



SHAAN 2

REGLES DE JEU

Par Solaris (librement inspiré du dK²)

PRINCIPE DE BASE

■ Jet de dé : 1d10 + Façonnante + Domaine + Compétences.

- Si vous obtenez un 1 ou un 10 naturel sur le lancer de dé, des effets particuliers s'appliquent :
 - **sur un 1 naturel**, vous ratez automatiquement votre action, même si votre bonus est suffisant pour la réussir.
Il faut alors relancer le d10, si le résultat du dé est inférieur au score de base (sans la façonnante et le domaine) de la compétence, alors c'est un échec critique.
 - **sur un 10 naturel**, vous relancez le dé et ajoutez le nouveau résultat au jet de dé précédent. Et ce, pour chaque 10 obtenu sur le dé, ainsi, il est possible de faire de gros scores, juste en accumulant des 10 successifs sur des jets de dés consécutifs pour un même jet de compétence.

Pour la qualité d'une réussite, c'est le tableau de difficulté qui la détermine. Ainsi, si le joueur réussit à 16, ce sera une réussite laborieuse, même si il a relancé un d10 "explosif" alors que si le score est de 36, il aura accompli une action légendaire, même si il n'y a pas de relance de d10...

■ Jets opposés et combat :

Quand deux personnages s'affrontent, le vainqueur est celui qui obtient le meilleur résultat à son jet total (d20 + bonus).

En cas d'égalité, c'est toujours le personnage du joueur qui remporte l'affrontement. Si deux personnages-joueurs sont à égalité, refaites le jet.

Initiative :

Corps + relationnel + 1d10

Armures :

Retire des dommages.

Boucliers :

Ajoute un bonus à la parade.

Les combats se déroulent par ordre décroissant d'initiative. En cas d'égalité, les actions se déroulent en même temps.

Difficultés	
Automatique	Pas besoin de jet
Facile	5
Moyen	10
Laborieux	15
Difficile	20
Très difficile	25
Héroïque	30
Légendaire	35

■ Jet à 0 :

Il est toujours possible de faire un jet, quelque soit le score de la compétence. Si le score d'une compétence est à +0, vous n'ajoutez rien à votre jet.

Exceptions : les jets sont impossibles en compétences de castes et de magie sans avoir de points de base.

■ Coopération :

Lorsque les personnages doivent coopérer pour accomplir une action, tout le monde fait un jet de compétence. Celui qui a le meilleur jet prend la tête de l'action et chaque autre personnage qui a réussi un jet supérieur ou égal à 15 lui donne un bonus de +2 et, éventuellement, s'ils sont eux-mêmes au moins un degré dans la compétence, ils donnent aussi un degré supplémentaire pour définir les résultats de l'action (ce qui peut parfois le faire changer de catégorie).

■ Dé de Shaan, dit dShaan :

Le nombre de dShaan est égal à la base en Shaan du personnage et se matérialise par un nombre de d10 équivalent pour le personnage.

Ce nombre est valable à chaque séance de jeu. Chaque utilisation d'un dShaan retire 1 point au nombre de dShaan du personnage. Ce nombre revient automatiquement à sa valeur initiale à chaque début de séance de jeu.

Le résultat du dShaan s'ajoute au jet de dé du personnage sur n'importe quel jet de compétence.

EXPERIENCE (5 à 10 maximum par séance)

1 point de compétence : 2 (1 nouvelle compétence par séance maximum).

1 point en façonnante ou en domaine : 15

1 Point de Vie : 5

1 Point de Magie : 5

1 nouveau sort : 5

TROUSSE À OUTILS

Les outils propres à certaines techniques peuvent être réunis en trousse plus ou moins lourdes, mais aussi plus ou moins utiles.

- Sans outils appropriés, le personnage effectue son jet de compétence à l'arrache, avec juste ses tripes, son savoir-faire et ce qu'il a sous la main : il peut juste utiliser sa compétence.
- Avec une trousse à outils adéquates, le personnage bénéficie de bonus :

Trousse à outils	Type	Jet de compétence
Amateur	Corde et talc d'escalade, maquillage...	+1
Professionnelle	Trousse de cambrioleur, parchemins et grimoire...	+2
Brutasse	Idem de meilleure qualité.	+3

SOINS

Entre 0 et – (valeur en Corps), le personnage est inconscient).

Au-delà du score négatif de Corps points de vie, le personnage est mort.

Dès que le personnage encaisse 2 fois son score en Corps de points de blessures, il doit tirer un d20 pour déterminer une blessure grave.

Table des blessures graves (tirer 1d20)

1	Quel coup de bol, aucune conséquence !
2	Mâchoire défoncée : problème pour mâcher en perspective.
3	Langue arrachée : ne peux plus parler.
4	Genou explosé : ne peut plus courir.
5	Coup à l'aine : descendance future mise en péril.
6	Coup au visage : défiguré.
7	Coup aux yeux aveugle.
8	Main mutilé et inutilisable.
9	Fracture au bras : ne sert plus à rien.
10	Fracture du pied : boite sérieusement.
11	Bras sectionné : hémorragie sévère.
12	Jambe tranchée : faire un garrot en urgence.
13	Bassin fracturé : impossible de marcher.
14	Colonne vertébrale touchée : paralysé jusqu'à la taille.
15	Éventré : intestins sur le parquet.
16	Cage thoracique enfoncée : organes vitaux touchés.
17	Égorgé : perte de connaissance.
18	Fracture du crâne : coma immédiat.
19	Artère majeure sectionnée : dans les pommes.
20	Organes vitaux détruits : mort instantanée.

Récupération :

Par jour, le personnage récupère (Corps) points de vie.

Compétence Soins :

Le guérisseur doit réussir un jet de Soins, Moyen (10) pour soigner 1d6 points de vie par deux niveaux dans sa compétence de base. Un shaaniste, qui utilise Soins, peut ajouter un dShaan aux points de vie récupérés.

Récupération des blessures graves :

Pour soigner une blessure grave, il faut réussir un jet de Soins, dont la difficulté est égale à 10 + le résultat du d20 sur la table des blessures graves.

Un jet inférieur à 10 aggrave la blessure (1d6 PV en moins).

Un jet inférieur à la difficulté (mais supérieur à 10), indique que le personnage gagne une séquelle (bras en moins, perte de caractéristique, malus de compétence...).

Seul un jet supérieur ou égal à la difficulté soigne la blessure sans laisser de trace.

Il faut une journée complète pour soigner une blessure grave. Tant que la blessure n'est pas soignée, le personnage à toutes ses actions égal au résultat du d20 sur la table des blessures graves.

Si le meneur de jeu le désire, il peut estimer qu'il faut un nombre de jours égal au résultat du d20 sur la table des blessures graves pour se remettre entièrement et perdre le malus.

FAÇONNANTES ET DOMAINES

Récupération des points :

- Corps : 1 point pour 5 minutes d'inactivité.
- Esprit :
- Âme :
- Sensuel : 1 point par heure d'inactivité.
- relationnel
- personnel :

Échelle des valeurs						
Valeur	Corps	Âme	Esprit	personnel	relationnel	sensuel
14n	Dragon					
14						
13						
12	Baleine					
11						
10	Éléphant					
9						
8						Baleine
7	Crocodile					Éléphant
6	Sanglier	Trihnite	Ywgan 1 ^{ère} génération			Aigle
5	Anthéen, Tigre	Anthéen	Anthéen	Anthéen	Anthéen	Anthéen, Animal
4	Anthéen, Loup	Anthéen	Anthéen	Anthéen	Anthéen	Anthéen
3	Anthéen	Anthéen	Anthéen	Anthéen	Anthéen	Anthéen
2	Anthéen	Anthéen	Anthéen	Anthéen	Anthéen, Dauphin	Anthéen
1	Anthéen	Anthéen	Anthéen, Dauphin	Anthéen	Anthéen, Chien	Anthéen, Végétal
0	Rats	Minéral, Végétal	Singe	Minéral, Végétal, Animal	Minéral, Végétal, Animal	Minéral
-1	Petits insectes	Damné	Chien			
-2	Végétal	Vampire	Vache			
-3		Zombie	Insecte			
-4		Spectre	Végétal			
-5	Minéral	Songe	Minéral			

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

Aérologie (CORPS + sensuel)

Armimales (CORPS + sensuel)

Science étudiant tous les principes vivants et les écosystèmes auxquels ils sont associés.

Maîtrise des techniques chirurgicales assistées par ordinateur ou traditionnelles, des greffes mais également de la génétique et des

Artisanat (CORPS + personnel)

Bluff (ÂME + relationnel)

Culture humaine (ESPRIT + personnel)

Culture nécrosienne (ESPRIT + personnel)

Cultologie (ESPRIT + personnel)

Déguisement (ESPRIT + sensuel)

Discrétion (CORPS + sensuel)

Éducation physique (CORPS + personnel)

Équitation (CORPS + relationnel)

Érudition (ESPRIT + personnel)

Esquive (CORPS + relationnel)

Foi (ÂME + personnel)

Intimidation (ESPRIT + relationnel)

Langage (ESPRIT + relationnel)

Légendes (ESPRIT + personnel)

Mêlée (CORPS + personnel)

Navigation (CORPS + sensuel)

Protocole (ESPRIT + relationnel)

Psychologie (ESPRIT + relationnel)

Pugilat (CORPS + personnel)

Représentations (ESPRIT + sensuel)

Richesses (ESPRIT + relationnel)

Sécurité (ESPRIT + sensuel)

Shaan (ÂME + sensuel)

Soins (ESPRIT + sensuel)

Substitution (CORPS + personnel)

Tir (CORPS + sensuel)

Vie en nature (ESPRIT + sensuel)

Vie urbaine (ESPRIT + sensuel)

CONNAISSANCES DE CASTES

Artistes (ESPRIT + sensuel)

Combattant (CORPS + relationnel)

Convoyeur (CORPS + sensuel)

Érudit (ESPRIT + personnel)

Manuel (ESPRIT + sensuel)

Marchand (ESPRIT + relationnel)

Trihndar (ÂME + personnel)

COMPÉTENCES MAGIQUES

Alchimie (ESPRIT + sensuel)

Antique (ÂME + personnel)

Défense (ÂME + personnel)

Invocation (ÂME + personnel)

Maan (ÂME + personnel)

Prismie (ÂME + sensuel)

Schèmes (ÂME + personnel)

Limbes (ÂME + personnel)

AUTRES COMPÉTENCES

COMPÉTENCES HUMAINES

Armes de Tir (CORPS + personnel)

Utilisation de toutes les petites armes de tir sans recul important : pistolet, étourdisseur, gazeur, arbalète de poing à fusion...

Connaissance des armes avec recul important nécessitant l'utilisation d'une crosse, tels que fusils d'assaut, brûleurs, encapsuleurs, arc magnétique...

Manipulation des armes à pied ou embarquées à bord de véhicules : canon à plasma, lance-roquette, bazooka...

Bionie (ESPRIT + relationnel)

Science étudiant tous les principes vivants et les écosystèmes auxquels ils sont associés.

Maîtrise des techniques chirurgicales assistées par ordinateur ou traditionnelles, des greffes mais également de la génétique et des moyens de manipuler l'ADN.

Combinaison (CORPS + personnel)

Savoir utiliser les tenues de camouflage des escadrons divins, mais également les combinaisons de plongée

ou anti-radiation ainsi que les armures de titane.

Droit divin (ESPRIT + relationnel)

Connaissance des nouveaux textes de loi régissant l'Héossie : les obligations des "inférieurs", mais également les possibilités de modifier leur statut. Le droit divin s'avère souvent très efficace face aux autorités.

Explosifs (CORPS + personnel)

Connaissances des diverses techniques de sabotage pour détruire un édifice ou mettre hors d'état de "nuire" un nombre important de personnes. Manipulation de tous les types d'explosifs de la grenade au TNT en passant par la dynamite et les capsules à fusion.

Informatique (ESPRIT + sensuel)

Permet d'utiliser un ordinateur, de se connecter aux divers serveurs d'Arpège, mais également de forcer certains barrages informatiques pour obtenir des données confidentielles.

Mécanie (CORPS + personnel)

Connaissance de toutes les sources d'énergie et de leurs applications pour faire fonctionner un appareil. Peut être utilisé pour forcer une porte automatique si l'on possède une clé magnétique. Permet de réparer une arme défectueuse, le moteur d'un véhicule, etc.

Morphie (ESPRIT + sensuel)

Science permettant d'élever des morphes afin de les fondre à un module de tâche spécifique. Cette compétence est utile pour soigner ou changer un morphe défectueux ou pour améliorer ses performances.

Pilotage (CORPS + sensuel)

Permet de conduire tout type de véhicule, du tank à la moto à réaction, en passant par le jet ou l'hydroglisseur. Connaissance des rudiments techniques nécessaires à l'entretien et au bon fonctionnement du véhicule.

Technicom (ESPRIT + sensuel)

Utilisation de tous les procédés technologiques de capture et de restitution d'images 2D ou 3D. Permet la manipulation de ces images par des trucages et effets spéciaux.

COMPETENCES DE LA RÉSISTANCE

A ajouter ?

CRÉER UNE COMPÉTENCE

Théoriquement, le meneur de jeu et les joueurs disposent de compétences suffisantes pour pouvoir parer à tous les cas de figure sans alourdir le système de jeu avec une liste trop longue.

Cependant, le meneur de jeu peut être amené, pour les besoins de sa campagne, à créer de nouvelles compétences.

Pour les Castes, il ne devrait en revanche pas avoir besoin d'en ajouter, puisque les Castes correspondent à celles qui sont en exercice sur le continent héossien. Les humains n'utilisent pas de système de castes.

Pour déterminer une compétence en termes de règle, il suffit d'utiliser la grille ci-dessous et de voir à quelle façonnante (CORPS, ÂME ou ESPRIT) et à quel domaine (sensuel, relationnel ou personnel) la nouvelle compétence se rapporte :

Exemple : Arbalète (CORPS + personnel).

	CORPS	ÂME	ESPRIT
sensuel	Coordination	Combat	Perception
	Endurance	Apparence	Adaptation
	Vitalité	Sexualité	Sensitivité
relationnel	Foi	Charisme	Shaan
	Magie	Sentiments	Chance
	Rêve	Charme	Intuition
personnel	Mémoire	Éloquence	Créativité
	Volonté	Pédagogie	Évaluation
	Déduction	Communication	Analyse

