

## CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques du personnage permettent de séparer ses habilités en 10 catégories. Plus une caractéristique aura une valeur proche de 0, plus le personnage aura de difficulté à réaliser l'action souhaitée. Plus une caractéristique aura une valeur proche de 100, plus le personnage aura de l'aisance à accomplir l'action entreprise.

La **valeur minimum** d'une caractéristique est **15**, tandis que la **valeur maximum** est **85**. Aussi, la valeur sera toujours un multiple de 5.

Certaines caractéristiques sont groupées. Les caractéristiques physiques comprennent la Force, l'Endurance, l'Agilité et la Rapidité. Les caractéristiques mentales comprennent l'Intellec, la Volonté, l'Intuition et le Charisme. La Chance et la Curiosité sont des caractéristiques bien à part.

Le terme de "Bonus de" correspond à la dizaine de la caractéristique indiquée.

### FORCE

Correspond aux actions nécessitant de la force physique. Celle-ci peut être utilisée pour soulever, déplacer, ou casser des objets ou des structures. Un personnage avec une valeur élevée en FORCE sera probablement musclé, ou aura de bonnes connaissances dans des substituts.

### ENDURANCE

Correspond aux actions nécessitant de la résistance physique. Celle-ci symbolise aussi la condition physique du personnage. Certaines règles situationnelles pourront interpréter la dizaine de cette valeur comme un indicateur de santé physique.

### AGILITÉ

Correspond aux actions nécessitant des mouvements complexes ou précipités. L'utilisation de l'AGILITÉ peut être demandée pour se déplacer silencieusement, se faufiler, sauter, ou encore faire des déplacements acrobatiques. Cette caractéristique peut par ailleurs être utilisée pour esquiver si la réactivité n'est pas une nécessité.

### RAPIDITÉ

Correspond aux actions nécessitant de la vivacité physique, mentale, ou toutes autres actions impliquant des réflexes. Cette caractéristique peut aussi être utilisée pour esquiver, ou déterminer l'ordre d'initiative du personnage face à une situation.

### INTELLECT

Correspond aux actions nécessitant de la réflexion, de l'utilisation de savoir, ou de la capacité d'apprentissage. Selon l'approche de l'action entreprise, l'INTELLECT peut être utilisé pour percevoir, en particulier lors des recherches.

### VOLONTÉ

Correspond aux actions nécessitant de la résilience, de la détermination, ou la maîtrise de ses sentiments. Un personnage avec une grande VOLONTÉ supportera mieux le stress psychologique. Certaines règles situationnelles pourront interpréter la dizaine de cette valeur comme un indicateur de santé mentale.

### INTUITION

Correspond aux actions nécessitant de la perspicacité sensorielle. Un personnage ayant une valeur élevée en INTUITION sera aussi facilement sentir le danger venir.

### CHARISME

Correspond aux actions nécessitant de la rhétorique, ou l'utilisation de l'apparence physique. La prestance et l'attractivité du personnage peut en dépendre.

### CHANCE

Correspond aux actions ou aux conséquences soumises à l'aléatoire. Si l'approche de l'action entreprise est incertaine, la CHANCE peut être utilisé.

### CURIOSITÉ

Correspond aux actions nécessitant l'utilisation de particularités physiques ou mentales inhumaines. Certaines règles situationnelles pourront interpréter la dizaine de cette valeur comme une limitation des dites particularités.

## ATTRAITES

Les attraits représentent les **affinités personnelles** du personnage avec les différentes approches matérialisées par les caractéristiques. L'attrait ne correspond donc pas à la capacité de réussir une action, mais plutôt à l'affinité que le personnage y accorde.

Un attrait peut être soit **positif**, soit **négatif**. Chaque caractéristique à son propre attrait.

La polarisation de la caractéristique par l'attrait influence grandement la probabilité d'avoir des **aléas positifs ou négatifs** en réalisant une action (2/3 de chance).

#### Exemple 1 :

Une caractéristique de FORCE à 70- symbolise que le personnage a de forte chance de réussir des actions utilisant sa force physique, peut être parce que celui-ci est très musclé. Cependant, l'attrait négatif nous indique que le personnage à une aversion légère ou puissante envers l'utilisation de la force physique, peut être à cause d'un évènement passé.

#### Exemple 2 :

Une caractéristique de INTELLECT à 30+ symbolise que le personnage possède peu de connaissance et a du mal à résonner efficacement. Malgré cela, l'attrait positif nous laisse penser que le personnage a peut être volonté à s'améliorer, ou est familier de manière positive à une activité utilisant ses capacités cognitives.

## TRAUMAS

Un trauma est une affliction mineure ou majeure. Celui-ci peut être à caractère physique ou mentale. Il symbolise souvent une condition physique ou mentale peu agréable pour le personnage, indiquant un état de faiblesse de celui-ci à un moment donné.

En règle générale, un personnage possède 4 traumas : **2 traumas temporaires**, et **2 traumas profonds**. Si un personnage obtient un trauma (temporaire ou profond) et que la totalité de ses traumas sont actifs, alors **le personnage meurt**.

Un trauma temporaire est une affliction mineure. Ceux-ci peuvent disparaître "facilement" avec le temps. Ils sont de nature physique ou mentale.

Un trauma profond est une affliction majeure. Il est assez difficile pour un personnage de s'en débarrasser. Ce type de trauma sera majoritairement physique, violent, et impressionnant.

#### Exemples de traumas temporaires :

Présente souvent des excuses; Asthme; Se craque les doigts; Jure dans sa langue natale; Devient possessif; Paranoïa; ...

#### Exemples de traumas profonds :

Convulsions douloureuses; Saignement des oreilles; Genou déboité; Hémorragie; Ongles arrachés; Brûlure à l'acide; ...

Il est aussi possible que certaines situations soit considérées comme hautement mortelle. Ce genre de moment s'appelle une "Scène mortelle". Durant ces scènes, la mort est très proche des personnages, quelque soit leur état physique et mental actuel. Des passifs peuvent amener ce genre de scène.

#### Exemples de Scène mortelle :

Bombe nucléaire qui va exploser proche du personnage; Etre passager d'un sous-marin qui va implorer; ...

## JETER LES DÉS

Un lancer de dés intervient lorsque le résultat de l'action entreprise ne peut être déterminé que par les compétences physiques et mentales du personnage. Pour ce faire, il faut utiliser **un d100** et de **deux d2**. Le d100 déterminera le résultat de l'action, et les deux d2 déterminera la nature de l'aléa supplémentaire.

Si le **résultat du d100** est **inférieur ou égal** à la caractéristique utilisée pour réaliser l'action, alors l'action sera réussie. Au contraire, si le résultat est strictement supérieur à la caractéristique, alors l'action se résultera par un échec.

Concernant l'attrait, le résultat d'un d2 sera négatif pour l'obtention d'un 1, et positif pour l'obtention d'un 2. En combinant les résultats des deux d2 et l'attrait associé à la caractéristique. Une **majorité de positif impliquera un aléa positif**, tandis qu'une **majorité de négatif impliquera un aléa négatif**.

#### Exemple 1 :

Votre statistique d'AGILITE est de 80-. Votre lancé de dés vous indique que vous avez fait 68, 1, et 2. Vous réussissez votre test mais avec un aléa négatif (Vous réussissez à passer au-dessus de cette barrière en courant, mais vous peinez à vous réceptionner dans la précipitation. Vous ne sèmerez pas vos assaillants.).

#### Exemple 2 :

Votre statistique d'AGILITE est de 80-. Votre lancé de dés vous indique que vous avez fait 80, 2, et 2. Vous réussissez votre action avec un aléa positif (En plus de sauter facilement au-dessus de la barrière, vous vous réceptionnez magistralement, vous permettant de prendre de l'avance dans votre course.)

Le joueur a la possibilité de **Prendre un risque** avant d'effectuer un Test. Il doit l'indiquer avant d'effectuer le Test. S'il prend un risque, le joueur bénéficie pour le Test d'un **bonus de 10**. En contrepartie, si le résultat du Test est **entre 86 et 100 inclus**, le Test sera considéré en **échec critique**.

## SUCCÈS ET ÉCHEC CRITIQUE

Lorsque le résultat d'un Test est compris entre 1 et 5 inclus, le Test est considéré comme un succès critique. A l'inverse, si le résultat d'un Test est compris entre 96 et 100 inclus, le Test est un échec critique. Cette particularité n'a pas d'effet directement sur le déroulé de la scène, mais influencera les passifs du personnage.

Lorsque le personnage fait un échec critique, il gagnera un passif négatif en rapport avec l'action qui l'a amené à faire cet échec critique. En règle générale, le passif appliquera un malus de 10 dans les situation similaire. Si le passif existe déjà, le malus augmentera de 10, et ainsi de suite.

Lorsque le personnage fait un succès critique, plusieurs choix s'offre à lui :

- Supprimer un passif négatif issu d'un échec critique.
- Gagner un passif positif. En règle générale, le passif appliquera un bonus de 10 dans les situation similaire. Si le passif existe déjà, le bonus augmentera de 10, et ainsi de suite.

## DIFFICULTÉ

Les Tests que vous réaliserez peuvent être soumis à une difficulté supplémentaire si la situation rend plus compliqué la réalisation de l'action. Dans le cas contraire, un avantage est appliqué rendant le Test plus facilement réalisable.

Ce bonus ou malus est **représenté par l'ajout ou la soustraction temporaire d'une ou plusieurs dizaine(s)** sur la caractéristique utilisée pendant le Test.

La difficulté, positive ou négative, ne peut pas descendre la caractéristique en dessous de 15, ni la monter au dessus de 85.

## CHANGEMENT DE RÈGLES

Au cours de vos aventures, vous serez probablement confronté à des situations ou des environnements qui changeront votre réalité ou votre personnage. Ces particularités décoreront l'histoire dans laquelle vous évoluez, mais pas que : **les règles du jeu peuvent aussi être altérées**.

Pour les traumas, ceux-ci peuvent être **changer temporairement ou définitivement**. Ils peuvent tout aussi bien **disparaître** pour symboliser une espérance de vie réduite. Un personnage peut aussi **s'acquitter du système de trauma** s'il devient immortel.

Les caractéristiques peuvent elles aussi évoluer. La caractéristique de CURIOSITÉ n'étant pas innée, celle-ci est susceptible d'apparaître dans votre fiche personnage au moment opportun.

Des **règles supplémentaires apparaitront** selon les différentes situations. L'élément le plus notable à ce sujet concernerait les systèmes de combat, qui sont chose commune à beaucoup d'autres jeu de rôle, mais que Curiosity ne possède pas initialement. Cependant des règles basiques encadreront le fondement de ces altercations, si le combat et la stratégie doivent être mis scénaristiquement en avant.

## COMBAT ET COMPÉTENCE

Les règles de combat seront utilisés lors de scène clé d'une altercation. Elles viendront en complément des Traumas, mais elles ne visent pas à les remplacer. Les Traumas détermineront toujours si vous êtes proche de la mort ou pas.

Lorsqu'une action promettait l'intégrité physique d'une cible, celle-ci diminue d'un certain nombre de point sa jauge d'intégrité physique. **Lorsque la jauge atteint zéro ou moins, la cible gagne un Trauma et sa jauge retourne à son maximum**. La jauge d'intégrité mentale fonctionne de la même manière, et est indépendante à l'état de la jauge d'intégrité physique.

Pour déterminer le type de Trauma gagné, il faut se référer à cet ordre : Temporaire > Profond > Temporaire > Profond > Mort. Si cet ordre ne peut pas être respecté, le but sera d'équilibrer les Traumas entre les temporaires et les profonds, en priorisant les temporaires.

Le Tour d'une entité est composé uniquement **un/des Mouvement(s)**, et **une Action**. Des actions bonus sont possibles seulement si un Passif le permet.

Au début du combat, les compteurs de ressource physique et mentale sont réinitialisés au maximum. Ce n'est pas le cas des jauges d'intégrité qui sont gardées tel quel.

Une compétence impliquera potentiellement un coût à décrémenter des ressources correspondantes. Il est possible de recharger une jauge de ressource en considérant ce repos comme l'Action du Tour. Le gain de ressource physique est déterminé par le résultat de 1d[Bonus caractéristique physique la plus haute]+[Bonus caractéristique physique la plus basse]. Le gain de ressource mentale est déterminé par le résultat de 1d[Bonus caractéristique mentale la plus haute]+[Bonus caractéristique mentale la plus basse].

Il est possible de regagner des ressources physiques ou mentales perdues en utilisant une Action de Repos physique ou mental. En l'échange de son Action, le joueur regagne 1d[max de la ressource].

## PASSIF

Les passifs correspondent à des particularités d'un personnage, ayant un effet sur les règles appliqué en jeu. Ces passifs sont souvent associés à des particularités du personnage, ils ne sont donc pas listés au préalable. Cependant, ils ne sont pas toujours unique.

Les passifs sont utilisables à tous instant, même en combat, ou pendant une scène avec un lot de règles spéciales. N'hésitez pas à indiquer au MJ votre volonté d'utiliser un de vos passifs en jeu.