

L'ADMINISTRATEUR

LES RÈGLES OFFICIELLES POUR JOUER À EXIL



Ces règles retravaillées et présentes intégralement dans le livre de base papier sont gracieusement mises à votre disposition afin de conserver l'entière compatibilité entre la première version disponible sur internet et la nouvelle éditée par Ubik.

LES PRINCIPES DE BASE	4
NIVEAU DE TALENT	4
DIFFICULTÉ	4
FACTEUR ALÉATOIRE	4
MARGES	4
TYPES D'ACTION	4
RÉSOLUTION DES ACTIONS.....	5
ACTIONS PURES.....	5
ACTIONS SIMPLES	5
<i>Talent concerné</i>	5
<i>Difficulté de l'action</i>	5
<i>Modificateurs extérieurs</i>	6
<i>Marge</i>	6
ACTIONS D'OPPOSITION.....	7
<i>Difficulté de l'action</i>	7
<i>Modificateurs extérieurs</i>	7
<i>Résolution de l'opposition</i>	7
CHOIX DU TALENT APPROPRIÉ	8
RÉSOLUTION D'ACTIONS : RÈGLES AVANCÉES.....	8
MARGE MINIMALE	8
TENTATIVES SUCCESSIVES.....	8
ACTIONS ÉTENDUES	9
COOPÉRATION.....	9
LE COMBAT.....	10
PRINCIPES DE BASE	10
<i>Le temps</i>	10
<i>Potentiel de Combat</i>	10
<i>Attitude</i>	10
<i>Initiative</i>	11
<i>A propos des armes</i>	11
COMBAT AU CONTACT	11
1 - <i>Attitude</i>	11
2 - <i>Initiative</i>	12
3 - <i>Passe d'armes</i>	12
<i>Passes gagnantes</i>	13
COMBAT À DISTANCE.....	14
<i>Attitude</i>	14
<i>Initiative</i>	15
<i>Tir</i>	15
<i>Difficulté</i>	15
<i>Marge minimale</i>	15
<i>Dommages</i>	16
<i>Passe gagnante de distance</i>	16
<i>Tirs perdus</i>	17
<i>Précision sur les armes à feu</i>	17
RÈGLES AVANCÉES DE COMBAT	18

<i>Attaques multiples (contact)</i>	18
<i>Deux armes</i>	18
<i>Attaques multiples (distance)</i>	19
<i>Attaques visées (contact et distance)</i>	19
BONUS AUX DOMMAGES	19
ARMES & PROTECTIONS	20
<i>Armes de mêlée</i>	20
<i>Armes de jet et de trait</i>	21
<i>Armes à feu</i>	21
<i>Précisions sur les armes à feu</i>	22
<i>Protections</i>	22
<i>Boucliers</i>	22
ETAT DE SANTÉ, DOMMAGES ET SOINS	23
POINTS DE SANTÉ	23
<i>Capital de Points de Santé</i>	23
<i>Perte de Points de Santé</i>	23
<i>Récupération de Points de Santé</i>	24
<i>État de Santé et malus</i>	24
LES BLESSURES ET LES CHOCS	24
<i>Les blessures</i>	24
<i>Les chocs</i>	25
LES MALADIES	25
<i>Contracter une maladie</i>	25
<i>Effet d'une maladie</i>	25
<i>Quelques maladies</i>	26
VENINS ET POISONS	26
AUTRES PERTES DE POINTS DE SANTÉ	27
<i>Chutes</i>	27
<i>Asphyxie</i>	27
LES SOINS (REGAGNER DES POINTS DE SANTÉ)	27
<i>Recevoir des soins</i>	27
GUÉRISON NATURELLE	28
PETIT LEXIQUE TECHNIQUE	28
ACQUÉRIR DE L'EXPÉRIENCE	29
ATTRIBUTION DES POINTS D'EXPÉRIENCE	29
PROGRESSER	29
APPRENDRE	30
LE DÉTACHEMENT	32
POINTS DE DÉTACHEMENT	32
PEUR ET DÉTACHEMENT	32
QUAND DEMANDER UN TEST DE DÉTACHEMENT ?	32
GAIN ET PERTE DE POINTS DE DÉTACHEMENT	33
APATHIE ET IMMOBILISME	33

LES PRINCIPES DE BASE

Dans Exil, une grande majorité d'actions sont résolues à l'aide des Talents du personnage. D'une manière générale, on utilisera les principes de résolution d'action lorsque l'issue de celle-ci est incertaine et ne peut pas être résolu à l'aide du simple bon sens.

Ainsi un personnage qui traverse une rue réussira automatiquement et n'aura aucun jet de dé à effectuer, sauf s'il traverse en courant, les yeux fermés, parmi une foule rugissante d'ouvriers mécontents. De même, un personnage qui entreprend de soulever à mains nues une dalle de pierre cyclopéenne échoue-t-il automatiquement. Aucun jet de dé n'est nécessaire pour résoudre cette catégorie d'action.

Les règles de résolution sont là pour tous les autres cas de figure. Plusieurs paramètres sont alors à prendre en compte : le niveau de Talent du personnage impliqué, la difficulté de l'action entreprise, qui peut être modifiée par des paramètres extérieurs variés – comme les conditions climatiques, le stress du personnage, le handicap dû à une blessure ou l'absence de matériel adéquat.

Chaque action appelle un **Jet de Talent**. Le joueur lance un **d12** et compare le résultat à son **niveau de Talent**, modifié par la **difficulté**. Si le score du dé est inférieur au talent modifié, l'action est une **réussite**. Dans le cas contraire, l'action est un **échec**. Pour mesurer l'ampleur des réussites et des échecs, on calcule des **marges**.

NIVEAU DE TALENT

La probabilité de réussir une action dépend de l'aptitude du personnage dans le domaine de compétence de l'action. Pour mesurer ces aptitudes, un niveau est associé à chaque talent.

Plus le niveau de Talent est élevé, plus le personnage est compétent et plus il lui sera facile d'accomplir des actions dans le domaine en question. Dans Exil, ces niveaux de Talent s'échelonnent entre 0 et 20.

DIFFICULTÉ

On appelle difficulté d'une action l'ajustement numérique qui est appliqué lors de la réalisation d'une action. Ce modificateur est appliqué au niveau du Talent, avant que le dé ne soit lancé.

Un ajustement de 0 correspond à une action classique, de difficulté moyenne. Un ajustement positif correspond à une action facile et un ajustement négatif, à une action difficile.

FACTEUR ALÉATOIRE

La résolution d'une action en appelle au hasard. Dans Exil c'est à l'aide d'un dé à douze faces (d12) que l'on détermine le facteur aléatoire des actions. Une action nécessite généralement un seul jet de dé.

MARGES

Chaque action entreprise se solde par une réussite (plus ou moins marquée) ou par un échec (plus ou moins important). La qualité d'une réussite (ou la gravité d'un échec) est mesurée à l'aide d'une marge, appelée logiquement **marge de réussite** (ou **marge d'échec**).

La marge est égale à la différence entre le niveau du Talent concerné (modifié par la difficulté) et le score du d12.

TYPES D'ACTION

Dans Exil, on distingue trois types d'actions : les **actions pures**, les **actions simples** et les **actions d'opposition**.

RÉSOLUTION DES ACTIONS

ACTIONS PURES

Les actions dites « pures » sont celles qui ne font appel à aucun Talent. Elles dépendent uniquement du potentiel naturel de l'individu qui les entreprend, c'est à dire de l'un de ces Attributs.

Citons par exemple :

- ❖ Défoncer une porte d'un coup d'épaule est une action pure *Physique*.
- ❖ Mémoriser la plaque d'immatriculation d'un ballon-taxi est une action pure *Mentale*.
- ❖ Inspirer confiance à une tierce personne est une action pure *Sociale*.

Par extension, l'Administrateur peut faire entrer dans cette catégorie toutes les actions pour lesquelles il ne parvient pas à déterminer de Talent approprié.

Les actions pures ne nécessitent pas de jet de dé. L'Administrateur décide de leur réussite en fonction de l'Attribut du personnage concerné. Il suffit d'attribuer à l'obstacle une valeur informelle entre Nul et Excellent et de comparer l'attribut et la résistance. Le meilleur l'emporte. En cas d'égalité, l'Administrateur est invité à tenir compte des circonstances et de l'imagination descriptive du joueur pour déterminer l'issue de l'opposition.

Reprenons le cas où un joueur désire que son personnage enfonce une porte d'un coup d'épaule. Ce personnage a un Attribut *Physique Bon*. Comme la porte est en bois, l'Administrateur décide que le personnage est assez musclé pour arriver à enfoncer la porte. Si le personnage avait eu un Attribut *Physique Faible*, il n'y serait probablement pas parvenu. Si son Attribut *Physique* était *nul*, il se serait peut-être blessé à l'épaule ;

ACTIONS SIMPLES

Les actions simples sont les plus courantes dans Exil. Elles mettent en œuvre un et un seul personnage, avec un et un seul de ces Talents.

Quelques exemples d'actions simples :

- ❖ Crocheter la serrure d'une porte
- ❖ Escalader une passerelle
- ❖ Déchiffrer un code administratif
- ❖ Ravir un auditoire sur la place des disputes
- ❖ Trouver un amer dans les brouillards du Sanctuaire

TALENT CONCERNÉ

La première chose à faire est de déterminer le Talent qui va servir à la résolution de l'action. Le crochetage d'une serrure fera intervenir le Talent *Filou* ou *Espion*, l'escalade de la façade nécessitera *Acrobate*, *Fonctionnaire* sera une aide précieuse pour comprendre le code administratif, *Orateur* permettra de convaincre l'auditoire, et *Marin* sera nécessaire pour manœuvrer dans le port.

DIFFICULTÉ DE L'ACTION

La deuxième chose, peut-être la plus délicate pour un Administrateur débutant, est de fixer la difficulté de l'action entreprise par le personnage. Crocheter la serrure de la porte d'une habitation paysanne de Forge est une action facile, tenter la même chose sur la serrure d'un bâtiment d'ADMINISTRATION sera beaucoup plus délicate.

La difficulté est traduite en terme de règles par un **modificateur** qui s'applique au Talent utilisé pour la résolution de l'action.

Modificateurs de difficulté

Difficulté	modificateur
enfantine	+8
facile	+5
aisée	+2
moyenne	0
délicate	-2
difficile	-5
cauchemardesque	-8

Les modificateurs de ce tableau sont donnés à titre indicatif. Avec un peu de pratique, l'Administrateur fixera rapidement lui-même les ajustements de difficulté aux Talents.

MODIFICATEURS EXTÉRIEURS

D'autres paramètres peuvent intervenir dans la résolution d'une action : les conditions climatiques, l'état de santé du personnage (stress, fatigue, blessure), l'utilisation ou non d'un matériel adéquat, etc. Ces paramètres viennent s'ajouter au modificateur de difficulté à la discrétion de l'Administrateur.

Exemple : Isaac (Talent Bricoleur, niveau 11) effectue une réparation de routine sur l'automate promotionnel de la vitrine d'une boutique du Bazar Moderne. Le vendeur l'a interpellé alors que l'automaticien faisait quelques courses et Isaac est obligé de se passer de ses outils pour effectuer l'intervention. Le MJ applique une majoration de la difficulté de 3 points en raison de l'absence de matériel adéquat. Si Isaac avait ramené l'automate à son atelier, il aurait pu utiliser tout son matériel et ainsi disposer d'un bonus substantiel pour cette réparation.

MARGE

Une fois qu'une action est résolue, on peut mesurer l'étendu de la réussite (respectivement, de l'échec) en calculant la marge de réussite (respectivement, marge d'échec).

La marge est égale à la différence entre le résultat du dé et le score du Talent (éventuellement modifié)

Exemple: Jaric de Sylphes (Talent Artiste [peintre], niveau 14) réalise le portrait de la petite fille d'un grand baron d'Exil. Le MJ fixe la difficulté à difficile (-5) car la fillette a du mal à tenir en place et les traits de son visage ne sont pas très réguliers.

Le joueur de Jaric, Emmanuel, lance un d12 et obtient 6. L'action est réussie (Talent modifié par la difficulté = 9 ce qui supérieur au score du dé, 6). La marge de réussite est $(9 - 6) = 3$. C'est une réussite honnête mais Jaric n'a pas fait des miracles !

A titre indicatif, voici deux tableaux de correspondance entre les marges et les degrés de réussites ou d'échec :

Degré de réussite		Degré d'échec	
Marge de réussite	Degré de réussite	Marge d'échec	Degré d'échec
0	action réussie de justesse	1-3	échec mineur
1-3	action réussie	4-6	échec conséquent
4-6	belle réussite	7-9	échec total
7-9	superbe réussite	10+	désastre
10+	réussite extraordinaire		

ACTIONS D'OPPOSITION

Les actions d'oppositions sont celles qui font intervenir deux personnages (ou plus). Leur méthode de résolution est très similaire à celle des actions simples.

Quelques exemples d'actions d'opposition :

- ❖ Au cours du carnaval, des marins participent à un lâché de scolievre dans les canaux, c'est une action d'opposition sous le Talent *Sportif*
- ❖ Deux cavaliers participent à une course équestre, c'est une action d'opposition sous le Talent *Cavalier*
- ❖ Deux comédiens se livrent à une joute verbale, c'est une action d'opposition sous le Talent *Orateur*
- ❖ Un filou tente de se dissimuler pour attendre un « client », c'est une action d'opposition du Talent *Filou* contre le Talent *Citadin*

DIFFICULTÉ DE L'ACTION

La difficulté se détermine de la même manière que celles des actions simples. Dans la plupart des cas, la difficulté est la même pour tous les protagonistes (ils accomplissent la même action). L'Administrateur est libre d'assigner des difficultés différentes s'il estime que cela est justifié.

Exemple : Dans le cas des deux orateurs qui s'affrontent, l'un est enroué (difficulté -3), l'autre a un chauffeur dans l'auditoire qui fait la claque (difficulté +3) ; les chances ne sont pas aussi égales qu'il n'y paraît.

MODIFICATEURS EXTÉRIEURS

Les modificateurs extérieurs pour les actions d'opposition sont sujets aux mêmes règles que ceux des actions simples. Comme pour la difficulté de base, les modificateurs extérieurs s'appliquent à l'ensemble des personnages.

RÉSOLUTION DE L'OPPOSITION

Chaque protagoniste effectue un Jet de Talent, exactement comme pour une action simple, puis les résultats sont comparés.

Cas n° 1 : un seul protagoniste réussit l'action

C'est ce personnage qui remporte l'action. Sa supériorité ou sa domination dans l'épreuve peut être estimée à travers sa marge de réussite.

Cas n° 2 : tous les protagonistes ratent l'action !

Deux solutions sont possibles : soit l'Administrateur compare les marges d'échec pour savoir lequel des protagonistes a le moins raté, donc le plus réussi. Soit l'action entière est à nouveau résolue par un jet de dé.

Cas n° 3 : tous les protagonistes réussissent l'action!

Le protagoniste qui obtient la plus grande marge de réussite remporte l'opposition et sa domination est mesurée en retranchant à sa marge celle du second protagoniste.

Exemple : Mattheüs, qui s'est fait une petite place dans la haute société exiléenne, participe à une course équestre, organisée par un petit baron, pour sa cour et ses amis. L'Administrateur et le Joueur de Mattheüs veulent savoir comment le personnage va s'en sortir, une victoire pourrait en effet lui valoir l'intérêt des demoiselles de la cour !

L'Administrateur décide que cette course est une action d'opposition, entre tous les concurrents, avec le Talent Cavalier. Il effectue un jet pour chaque personnage non-joueur (au nombre de 5) qui participe. Deux cavaliers ratent leurs jets (marges d'échec : 1 et 4) et trois le réussissent (marges de réussite : 0, 2 et 6).

Mattheüs réussit son jet avec une marge de 3, ce qui le place en deuxième position (la première place revient au personnage non-joueur qui a obtenu une marge de réussite de 6), une belle performance. Si Mattheüs avait réussi son jet de Talent Cavalier avec une marge de 6, sa réussite aurait été identique à celle du meilleur cavalier. L'Administrateur aurait pu estimer que les deux hommes avaient franchi la ligne d'arrivée en même temps. Il aurait aussi bien pu leur demander une deuxième action d'opposition (seulement pour eux deux) afin de déterminer celui qui prend l'avantage dans les derniers mètres...

CHOIX DU TALENT APPROPRIÉ

Plusieurs Talents peuvent parfois être utilisés pour résoudre une même action. Il y a donc un certain recouvrement.

Ainsi, pour se glisser sans bruit dans le dos d'un garde, un personnage peut utiliser indistinctement le Talent Filou ou le Talent Espion. Le principe des Talents étant de recouvrir un certain domaine de compétence, ce possible recouvrement est normal : Espion et Filou ont naturellement tous deux développé la capacité à se faufiler en douce. Dans un tel cas, le joueur est libre d'utiliser le Talent de son choix (généralement le plus élevé).

Remarques sur l'utilisation des règles

Le moteur de règles d'Exil est à la disposition de l'Administrateur et des joueurs pour les aider à modéliser et résoudre les actions entreprises. Cependant, vous êtes fortement encouragés à gérer vos parties avec bon sens et logique. Les dés et les chiffres doivent vous venir en aide, seulement si vous en avez besoin.

Considérons par exemple, un personnage avec le Talent *Médecin* au niveau 18. Il est inutile de lui demander un jet de Talent pour soigner une petite coupure. Il apparaît avec évidence que ce personnage est largement qualifié pour l'action qu'il entreprend.

RÉSOLUTION D'ACTIONS : RÈGLES AVANCÉES

MARGE MINIMALE

Dans certains cas, l'Administrateur pourra estimer qu'une marge de réussite minimale est nécessaire pour parfaitement accomplir une action. Pour prendre en compte cet aspect, l'Administrateur peut introduire la notion de marge minimum. Cette réussite minimale n'entraîne pas l'échec si elle n'est pas atteinte, mais indique simplement que l'accomplissement de l'action est incomplet.

Exemple_ : Mattheüs se glisse furtivement dans le dos des gardes de la bibliothèque. Comme les gardes sont très vigilants, le Maître du Jeu estime que le joueur de Mattheüs, François, doit obtenir une réussite minimale de 5 pour réussir à se glisser sans bruit.

François effectue son jet de talent et obtient une marge de 3. Son résultat est inférieur à la réussite minimale : Mattheüs ne s'est pas compromis – ce qui aurait été le cas s'il avait échoué – mais il n'a pu trouver d'ouverture pour se glisser sans risque.

Plus tard, il souhaite crocheter une porte sans laisser de marques sur la serrure. L'Administrateur estime qu'une marge minimum de 4 est nécessaire pour que les outils du filon ne griffent pas le métal. Avec une marge de 6, Mattheüs crochète la porte avec succès et sans laisser de traces de son passage.

TENTATIVES SUCCESSIVES

Un joueur qui rate une action voudra peut-être tenter à nouveau sa chance. Dans certains cas, un « deuxième essai » sera impossible (par exemple si vous vous êtes trompé de fil en voulant désamorcer une machine infernale !),

mais certaines actions sont soumises à la règle des tentatives successives. Dans ce cas, l'Administrateur applique un modificateur à la difficulté. Ce modificateur est cumulatif : à chaque essai, la difficulté est ajustée.

Exemple : Ernarth tente d'ouvrir le coffre-fort d'un noble exilé. Son jet de Talent est raté mais l'Administrateur lui accorde un autre essai, car personne ne traîne dans les parages. Ernarth, lui n'est pas convaincu de la tranquillité du lieu et commence à stresser, seul face à la serrure : l'Administrateur majore la difficulté de 3. Le joueur d'Ernath lance le dé et réussit cette fois l'action. La patience d'Ernarth a payé, la serrure a cédé.

ACTIONS ÉTENDUES

Certaines actions ne peuvent pas être accomplies en l'espace d'un tour. On appelle ces actions, **actions étendues**. Pour déterminer la quantité de travail que nécessite une telle action, l'Administrateur fixe un capital de Points de Tâche et une périodicité. Chaque période, le personnage effectue un jet de Talent, comme pour une action simple, mais il comptabilise ses marges de réussite et les additionne. Quand ce cumul atteint le nombre de Points de tâches fixé, l'action étendue est terminée.

Si le personnage est interrompu alors qu'il n'a pas accumulé suffisamment de Points de tâches, l'action n'est pas réussie. Selon les circonstances, l'Administrateur pourra, ou pas, autoriser le personnage à reprendre l'action plus tard.

Parfois, une action étendue peut faire intervenir plusieurs Talents si elle est très complexe. Un nombre de Points de Tâche est alors assigné à chaque Talent.

De la même manière, l'Administrateur peut fixer une marge négative qui, si elle est atteinte à la suite de plusieurs échec, entraîne l'abandon automatique du projet.

Exemple : Rhys, un jeune ingénieur passionné par les mythes des Anciens, tente de comprendre le fonctionnement d'une machine des fondations d'Exil. Comme la technologie utilisée pour concevoir l'appareillage dépasse les connaissances et les compétences du jeune homme, l'Administrateur fixe à 25 le nombre de Points de Tâche nécessaires à la compréhension de la mécanique. Chaque jet demandera une heure de travail.

Rhys s'attelle à la tâche. Le Talent approprié est Ingénieur (que Rhys possède au niveau 14), le modificateur de difficulté est de -5 (difficile : technologie des Anciens). Le premier tour, Rhys réussit son jet avec une marge de 7. Le second tour, il échoue avec une marge de -2. Le troisième et le quatrième il réussit avec une marge de 3. Le cinquième, c'est une marge de réussite de 6 ! Le sixième tour, c'est une réussite de 6 à nouveau. Rhys a donc accumulé les 25 ($7 - 2 + 3 + 3 + 6 + 6$) Points de Tâche en à peine plus de six heures de travail, il parvient à comprendre le mécanisme de la machine. Il abaisse un levier, appuie sur un gros bouton de cuivre : l'inquiétante machinerie se met à vibrer dans un bruissement sonore...

COOPÉRATION

Parfois, des personnages pourront cumuler leurs efforts pour l'aboutissement d'une même action. Deux possibilités se présentent alors à l'Administrateur :

- ❖ La durée de l'action est divisée par le nombre de personnages participant à sa réalisation.
- ❖ Les protagonistes ajoutent leurs marges de réussite.

Exemple : Rhys est parvenu à mettre en marche l'étrange machine des Anciens, mais il ne parvient pas comprendre son utilité. Il demande l'aide de Garmond, un théoricien éclairé, spécialiste de la civilisation des Anciens. Ils conjuguent leurs efforts pour comprendre l'utilité de la gigantesque machine. L'Administrateur estime que la difficulté est cauchemardesque (modificateur -8). Les deux personnages effectuent un jet de Talent Savant : Rhys rate son jet de 3 et Garmond réussit de 5. La somme de leur marge est 2. C'est une réussite légère, les deux hommes pensent que la machine joue un rôle quelconque sur l'eau qui en arrive et en ressort par des canalisations en cuivre passé.

LE COMBAT

Un combat met en scène plusieurs protagonistes (deux duellistes qui croisent le fer, un arbalétrier embusqué et sa cible, etc.) qui tentent plusieurs type d'actions (attaque et défense pour nos bretteurs, tir pour l'arbalétrier et éventuellement une esquive pour sa cible...). La résolution d'un combat est donc sujet à quelques modalités supplémentaires qui sont expliquées dans ce chapitre.

Exil est avant tout un jeu d'ambiance. Si les affrontements physiques peuvent parfois être inévitables, ils doivent participer de cette atmosphère et ne pas être des parenthèses techniques. Ces épisodes trépidants doivent tout naturellement s'insérer dans le cour de l'histoire. Les règles de combat qui suivent mettent l'accent sur cette ambiance en se voulant simples, rapides et parfaitement mortelles, tout en offrant au joueurs de nombreux choix tactiques et quelques occasions de roleplay. Ainsi, les affrontements ne seront pas d'interminables séances de jets de dés successifs et rébarbatifs mais bien de vrais défis qui feront autant appel à l'intelligence qu'au destin.

PRINCIPES DE BASE

LE TEMPS

Un combat est divisé en **tour**, chaque tour représentant 5 secondes de temps. A chaque tour, un joueur peut décider d'accomplir **une action** (une passe d'armes avec un ou plusieurs adversaires, un tir, une tentative de fuite). La séquence du tour est déterminée par ce que l'on nomme l'initiative.

1 tour = 5 secondes

POTENTIEL DE COMBAT

Le **Potentiel de Combat** (abrégé PC) mesure la compétence martiale du personnage, ajustée par les circonstances et le matériel utilisé. Il est égal au niveau du Talent que le Joueur utilise pour combattre, modifié par la maniabilité de l'arme et par l'état de santé et, éventuellement, des modificateurs de circonstance à la discrétion de l'Administrateur, tel la position tactique, le moral, la fatigue, etc..

PC = niveau de Talent + maniabilité de l'arme + modificateurs

ATTITUDE

Au début de chaque tour, le combattant doit répartir son Potentiel de combat entre un **potentiel offensif** (Poff) et un **potentiel défensif** (Pdef). Cette répartition est au choix du joueur. S'il ne se décide pas, on admettra que la répartition par défaut est de 50% en Potentiel Offensif et 50% en Potentiel Défensif.

Ces deux potentiels mesurent la manière dont le combattant s'implique dans la mêlée. S'il place tout son potentiel de combat en offensif, c'est qu'il se jette comme un loup dans le combat, attaquant au maximum et ne se préoccupant pas de se protéger des coups de ses adversaires. A l'inverse, si un combattant place tout son potentiel de combat en défensif, c'est qu'il recule en se protégeant, parant et esquivant les coups mais ne cherchant pas à se créer des ouvertures pour attaquer.

Défense

Dans le système de combat d'Exil, il n'y a pas de parade ou d'esquive à proprement dit. L'investissement d'un personnage à se défendre est proportionnel aux points qu'il place dans son Pdef.

Le Potentiel défensif s'applique à toutes les attaques visant le personnage : si trois attaques prennent pour cible le personnage, son Pdef s'applique aux trois attaques.

INITIATIVE

L'initiative mesure la rapidité d'action (et de réaction) d'un personnage. Dans un combat, être plus rapide que ses adversaires est un avantage déterminant qui laisse l'opportunité d'agir et d'obliger les autres à réagir. **L'initiative d'un combattant est égale à son Potentiel offensif.**

Exemple : Jarc croise le fer avec un malandrin anonyme et patibulaire. Lors du premier tour de combat, Jarc dispose d'un potentiel offensif de 6 et le malandrin de 8. C'est donc ce dernier qui a l'initiative. Le tour suivant, Jarc se montre plus agressif avec un potentiel offensif de 8, alors que le malandrin relâche un peu la pression, potentiel offensif de 5. C'est donc Jarc qui a l'initiative pour ce tour-ci.

L'Aministrateur peut aussi accorder le gain de l'initiative à un joueur dans certains cas : attaque par surprise, bénéfice de la hauteur, avantage numérique, etc..

A PROPOS DES ARMES

Deux caractéristiques sont associées aux armes :

- la *maniabilité* (on parle plutôt de *précision* pour les armes à distance)
- la *léthalité*

La maniabilité mesure la facilité d'utilisation de l'arme ; elle dépend de plusieurs facteurs, principalement de son poids et de sa facture. La **maniabilité est ajouté au niveau de Talent** du personnage lors du calcul de son potentiel de combat

La léthalité mesure le potentiel de dommages que l'arme peut infliger ; elle dépend également du poids et de la facture. **La léthalité est ajoutée aux dommages** d'une attaque parfaitement réussie.

Exemple : Jarc utilise une rapière pour combattre. La maniabilité de cette arme est 3 ; sa léthalité, 1. Jarc a le Talent Escrimeur au niveau 9. Quand il se bat à la rapière, son PC est donc de $9 + 3 = 12$ et il ajoute 1 à ses dégâts.

COMBAT AU CONTACT

1 - ATTITUDE

Les protagonistes commencent par définir leur attitude, c'est qui revient à **répartir leur potentiel de combat entre Offensif et Défensif**. Il est tout à fait possible d'investir tout son potentiel dans l'un et ne rien laisser pour l'autre.

Exemple : Jarc (Escrimeur niveau 9, Rapière + 3) est agressé par un malandrin (Bagarreur niveau 10, Dague + 1). Le malandrin va se jeter sur lui (Poff = 8 / Pdef = 3) alors que Jarc va jauge son adversaire (Poff = 6 / Pdef = 6).

N'importe quel protagoniste peut changer son attitude à chaque nouveau tour de combat, mais, pour faciliter les choses, le MJ peut décider d'attribuer une attitude générale (par exemple 50% Poff / 50% Pdef), pour toute la durée d'un combat, à ses seconds couteaux et ainsi limiter les calculs.

2 - INITIATIVE

Le personnage qui a la plus forte initiative attaque le premier, en désignant son adversaire.

Un personnage qui a l'initiative est libre de "laisser la main", c'est-à-dire de temporiser son action et laisser son ou ses adversaire(s) agir avant lui.

3 - PASSE D'ARMES

Une passe d'armes (c'est à dire un tour de combat au contact) est une composition d'attaque et de défense.

Le protagoniste qui a l'initiative attaque en premier, le personnage qui est cible est le défenseur. Puis, c'est au tour du défenseur de contre-attaquer à son initiative propre. Au cours d'une passe d'arme, les adversaires peuvent donc se blesser mutuellement.

Voici le déroulement d'une passe d'armes :

A. ATTAQUE (D12 CONTRE POFF). L'attaquant doit effectuer un jet de d12 contre son Poff. Si l'attaque est ratée, l'action du personnage s'arrête là et le défenseur peut devenir l'attaquant au moment de son initiative. Si l'attaque est réussie, alors le défenseur doit effectuer une défense.

Parfois un attaquant pourra vouloir tenter une passe particulièrement difficile afin de déstabiliser son adversaire. Il peut alors s'infliger un modificateur négatif (l'équivalent d'une difficulté). Si l'attaque réussit, alors le défenseur devra effectuer sa défense avec la même difficulté.

B. DÉFENSE (D12 CONTRE PDEF). Le défenseur doit effectuer un jet de d12 contre son Pdef. Que la défense soit réussie ou ratée, il faut déterminer les dommages. Bien entendue, ceux-ci seront fortement réduits, voire nuls, si la défense était réussie.

C. DOMMAGES. Des blessures sont souvent la conséquence d'un affrontement physique. Ces blessures, ou dommages, se traduisent simplement par la perte cumulée de points de santé.

Les dommages encaissés par le défenseur – les points de santé perdus – sont simplement égaux à la différence entre le Poff de l'attaquant et le Pdef du défenseur. Si le Pdef était supérieur au Poff alors les dommages sont nuls.

Néanmoins, lorsque la défense a été un échec alors cela signifie que l'attaquant a particulièrement réussi son assaut. Dans ce cas, l'attaquant peut ajouter sa puissance physique et la létalité de son arme à son Poff pour calculer les dommages. De son côté, les protections éventuelles du défenseur sont aussi prises en compte. Par ailleurs, l'attaquant bénéficie alors automatiquement d'une Passe Gagnante, quelque soit la perte enregistrée de points de santé et même si elle est nulle.

D. FIN DE LA PASSE D'ARME. La passe d'arme s'achève lorsque le défenseur est devenu attaquant et qu'il a pu, à son tour, effectuer son action. Bien entendu, si le défenseur a été mis hors de combat avant qu'il n'ait pu agir, alors la passe d'arme s'achève dès lors.

Un exemple de combat

Nous avons laissé Jarc sur une passerelle, aux prises avec un adversaire décidé à le détrousser. Lors du premier tour, le malandrin attaque avec un Poff de 8 : il lance le dé et obtient 3. L'attaque est réussie. Jarc doit maintenant se

défendre avec un Pdef de 6. Il obtient un 5, sa défense est réussie – le surin du malandrin entaille légèrement son bras, déchirant sa chemise et causant 8 (Poff) - 6 (Pdef) = 2 points de dommages.

Jarc contre-attaque (Poff de 6). Il obtient un 4, son attaque est donc réussie. Le malandrin rate sa défense avec un 9 (Pdef de 3). Jarc lui inflige donc 6 (Poff) - 3 (Pdef) = 3 points de dommages, auxquels il ajoute la létalité de son arme (1) pour un total de 4. Par ailleurs, il a pu placer une passe gagnante équivalente à son Poff.

Jarc se permet alors de jeter un sourire provocateur à son adversaire avant de le deuxième assaut, mais lorgnant sur l'estafilade de son bras, il regrette de n'avoir pas pris son armure cuir avant de se rendre dans les bas-fonds...

PASSES GAGNANTES

Quand un combattant place une attaque et que sa cible rate son action de défense, il bénéficie d'une passe gagnante, c'est-à-dire d'un bonus tactique qui peut se présenter sous la forme d'un avantage pour sa personne ou d'un désavantage pour son adversaire.

Cette passe gagnante est déterminée par le potentiel offensif de l'attaquant qui lui offre un panel de possibilité. L'attaquant en choisit une qui s'applique immédiatement. Bien entendu, un attaquant peut toujours choisir une passe gagnante d'un niveau inférieur à son Poff. L'Administrateur et les Joueurs sont invités à trouver d'autres passes gagnantes selon leur imagination et les circonstances du combat.

Passes gagnantes

Poff effets

1-3	coup puissant +1 / en confiance / déséquilibre / bousculade
4-6	coup puissant +3 / faille / impact / mauvais positionnement
7-9	coup puissant +5 / double touche / coup perdu / désarmement
10-12	coup puissant +7 / arme coincée / touche et désarmement
13+	mise en échec

Description des effets

- ❖ COUP PUISSANT +X : l'attaque est particulièrement violente ou touche une zone sensible . Les dommages sont majorés de +X.
- ❖ EN CONFIANCE : l'attaquant prend une position avantageuse. Il gagne un bonus de +2 à son PC pour le prochain tour (contre cet adversaire uniquement).
- ❖ DÉSÉQUILIBRE : le défenseur est mis en difficulté par l'attaque. Il subit un malus de -2 à son PC pour le prochain tour (contre tous ses adversaires).
- ❖ BOUSCULADE : le défenseur bouscule un de ses alliés. Ce dernier perd son attaque s'il ne l'avait pas encore effectuée ou subit un malus de 2 à son PC au prochain tour s'il l'avait déjà placée.
- ❖ FAILLE : l'attaque porte dans un défaut de l'armure qui n'est pas prise en compte pour le calcul des dommages. Si le défenseur ne porte pas d'armure, considérez que les dommages sont majorés de 3 points.
- ❖ IMPACT : le coup, violent, rompt le contact. Si l'attaquant avait l'initiative, le défenseur perd son attaque. Dans le cas contraire, l'attaquant gagne le bénéfice de l'initiative pour le tour suivant quelque soit les Poff des deux adversaires.
- ❖ MAUVAIS POSITIONNEMENT : l'attaque, particulièrement vicieuse, met le défenseur dans une position délicate. Les attaques le prenant pour cible le tour prochain bénéficieront d'un bonus de +3 à leur Poff.

- ❖ **DOUBLE TOUCHE** : l'attaquant place une deuxième attaque dans le même mouvement. La deuxième attaque est moins violente, car l'attaquant n'a pas eu le temps de réarmer. Si elle touche, la deuxième touche inflige la moitié des dégâts (Poff divisé par deux).
- ❖ **COUP PERDU** : le défenseur perd ses appuis. Si un compagnon d'arme est présent, il devient la cible involontaire de sa prochaine attaque, mais les dégâts sont diminués de moitiés (Poff divisé par deux). Si le défenseur est seul, alors il perd sa prochaine attaque ce tour ou subit un malus de -3 à son PC au tour prochain.
- ❖ **DÉSARMEMENT** : le défenseur est désarmé si son talent est inférieur au talent de l'attaquant ; s'il n'avait pas effectué son attaque ce tour, il la perd sauf s'il décide d'attaquer avec une autre arme ou à mains nues. Par contre, aucune blessure n'a été infligée qu'elle que soit les circonstances.
- ❖ **TOUCHE ET DÉSARMEMENT** : comme précédemment, le défenseur est désarmé. Mais l'attaque a été assez violente pour causer tout de même les dommages normaux.
- ❖ **ARME COINCÉE** : l'attaque dévie l'arme de son adversaire qui se « plante » dans un mur / une passerelle. Il faut un tour pour dégager l'arme pendant lequel le combattant est une cible facile (bonus de +5 aux PC de ses adversaires).
- ❖ **MISE EN ÉCHEC** : l'adversaire est désarmé et à la merci de l'attaquant (lame sur la gorge ou sur le cœur, par exemple).

COMBAT À DISTANCE

Le combat à distance implique l'utilisation d'armes de jet (haches, couteaux, dagues), d'armes de trait (arcs, arbalètes), d'armes à feu (revolvers, fusils) ou de toutes les autres formes de projectiles (pierres, tabourets, bouteilles). Contrairement à une attaque au corps-à-corps, un tir (ou un lancer) est une action simple.

La plupart du temps, l'utilisation des armes à feu, de jet ou de trait, se résoudra dans le cadre du combat de mêlée – après tout, brandir un revolver en plein milieu d'une cohue peut faire baisser les têtes mais n'empêche pas de prendre un bon coup de matraque en retour. Dans ce cas, utilisez les règles ci-dessus.

Parfois, le tireur peut vouloir aligner tranquillement une cible sans défense. Dans ce cas là, les règles seront sensiblement différents.

ATTITUDE

Le potentiel de combat est égal au niveau du Talent utilisé par le combattant (généralement *Tireur*, mais éventuellement *Sportif*, pour les lancers, par exemple), ajusté par la précision de l'arme utilisée.

La répartition du potentiel de combat en potentiel offensif et potentiel défensif est similaire à celle du combat au contact. Toutefois, un tireur hors d'atteinte de ses adversaires aura tout intérêt à placer l'intégralité de son PC dans son Poff. Cependant il est possible qu'il soit pris pour cible (par un autre tireur ou par une attaque de contact qu'il n'aurait pas vu venir). Il est donc raisonnable de placer des points dans son Pdef quand la situation l'exige...

Exemple : alors qu'il en découd avec le malandrin, Jarv est pris pour cible par un tireur embusqué. Le tireur (niveau 9), armé d'une antique arbalète forgienne (précision+1), est posté sur une passerelle parallèle. Comme Jarv ne l'a pas encore repéré, il place la totalité de son PC en potentiel offensif : 10.

INITIATIVE

L'initiative d'un tireur est gérée comme celle de tout autre combattant, c'est-à-dire en comparant les potentiels offensifs de chaque protagoniste.

TIR

Contrairement à une passe d'armes, un tir est une action simple à laquelle est assujettie une difficulté. Dans certains cas, une marge minimale sera exigée pour que le tireur atteigne sa cible avec efficacité.

DIFFICULTÉ

Cette difficulté dépend de plusieurs paramètres. Les plus classiques sont répertoriés dans le tableau suivant. Le Meneur du Jeu est libre d'introduire d'autres paramètres (stress, blessures, etc.) dans le calcul de la difficulté d'un tir.

Viser

Dans certains cas, le tireur aura l'opportunité de viser. Il gagne alors un bonus de 1 à son potentiel offensif par tour qu'il passe à viser sa cible (maximum 3 tours).

modificateurs de difficulté pour les tirs

Portée : bout portant	+3
Portée : courte	0
Portée : moyenne	-2
Portée : longue	-4
Portée : extrême	-4 (Poff/2)
Tireur en mouvement (lent)	-1
Tireur en mouvement (rapide)	-3
Visibilité (lumière, météo)	variable
Couverture	variable

Exemple : La passerelle sur laquelle est posté le tireur est située à une trentaine de mètres de celle où Jarc combat avec le maladrin. Pour l'arbalète, il s'agit de la portée moyenne et donc la difficulté est majorée de 2. L'Administrateur estime que la visibilité est réduite en raison de la brume qui flotte continuellement dans ces quartiers d'Exil ; il ajoute un modificateur supplémentaire de 2 pour un total de 4.

MARGE MINIMALE

Tirer sur une cible immobile est relativement aisé mais tirer sur une cible en mouvement – ou en train de combattre – est plus délicat. Pour que son action soit pleinement réussie, le tireur doit alors obtenir une marge minimale. Cette marge minimale est définie par l'activité de la cible, comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

Marge minimale

La cible est immobile	0
La cible marche	1
La cible court	3
La cible est en mêlée ou a conscience du tireur	Pdef de la cible

Exemple : Comme Jarc est impliqué dans un combat au contact, son potentiel défensif (6) s'applique et le tireur doit donc obtenir une marge minimale de 6 pour le toucher. L'arbalétrier tire mais il obtient une marge de réussite de 4, ce qui est inférieur à la marge minimale. C'est donc une réussite partielle et le tireur ne pourra pas profiter pleinement des capacités de son arme.

DOMMAGES

Le calcul des dommages est exactement le même que pour le combat en mêlée. Si la marge minimum n'a pas été atteinte, les dommages sont égaux à Poff – marge minimum (ou Pdef). Si la marge minimum a été atteinte, le tireur peut ajouter la létalité de son arme tandis que la cible peut bénéficier de ses protections. Par ailleurs, le tireur bénéficie d'une passe gagnante de distance.

PASSE GAGNANTE DE DISTANCE

Attaque à distance

Poff	effets
1-3	coup puissant +1 / faille
4-6	coup puissant +3 / impact
7-9	coup puissant +5 / chute
10-12	coup puissant +7 / désarmement
13+	tir fatal / coup d'élite

Description des effets

- ❖ DÉGÂTS MAJORÉS +X : l'attaque est particulièrement violente ou touche une zone sensible . Les dommages sont majorés de +X.
- ❖ FAILLE : l'attaque porte dans un défaut de l'armure qui n'est pas prise en compte pour le calcul des dommages. Si le défenseur ne porte pas d'armure, considérer que le coup critique est un coup puissant + 1
- ❖ IMPACT : la cible recule sous la violence de l'impact, ce qui peut la mettre dans une position difficile et lui coûte son action du tour, si elle ne l'a pas encore effectué. Si elle l'a effectuée, elle aura un malus de 2 points à son PC au cours du prochain tour.
- ❖ CHUTE : l'impact du projectile fait chuter la cible. Les dégâts sont normaux.
- ❖ DÉSARMEMENT : l'attaque frappe la cible au niveau du poignet de la main qui tient l'arme ou l'arme elle-même. Les dégâts sont normaux mais la cible lâche ce qu'elle tenait en main. Si la cible ne tient rien en main, cette dernière est désormais inutilisable.
- ❖ TIR FATAL : le projectile atteint une zone vitale, entraînant la mort instantanée de la cible...
- ❖ COUP D'ÉLITE : le projectile atteint une zone extrêmement précise, comme une boucle de ceinture ou le bouton d'un ascenseur.

TIRS PERDUS

Quand un tir est raté, le projectile est susceptible d'atteindre une autre cible : mur, passerelle, conduite, passant innocent, allié, ennemi... Le tableau suivant est optionnel. Ne l'utilisez que si vous en voyez l'utilité dramatique en fonction des circonstances. Parfois, il sera préférable de ne pas en tenir compte pour ne pas surcharger le moment.

Tirs perdus

Poff	effets
13+	aucune effet supplémentaire
10+	tir perdu 1
7-9	tir perdu 2
4-6	tir perdu 3
1-3	tir perdu 4

Description des effets (d12)

- ❖ TIR PERDU 1 : le projectile touche une autre cible que celle visée : cela peut-être un objet ou un élément du décor (1-9), un personnage neutre (10), un personnage ennemi (11) ou un personnage allié (12).
- ❖ TIR PERDU 2 : le projectile touche une autre cible que celle visée : cela peut-être un objet ou un élément du décor (1-5), un personnage neutre (6-8), un personnage ennemi (9-10) ou un personnage allié (11-12).
- ❖ TIR PERDU 3 : le projectile touche une autre cible que celle visée : cela peut-être un objet ou un élément du décor (1-3), un personnage neutre (4-6), un personnage ennemi (7-9) ou un personnage allié (10-12).
- ❖ TIR PERDU 4 : le projectile touche une autre cible que celle visée : cela peut-être un objet ou un élément du décor (1), un personnage neutre (2-4), un personnage ennemi (5-8) ou un personnage allié (9-12).

Remarque : les effets des tirs perdus sont donné à titre indicatif. L'Administrateur ne manquera pas de les interpréter en fonction de la scène et des protagonistes.

PRÉCISION SUR LES ARMES À FEU

Les armes à feu sont parfois capricieuse, surtout lorsqu'elles sont utilisées dans l'atmosphère chargée d'humidité des venelles exiléennes. Pour refléter cet esprit, l'Administrateur peut décider qu'un échec obtenu lors d'un tir à l'arme à feu est dû à un problème lié à l'arme elle-même. L'heureux propriétaire de l'arme lance alors un d12 et consulte le tableau ci-dessous :

Problèmes avec les armes à feu

1d12	effets
1-4	rien
5-7	long feu
8-10	arme enrayé
11-12	explosion

Description des effets

- ❖ LONG FEU : la munition ne détonne pas. L'arme est encore fonctionnelle, mais sous la surprise, l'attaquant aura -3 à son prochain Poff.
- ❖ ARME ENRAYÉE : le système de tir de l'arme se bloque. L'arme est bloquée jusqu'au succès d'un jet sous le talent Bricoleur

- ❖ **EXPLOSION DE L'ARME** : les dommages (1d12 + létalité) sont infligés au porteur de l'arme. L'arme est bien entendu inutilisable.

RÈGLES AVANCÉES DE COMBAT

Remarques sur la gestion des combats

Le moteur de jeu d'Exil est conçu pour rester simple et accessible tout en permettant une cohérence et un réalisme certain. Mais, dans Exil, les combats n'occupent pas le devant de la scène comme dans bon nombre de Jeux de Rôle. L'atmosphère d'Exil appelle plus des descriptions précises que des jets de dés intempestifs. Pour les combats, comme pour le reste, le bon sens doit occuper une place importante dans la résolution des actions.

Si, en tant qu'Administrateur, vous estimez qu'une action est impossible, dites-le ouvertement au joueur. Inutile de calculer un modificateur de difficulté titanesque et alambiqué. Ce genre de calcul se veut simulationniste et n'apporte, en terme de jouabilité, qu'un temps mort dans une scène d'action.

La répartition du Potentiel de Combat (PC) entre les Potentiel offensif (Poff) et Potentiel défensif (Pdef) permet aux joueurs de contrôler leur tactique de combat mais allonge un peu la durée de ceux-ci, notamment pour l'Administrateur qui peut être amené à gérer de multiples combattants. Pour lui simplifier la tâche, il peut recourir à l'astuce suivante : le PC de chaque PNJ combattant est réparti une fois pour toute lors du premier tour de combat.

Enfin, n'oubliez pas : un combat, en Exil comme dans la vie, peut s'avérer particulièrement mortel dès lors que les armes sortent des fourreaux ou des holsters. Les règles représentent bien cet état de fait et il est souvent plus prudent de lever les mains ou de fuir lorsque la poudre commence à parler. L'Administrateur ne devra jamais perdre de vue l'idée que les adversaires humains des personnages tiennent autant à la vie que les personnages eux-mêmes. Ils utiliseront bien des subterfuges pour éviter les confrontations directes – y compris des embuscades ou des tentatives d'assassinat s'il faut en passer par là – et ils fuiront ou se rendront s'ils sont gravement blessés... du moins la plupart du temps. De même, les filous et brigands comptent bien plus sur la menace réelle de leurs armes pour intimider leurs proies que sur la violence, même s'ils n'hésiteront jamais à l'utiliser.

Les points de règles suivants, optionnels, sont destinés aux Joueurs et Meneurs de Jeu qui souhaitent diversifier les actions de combat et donner un peu plus de réalisme aux escarmouches.

ATTAQUES MULTIPLES (CONTACT)

Un combattant peut choisir d'attaquer plusieurs adversaires durant le même tour de combat. Il doit alors **répartir son potentiel offensif** entre les différents adversaires qu'il choisit d'attaquer. Remarquons que les éventuels modificateurs s'appliquent au potentiel offensif avant que le joueur le divise entre les différentes attaques.

Exemple : Jarc (Escrimeur niv 9 / Rapière +3) se bat contre deux malfrats, deux petites frappes (Bagarreux 6) qui jouent du couteau. Il a réparti son PC (9) comme suit : Poff = 7 et Pdef = 2 et décide, comme il a l'initiative sur ces deux adversaires, de les attaquer tous les deux. Il « coupe » son Poff en 4 et 3 auxquels les malfrats opposent chacun leur Pdef. Il pourra appliquer la maniabilité de sa rapière aux deux attaques.

DEUX ARMES

Dès lors que le personnage possède une certaine habileté dans son talent (niveau 9+), il peut utiliser deux armes à la fois : épée et bouclier, rapière et main gauche, sabre et pistolet, deux pistolets... Dans ce cas, il peut cumuler la maniabilité des deux armes et choisir la meilleure létalité lorsqu'il inflige des dommages.

ATTAQUES MULTIPLES (DISTANCE)

Certaines armes (des armes à feu principalement) disposent d'une cadence de tir élevée qui permet aux tireurs de réaliser plusieurs actions de tir dans un même tour. Les armes en questions mentionnent alors la marche à suivre dans leur description.

ATTAQUES VISÉES (CONTACT ET DISTANCE)

Il est possible de viser une zone (la tête, un membre, un défaut d'armure) lors d'une attaque de mêlée ou de distance. Un modificateur est appliqué au Poff, comme indiqué dans la table suivante :

Attaques visées

Partie du corps visée	modificateur
Tête	-4
Bras	-3
Main	-5
Jambe	-2
Défaut d'armure	variable

L'effet d'un coup visé est laissé à l'appréciation du Meneur de Jeu : dégâts majorés, malus, recul, etc.

BONUS AUX DOMMAGES

La table qui suit donne, en fonction du *Physique* du personnage, un ajustement aux dégâts. Celui-ci ne s'applique naturellement qu'aux armes ou la force de l'adversaire peut influencer les dégâts. Ce bonus n'aura donc, par exemple, aucune influence sur un tir de revolver ou d'arbalète...

Modificateur de Physique aux dommages

Attribut Physique	modificateur
Nul	-2
Fai	-1
Moy	0
Bon	+1
Excellent	+2

ARMES & PROTECTIONS

ARMES DE MÊLÉE

Que ce soit le sabre étincelants pour les militaires, les surins rouillés pour les canailles ou les élégantes cannes épées pour les gentilhommes, les armes blanches ne sont pas rares en Exil.

- ❖ Maniabilité ou précision : modificateur au potentiel offensif ou défensif
- ❖ Létalité : modificateur aux dégâts

Arme	Talent	Maniabilité	Létalité
Mains nues	Bagarreur	0	0
Dague / Poignard	Bagarreur	+1	+1
Epieu / Pique	Bagarreur	0	+3
Gourdin / Matraque	Bagarreur	+1	+1
Casse-tête / Nerf de Boeuf	Bagarreur	0	+2
Hache	Bagarreur	0	+5
Canne plombée	Bagarreur	+1	+1
Rasoir / Couteau	Bagarreur	+2	0
Bâton électrique	Bagarreur	+0	*
Epée	Escrimeur	+1	+4
Rapière	Escrimeur	+3	+2
Bâton long	Bagarreur	+1 [#]	+1
Canne épée	Escrimeur	+2	+2
Sabre	Escrimeur	+2	+3
Fouet	Bagarreur	+1 [□]	-1

* le bâton électrique est une arme issue de la technologie scientiste. Elle libère un arc électrique au contact dont l'on peut varier l'intensité. Les dommages sont donc létaux ou non, suivant le réglage choisi par l'utilisateur : Létalité entre -2 et +3

[#] Le bâton long est une arme double. On peut ajouter deux fois sa maniabilité au PC comme si on combattait avec deux armes.

[□] Le fouet peut immobiliser un adversaire. Si vous pouvez obtenir une passe gagnante « Désarmement », alors l'adversaire voit l'une des parties de son corps immobilisée par le fouet.

ARMES DE JET ET DE TRAIT

Les armes de jet anciennes ne sont guère plus utilisées en Exil, hormis par quelques passionnés d'histoire. En revanche, le couteau de lancer est toujours populaire dans les bas quartiers et la fronde est une valeur sûre des bandes de gamins...

- ❖ Précision : modificateur au potentiel offensif
- ❖ Létalité : modificateur aux dégâts
- ❖ Portée : portées efficaces et extrêmes de l'arme. En portée extrême, le Poff est divisé par deux à la fois pour le tir et pour les dommages.

Arme	Précision	Létalité	Portée			
			Courte	Moyenne	Longue	Extrême
Arbalète	+1	+5	12m	25m	50m	200m
Arc	+2	+2	10m	20m	40m	150m
Fronde	0	+2	7m	15m	30m	100m
Couteau de lancer	0	+1	5m	10m	20m	40m
Hache de jet	0	+2	10m	20m	40m	60m
Sarbacane	+1	-2 [#]	5m	10m	20m	30m
Fléchettes	0	0	5m	10m	15m	20m

Les armes de traits et de lancer ne peuvent servir à parer une attaque.

Les dards de la sarbacane peuvent être empoisonnés.

ARMES À FEU

Redoutables et redoutées, les armes à feu

- ❖ Précision : modificateur au potentiel offensif
- ❖ Létalité : modificateur aux dégâts
- ❖ Portée : portées efficaces et extrêmes de l'arme. En portée extrême, le Poff est divisé par deux à la fois pour le tir et pour les dommages.
- ❖ Munitions : nombre de balles dans le magasin

Arme	Précision	Létalité	Courte	Moy.	Longue	Extrême	Munitions
Pistolet de poche	0	0	10m	20m	40m	80m	1 ou 2
Revolver d'ordonnance*	0	+2	15m	30m	60m	120m	6
Pistolet à aiguilles	+1	+1	5m	10m	20m	35m	4
Fusil de sport*	+2	+1	30m	60m	120m	240m	2
Fusil de chasse*	+2	+3	25m	50m	100m	200m	2
Fusil militaire*	+2	+4	75m	150m	300m	500m	5
Mitraillette* [#]	0	+6	25m	50m	100m	150m	30
Mitrailleuse lourde* [□]	0	+8	50m	100m	200m	500m	80
Fusil sonique	0	0	15m	30m	60m	80m	6
Fusil à arc	0	+4	7m	15m	30m	60m	4

Les armes à feu, sauf spécifié, ne peuvent servir à parer une attaque.

* les éventuelles protections (armures) voient leur efficacité diminuer de moitié.

Cette arme peut tirer en rafale. Le personnage peut appliquer son Poff complet à un adversaire par quatre niveaux de son score de tireur. Aussitôt après, le chargeur est vide. Par ailleurs, il y a une chance que le personnage enraye son arme s'il obtient un douze sur le d12.

☐ Comme précédemment, cette arme peut tirer en rafale. Le personnage peut appliquer son Poff complet à un adversaire par un niveau de son score de tireur. Aussitôt après, le chargeur est vide. Par ailleurs, il y a une chance que le personnage enraye son arme s'il obtient un douze sur le d12.

PRÉCISIONS SUR LES ARMES À FEU

PISTOLET À AIGUILLES : assez massive, cette arme tire des chapelets de petites aiguilles d'acier. Elle s'enraie très facilement (chaque fois qu'un 12 est tiré sur le dé), ne tire pas très loin et est très peu précise. Seul réel avantage : elle est pratiquement silencieuse.

MITRAILLETTE : ces armes massives et fragiles ont fait leur entrée destructrice sur les champs de bataille forgiens. On les trouve très difficilement en Exil, mais certains trafiquants savent s'en procurer...

FUSIL SONIQUE : émet, sous forme d'un cône, une impulsion sonore aux limites de l'audible pour l'humain. Engendre au choix, un choc mental (blessure non mortelle) ou physique (blessure potentiellement mortelle) si l'intensité est réglée au maximum. Cette arme relève d'une technologie scientifique rare.

LES FUSILS À ARC : « merveilles » de l'ingénierie, ces fusils à bobines (encombrants donc) émettent un arc d'énergie vers leur cible. Plutôt expérimental...

PROTECTIONS

En Exil, les armures personnelles ne sont que très peu usitées. Les soldats exiléens et forgiens sont équipés d'un uniforme et d'un casque, parfois d'une cuirasse, et voilà tout. Toutefois, certains escrimeurs portent des protections en cuir, tout comme certains voyous sous leurs vêtements. Quand aux armures métalliques, ce sont des restes de l'archaïsme forgien – maximiliennes des hussards kargarliens, cuirs et métal des Royaumes Rouges, encore fort utiles dans les batailles au sabre qui déchirent ces territoires morcelés.

Voici une liste indicative de type d'armures, accompagnés d'un ajustement aux dégâts, qui se retranche des dommages causés par la létalité des armes. Cette protection ne s'enlève que si l'attaquant a pu passer la Pdef de son adversaire. Les protections sont données à titre indicatif. En fait, elles dépendent beaucoup de la qualité de l'artisanat et peuvent donc être ajusté en fonction de leur qualité...

L'encombrement indique le malus à toutes les actions physiques, sauf le combat.

Protection	valeur	encombrement
Vêtements civils	0	0
Vêtements ouvriers renforcés	+1	0
Cuir souple (de boucher)	+2	-1
Cuir renforcé (pour la sidérurgie)	+3	-3
Cuirasse de fantassin exiléen	+4	-2
Armure d'assaut de prétorien	+5	-2
Cuir et métal des royaumes rouges	+4	-3
Cuirasse des hussards kargarli	+5	-3

BOUCLIERS

Si, sur Exil, les progrès techniques et les conditions de vie (pluie permanente, obscurité propice et exigüité des lieux de combat) ont rapidement fait préférer les armes rapides et souples comme le sabre et la rapière, parfois accompagnée d'une main gauche, à la lourde épée traditionnelle des premiers temps, il n'en a pas été de même sur Forge. Encore aujourd'hui, malgré l'apparition des armes lourdes automatiques sur les champs de bataille, il est de

nombreuses occasions pour les guerriers de démontrer leur habileté au maniement de l'épée et de son accessoire indispensable, le bouclier.

Sur Forge, on trouve deux types principaux de bouclier. Le premier, appelé bouclier durun, est un bouclier très maniable, de type rondache ou rectangle court. En usage dans tous les territoires qui furent un jour ou l'autre sous la domination de l'empire kargarli, il connaît de nombreuses déclinaisons (et décorations) selon les régions ou les peuples. Le deuxième type de bouclier, plus circonscrit géographiquement, équipe les combattants scoviens. Il s'agit d'un grand pavois lourd, manié en combinaison avec des épieux courts et particulièrement bien conçu contre les projectiles.

Sur Exil, seuls les prétoriens utilisent encore le bouclier au cours de leurs opérations de maintien de l'ordre. Merveille ingénierique, essentiellement composé de multiples couches de cuir et de papiers spéciaux, le lourd pavois des prétoriens est léger et maniable malgré sa grande taille, parfait pour recevoir les charges, détourner les boulets projetés depuis les passerelles.

Bouclier / Arme	valeur	encombrement
Bouclier durun	+1	0
Pavois scov	+2	+1
Pavois prétorien	+3	+1

ETAT DE SANTÉ, DOMMAGES ET SOINS

L'Etat de Santé est un moniteur de contrôle permettant au joueur de prendre en compte les agressions extérieures que son personnage endure. La capacité à supporter ces agressions est liée aux Attributs du personnage, principalement au Physique.

POINTS DE SANTÉ

Comme leur nom l'indique, les Points de Santé mesurent la vitalité d'un personnage. Quand un personnage n'a plus de Points de Santé, il meurt.

CAPITAL DE POINTS DE SANTÉ

Le Capital de Points de Santé (abrégé en PdS) d'un personnage est donné par son Attribut Physique.

Capital de Points de Santé

Potentiel Physique	Points de Santé
Nul	12
Fai	16
Moy	20
Bon	24
Exc	28

PERTE DE POINTS DE SANTÉ

Des Points de Santé sont perdus à chaque fois qu'un personnage subit un quelconque traumatisme physique : blessure, maladie, empoisonnement, etc. Dans le cas d'une blessure, la perte est directe, mais une maladie peut se traduire par une perte régulière de Points de Santé (par exemple, perte d'un Point de Santé par jour), ce tant qu'elle n'est pas soignée.

Plus un personnage perd de Points de Santé, plus son État de Santé s'affaiblit. On distingue plusieurs États de Santé, définis en fonction des Points de Santé.

État de santé

	Léger	Sérieux	Grave	Critique
Nul	11-9	8-6	5-3	2-0
Fai	15-12	11-8	7-4	3-0
Moy	19-15	14-10	9-5	4-0
Bon	23-18	17-12	11-6	5-0
Exc	27-21	20-14	13-7	6-0

Un personnage dont les points de santé descendent en dessous du zéro fatidique est mort...

RÉCUPÉRATION DE POINTS DE SANTÉ

Les Points de Santé perdus peuvent naturellement être regagnés, et ce, de plusieurs manières. Recevoir des soins et prendre du repos sont les méthodes les plus courantes. Dans tous les cas, un personnage ne peut jamais dépasser son capital initial de Points de Santé.

ÉTAT DE SANTÉ ET MALUS

La perte de Points de Santé handicape grandement le personnage dans la réalisation de ses actions (Essayez donc de courir avec une balle dans le genou !). Un malus général est donc appliqué aux actions du personnage, en fonction de son État de Santé actuel. Ce malus s'applique à toutes les actions, sans exception.

Exemples

- ❖ blessures légères : choc violent, coupures
- ❖ blessures sérieuses : coupures profondes, lésions musculaires
- ❖ blessures graves : lésions des organes, fractures
- ❖ blessures critiques : perforation d'organes vitaux, membres sectionnés

Blessures & malus

Etat de Santé	Malus
En pleine forme	0
Léger	-1
Sérieux	-3
Grave	-6
Critique	-12

Adrénaline (optionnel)

A cause de l'adrénaline, les malus inférieurs à -6 sont ignorés au cours du combat. Ils ne prennent effet qu'à la fin de celui-ci et jusqu'à guérison. En revanche, si le personnage blessé participe à une autre altercation, les malus s'appliquent normalement. On ignore simplement les malus supplémentaires tant que le cumul n'atteint pas -6.

LES BLESSURES ET LES CHOCS**LES BLESSURES**

Les blessures sont des dommages physiques potentiellement mortels. Elles occasionnent une perte de Points de Santé immédiate et parfois une perte régulière (hémorragie). Elles peuvent être soignées en utilisant les règles de soins. Leur guérison naturelle dépend fortement de leur gravité. Si une blessure *légère* sera oubliée au bout de quelques jours, une blessure *critique* pourra nécessiter un repos complet et le suivi d'un médecin pendant plus d'un mois.

LES CHOCS

Les chocs sont des dommages non mortels. Un personnage subit un choc quand, par exemple, il reçoit un coup de poing et se cogne la tête, fait une petite chute. Si les chocs deviennent rapidement un mauvais souvenir (et bien souvent une bosse ou un hématome), ils peuvent provoquer une perte de conscience.

Pour déterminer l'impact d'un choc sur un personnage, commence par attribuer une valeur au choc reçu : coup de poing 3, coup de tête 4, coup contondant 7, etc.

A chaque choc, le personnage lance un d12 modifié par son Attribut Physique (équivalent à son modificateur de dommages). Si le personnage réussit, le choc ne l'affecte pas. Au premier échec, le personnage est étourdi. Au deuxième échec, il est sonné. Au troisième échec, il tombe inconscient.

LES MALADIES

Les conditions de vie en Exil, et encore plus sur Forge, sont encore très précaires pour la grande majorité de la population. Les maladies et les personnes qui en souffrent sont nombreuses. La Médecine n'est pas toujours très fiable, et des maladies en théorie bénignes peuvent s'avérer mortelles si elles sont mal soignées.

En terme de règles, une maladie est définie par les éléments suivants :

- ❖ Description de la maladie
- ❖ Vecteur : les modes de contractions de la maladie
- ❖ Incubation : la durée au bout de laquelle apparaissent les premiers symptômes
- ❖ Malignité : la gravité de la maladie : bénigne, légère, sérieuse, grave ou mortelle
- ❖ Périodicité : la durée des effets de la maladie
- ❖ Symptômes : les effets visibles sur le malade (toux, fièvre, boutons, etc.)
- ❖ Traitements : les méthodes de guérison

CONTRACTER UNE MALADIE

Une maladie peut être contractée quand un personnage est au contact de l'un des vecteurs de la maladie. L'Administrateur peut décider qu'un personnage contracte ou la non la maladie. Il peut résoudre cette « contamination » par une action pure sous le *Physique* du personnage.

EFFET D'UNE MALADIE

Une fois que la maladie est contractée, les symptômes et les effets s'appliquent au bout de la période d'incubation. La périodicité donne alors le rythme de la perte des points de Santé (*exemple : 1 PdS / cycle*). Cette perte est majorée par la malignité : l'Etat de Santé du patient est au pire la malignité de la maladie dont il souffre.

Exemple : Rhys a contracté la Mort Blanche en s'aventurant dans les bas-fonds exiléens. 24 heures plus tard, les premiers symptômes apparaissent et il perd un PdS. Le cycle étant de 24 heures, il perd un PdS toutes les 24 heures. Comme la malignité est mortelle, cette perte journalière de PdS continue jusqu'à ce qu'il décède ou jusqu'à ce qu'il soigné.

QUELQUES MALADIES

La Mort Blanche

- ❖ Description : La Mort Blanche est l'une des maladies les plus mortelles répertoriées sur Exil.
- ❖ Vecteur : eau, air
- ❖ Incubation : 24 heures
- ❖ Malignité : mortelle
- ❖ Périodicité : 24 heures
- ❖ Symptômes : fièvre, dépigmentation de la peau, toux hémorragiques.
- ❖ Traitements : aucun remède connu

Abcès

- ❖ Description : l'Abcès est une infection de plaie
- ❖ Vecteur : blesse, air
- ❖ Incubation : 2 heures
- ❖ Malignité : légère mais une gangrène peut se développer si l'abcès n'est pas soigné
- ❖ Périodicité : N/A
- ❖ Symptômes : gonflement, coloration noire
- ❖ Traitements : l'abcès doit être incisé ou nettoyé (alcool)

Choléra

- ❖ Description : le Choléra est une maladie redoutée. Facilement soignable, il est néanmoins mortel.
- ❖ Vecteur : eau, saleté
- ❖ Incubation : entre 6 et 48 heures
- ❖ Malignité : mortelle
- ❖ Périodicité : 3 jours
- ❖ Symptômes : diarrhées, vomissements, extinction de voix, coloration du visage (en bleu)
- ❖ Traitements : décoction de vitamines.

VENINS ET POISONS

De nombreux animaux et créatures (reptiles, araignées, scorpions), mais aussi végétaux (comme certains champignons) sont vénéneux. Les venins et les poisons ont beaucoup en commun avec les maladies mais ils sont souvent plus foudroyants que ces dernières.

Définition d'un venin ou d'un poison

- ❖ Description
- ❖ Vecteur : la plante, l'animal, la créature qui secrète le venin ou le poison
- ❖ Assimilation : la durée au bout de laquelle apparaissent les premiers symptômes
- ❖ Malignité : la gravité du venin/poison : bénin, léger, sérieux, grave ou mortel
- ❖ Périodicité : la durée des effets de la maladie
- ❖ Symptômes : les effets visibles sur le personnage (toux, fièvre, boutons, etc.)
- ❖ Traitements : les méthodes de guérison

Remarquons que des premiers soins (vomitif, extraction du venin, etc.) demeurent un excellent traitement, du moins, tant que l'organisme du sujet n'a pas assimilé la substance. En terme de règles, de tels soins sont possibles tant que le sujet n'a pas subi les dommages du poison, c'est à dire durant la période d'assimilation.

AUTRES PERTES DE POINTS DE SANTÉ

CHUTES

Les dommages subis dépendent de la hauteur de chute. L'armure ne permet pas de réduire les dommages d'une chute. En revanche, vous êtes libre d'ajuster les dommages d'une chute en fonction du type de sol de réception. Le Talent Acrobate peut également permettre de limiter les dommages d'une chute.

❖ Chute = 2 PdS par mètre de chute

Remarque : les dommages d'une chute peuvent être ajusté en fonction de la surface de réception (paille, neige : -3 / Terre : -1 / Plancher : 0 / Pierre, métal : +2)

La marge de réussite du jet d'Acrobatie diminue d'autant les dégâts de la chute ?

ASPHYXIE

Les dommages subis dépendent de la période pendant laquelle le personnage ne peut respirer. L'armure n'intervient bien évidemment pas.

❖ Asphyxie = 4 PdS par minute

Un jet de sportif peut augmenter le temps pour retenir son souffle...

LES SOINS (REGAGNER DES POINTS DE SANTÉ)

RECEVOIR DES SOINS

Un personnage avec le Talent *Médecin* peut permettre à un personnage (éventuellement lui-même) de regagner des Points de Santé.

Le Médecin effectue un jet de Talent avec une difficulté donnée dans le tableau ci-dessous :

Difficulté des soins, état du patient

Etat de Santé du patient	difficulté
Blessure / Maladie légère	0
Blessure / Maladie sérieuse	-3
Blessure / Maladie grave	-5
Blessure / Maladie Critique	-8
Blessure / Maladie Mortelle	-12

Situation des soins, conditions

Situation	difficulté
Matériel standard	0
Matériel inadapté	-2
Conditions sanitaires excellentes	+2
Conditions sanitaires standard	0
Conditions sanitaires déplorables	-3
Le médecin agit seul	0
Le médecin est aidé d'un tiers	+2

Si le jet est réussi, le patient commence à récupérer ses Points de Santé manquants. Toutefois, la récupération n'est pas immédiate, mais progressive temporellement. C'est l'Attribut *Physique* du personnage qui quantifie cette récupération :

Physique du patient	Récupération
Nul	1PdS / 2jours
Fai	1PdS / jour
Moy	2PdS / jour
Bon	3PdS / jour
Exc	4PdS / jour

GUÉRISON NATURELLE

Même si elle n'est pas soignée, une blessure peut guérir naturellement. Voici, à titre indicatif, pour un personnage au repos, les temps de guérison :

Guérison naturelle Blessure / Maladie	Temps de guérison
légère	3 ou 4 jours
sérieuse	1 à 2 semaines
grave	2 à 4 semaines
critique	4 à 8 semaines

Ces vitesses de récupération peuvent être diminuées ou augmentées en fonction de l'activité du personnage : si le personnage à une activité normale (en aventure par exemple), le temps de guérison est doublé. Si le personnage est au repos complet, sous la surveillance d'un Médecin compétent (Talent *Médecin* niveau 7+), la durée de guérison est divisée par deux.

PETIT LEXIQUE TECHNIQUE

ACTION PURE. Action impliquant un unique personnage et un de ses Attributs.

ACTION SIMPLE. Action impliquant un unique personnage et un de ses Talents.

ACTION D'OPPOSITION. Action impliquant plusieurs personnages et généralement un seul Talent.

DIFFICULTÉ. Valeur numérique, généralement comprise entre -8 et +8, qui représente la difficulté d'une action.

MARGE. Valeur numérique, positive, qui mesure le degré de réussite (marge de réussite) ou d'échec (marge d'échec) d'une action.

PC - POTENTIEL DE COMBAT. Sa base est le niveau du Talent utilisé en combat (*Escrimeur, Bagarreur, Tireur, Sportif*).

POFF - POTENTIEL OFFENSIF. Fraction du PC qui mesure l'investissement offensif du personnage pendant le tour courant.

PDEF - POTENTIEL DÉFENSIF. Fraction du PC qui mesure l'investissement défensif du personnage pendant le tour courant.

ÉTAT DE SANTÉ. Caractéristique qui mesure les traumatismes que peut subir un personnage : blessures, maladies, etc.

POINTS DE SANTÉ. Valeur numérique, fonction de l'Attribut *Physique*, qui permet de mesurer la résistance aux traumatismes d'un personnage.

POINTS DE TÂCHE. Valeur numérique qui donne le travail à fournir pour venir à bout d'une action étendue.

TALENTS DE COMBAT. Les Talents utilisés dans la résolution des combats sont : *Bagarreux, Escrimeur, Sportif* et *Tireur*

ACQUÉRIR DE L'EXPÉRIENCE

Chaque personnage est amené à évoluer au cours de sa vie. Confronté à de nouvelles situations, il va apprendre de nouvelles choses. Techniquement parlant, il va acquérir de l'expérience, matérialisée par des points d'expériences.

ATTRIBUTION DES POINTS D'EXPÉRIENCE

Les points d'expériences sont attribués, par l'Administrateur, à la fin des aventures. Les joueurs peuvent ensuite les investir dans leurs Talents, afin d'en augmenter les niveaux de maîtrise.

Les points d'expériences sont distribués dans cinq catégories :

- ❖ Expérience Physique
- ❖ Expérience Mentale
- ❖ Expérience Sociale
- ❖ Expérience d'Adaptabilité
- ❖ Expérience de Réalisation

Les points attribués dans chaque catégorie ne doivent servir qu'à développer les Talents relevant de l'attribut correspondant (voir le chapitre sur les Talents).

Les joueurs sont libres de dépenser leurs points d'expériences immédiatement ou de les cumuler d'un scénario à un autre.

L'Administrateur répartit les points entre les différentes catégories en fonction des spécificités du scénario qu'il vient de faire jouer. Une histoire très physique, durant laquelle les personnages ont passé leur temps à se battre et courir à perdre haleine, aura pour résultat un nombre plus important de points d'expérience Physique.

Exemple : Rhys et ses compagnons viennent de terminer une aventure dans laquelle ils sont venus en aide à un Stalyte et ont retrouvé un criminel notoire. Comme il y a eut pas mal d'action et un combat dangereux, le Meneur leur attribue 15 points d'Expérience Physique.

Les personnages ont beaucoup appris sur les mystérieux Stalytes, ce que le Meneur chiffre à 8 points d'Expérience Mentale. Les personnages ont côtoyé la presse et l'Obsidienne, 10 points d'expérience Sociale. Il leur accorde aussi 7 points d'expérience d'Adaptabilité mais aucun point d'expérience de Réalisation car à aucun moment ils n'ont fait appel à des Talents de Réalisation.

PROGRESSER

Pour augmenter un Talent, il faut dépenser les points d'expérience chèrement acquis. Le coût d'une progression (passage du niveau courant au niveau supérieur) est fonction de deux paramètres : le premier, relatif au personnage, est l'**Attribut** englobant le Talent. Le deuxième, relatif au Talent, est la **difficulté d'apprentissage**.

Les Attributs mesurent l'aptitude naturelle d'un personnage, et donc sa facilité à développer les Talents qui leurs sont liés. Plus un personnage a un Attribut élevé, plus il lui sera facile de développer le niveau des Talents associés à cet attribut. Les personnages très physiques auront plus de facilité à développer leurs talents physiques. Pour les autres personnages, cela demandera plus de travail (et donc de points d'expérience.)

Le coût des progressions apparaît dans les tableaux d'expérience, selon la difficulté d'apprentissage du Talent.

Talents à apprentissage facile

Potentiel	Niveau actuel du Talent						
...	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19+
Nul	5	6	11	17	28	39	45
Fai	4	5	9	14	23	32	37
Moy	3	4	7	11	18	25	29
Bon	2	3	5	8	13	18	21
Exc	1	2	3	4	8	11	16

Talents à apprentissage modéré

Potentiel	Niveau actuel du Talent						
...	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19+
Nul	6	7	13	20	33	46	53
Fai	5	6	11	17	28	39	45
Moy	4	5	9	14	23	32	29
Bon	3	4	7	11	18	26	29
Exc	2	3	5	8	13	18	21

Talents à apprentissage difficile

Potentiel	Niveau actuel du Talent						
...	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19+
Nul	7	8	15	23	38	53	61
Fai	6	7	13	20	33	46	53
Moy	5	6	11	17	28	39	45
Bon	4	5	9	14	23	32	37
Exc	3	4	7	11	18	25	29

Exemple : Le joueur de Rhys réfléchit maintenant au meilleur moyen d'investir ses points d'expérience Physique : Il a sa disposition 15 points d'expérience à utiliser dans les Talents Physiques. Il en utilise 4 pour passer du niveau 6 au niveau 7 en Acrobat (difficulté d'apprentissage modérée, Attribut Physique BON). 5 points pour passer du niveau 6 au niveau 7 en Bagarreur. Il aimerait passer du niveau 10 au niveau 11 d'Escrimeur, mais le coût du niveau est de 11 or il ne lui reste que $15 - 4 - 5 = 6$. Il conserve donc ces 6 points pour plus tard...

Parfois, quand un scénario s'y prête, l'Administrateur pourra proposer aux joueurs d'acquérir des niveaux dans des Talents à des coûts réduits.

Exemple : Lors d'un voyage sur le continent forgien, les personnage ont eu l'immense honneur d'être présenté au gratin de la noblesse de l'Empire de Kargarl. A la fin de l'aventure, l'Administrateur leur permet de développer leur Talent Gentleman en ne dépensant que la moitié des points d'expérience normalement nécessaires.

En règle générale, on admet qu'une seule augmentation de niveau par Talent est possible à l'issue d'un scénario.

APPRENDRE

Parfois, un personnage pourra bénéficier de l'enseignement d'un personnage (généralement non joueur) pour l'aider à développer un Talent. La personne qui désire devenir professeur doit remplir certaines conditions pour pouvoir se comporter en bon pédagogue :

- ❖ posséder le Talent à enseigner au niveau 13 (au minimum)
- ❖ posséder, dans ce même Talent, au moins 5 niveaux de plus que l'élève

Si ces conditions sont remplies, l'élève peut alors profiter du savoir de l'enseignant. Ce dernier effectue un jet du Talent *Orateur*.

- ❖ Si le jet est raté, les explications ne sont pas suffisamment limpides pour permettre à l'élève de progresser.
- ❖ Si le jet est réussi, le personnage peut acquérir le niveau supérieur de Talent en considérant la difficulté d'apprentissage un rang en dessous (facile reste facile, modéré devient facile et difficile devient modéré).

La difficulté de ce jet sous le Talent *Orateur* dépend du Mental de l'élève.

Apprentissage

Mental de l'apprenant	difficulté
Nul	-8
Fai	-5
Moy	-2
Bon	0
Exc	+3

Exemple : Stanovre est un piètre escrimeur (niveau de Talent : 4). Pour remédier à son manque de Talent, il décide de prendre des cours auprès d'un club exiléen réputé. Il y fait la rencontre de Goran, un bretteur émérite (niveau de Talent Escrimeur : 15). Les conditions sont donc réunies pour que Stanovre apprenne au contact de Goran. Celui-ci réussit son jet d'Orateur.

L'Administrateur permet donc au Joueur de Stanovre d'acheter son prochain niveau d'Escrimeur en utilisant la table d'Apprentissage facile au lieu de celle d'Apprentissage Modéré.

Récapitulatif de l'enseignement :

- ❖ Professeur niveau 16+
- ❖ Au moins 5 niveaux de plus que l'élève
- ❖ Jet de Talent *Orateur* pour l'enseignant
- ❖ Apprentissage

Les personnages ont la possibilité de se former eux-même au moyen de livres (ou assimilés). Il leur faut pour cela disposer d'un ouvrage de référence (dont la disponibilité est laissée à la discrétion de l'Administrateur).

Ensuite, le personnage doit étudier l'ouvrage et réussir un jet de Talent *Lettre* (difficulté variable en fonction de la complexité de l'ouvrage). Si le jet est réussi, le personnage peut acquérir le niveau supérieur de Talent en considérant la difficulté d'apprentissage d'un rang inférieur (facile reste facile, modéré devient facile, difficile devient modéré).

Exemple : Enchanté par ses progrès, Stanovre veut maintenant approfondir ses connaissances, notamment sa théorie, en étudiant quelques ouvrages de référence. Son instructeur lui a conseillé « Traité sur l'Art de L'Escrime », rédigé par Keryan d'Homertes, l'un des maîtres d'armes les plus réputés d'Exil.

Stanovre se plonge avec appétit dans l'ouvrage. A la fin de la lecture, le Joueur de Stanovre fait un jet de Talent Lettre (l'Administrateur estime la difficulté moyenne 0, l'ouvrage est très bien écrit et s'adresse aux débutants comme aux bretteurs confirmés). Le jet est réussi. La lecture s'est donc avérée des plus instructives, Stanovre pourra acquérir son prochain niveau d'Escrimeur en utilisant le tableau d'Apprentissage Facile.

Récapitulatif de l'Apprentissage :

- ❖ Jet de Talent *Lettre*

LE DÉTACHEMENT

La chose qui surprend le plus les forgiens, c'est l'indéfectible sérénité avec laquelle les exiléens abordent leur vie pourtant soumise à des aléas effrayants. Une forme d'insouciance qui confine parfois à l'aveuglement et que l'on nomme le « Détachement ».

Cette mémoire sélective, très confortable, qui permet à l'exiléen d'occulter les aspects les plus sombres et les plus dérangeants d'Exil, peut toutefois aboutir au désintérêt, à l'apathie ou au mutisme...

POINTS DE DÉTACHEMENT

Le Détachement est mesuré en points sur une échelle de 0 à 12. L'habitant typique de Forge possède 0 point de Détachement : il n'a jamais été confronté aux mystères et aux bizarreries de la Cité d'Exil. Un exiléen possède, à sa création, entre 1 et 3 points Détachement (lancez 1D3).

Plus un personnage possède de points de Détachement, plus il a été le témoin d'événements surnaturels, inexplicables ou inquiétants qu'il a choisi d'occulter. Il devient donc de plus en plus détaché envers de tel événement. Rien ne peut troubler ou inquiéter un personnage qui possède 10 points de détachement ou plus. Il ne remarquera même pas une abomination si elle le salue dans une rue de la Cité Verticale et si on lui pose la question, se contentera de hausser les épaules pour dire qu'il ne s'agissait qu'un quidam excentrique...

PEUR ET DÉTACHEMENT

Les points de détachement servent au joueur à mesurer le comportement de son personnage vis-à-vis de toutes les manifestations étranges. Quand un personnage est confronté à une telle manifestation, il effectue un **test de Détachement**.

Test de détachement : 1d12 comparé aux points de détachement

- ❖ Si il obtient un score supérieur à ses points de détachement, l'événement le trouble, l'effraie voire le terrorise. Plus la différence entre son dé et ses points est grande, plus sa peur ou son désarroi sont importants...
- ❖ Si il obtient un score inférieur à ses points de détachement, l'événement le laisse de marbre, il n'est ni surpris, ni inquiet. Plus la différence entre son dé et ses points est importante, plus sa réaction est neutre. Il trouvera toutes bonnes raisons du monde pour nier ce dont il a été témoin.

Exemple : Rhys et Jonas poursuivent un individu bizarre dans une ruelle de la Cité. Soudain, ils voient l'homme se fondre dans un mur de maçonnerie, sans laisser une seule trace derrière lui. Aucun mécanisme n'est visible. Jonas lance un D12 et obtient 4, alors que ses points de détachement s'élèvent à 6. Alors que Rhys est complètement estomaqué, Jonas garde un calme olympien...

«mais puisque je te dis que ce type a tout simplement traversé le mur. Tu l'as vu comme moi !

-Allons, allons, pas d'idiotie. Il y a forcément une explication rationnelle à tout cela... Un tour de passe-passe, voilà tout... »

QUAND DEMANDER UN TEST DE DÉTACHEMENT ?

A chaque fois que la situation est réellement « étrangère » : une manifestation occulte, une apparition, un événement défiant toute logique, comme voir réapparaître au coin de la rue un ami mort et incinéré depuis 10 ans...

D'une manière générale, le Détachement ne s'applique pas à des chocs, qui tout en étant violents, n'en restent pas moins « naturels ». Ainsi, un acte de violence perpétré sous vos yeux ou un accident choquant ne tomberont pas sous le coup du Détachement...

A moins que vous ne dépassiez 9 points de détachement. Dans ce cas, vous êtes passé du stade où vous rationalisez tout à celui où plus rien ne vous touche...

GAIN ET PERTE DE POINTS DE DÉTACHEMENT

Plus un personnage est confronté aux mystères de la Cité Verticale, plus il s'y accoutume et semble les accepter ou les ignorer. D'une manière générale, on gagne ou perd des points lors des événements traumatisants nécessitant un jet de Détachement :

- ❖ Un « 1 » naturel lors d'un test de détachement fait gagner 1 point.
- ❖ Un « 12 » naturel lors d'un test de détachement fait perdre 1 point

L'Administrateur peut également décider de faire procéder à un jet à chaque personnage à la fin d'un scénario où les aventuriers ont été confrontés à des manifestations occultes.

Un personnage qui quitte Exil (par exemple pour Forge) perd petit à petit cette accoutumance à l'étrangeté de la Cité d'acier. On peut admettre qu'un personnage perd un point de détachement tous les trois mois passé hors d'Exil. C'est le seul moyen de « soigner » le Détachement.

APATHIE ET IMMOBILISME

Les personnages qui développent un fort détachement (à partir de 9 points) commencent à développer des signes « d'effacement ».

Celui-ci peut se manifester de plusieurs manières : ce peut être une apathie de plus en plus prononcée, un manque de discernement, un refus de voir la réalité en face, même pour des choses triviales, une personnalité de plus en plus effacée et sans reliefs.

Quoi qu'il en soit, les choses ne font qu'empirer. Les personnes victimes d'effacement finissent par perdre toute volonté d'agir, voient disparaître leurs émotions et leurs sentiments, jusqu'à n'être plus que l'ombre d'eux même...

Beaucoup d'exiléens finissent ainsi. Si la majorité d'entre eux continuent à mener une vie effacée, certains sont si visiblement perturbés qu'ils atterrissent en Maison de Fous. Sans surprise, les cas d'effacement sont nombreux au sein d'Administration, où le travail répétitif et décérébrant n'est pas sans amplifier les effets du Détachement.