perd ainsi sa prochaine action.

Fin du tour.

Puisque tout le monde a participé au combat, tous les personnages perdent 1 point de leur réserve d'endurance (Raul 3, Tyra 6, Hammerhead 12 et Ying 7). Au début du nouveau tour, Ying subit les effets du poison. Il encaisse automatiquement un point de blessure, doit effectuer un test de sauvegarde contre le vomissement (il lance VOL 18 + 1D20 vs. 20 et réussit), un autre contre le choc (END 7 + 1D20 vs. 20, encore une réussite), et il obtient les modificateurs suivants: +7 aux tests de sauvegarde contre la douleur, -7 aux tests de perception visuelle et tactile et -7 à toutes ses futures actions et réactions.

Tour 2: Action de Ying.

Ying déclare qu'il va tenter une attaque contre Tyra avec une de ses dagues. La réaction de Tyra sera une esquive. Ying lance INT 12 + AGI 14 + 12 (compétence) -4 (il est à 2 mètres) -7 (effets du poison) + 1D20 vs. 25. Il obtient 10 réussites. De son côté, Tyra lance PER 13 + AGI 12 + 1D20 vs. 25. Sa marge de réussite est de 2. Ying touche Tyra de plein fouet, la lame traverse totalement l'armure (ou touche une partie non protégée au choix du MJ) et occasionne les dommages

Fates Worse Than Death

maximums. Tyra perd donc 4 points de blessure, elle se retrouve avec 0 point de sang et 2 points d'incapacité, mortellement blessé.

Tour 2: Action de Raul.

Raul déclare qu'il va effectuer une action étendue contre Hammerhead avec sa technolame. Hammerhead décide qu'il va contre-attaquer simultanément avec une manœuvre de désarmement destinée à enlever l'arme des mains de Raul. Raul lance FOR 3 + AGI 6 + 4 (difficulté de l'arme) + 5 (action étendue) + 1D20 vs. 25. Il obtient 4 réussites. Hammer lance INT 7 + AGI 10 + VOL 14 (action simultanée) + 1D20 vs. 25 + 20 (action simultanée). Il échoue. Raul réussit son action mais son attaque ne passe aucune des armures d'Hammer. Le sabre de Raul étant considéré comme perce-armure 8 (comme s'il faisait 8 points dommage bs), les armures d'Hammer offrant une protection totale de 5 bs (2 bs + 3 bs), Hammer subit 3 bs. Il a 2 point de sang dans sa réserve, il se retrouve donc à 0 point de sang et 5 points d'incapacité. Comme Tyra, il est mortellement blessé et perdra chaque tour un point de sa réserve d'endurance.

Tour 2: Action de Tyra.

Tyra est hors de portée. Elle décide donc de diviser son action pour se rapprocher de Ying et de tenter une attaque facile et étendue contre lui. Ying va une fois de plus sauter en arrière pour éviter l'attaque et rester hors de portée. Tyra lance INT 6 + AGI 14 + 5 (action étendue) - 10 (action divisée) + 1D20 vs. 20. Elle obtient 7 réussites. Ying lance VIT 5 + AGI 14 - 7 (poison) + 1D20 vs. 25. Il échoue et subit la moitié des dommages de la lance (attaque facile) soit 1 point de blessure, mais absorbe une nouvelle dose de poison. Au prochain tour, il subira les effets du poison multipliés par 2...

Tour 2: Action d'Hammerhead.

Hammer va tenter à nouveau de désarmer Raul. Raul déclare qu'il va tenter d'attaquer Hammer simultanément. Hammer lance INT 7 + AGI 10 + 1D20 vs. 25 et obtient 3 réussites. Raul lance FOR 3 + AGI 6 + VOL 15 (action simultanée) - 10 (cette action succède à une action étendue) + 1D20 vs. 25 + 20 (action simultanée). Il rate son test. Hammer fait lâcher le techno sabre à Raul.

Fin du tour 2.

Tout le monde perd à nouveau 1 point de sa réserve d'END. Hammer et Tyra perdent un point d'endurance de plus car ils sont à 0 SNG. Raul dispose encore de 2 points, Tyra de 4, Hammerhead 10. Ying subit les effets de 2 doses de poison, il encaisse 2 points de blessure, et se retrouve à 0 SNG. Il doit effectuer un test de sauvegarde contre les vomissements difficulté 40 et échoue ; il passera le tour suivant à vomir. Son test de sauvegarde contre le choc est lui aussi loupé, ses caractéristiques sont divisées par 2. Il subit les malus suivants: - 14 à toutes ses actions et réactions, et à tous ses tests de perception tactile et visuelle...

Tour 3: Action de Ying.

Ying déclare qu'il va tenter de tacler Tyra. Celle-ci, en voyant qu'il était déjà foutu, décide de l'ignorer et annonce qu'elle va s'approcher à portée de Hammerhead. Ying subit les malus du vomissement (-20) et de l'aveuglement (-14). Il loupe son action (il

n'aurait pu réussir que sur un 20 de toute façon).

Tour 3: Action de Raul.

Il déclare qu'il va récupérer son arme. Puisqu'il n'attaque personne, aucune réaction n'est nécessaire.

Tour 3: Action de Tyra.

Tyra annonce qu'elle va tenter d'étourdir Raul. Celui-ci va essayer d'esquiver l'attaque. Tyra lance FOR 8 + AGI 12 + 4 (compétence) + 1D20 vs. 25 et obtient 6 réussites. Raul lance à son tour PER 14 + AGI 6 + 1D20 vs. 25 et obtient 10 réussites. Il parvient à esquiver l'attaque.

Tour 3: Action de Hammerhead.

Hammer tente à nouveau de désarmer Raul. Raul n'a plus de réaction à opposer. Hammer lance INT 7 + AGI 10 + 1D20 vs. 25. Il obtient 5 réussites. Le sabre de Raul tombe à nouveau sur le sol.

Fin du tour.

Tout le monde sauf Raul (qui n'est pas encore mortellement blessé) perd 2 points d'endurance. Ying perd encore 2 point d'incapacité et échoue son test contre le vomissement.

Tour 4: Action de Raul.

Raul annonce qu'il va récupérer son arme et tenter de sauter hors de portée des armes de ses adversaires. Puisqu'il s'agit d'une manœuvre assez compliquée, le MJ décide de lui imposer un test d'agilité difficulté 20. Il échoue. Raul récupère son arme mais reste à portée d'Hammer et de Tyra.

Tour 4: Action de Tyra.

Tyra annonce qu'elle va tenter une ultime action étendue pour étourdir Raul. Celui-ci va diviser sa réaction pour contrer l'attaque de Tyra tout en prévoyant celle d'Hammer. Tyra lance FOR 8 + AGI 12 + 4 (compétence) + 5 (action étendue) + 1D20 vs. 25. Elle réussit avec brio son action et totalise 12 réussites. Raul tente de parer, FOR 3 + AGI 6 + 10 (le bouclier) -10 (réaction divisée) + 1D20 vs. 25 mais il n'obtient que 3 réussites. La lance empoisonnée de Tyra atteint Raul qui doit maintenant réussir un test dif 20 de sauvegarde contre la douleur. Il lance VOL 15 + 1D20 vs. 20 et obtient 9 réussites, soit 3 de moins que Tyra. Il perd donc sa prochaine action et subira les effets du poison dès le tour suivant.

Tour 4: Action de Hammerhead.

Un coup de poing d'Hammer occasionne 2 point de choc de dommages. Hammer décide donc d'assommer Raul à l'aide d'une action étendue. Raul utilise sa deuxième réaction pour parer. Hammer lance FOR 17 + AGI 10 + 5 (action étendue) + 1D20 vs. 30. 9 succès. Raul lance FOR 3 + AGI 6 + 10 (bouclier) - 10 (réaction divisée) + 1D20 vs. 25 mais n'obtient que 5 succès. Le poing d'Hammer s'écrase lourdement sur la mâchoire de Raul. Il doit faire un test contre l'inconscience VOL 15 + END (actuellement 1) + 1D20 vs. 20 et obtient 1 réussite soit 8 de moins qu'Hammerhead. Raul sombre dans l'inconscience.

Après la bataille :

Ying est en train de vomir, aveugle, étendue sur le sol. Il

Fates Worse Than Death

mourra avant le début du prochain tour. Raul est inconscient et empoisonné, il mourra avant même d'avoir repris conscience. Hammerhead et Tyra ont tous les deux étaient mortellement blessés. Tyra tombe à 0 en Endurance, hors de combat elle n'a plus que deux tours (INC) pour recevoir les premiers soins avant de passer de vie à trépas. Il reste à Hammerhead 6 points d'endurance et 5 points d'incapacité, soit 11 tours pour trouver un moyen de se soigner. Il devront quoiqu'il en soit supporter la douleur en réussissant un test de sauvegarde de difficulté 15 pour Hammerhead (3 points de bs x 5) et 20 pour Tyra (4 bs x 5 points de difficulté). S'ils s'en sortent vivant, ils devront en plus réussir un test de sauvegarde pour éviter l'infection (dif 10 par point de dommage, max 30).

Conseil aux MJ: rendre les combats plus rapides

- 1- Ne laissez jamais les personnages s'engager dans un combat trop classique. Les personnages doivent être attaqués en traître, subir ou mettre au point des embuscades, se retrouver face à des adversaires bien supérieurs en nombre...
- 2- Les ennemis n'attendent pas de mourir bêtement. Avant d'en arriver là, la plupart des adversaires des personnages fuiront, se rendront ou feront semblant d'être morts lorsqu'ils réaliseront qu'ils se sont fait botter le cul.
- 3- Prévoyez à l'avance les actions et les réactions types de chaque PNJ.
- 4- Les PNJ de type chair à canon n'effectueront que des actions simples (style attaque, esquive, mais pas d'action étendue, divisée...)
- 5- Ne vous embêtez pas à prendre en compte l'endurance et la fatigue si le combat ne doit durer que quelques tours.
- 6- Donnez aux PNJ des armes ayant la même portée que celles des PJ. Cela évitera que tout le monde saute dans tous les sens durant la bataille.
- 7- Commencez le combat avec les protagonistes à portée de leurs armes respectives.
- 8- Plutôt que dresser la liste de tous les effets d'un poison durant un combat, concentrez vous uniquement sur ceux qui vous intéressent le plus (ex: au lieu de prendre en compte tous les effets du Drake Fungus Poison, gardez simplement en tête que chaque dose fait perdre un point de sang par round et fait subir un malus de -10 à toutes les actions et réactions de la victime).
- 9- Chaque joueur ne dispose que de peu de temps pour déclarer ses actions et réactions.