pti6

Pti6 est un système de jeu inspiré par OpenD6.
Conception : John Grümph et Clément Rousselin
Illustrations : John Grümph
Corrections : Matthieu Chalaux
Avec un coup de patte de : David Loubaresse, Émilien Pichereau, Sébastien Jeanne-Brou…

Pti6 est taillé pour les aventures sans prise de tête, un peu enlevées, un peu dangereuses mais pas trop. Ses mécaniques fondamentales, le Pti6 nature, donnent les bases du système.

Suivent plusieurs chapitres proposant quelques règles optionnelles classées selon certaines typologies d'univers. Bien évidemment, il est tout à fait possible de tout mélanger : prendre la magie de Pti6 Fantasy pour jouer dans un univers cyberpunk, utiliser les règles de Pti6 Space pour motoriser des drakkars volants à une époque reculée ou faire de la cybernétique des implants boulonnés façon steampunk.

La maîtresse de jeu est invitée à combiner selon ses goûts et à établir les quelques règles supplémentaires qui conviendront le mieux à son univers de jeu – points à répartir à la création des personnages, compétences supplémentaires autorisées ou non, gestion et étalonnage des systèmes financiers, etc.

SOMMAIRE

Pti6 Nature 4
Fantasy 17
Grand Siècle 24
Steampunk 29
Pulp 32
Contemporain 37
Cyberpunk 41
Post-Apo 47
Super 53
Mecha 57
Space 61
Transhumain 67
Foire aux questions 69
Table des matières 74

pti6
NATURE

LES MÉCANIQUES FONDAMENTALES DU JEU.

LES DÉS

Pti6 utilise des d6 que l'on note D. 2D+2 signifie jeter deux dés, faire le total des faces et ajouter un bonus de 2. Le résultat final doit être égal ou supérieur à **un seuil de difficulté (SD)**. Chaque joueuse doit donc se munir d'une poignée de six à dix d6.

L'un des dés est toujours de couleur différente : c'est **le dé de chance**. Sur un résultat de 6, la joueuse le relance et ajoute le nouveau chiffre obtenu au 6. Elle continue de relancer et d'ajouter les résultats tant qu'elle obtient des 6. La maîtresse de jeu ne lance pas le dé de chance pour les créatures et les figurants.

Très souvent, il est nécessaire de déterminer le niveau de succès d'une action en faisant le compte des faces paires (2, 4 ou 6) obtenues sur les dés. Chaque face paire est **une qualité**. Toutes les faces paires comptent lorsqu'on relance le dé de chance.

Lorsqu'un personnage gagne de l'expérience, il augmente les D associés à ses attributs et compétences selon une série de paliers : 0D, 1D, 1D+1, 1D+2, 2D, 2D+1, 2D+2, 3D, etc. Le chiffre associé est le bonus que l'on rajoute au total des D.

LE PERSONNAGE

Vigueur	**Agilité**	**Ruse**	**Sang-froid**
Corps à corps	Dextérité	Éloquence	Discrétion
Courage	Esquive	Machines	Érudition
Endurance	Grâce	Préparation	Étiquette
Intimidation	Mouvement	Survie	Soins
Puissance	Tir	Vigilance	Volonté

Un personnage est défini par des **attributs**, des **compétences** et diverses **caractéristiques secondaires** (Défense, Encaissement et Points de vie).

Création. La joueuse répartit 13D entre les quatre attributs avec un minimum de 2D et un maximum de 5D ; et 9D entre les compétences avec un maximum de 2D – la plupart des compétences restent à 0D. Elle choisit deux compétences d'expertise qu'elle coche.

Défense. Le SD que les adversaires doivent battre pour infliger des dégâts physiques au personnage. Égal à 3, plus le nombre de D d'Agilité multiplié par 3.

Encaissement. Accorde des points de vie temporaires à chaque tour, en anticipant et en roulant sous les coups. Égal à 2, plus le nombre de D de Ruse.

Points de vie. Représentent la résistance physique et la détermination du personnage. Égal à 15, plus le nombre de D de Vigueur et de Sang-Froid.

EXPÉRIENCE

Au début d'une séance de jeu, les personnages gagnent 3XP. À la fin d'un scénario, ils gagnent entre 5 et 10 XP.

Gagner **un point de Compétence** coûte le chiffre du D à atteindre : pour passer de 3D à 3D+1 ou de 3D+1 à 3D+2, il faut 3XP. Pour passer de 3D+2 à 4D, il faut 4XP.

Le principe est le même pour **un point d'attribut**, mais avec un multiplicateur de x5 au coût.

Une nouvelle compétence d'expertise coûte 10XP.

LES MÉCANIQUES

MÉCANIQUES GÉNÉRALES

Jeter les dés. Quand son personnage doit agir ou réagir hors routine, la joueuse lance une poignée de dés égale à la somme des D d'un attribut approprié et des D d'une compétence associée. Si le personnage n'a pas de D dans la compétence, la joueuse lance simplement les D de l'attribut. Elle fait le total des faces puis ajoute l'ensemble des bonus. Ne pas oublier que l'un des dés lancés est le dé de chance, d'une couleur différente.

Avantages et désavantages. Si les circonstances sont favorables ou si le personnage a préparé son action, la joueuse reçoit un ou plusieurs D supplémentaires à sa poignée. De même, quand les circonstances sont mauvaises, elle perd des D de sa poignée.

Contraint. Quand un personnage est contraint (hébété, empoisonné, étourdi, aveuglé, etc.), la joueuse écarte le dé de chance de sa poignée, lançant ainsi un D de moins.

Compétence d'expertise. Si le personnage utilise une compétence d'expertise, la joueuse relance tous les 1, y compris sur les relances du dé de chance et même si le D continue de montrer des 1. Aucune compétence optionnelle ne peut être compétence d'expertise.

Seuil de difficulté. Pour que le personnage réussisse, le résultat du jet doit être égal ou supérieur au Seuil de Difficulté (SD) défini par la maîtresse de jeu (ou tiré aléatoirement). En cas d'opposition active, le SD est le résultat du jet de l'adversaire.

Seuil de difficulté	Seuil fixe (aléatoire)
Facile	8 (2D+2)
Modéré	12 (3D+2)
Difficile	18 (5D+1)
Ardu	24 (7D)
Presque impossible	30 (8D+2)

Jets à difficulté ouverte. Certaines actions sont ouvertes. Il n'y a pas de difficulté préalable et les conséquences de l'action dépendent simplement du résultat du jet et/ou du nombre de qualités : plus il y a, mieux c'est.

Conventions de notation. On note les informations concernant un jet à effectuer sous la forme : Attribut (*Compétence*) SDn.

Qualité. Chaque D qui présente une face paire (2, 4 ou 6) est une qualité. Les qualités servent à déterminer les dégâts en combat ou l'habillage d'une action – discrétion, silence, rapidité, efficacité, perfection, etc. Il n'est pas nécessaire de s'embêter avec les qualités à tous les jets : parfois, il suffit de savoir si le jet est réussi ou raté.

> Le personnage obtient une qualité supplémentaire par marge de 5 points du jet au-dessus du SD indiqué – par exemple, en cas de jet d'attaque très supérieur à la défense de la cible.
>
> La joueuse peut sacrifier une ou plusieurs qualités pour obtenir un bonus de +2 par qualité au résultat du jet – si elle n'atteint pas le SD, par exemple.

Coopération. Si tous les personnages doivent effectuer une même action au même moment, toutes les joueuses effectuent le jet. Si au moins la moitié des personnages réussit, tout le groupe réussit ensemble.

Assistance. Un personnage qui en aide un autre peut effectuer un jet de compétence approprié afin d'offrir un avantage de +1D (SD12) ou +2D (SD18). C'est un jet à difficulté ouverte : la joueuse applique l'avantage correspondant au résultat de son jet. En cas d'aide multiple, le bonus d'assistance total peut, au mieux, doubler la poignée de dés initiale.

Action étendue. Une action étendue est définie par un nombre de qualités à réunir, un intervalle de temps entre chaque jet à effectuer et, assez souvent, un temps maximum pour arriver au bout de la tâche. Il peut s'agir d'un jet à difficulté ouverte ou avec un SD assigné. Un seul personnage peut y travailler à la fois ou plusieurs. Tous ces paramètres sont déterminés par la nature de la tâche et les circonstances.

MÉCANIQUES TACTIQUES

Lorsque la situation l'exige, le jeu passe au tour par tour, chaque protagoniste impliqué ayant la possibilité d'agir au moins une fois avant le début du tour suivant.

Ordre d'action. D'une manière générale et sauf circonstances particulières (surprise par exemple), les personnages agissent en premier. En cas de doute, un membre de chaque camp effectue un jet de Sang-froid (*Volonté*) pour déterminer qui commence. Le camp qui reçoit l'initiative choisit l'un de ses membres qui peut agir.

> **Si son action n'est pas offensive**, il peut désigner un autre membre de son camp qui agit à son tour.
>
> **Si son action est offensive et prend pour cible un ennemi**, il doit passer la main au camp adverse.

Un tour prend fin quand tous les adversaires ont pu agir au moins une fois à leur tour. Si tous les membres d'un camp ont agi, leurs adversaires agissent alors dans l'ordre de leur choix, sans interruption.

Un nouveau tour commence ensuite pour le camp qui a gagné l'initiative.

Action. À son tour de jeu, un personnage peut effectuer une action : se déplacer d'une zone à une autre, porter une attaque, aider un allié, sortir un objet de son sac, interagir avec l'environnement, etc.

Actions multiples. Si le personnage souhaite effectuer plus d'une seule action au cours de son tour, il reçoit un désavantage de -1D par action au-delà de la première. Par exemple, il peut vouloir se déplacer et porter deux attaques, soit trois actions ; il reçoit alors un désavantage de -2D à chacun des jets d'attaque. En combat, les attaques multiples doivent obligatoirement viser des adversaires différents. Toutes les actions doivent être déclarées en début de tour afin de déterminer le désavantage total.

Zones. Le terrain de bataille est divisé en zones. Ces zones délimitent des espaces tactiques évidents : espaces séparés par des obstacles ou des portes, espaces ouverts ou fermés, encombrés ou libres, etc.

Déplacements. Il faut une action de mouvement pour passer d'une zone à une autre ; agir au sein de la même zone, quelle que soit sa taille, ne nécessite pas d'action. Si des obstacles ou un terrain difficile empêche une translation simple, la joueuse effectue un jet de Vigueur (*Puissance*) ou d'Agilité (*Mouvement*) contre une difficulté variable pour que le personnage puisse accomplir son mouvement. Ce n'est pas une action offensive.

Mise à terre. Se relever est toujours une action de mouvement.

Attaquer. Pour que son personnage engage un adversaire afin de lui infliger des dégâts, la joueuse effectue un jet de Vigueur (*Corps à corps*) ou Agilité (*Tir*) contre la Défense de la cible. En cas de réussite, le nombre de qualités obtenues détermine les dégâts infligés. Attaquer est une action offensive. La maîtresse de jeu est libre d'appliquer des avantages ou des désavantages au jet d'attaque en fonction de la distance, du couvert, de l'exiguïté des lieux, de la visibilité, de la position tactique, etc.

Esquiver. Esquiver est une action non-offensive qu'il faut déclarer au début de son tour. Il est possible d'effectuer une ou plusieurs esquives dans le tour, en actions multiples. Chacune permet de tenter un unique jet d'Agilité (*Esquive*) afin de de battre ou de limiter un jet d'attaque qui a passé la défense du personnage.

Aider. Aider est une action indirecte et non-offensive. C'est l'occasion pour la joueuse d'être créative – utiliser le décor, distraire ou intimider l'adversaire, etc. La joueuse effectue un jet à difficulté ouverte d'une compétence appropriée, en fonction de l'approche choisie, afin d'offrir un avantage de +1D (SD12) ou +2D (SD18) à un allié.

Dégâts. Les dégâts sont déterminés par le nombre de qualités obtenues sur le jet d'attaque, en fonction de l'arme utilisée. Ces dégâts réduisent les points de vie de la cible. Les personnages des joueuses bénéficient d'un Encaissement et d'une armure qui leur offrent des points de vie temporaires à chaque tour : les dégâts commencent toujours par réduire ces derniers.

Zéro point de vie. Lorsque qu'un personnage tombe à 0 point de vie, il choisit l'une des options suivantes :

Concéder la victoire. Le personnage est hors de combat jusqu'à la prochaine scène et ne peut pas revenir en jeu. Il fuit ou tombe inconscient. Ses adversaires l'ignorent. Il sort du jeu temporairement, mais ne subira aucune conséquence à long terme de sa défaite.

Continuer le combat. Le personnage décide de continuer le combat. Il est contraint jusqu'à la prochaine scène. Il regagne immédiatement la moitié de ses points de vie. S'il retombe une nouvelle fois à 0 point de vie, il est mort.

Créatures et figurants. D'une manière générale, les adversaires des personnages concèdent la victoire et fuient, mais les plus acharnés peuvent, plus rarement, continuer le combat, surtout si les objectifs tactiques sont particulièrement importants pour eux.

Coups spéciaux. Le personnage peut consacrer tout ou partie de ses qualités pour infliger un coup spécial à un adversaire, au prix de 2 qualités par effet : par exemple, le désarmer, le mettre à terre, le faire reculer dans une autre zone, le contraindre pour sa prochaine action, etc. D'une manière générale, l'effet a pour conséquence d'infliger la perte d'une action ou un désavantage de -1D à la prochaine action.

LES SOINS ET LE REPOS

Répit. À la fin d'un combat, un personnage récupère immédiatement 2D points de vie. Il peut aussi recevoir des soins. Il regagne un point de vie par qualité obtenue sur un jet de Sang-froid (*Soins*) SD12.

Repos. Un personnage regagne un nombre de points de vie par nuit de repos égal au résultat d'un jet de Vigueur.

Objets de soin. Les objets de soin (potions, médikits, etc.) sont définis par leur puissance, donnée en D. Consommer un objet de soin coûte une action et rend un nombre de points de vie égal au résultat des D.

LA CHANCE (OPTION)

Le personnage possède 1 point de chance, qu'il renouvelle à chaque séance de jeu. Il peut en acheter de nouveaux au prix de 10XP par point. Dépenser un point permet de :

Annuler tous les dégâts d'une attaque.

Changer tous les D lancés en qualités.

Décrire un nouvel élément du décor.

Récupérer tous ses points de vie.

Relancer la poignée de D après un jet raté, comme s'il s'agissait d'une compétence d'expertise.

LE MATÉRIEL

Équipement. La joueuse ne doit pas se préoccuper de l'inventaire précis des objets que possède son personnage. Il emporte avec lui le matériel nécessaire pour la pratique des compétences qu'il possède – dans ses poches, dans un sac ou sous la forme de trousses à outil. S'il a besoin de matériel plus spécifique ou moins évident, la joueuse effectue un jet de Ruse (*Préparation*), avec un SD variable selon la taille, la nature ou la rareté de l'objet demandé. Les qualités obtenues sur le jet indiquent la quantité disponible, la solidité ou les attributs spécifiques du matériel.

Matériel supérieur. Certains équipements, que la joueuse note explicitement sur la feuille de son personnage, sont particulièrement utiles et rapportent 1D ou plus aux actions concernées. C'est le cas, par exemple, des outils de qualité supérieure ou des objets magiques, des focalisateurs, etc.

Bouclier. Un bouclier donne +3 en Défense. On ne peut pas utiliser de bouclier en même temps qu'une arme lourde, massive ou monstrueuse. Selon les univers, le bouclier peut être remplacé par une seconde arme (main-gauche) ou du matériel technologique spécifique.

Armures. La protection d'une armure s'exprime comme un bonus à l'Encaissement à chaque tour – des points de vie temporaires. Une armure est encombrante : sa protection réduit la poignée de D de la joueuse sur toutes les actions impliquant les mouvements, la discrétion, voire la diplomatie dans certains cas...

Armure	Encaiss./Malus	Exemples
Légère	+1d6/0	Vêtements lourds, cuirasse, tenue d'exploration, vêtements de travail lourds...
Moyenne	+2d6/-1D	Broigne, maille, armure de chasseur de prime, armure ablative...
Lourde	+3d6/-2D	Plaque, armure tactique lourde, armure commando, armure assistée, armure Eradicator...

Armes. Les armes possèdent un score de dégâts qui dépend du nombre de qualités obtenues en cas de succès au jet d'attaque. Ainsi, un personnage armé d'une épée (arme moyenne) obtient 4 qualités lorsqu'il attaque un adversaire : il inflige alors 12 dégâts à celui-ci.

On ajoute des dégâts égaux à ceux de la colonne 0 par qualité au-dessus de 5 (une arme lourde inflige 24 dégâts pour 7 qualités, tandis qu'une arme monstrueuse inflige 36 dégâts pour le même résultat).

	Nombre de qualités					
Armes	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5+**
Légères	1	2	4	6	8	10
Moyennes	1	3	6	9	12	15
Lourdes	2	4	8	12	16	20
Massives	2	5	10	15	20	25
Monstrueuses	3	6	12	18	24	30

Armes	**Exemples**
Légères	Petite créature, poings, pieds, dague, pistolaser léger, électrogun…
Moyennes	Créature moyenne, pistolet, arc de chasse, épée, Pistolaser, carabine laser, briseur sonique, fusil blaster...
Lourdes	Grande créature, fusil, arc de guerre, épée à deux mains, hache lourde, pistolaser lourd, fusil plasma, fusil blaster lourd…
Massives	Énorme créature, fusil lourd, hache de bataille, brise-nerf, fusil plasma lourd...
Monstrueuses	Monstres, bazooka, fusil gauss…

LA FIGURATION

Les créatures et les figurants sont définis par leur concept, leur efficacité, leur défense et leurs points de vie. Certains possèdent des capacités spéciales.

Concept. Le concept de la créature ou du figurant indique ses motivations et son domaine général d'action.

Efficacité. Un figurant ou une créature possède des points forts et des spécialités, sous la forme d'aspects libres, de traits ou de qualificatifs auxquels sont associés des poignées de D. En fonction de l'action entreprise, la maîtresse de jeu choisit la poignée de D appropriée. Voici un exemple :

Dragon
Points forts : *Cracher du feu ; Surveiller son trésor.*
Spécialités : *Vol acrobatique ; Jouer des griffes ; Politique humaine ; Séduire les princesses.*

Défense. Selon sa nature, un figurant ou une créature possède une défense supérieure (pour les spécialistes du combat ou les créatures très rapides) ou une défense inférieure (pour les autres). Penser à ajouter le bouclier.

Points de vie. Les figurants et les créatures ne possèdent pas de valeur d'Encaissement. C'est directement reflété dans leur total de points de vie, en moyenne plus élevé que celui des personnages. Si un figurant porte une armure, il convient d'augmenter simplement son total de points de vie comme suit : +10 (armure légère), +20 (armure moyenne), +30 (armure lourde).

Aide. Les figurants s'entraident automatiquement, sans jet, pour un bonus unique de +1D par assistance, dans les limites habituelles. Chaque aide est une action.

Combat. Les dégâts infligés par une créature dépendent de sa taille et/ou des armes qu'elle manipule.

Créer la figuration. Pour construire un figurant ou une créature, la maîtresse de jeu choisit indépendamment son efficacité, sa défense et ses points de vie pour refléter au mieux ses diverses forces et faiblesses. La créature peut posséder une efficacité *moyenne*, une défense *très forte* et des points de vie *forts*.

	Efficacité		
Figurant	**Points forts**	**Spécialité**	**Le reste**
Faible	4D	2D+1	1D
Moyen	6D	3D+2	1D+2
Fort	8D	5D	2D+1
Très fort	10D	6D+1	3D
Supérieur	12D	7D+2	3D+2
Extraordinaire	14D	9D	4D+1

	Défense		Points de vie
Figurant	**Sup.**	**Inf.**	
Faible	9	5	5
Moyen	12	7	10
Fort	18	9	15
Très fort	21	11	25
Supérieur	24	13	50
Extraordinaire	30	15	100

pti6
FANTASY

POUR JOUER DANS LES VIEUX MONDES

LES PEUPLES

Il existe de très nombreuses espèces de créatures étranges et mythologiques dans les mondes de fantasy, chacune avec ses particularités et ses talents – Dryade, Satyre, Fée, Nymphe, Lutin, Ogre, etc.

Un personnage appartenant à un tel peuple reçoit un avantage de +1D dans un attribut approprié et +3D dans une compétence adéquate, qui devient aussi une compétence d'expertise – par exemple *Grâce* pour une Nymphe, *Puissance* pour un Troll ou *Machines* pour un Cyclope. Ces avantages ne comptent pas pour la dépense de XP.

Les Humains bénéficient de la règle du point de chance, qui est interdite aux autres créatures.

LA MAGIE

La magie est l'art de manipuler la réalité et les forces naturelles pour obtenir des effets surnaturels. C'est un talent rare et difficile à maîtriser, bénéfique ou maléfique selon l'usage qu'on en fait.

La compétence. Le personnage possède une compétence supplémentaire, **Magie**, qui n'est associée à aucun attribut. Elle coûte deux fois plus cher en expérience qu'une compétence normale – à la création, chaque D investi dans cette compétence coûte 2D de compétence.

Chaque D dans la compétence permet de maîtriser l'une des sept voies magiques : **Corps**, **Divination**, **Égide**, **Esprit**, **Essence**, **Géométrie** ou **Substance**. Ainsi, avec 3D dans sa compétence, le personnage connaît trois voies au choix.

Voies magiques. Il existe sept voies de magie. Les effets que l'on peut obtenir dépendent de l'attribut choisi pour effectuer le jet de magie.

	Corps
Vigueur	**Bataille**. Le magicien inflige des dégâts ou des états préjudiciables à ses cibles.
Agilité	**Métamorphose**. Le magicien transforme son apparence ou se métamorphose partiellement ou complètement. Il peut aussi modifier les sens ou copier les capacités de créatures.
Ruse	**Altération**. Le magicien accorde des avantages particuliers (comme une aide durable) ou augmente les capacités de ses cibles.
Sang-froid	**Guérison**. Le magicien peut guérir des blessures ou des maladies, voire reconstituer ou régénérer des corps.

Divination	
Vigueur	**Scrutation**. Le magicien surveille ou observe à distance, que ce soit en transplantant ses sens ou en utilisant des rituels et du matériel particulier.
Agilité	**Compréhension**. Le magicien analyse, décrypte ou cherche à comprendre quelque chose.
Ruse	**Détection**. Le magicien cherche et localise quelque chose en particulier. Il s'oriente et se repère.
Sang-froid	**Psychométrie**. Le magicien lit les auras des choses et des êtres pour obtenir des informations sur le présent ou le passé.

Égide	
Vigueur	**Résistance**. Le magicien ignore ou amoindrit certaines sources de dégâts (comme l'esquive).
Agilité	**Protection**. Le magicien protège contre certains effets ou certaines attaques, en créant des cercles ou des auras.
Ruse	**Logistique**. Le magicien assure le confort et la sécurité dans son environnement proche.
Sang-froid	**Camouflage**. Le magicien dissimule, camoufle, disparaît.

Esprit	
Vigueur	**Possession**. Le magicien donne des ordres, contrôle des créatures, chevauche leurs sens ou explore leur mémoire.
Agilité	**Communication**. Le magicien communique avec d'autres créatures, par la compréhension des langues ou l'établissement de liens télépathiques.
Ruse	**Charmes**. Le magicien s'attire l'attention et les faveurs des créatures.
Sang-froid	**Illusions**. Le magicien manipule les sens et les perceptions des créatures.

Essence	
Vigueur	**Exorcisme**. Le magicien repousse, bloque, annule ou renvoie les créatures magiques et extraplanaires ou d'autres effets magiques.
Agilité	**Enchantement**. Le magicien enchante les objets pour leur accorder temporairement des capacités particulières ou améliorer leur efficacité.
Ruse	**Magie**. Le magicien décrypte, stocke ou manipule les effets magiques pour en améliorer l'usage ou la puissance.
Sang-froid	**Invocation**. Le magicien invoque des créatures magiques de plus en plus puissantes (familiers, serviteurs invisibles, esprits ancêtres, élémentaires, démons…)

Géométrie	
Vigueur	**Force**. Le magicien crée des champs de force lui permettant de manipuler, déplacer, repousser ou bloquer.
Agilité	**Gravité**. Le magicien manipule la gravité pour manipuler des objets à distance, immobiliser, léviter, etc.
Ruse	**Passage**. Le magicien se libère de toutes les contraintes empêchant ses mouvements et déplacements, écartant les entraves, ignorant les obstacles, etc.
Sang-froid	**Téléportation**. Le magicien se déplace instantanément d'un point à un autre de l'espace, plus ou moins loin, plus ou moins vite.

Substance	
Vigueur	**Destruction**. Le magicien détruit des matériaux ou des énergies.
Agilité	**Modification**. Le magicien modifie ou manipule des matériaux ou des énergies.
Ruse	**Transmutation**. Le magicien change la nature fondamentale des matériaux ou des énergies.
Sang-froid	**Évocation**. Le magicien crée des matériaux ou des énergies utilisables.

Incantation. Lancer un sort est toujours une action. La joueuse effectue un jet de la compétence *Magie*, SD12. L'attribut utilisé dépend de l'effet visé, comme indiqué pour chaque voie.

La joueuse répartit ensuite le nombre de qualités obtenues au jet entre les différents paramètres du sort – portée, ciblage, durée, effets, etc. Bien entendu, la magie peut simplement servir à aider un camarade selon les règles normales d'assistance – un jet à difficulté ouverte pour offrir un avantage de +1D ou +2D.

Qualités	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
Portée	Soi/toucher	Corps à corps	Tir	Vue	Hors de vue
Durée	Instantanée/D tours	Pour la scène	Prochaine aube	Séance	Indéfinie
Cibles ou zone	1 ou chaise	2 ou chariot	4 ou grande salle	8 ou maison	16 ou château
Effets	Mineurs	Modérés	Majeurs	Surnaturels	Extraordinaires
Dégâts ou soins	Armes légères	Armes moyennes	Armes lourdes	Armes massives	Armes monstrueuses
Aide	Aide +2	Aide +1D	Armure +1d6	Aide +2D	Armure +2d6

La **portée** indique la distance à laquelle le sort prend effet.

La **durée** indique le temps durant lequel le sort prend effet. **Le magicien peut maintenir, en même temps, un nombre maximum de sorts égal à ses D de magie**. Il peut lancer autant de sorts instantanés qu'il souhaite.

La ligne suivante indique soit le nombre de **cibles** à portée affectées par le sort, soit la taille des **zones** où le sort prend effet. Dans ce second cas, toutes les créatures présentes sont affectées sans discrimination.

Les **EFFETS** déterminent la puissance du sort, la manière dont il modifie la réalité ou dont il affecte ses cibles :

EFFETS MINEURS. Tout ce qu'on pourrait faire sans magie, avec peu de temps et du matériel simple. La magie permet de se passer du matériel et d'accomplir les choses sans attendre.

EFFETS MODÉRÉS. Tout ce qui peut être réalisé sans magie, avec du temps et des outils, du savoir-faire et du métier.

EFFETS MAJEURS. Tout ce qui pourrait être accompli sans magie, avec du temps, des gens, des efforts, des matériaux, du matériel complexe, des négociations, des recherches coûteuses, en prenant des risques, et ainsi de suite.

Pour ces trois premiers niveaux d'effets, il faut simplement se demander si une personne ou une équipe pourrait obtenir la même chose sans magie, avec quels moyens et en combien de temps.

EFFETS SURNATURELS. La magie produit des effets que rien de naturel ne pourrait obtenir – le magicien commence ici à briser les principes de la réalité. Toutefois les effets restent discrets, imperceptibles et peu de personnes peuvent s'apercevoir que la magie est à l'œuvre, capable de briser les lois naturelles.

EFFETS EXTRAORDINAIRES. La magie brise résolument et visiblement les règles de la réalité. Les limites absolues dépendent de chaque univers, à la discrétion de la maîtresse de jeu.

Les **DÉGÂTS ET SOINS** indiquent la ligne d'arme à utiliser pour déterminer les dégâts infligés ou les soins apportés. On utilise des qualités non attribuées aux paramètres pour définir les effets exacts dans la table des armes. Comme dans un combat normal, le magicien peut utiliser des paires de qualités pour infliger des états préjudiciables (à terre, désarmé, etc.)

Les **AIDES** indiquent la manière dont le mage peut améliorer les capacités du matériel ou de ses alliés.

Sauvegardes. Toute créature non-volontaire qui subit les effets d'un sort peut effectuer un jet de Vigueur (*Endurance*), Agilité (*Esquive*), Ruse (*Vigilance*) ou Sang-froid (*Volonté*) en opposition au jet de magie – le choix de l'attribut dépend de celui que le magicien utilise. En cas de réussite, le sort ne fonctionne pas ou n'inflige qu'une partie des effets désirés.

pti6

GRAND SIÈCLE

POUR JOUER DE CAPES ET D'ÉPÉES

LES INSULTES

En combat, un personnage peut insulter ses adversaires encore et encore. À chaque fois qu'il dépense 2 qualités d'attaque, le personnage lance l'une des insultes suivantes à un adversaire, au choix de la joueuse. Il est bien sûr possible d'enchaîner les insultes au cours du même tour…

Insultes	Effets
Ah ! La Ribaude !	Le personnage désigne l'un de ses alliés pour agir après lui !
Bélître de pédant !	Le personnage peut porter une deuxième attaque sur le même adversaire (s'il l'a annoncé au début du tour) !
Coquefredouille !	Le personnage force un adversaire à le prendre pour cible !
Coquin ! Paltoquet ! Pignouf !	Le personnage bénéficie d'une esquive ce tour qu'il n'a pas besoin d'annoncer ou de payer !
Coureuse de remparts !	L'adversaire ne peut pas se déplacer jusqu'au prochain tour !
Cul de chatron !	Le personnage ceinture son adversaire qui perd sa prochaine action !
Espèce de fesse-mathieu !	L'adversaire perd une pièce d'équipement qui tombe au sol !
Fieffé faquin !	L'adversaire perd son arme qui vole à quelques pas !
Fot-en-cul !	Le personnage se retrouve dans le dos de son adversaire et celui-ci ne peut l'attaquer sans dépenser une action supplémentaire.

Franc maraud !	Le personnage augmente sa défense de +3 jusqu'au prochain tour.
Gougnafier de sicilien !	Le personnage partage ses dégâts entre deux adversaires à portée !
Immonde pourceau !	Le personnage désigne la prochaine cible de son adversaire, parmi ses alliés !
Maître fripon !	Le personnage effectue un déplacement immédiat !
Maroufle à deux sous !	La défense de l'adversaire est réduite de 2 jusqu'au prochain tour !
Peste soit du butor !	L'adversaire doit reculer et même changer de zone sur le champ de bataille !
Petit foutriquet !	L'adversaire est désorienté et ne peut pas prendre le personnage pour cible ce tour !
Tête de pipe !	Le personnage gagne un avantage de +1D à sa prochaine action !
Vieille ganache cacochyme !	L'adversaire se retrouve à terre !

LES POURSUITES

Lorsque des figurants fuient et sont pourchassés par les personnages, ou inversement, chaque groupe lance une poignée de D : la plus haute Agilité du groupe de poursuivants, la plus basse du groupe de poursuivis (ou l'équivalent pour la figuration).

Le groupe qui obtient le meilleur résultat rattrape l'autre ou lui échappe. La distance parcourue est généralement égale au résultat le plus haut en dizaines de mètres, ce qui emporte les groupes dans des lieux et des situations inattendues. Lorsque la poursuite s'achève, d'une manière ou d'une autre, une joueuse lance 1d36 dans la table suivante.

1D36	Situation à l'issue de la poursuite…
11	L'un des groupes (pair ou impair) se retrouve dans une situation particulièrement favorable.
12	La poursuite a attiré l'attention des autorités locales.
13	La poursuite est immédiatement relancée et on repart pour un jet en opposition et pas mal de terrain encore à parcourir.
14	Le groupe des adversaires reçoit des renforts inespérés.
15	Le groupe des personnages est perdu, sans points de repère.
16	Le groupe des personnages reçoit des renforts inespérés.
21	Le groupe des personnages s'est aventuré sur un terrain difficile et dangereux.
22	Les deux groupes tombent dans une embuscade tendue par un troisième.
23	Les distances parcourues (et le temps) ont été multipliées par un facteur variable, mais considérable !
24	Les groupes ont provoqué des catastrophes sur leur passage.
25	Les groupes se retrouvent au beau milieu d'une manifestation publique (foire, mariage, exécution…)
26	Les groupes se retrouvent dans un endroit désert et très inquiétant (facteur de choc 12 – cf. p32).
31	Les groupes sont complètement épuisés et essoufflés. Personne n'a plus envie de se battre, mais on peut encore discuter (en haletant).
32	Les groupes sont éclatés, séparés et leurs membres se sont perdus de vue.
33	Les groupes sont maintenant dans les hauteurs, avec de gros risques de chute.
34	Les groupes sont maintenant sous terre, sans beaucoup de lumière.
35	Un adversaire s'est blessé et il concède la victoire.
36	Un personnage, complètement essoufflé, est contraint pour le reste de la scène.

Pour des poursuites plus tendues, il est possible de déterminer la victoire au meilleur de trois jets, avec le tirage d'une péripétie entre chacun et un dernier tirage pour la situation finale.

1D36	Péripétie de poursuite
11	À l'eau !
12	Accélération !
13	Animaux !
14	Catastrophe !
15	Changement de mode de locomotion !
16	Choix difficile !
21	Chute brutale !
22	Collision !
23	Coup de pouce !
24	Effondrement !
25	Émeute !
26	Encombrement !
31	Malchance !
32	Obstacle naturel !
33	Panique !
34	Procession !
35	Raccourci !
36	Séparation !

pti6
STEAMPUNK

POUR JOUER DANS LA VAPEUR DES MACHINES

LES RELATIONS

Les personnages entretiennent des relations avec des gens divers. Chaque relation est soit une personne unique et nommée, soit une organisation. À chaque relation sont associés des D, de la même manière qu'une compétence.

Une relation doit être décrite en quelques mots – son nom, son occupation, ses liens avec le personnage.

Lorsque le personnage a besoin de l'aide de la relation – une aide physique, du matériel, des ressources, des informations, etc. – la joueuse peut effectuer un jet avec les D de la relation et un attribut qui reflète la nature des liens : **Vigueur** pour intimider et secouer, **Agilité** pour charmer et plaisanter, **Ruse** pour baratiner et manipuler, **Sang-froid** pour appeler à la raison.

Service demandé	**SD**
Simple et rapide	12
Exigeant en temps ou en énergie	18
Dangereux pour la réputation ou difficile à accomplir	24
Très dangereux ou contraire à l'éthique	30

En cas d'échec, la relation subit un désavantage de -1D cumulatif jusqu'à ce que le personnage ait pu s'excuser, se racheter ou aider à son tour.

La maîtresse de jeu devrait offrir un budget spécial à la création du personnage pour que les joueuses créent quelques relations. Développer ou ouvrir des relations peut exiger la dépense de points d'expérience ou peut simplement se jouer autour de la table.

LA RICHESSE

Les personnages sont assez aisés pour se lancer dans des aventures à travers le monde. Pour ne pas avoir à gérer les dépenses comme un comptable, le personnage possède une compétence supplémentaire, **Fortune**, qui n'est associée à aucun attribut. Elle coûte deux fois plus cher en expérience qu'une compétence normale – à la création, chaque D investi dans cette compétence coûte 2D de compétence.

Lorsque le personnage veut acheter ou louer quelque chose qui sort de l'ordinaire, il effectue un jet d'attribut (*Fortune*) avec une difficulté dépendant de l'objet. Le choix de l'attribut dépend de la manière dont il peut négocier :

Vigueur (*Fortune*). Le personnage a directement accès à ses fonds et peut payer rubis sur l'ongle.

Agilité (*Fortune*). Le personnage est en capacité de marchander ou le vendeur s'attend à des négociations intéressantes.

Ruse (*Fortune*). Le personnage doit négocier un service en plus du paiement, ou à la place, ou en garantie.

Sang-froid (*Fortune*). Le personnage est obligé d'opérer un montage financier un peu complexe pour emprunter à l'un, rendre à l'autre et acheter à un troisième.

La difficulté du jet dépend de l'objet ou du service à acheter. Les qualités obtenues indiquent la quantité, la disponibilité ou l'état des produits.

Biens et services	Difficulté
Très courants	8
Communs	12
Peu communs ou onéreux	18
Rares et chers	24
Très rares et hors de prix	30
Région isolée	-1D
Place marchande importante	+1D

En cas d'échec, la compétence subit un désavantage de -1D cumulatif jusqu'à la prochaine occasion de gérer ses finances (auprès d'une banque, en échangeant des télégrammes, etc.)

Quand les personnages sont payés d'un service ou d'une vente, ils touchent l'équivalent en XP qu'ils peuvent investir uniquement dans cette compétence (y compris pour l'ouvrir). Quand les XP sont suffisants, la compétence *Fortune* augmente. Il est aussi possible de dépenser un de ces XP pour obtenir +1D sur un jet de Fortune.

Revenus	**XP équivalents**
Un mois de gage d'un prolétaire	1
Un mois de gage d'un employé ou d'un mercenaire	2
Un mois de gage d'un artisan ou d'un artiste reconnu	3
Le contenu d'un coffre-fort	5
La valeur d'une caravane ou d'un navire de commerce	10
La rançon d'un prince	15

pti6 PULP

POUR JOUER À BORD D'UN ZEPPELIN AU-DESSUS DE RUINES DANS LA JUNGLE

LE FACTEUR DE CHOC

Les créatures monstrueuses et non-euclidiennes, les charniers laissés par les tueurs en série, les bombardements et les explosions des attentats sont autant de moments où la santé mentale d'un personnage peut vaciller, où l'instinct prend le pas sur la raison.

À chacune de ces situations est associé un facteur de choc, qui est le seuil de difficulté à atteindre avec un jet de Vigueur (*Courage*) ou Sang-froid (*Volonté*). En cas d'échec et au choix de la joueuse :

> Le personnage s'enfuit jusqu'à ce qu'il puisse se sentir en sécurité, physique ou émotionnelle. Il suffit parfois de quitter les lieux ; d'autres fois, il faut courir un bon moment.
>
> Le personnage reste paralysé. Il est contraint et perd une action par tour pendant 1d6 tours ou plus.

Facteur de choc	Exemple
8	Scène de crime sanglante, petit monstre étrange
12	Évènement violent soudain, créature agressive et étrange
18	Charnier, prédateur monstrueux terrifiant
24	Créature xénoïde incompréhensible, dragon vénérable
30	Grand ancien, divinité incarnée

LE JEU DES PÉRIPÉTIES

Les personnages vont voyager sur de longues distances, explorer des zones inconnues, s'introduire dans des lieux bien protégés ou encore subir les évènements d'une soirée mondaine en attendant d'ouvrir un coffre-fort. Les mécaniques suivantes placent l'invention et la création de ces moments particuliers entre les mains des joueuses en leur confiant une partie de l'autorité narrative.

Préparer le voyage. La maitresse de jeu pose les conditions générales et l'ambiance du voyage, de l'intrusion, de l'exploration, de l'aventure – le climat, les paysages, l'architecture des lieux, les éléments significatifs qui permettent aux joueuses de s'immerger. Chacune peut commencer par donner une rumeur ou une information que leurs personnages auraient pu entendre. Lorsque les personnages ont des objectifs très précis (trouver tel endroit, voler tel objet, etc.) à réaliser au cours d'une intrusion, les joueuses les notent soigneusement et dans le détail. Pour un voyage, la maîtresse de jeu note pour elle-même le nombre d'étapes que les personnages devront parcourir.

Préparer le jeu des péripéties. La maîtresse de jeu prépare un petit tableau numéroté de 1 à 6 pour chaque étape ou chaque objectif à réaliser. Le 1 est simplement nommé Étape. La maîtresse de jeu associe les termes de son choix, tirés de la liste suivante, aux autres numéros : **Opposition, Obstacle, Danger, Surprise, Rencontre, Répit, Mystère, Catastrophe**. Elle peut ignorer certains termes, en répéter d'autres, au choix. Voici un exemple :

1	Étape (scène importante, objectif atteint)
2	Rencontre (Alliance)
3	Obstacle (Porte)
4	Obstacle (Sentinelles)
5	Catastrophe (Séparation)
6	Répit (Ressources)

La maîtresse de jeu peut laisser la joueuse se débrouiller avec ces simples mots-clefs ou elle peut rapidement inscrire sur un post-it une phrase plus évocatrice qui servira de point de départ à la péripétie, comme dans les exemples donnés plus loin.

Tirer les péripéties. À tour de rôle, chaque joueuse tire au d6 une péripétie dans les tables préparées par la maîtresse de jeu. Elle imagine une situation, un début de scène, en rapport avec l'intitulé de la péripétie et les circonstances présentes. C'est un moment important du voyage, une étape de l'intrusion, quelque chose de marquant sur laquelle il convient de s'arrêter un instant. La joueuse développe ses idées et amène la situation jusqu'à un nœud dramatique.

Résoudre les péripéties. Ce nœud dramatique, c'est le moment où la maitresse de jeu demande habituellement : « Que faites-vous ? » Et c'est là qu'elle reprend effectivement la main – elle peut préciser certains points, modifier des éléments pour que ça reste cohérent avec l'histoire générale. Puis elle invite les joueuses, y compris celle qui a mis la péripétie en place, à faire agir leurs personnages. Une fois que la scène a été résolue, la joueuse suivante peut tirer une péripétie à son tour.

Les étapes importantes. À chaque fois que le dé de péripétie donne un résultat de 1, l'histoire atteint une étape :

Dans un voyage ou lors d'une exploration, la maîtresse de jeu place une scène qu'elle a elle-même préparée et qui fait avancer l'histoire. C'est, par exemple, la découverte des machines secrètes du méchant, puis plus tard sa confrontation avec les personnages, puis enfin l'explosion de la base. La maîtresse de jeu fixe à l'avance le nombre de scènes-clefs et les prépare. Pour un voyage court, la première étape peut être simplement l'arrivée à destination…

Dans une intrusion, un 1 indique que les personnages ont atteint l'un des objectifs qu'ils s'étaient fixés.

Une fois la scène résolue, on passe à l'étape ou à l'objectif suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que le voyage touche à sa fin, que tous les objectifs ont été atteints ou que les personnages abandonnent leur mission.

Quelques exemples de péripéties possibles…	
Opposition Alarme Concurrence Contact Discrétion Reconnaissance Urgence	**Rencontre** Alliance Défection Doute Échange Énigmatique Quiproquo
Obstacle Choix Désorientation Détour Impasse Porte Sentinelles	**Répit** Absence Complicité Informations Refuge Ressources Soins
Danger Confusion Erreur Explosion Paralysie Piège Réaction	**Mystère** Bruits Flou Machines Méprise Obscurité Vide
Surprise Coïncidences Embuscade Méconnaissance Oubli Révélations Trahison	**Catastrophe** Bévue Coup fatal Disparition Échec Fuite Séparation

pti6
CONTEMPORAIN

POUR JOUER SOUS LES LAMPES AU SODIUM

LE DON

Quelques rares personnes possèdent « le Don ». Certaines l'utilisent pour faire le bien ; d'autres pour acquérir du pouvoir et se tailler des empires. Ceux du Don blanc et ceux du Don noir s'affrontent depuis une éternité.

Un tel personnage possède une compétence supplémentaire, **le Don**, qui n'est associée à aucun attribut. Elle coûte trois fois plus cher en expérience qu'une compétence normale – à la création, chaque D investi dans cette compétence coûte 3D de compétence.

Prouesses. Le personnage ajoute ses D de compétence à toutes ses actions physiques (mouvement, esquive, puissance, etc.) ce qui lui permet d'accomplir des exploits incroyables.

Invocation de lame. Le personnage possède une lame ancienne, une épée qu'il peut faire apparaître ou disparaître à volonté de sous son manteau. Il ajoute ses D de compétences au combat au corps à corps.

Télékinésie. Le personnage peut manipuler les objets à distance. Il peut effectuer des attaques à distance comme s'il manipulait une arme moyenne. Il ajoute ses D de compétence à sa défense contre les attaques à distance. Certains personnages savent utiliser ce pouvoir pour soigner, mais c'est un tour de main à acquérir auprès d'un maître.

Manipulation. Le personnage peut manipuler l'esprit ou les sens d'une cible. C'est un jet en opposition (généralement avec Ruse ou Sang-froid). Le personnage ajoute ses D de compétence à tous ses jets de discrétion ou de marchandage.

MONTER DES PLANS

Rien de plus énervant que d'observer des joueuses passer des heures de jeu à monter des plans ineptes qui ne survivront pas aux premiers instants de la mission. Par principe, ce sont les personnages qui savent ce qu'ils ont à faire et qui montent les plans, pas les joueuses. Les mécaniques suivantes permettent d'improviser des plans qui ont de grandes chances de réussite, à base de préparations spéciales et de flash-backs explicatifs.

La préparation. Les personnages prennent du temps pour préparer une mission et monter un plan. Cela consiste essentiellement, pour chaque personnage, à effectuer des jets de compétences, SD12, et à tenter d'accumuler des qualités. Chaque jet consomme une partie du temps imparti avant la mission – habituellement, ce temps est compté : il y a une échéance importante à respecter, sinon tout tombe à l'eau. La maîtresse de jeu peut, par exemple, demander un jet par demi-journée de préparation.

Chacun de leur côté, les personnages prennent des renseignements, activent des contacts et des relations, font de l'ingénierie sociale et du phishing, manipulent et corrompent des gens, achètent des entrées, obtiennent ou fabriquent du matériel spécifique, etc. Leurs actions sont grossièrement jouées, sans beaucoup de détails. Les joueuses s'occuperont, *a posteriori*, de justifier ou d'expliquer ce temps de préparation. Bien entendu, les personnages peuvent s'assister les uns les autres.

Les qualités obtenues par les personnages sont représentées par des jetons dans un bol au milieu de la table. C'est une réserve commune qui symbolise la préparation.

La réalisation. Il est temps de passer à l'action. La table peut éventuellement utiliser le jeu des péripéties après avoir fixé les objectifs à atteindre. À chaque fois que les personnages sont confrontés à un obstacle, les joueuses peuvent tenter de le passer en utilisant leur intelligence ou les capacités de leurs personnages. Ou elles peuvent dépenser des jetons de plans. Cette dépense doit toujours être justifiée par une histoire, une explication plus ou moins cohérente, un flash-back lié aux capacités des personnages et aux préparations préalables.

> Le méchant garde de sécurité qui surprend les personnages en plein milieu du lobby d'accueil de la corporation se trouvera être le cousin d'un des personnages (2 jetons). Le digicode de l'ascenseur aura été obtenu grâce à une caméra discrète installée dans le hall d'accueil (1 jeton). Les caméras de surveillance auront été neutralisées par une boucle préenregistrée insérée dans la salle informatique principale (3 jetons). Les flics, prévenus par l'alarme silencieuse, qui surprendront l'équipe à sa sortie, ne trouveront rien de compromettant sur les personnages car, dès le départ, le savant exfiltré devait emprunter une autre voie de sortie (5 jetons).

Évaluer la dépense	Jetons
Contourner un obstacle	1
Obstacle mineur (n'implique qu'un seul figurant ou qu'un système local)	+0
Obstacle moyen (implique une équipe de figurant ou un système global)	+1
Obstacle majeur (implique les autorités, une équipe d'élite de figurants, ou un système particulièrement coriace)	+2
Obstacle à même de déclencher une effusion de sang	+1
Obstacle permettant aux autorités ou à la cible de remonter jusqu'aux personnages ou leur employeur	+1

LA CYBERNÉTIQUE

La cybernétique consiste à remplacer les membres et les organes d'une créature ou à renforcer son corps en utilisant du matériel de très haute technologie.

On associe à chaque matériel cybernétique installé une valeur en D : ce score correspond aux avantages et bonus qu'il accorde à une ou plusieurs compétences, en répartissant ou en éclatant ces D. Un D d'équipement peut aussi être transformé en une capacité spéciale.

Par exemple, des jambes cybernétiques à 3D peuvent accorder +1D en *Mouvement*, +2 en *Esquive* et +1 en *Puissance*, ainsi que la capacité *Accélération* (ou toute répartition adéquate à la discrétion de la joueuse)

Le coût et la disponibilité du matériel cybernétique dépend de chaque univers – voire peut se payer grâce aux XP de Richesse (cf. *Pti6 Steampunk*) selon les mêmes règles, afin d'acquérir ou augmenter les D de matériel.

Toutefois un personnage est limité dans la quantité de transformations cybernétiques qu'il peut subir. Le total des D de son matériel ne peut pas être supérieur à la somme de sa Vigueur et de son Sang-froid.

Membres supérieurs

Le remplacement d'un ou des membres, tout ou partie, de la main à l'épaule.

Compétences : Corps à corps, Puissance, Dextérité, Mouvement (escalade, nage), Tir, Machines, Soins.

Capacités : Affichage dermique, Ambidextrie, Arme intégrée légère/moyenne, Capteur de mouvements, Dermo-peinture, Flash-derme, Main fractale, Main outils, Photoderme, Poche subdermique, Sens tactile supérieur.

Membres inférieurs

Le remplacement d'un ou des membres, tout ou partie, du pied à la hanche.

Compétences : Corps à corps, Endurance, Puissance, Esquive, Mouvement, Survie, Discrétion.

Capacités : Accélération, Affichage dermique, Arme intégrée légère/moyenne, Assistance cinétique, Capteur de mouvements, Crochets d'arrimage, Dermo-peinture, Flash-derme, Palmes, Photoderme, Poche subdermique, Sens tactile supérieur.

Peau tissée

Une couverture complète du corps avec des matériaux ultra-résistants.

Compétences : Courage, Endurance, Intimidation, Survie, Discrétion.

Capacités : Affichage dermique, Camouflage thermo-optique, Capteurs de mouvements, Dermo-peinture, Flash-derme, Membranes nictitantes, Photoderme, Plaques dermiques, Protection antiradiation, Protection solaire, Régulation thermique, Sceaux de protections, Sensibilité tactile, Sutures automatiques, Textures spéciales.

Organes internes

Le remplacement de tout ou partie des organes internes.

Compétences : Endurance, Grâce, Survie, Soins, Volonté.

Capacités : Absorbeur de chocs électriques, Barrière anti-pathogènes, Branchies, Compartiment caché, Contrôle des pulsions, Contrôle du métabolisme, Contrôle émétique, Digestion adaptative, Double-cœur, Filtres nasaux, Filtres sanguins, Générateur de phéromones, Réserve d'oxygène, Réserves métaboliques, Sceaux internes, Stimulation cardiaque automatique.

Remplacements osseux

Le changement de tout ou partie du squelette, avec des ajouts ou des remplacements de matériaux.

Compétences : Corps à corps, Endurance, Intimidation, Puissance, Esquive, Mouvement, Survie, Discrétion.

Capacités : Colonne vertébrale renforcée, Dents céramiques, Implants sonars, Invisibilité aux rayons X, Mandibules, Modification faciales dynamiques, Ongles diamants, Queue préhensile.

Panoptique

Le remplacement ou l'augmentation des organes sensoriels.

Compétences : Esquive, Tir, Éloquence, Vigilance, Étiquette.

Amortisseurs sensoriels, Amplificateur de son, Amplificateurs de lumière, Analyseur chimique, Bande passante élargie, Capteur de mouvements, Détecteur de radiations, Éditeur de son, Enregistreur synesthétique, Équilibre, Infrarouge, Lecteur électromagnétique, Mémoire photographique, Microcanon, Paupières nictitantes, Sonde isotherme, Sonde radar, Ultraviolets, Vision haute définition, Zoom.

Neuronique

L'interfaçage du système nerveux avec les machines.

Compétences : Dextérité, Esquive, Grâce, Tir, Éloquence, Machines, Érudition, Étiquette, Soins, Volonté.

Banque de connaissances, Banque ethnologique, Banque linguistique, Câblages automatiques, Contrôle des émotions, Inhibiteur de douleurs, Interface machine, Lecteur d'émotions, Mémoire cachée, Processeur logique, Redondance corticale, Réducteur de stress, Réflexes câblés, Stabilisateur émotionnel.

Nanogénétique

L'utilisation de l'ingénétique et des nanomachines pour maintenir le corps en état de marche.

Compétences : Courage, Endurance, Grâce, Survie, Soins, Volonté.

Ajustement corporel, Amortisseur traumatique, Écran métabolique, Écran oncologique, Génoblastes hydra-régénératives, Modifications endocriniennes, Nanoconducteur, Nettoyage des toxines, Pyrokinésie.

LA RÉALITÉ AUGMENTÉE

Tout le monde est branché sur la matrice et sur la réalité augmentée. Tout le temps. Les gens n'éteignent plus leur nexus, de peur de rater un message, une information, une promotion commerciale, une synévid virale, un scandale, n'importe quoi. Tout est affiché dans leur champ de vision : les noms des gens au-dessus d'eux avec leur profil public et leur score de réputation, les annonces locales, les avertissements légaux. Les machines n'échappent pas à cette folie. Le moindre ordinateur, la moindre caméra, la moindre puce est connectée. Bien sûr, tout est protégé par des mots de passe et par des pare-feu.

Et bien sûr, il y a des programmes pirates pour les ignorer.

Les programmes pirates sont des applications illégales que les gens installent sur leurs nexus, aux côtés de leurs applications de jeu ou de réseaux sociaux. Une icône apparaît dans le champ de vision du personnage qu'il lui suffit d'activer en la glissant sur des éléments connectés : machines, personnes, etc.

La compétence. Le personnage possède une compétence supplémentaire, **Piratage**, qui n'est associée à aucun attribut. Tous les personnages commencent avec 1D dans cette compétence. Toutefois, parce que c'est une mesure de la qualité du matériel et des programmes du personnages, on ne peut l'améliorer qu'avec des XP de Richesse (cf. *Pti6 Steampunk*).

Pirater. Quand un personnage veut pirater du matériel ou un accès télématique, la joueuse effectue un jet d'attribut (Piratage), SD 12, et utilise les qualités obtenues pour fixer les paramètres de l'action dans le tableau ci-dessous.

Vigueur. Pour pirater les machines.

Agilité. Pour pirater les interfaces utilisateur et les nexus personnels.

Ruse. Pour pirater les systèmes de sécurité.

Sang-froid. Pour pirater les systèmes de gestion de données.

Qualités	**0**	**1**
Pare-feu	Inexistant	Basique
Durée	Instantanée/D tours	Pour la scène
Cibles ou zone	1 ou ascenseur	2 ou camion
Effets	Chevaucher	Lire

2	**3**	**4**
Solide	Supérieur	Hors de vue
Prochaine aube	Séance	Indéfinie
4 ou appartement	8 ou maison	16 ou mall
Contrôler	Modifier	Effacer

Le **Pare-feu** indique le nombre de qualités nécessaires pour passer les protections d'un système. Les chiffres indiqués sont valables pour des pare-feu civils ; il convient de doubler le nombre pour un pare-feu corporatiste et de le tripler pour un pare-feu militaire.

Si un personnage ne peut pas consacrer assez de qualités pour passer le pare-feu (ou qu'il décide de ne pas le faire), il déclenche une alarme. Cette dernière peut activer une réaction humaine proportionnée (agents de sécurité, agents corpos, police, etc.) et/ou activer des contre-mesures télématiques (traque, marquage, attaque et destruction du matériel, voire attaque en biofeedback). La réaction dépend de la cible du piratage et de son importance.

La **Durée** indique le temps durant lequel un programme de piratage fait effet. Un personnage peut maintenir en même temps un nombre maximum de programmes égal à ses D de compétence. Il peut lancer autant de programmes instantannés qu'il le souhaite.

Les **Cibles** indiquent le nombre de systèmes différents que le personnage peut pirater avec la même action. Les points d'accès aux systèmes doivent être en vue. **La zone** indique l'étendue d'un piratage si le système visé est relié à un ensemble de lieux.

Les **EFFETS** sont les suivants :

CHEVAUCHER. Le personnage peut lire les signaux qui entrent et qui sortent ou les informations transmises, mais n'a pas accès au contenu des mémoires.

LIRE. Le personnage a accès aux informations contenues dans les mémoires visées.

CONTRÔLER. Le personnage peut contrôler les machines ou les programmes liés au nexus.

MODIFIER. Le personnage peut modifier le contenu des mémoires ou les codes des programmes.

EFFACER. Le personnage peut effacer le contenu des mémoires ou réinitialiser les programmes.

Toutes les opérations de piratage plus ambitieuses passent par la rédaction de codes complexes nécessitant des heures ou des jours de travail et l'intervention de spécialistes. Toutes les personnes ou les machines qui ne sont pas branchées sur la matrice et la réalité augmentée sont complètement immunisées aux effets des programmes de piratage.

COMBAT MUTANT

Des combattants qui se contentent de se balancer des grands coups dans la gueule, ça n'a rien de passionnant à la longue. À chaque fois que les créatures en ont l'occasion, elles peuvent dépenser 2 qualités d'un jet d'attaque pour effectuer un tirage dans la table suivante. Avec des mutants, tout est possible et tout est explicable – du nouveau membre qui pousse soudainement à l'odeur pestilentielle d'un rôt inattendu.

1D66	Évènement !
11	Coup de chance ! Un personnage hors de combat revient en jeu !
12	Coup de chance : un personnage peut agir immédiatement !
13	La défense d'une créature augmente de 2 jusqu'au prochain tour !
14	Le décor casse, s'effondre, s'écroule !
15	Les créatures prennent l'initiative au prochain tour !
16	Un feu se déclare sur le champ de bataille !
21	Un hurlement terrible se fait entendre dont personne ne connaît la provenance (facteur de choc 18, y compris pour les adversaires) !
22	Un mouvement rapide divise le combat en deux groupes distincts et séparés !
23	Un personnage attaque un autre personnage par erreur !
24	Un personnage est bousculé et se retrouve soudainement à terre !
25	Un personnage est projeté à plusieurs pas et se retrouve à terre !

26	Un personnage est saisi et emporté plus loin !
31	Un personnage perd 1d6 points de vie !
32	Un personnage perd son arme qui vole à 1d6 pas !
33	Un personnage perd son armure, arrachée par une créature !
34	Un personnage perd un objet précieux au milieu de la mêlée et ne le retrouve pas !
35	Une créature attaque deux personnages à la fois !
36	Une créature bloque ou ceinture un personnage qui perd sa prochaine action !
41	Une créature devient immatérielle le temps d'une attaque qu'elle subit !
42	Une créature disparaît soudainement et réapparaît dans le dos des personnages au tour suivant !
43	Une créature esquive complètement la prochaine attaque qui la vise.
44	Une créature gagne +2D à sa prochaine attaque !
45	Une créature hors de combat revient en jeu !
46	Une créature inflige ses dégâts deux fois à deux personnages différents !
51	Une créature laisse échapper un objet étrange !
52	Une créature peut agir immédiatement !
53	Une créature peut relancer tout ou partie de ses dés !
54	Une créature récupère 5 points de vie !
55	Une créature regagne 10 points de vie !
56	Une créature regagne tous ses points de vie !
61	Une créature s'empare de l'arme d'un personnage et s'en sert immédiatement !
62	Une créature vole du matériel important à un personnage et s'enfuit !
63	Une explosion secoue le champ de bataille ! Qui est pris dans le souffle ?
64	Une nouvelle créature, attirée par le bruit, se mêle au combat !
65	Une odeur immonde envahit les lieux (facteur de choc 12) !
66	Zut ! Effectuer deux tirages sur la table !

LE BRUIT

Les créatures les plus dangereuses, mutants et zombies, sont immanquablement attirées par le bruit. La plupart possèdent une ouïe extraordinaire qui leur permet de repérer des conversations à l'intérieur des maisons ou d'entendre le bruit d'un moteur à plusieurs kilomètres – ils sont particulièrement sensibles aux fréquences basses et aux vibrations continues, un peu comme des vers des sables des dunes d'Arrakis, en quelque sorte…

Les mécaniques qui suivent imposent un stress très important aux personnages (et aux joueuses) qui doivent constamment faire attention aux moindres de leurs actions et à leurs choix tactiques.

La maîtresse de jeu prépare un sac opaque empli de d6 identiques au toucher – un d6 noir pour cinq d6 blancs (ou toutes autres couleurs de son choix). À chaque fois que les personnages font du bruit, les joueuses puisent en aveugle un certain nombre de D. Tant qu'elles tirent des dés blancs, elles les accumulent dans un bol.

Quand un dé noir apparaît, elles jettent une poignée constituée de tous les dés contenus dans le bol : si le résultat est égal ou supérieur au seuil d'alerte, les créatures rappliquent rapidement, sortant d'un peu partout, isolément ou en groupes en fonction de la densité d'hostiles sur la zone. Une fois que les dés ont été lancés, la réserve est vidée et les dés sont remis dans le sac.

Source de bruit	Dés à puiser
Un appel ou un cri	2
Un bruit de moteur	3
Un déplacement rapide	1 par personne
Un fracas lourd (vaisselle cassée, vitre brisée)	3
Un fracas léger (objets renversés, maladresse)	1
Une courte conversation à voix haute	1
Une détonation légère (.22)	2
Une détonation forte (9 mm)	4
Une détonation très forte (.45)	6
Une dispute bruyante	4
Une effraction brutale	3
Une effraction en douceur	2
Une explosion	8
Une radio allumée	2

Le seuil d'alerte dépend de la densité de créatures hostiles sur zone.

Densité d'hostiles	Seuil d'alerte
Concentration très importante d'hostiles	8
Présence importante d'hostiles	12
Présence d'hostiles avérée	18
Présence d'hostiles faible	24
Présence d'hostiles très faible à inexistante	30

pti6 SUPER

POUR JOUER EN CAPES ET COLLANTS

LES SUPER-HÉROS

Certaines créatures ont des capacités qui excèdent, et de loin, celles des simples mortels humains. C'est notamment le cas des Super-Héros et des Super-Vilains. Un tel personnage reçoit un budget supplémentaire lors de sa création – de 5D pour les héros du quartier à 15D ou plus pour les légendes galactiques. La joueuse peut dépenser ces D de deux manières : en développant des **SUPER-CAPACITÉS** ou en achetant des **SUPER-TALENTS**.

LES SUPER-CAPACITÉS. Ce sont des compétences supplémentaires, qui ne sont associées à aucun attribut. Elles coûtent le même prix en expérience qu'une compétence. La joueuse ajoute les D de la super-capacité à tous les jets appropriés. Les super-capacités sont :

Super-Adresse

Super-Combat

Super-Force

Super-Influence

Super-Intelligence

Super-Perception

Super-Résistance*

Super-Vitesse

(fonctionne, en combat, comme une armure)*

Le tableau des seuils de difficulté est étendu pour autoriser des actions hors-normes :

Seuil de difficulté	Seuil	Exemples
Facile	8	
Modéré	12	
Difficile	18	
Ardu	24	
Maximum humain	30	
Héros de quartier	36	Repousser une voiture, courir aussi vite
Super-héros local	42	Soulever une voiture, calculer comme un ordinateur personnel
Super-héros régional	48	Soulever un avion, arrêter un train, sauter d'immeuble en immeuble
Super-héros mondial	54	Soulever un paquebot, Ignorer les radiations mortelles
Légende galactique	60	Se déplacer à une fraction importante de la vitesse de la lumière, changer la trajectoire d'une météorite

Les super-talents. Les super-talents sont tous les pouvoirs uniques qu'un super-héros possède ou non. Si la joueuse les paye en D et si elle peut, pour certain, en augmenter l'efficacité en investissant des XP, ils ne possèdent pas de score pour autant. Voici quelques exemples :

Pour 1D. Amphibie ; Corps élastique ; Lévitation ; Armes naturelles (dégâts moyens) ; Perception spéciale ; Télékinésie ; Yeux lasers légers…

Pour 2D. Changement de taille ; Membres supplémentaires ; Régénération ; Armes naturelles (dégâts lourds) ; Téléportation à vue ; Télépathie…

Pour 3D. Vol ; Métamorphose ; Pyrokinésie ; Armes naturelles (dégâts massifs) ; Illusions…

Pour 4D. Armes naturelles (dégâts monstrueux) ; Invisibilité…

L'origine. L'histoire des pouvoirs d'un super-héros est au-moins aussi importante que les pouvoirs eux-mêmes. À chaque origine, on peut associer une faiblesse particulière.

Origine	Faiblesse
Entraînement personnel	Le personnage peut dépenser le budget de super-pouvoirs dans ses compétences et il gagne 1D en plus dans un attribut, mais il ne développe aucune super-capacité ni super-talent.
Équipement	Tous les super-pouvoirs du personnage proviennent de son matériel. Dépouillé, il n'est qu'un humain normal.
Étoile	Le personnage est un humain né avec des super-pouvoirs. Sa faiblesse réside dans son entourage familial et ses amis, nombreux et très souvent en danger.
Extra-terrestre	Le personnage n'est pas originaire de la terre et il est éminemment allergique à quelque chose qu'on ne trouvait pas dans son environnement d'origine. Soumis à l'influence de l'allergène, il ne peut plus utiliser aucun super-pouvoir et il est contraint !
Mutant	Le personnage a été transformé au-moment où il a acquis ses pouvoirs. Sa nature de mutant ne peut pas être cachée et il en porte les stigmates quand la transformation n'a pas été complète.

Note. Le principe général permet de créer non seulement des super-héros, mais aussi toutes sortes de créatures surnaturelles dotées de capacités mystiques uniques : vampires, fées, monstres mythologiques, etc.

CASSER LE DÉCOR

L'environnement d'un combat peut grandement influencer le déroulement de celui-ci. Chaque zone du terrain de bataille possède un ou plusieurs aspects particuliers. Il faut une action de déplacement pour passer d'une zone à une autre et à condition qu'il existe un passage (c'est là, par exemple, que la Super-Vitesse est utile en offrant des dés supplémentaires pour encaisser les désavantages des actions multiples).

Aspect de zone	Effets
Dangereuse	Les combattants subissent des dégâts automatiques à chaque tour dans la zone (incendie, bombardement, gaz toxiques, etc.)
Encombrée	Les attaques à distance sont impossibles.
Exiguë	Les dégâts au corps à corps sont limités à *Armes moyennes* quelle que soit l'arme utilisée.
Fragile	Toute attaque ratée détruit un bout de décor et change la configuration des lieux en ouvrant ou en fermant des passages ou affectant de nouveaux aspects aux zones.
Instable	Tous les déplacements nécessitent d'effectuer un jet contre un SD variable.
Ouverte	Les attaques au corps à corps sont impossibles sauf si les adversaires acceptent la mêlée.
Piégée	Chaque action a une chance de déclencher un piège, une explosion, etc. dans la zone. Utiliser les règles de Bruit.
Publique	Toute attaque ratée touche un passant innocent (qu'il s'agisse d'un méchant ou d'un gentil !)

pti6 MECHA

POUR PILOTER DES ROBOTS GÉANTS

LES MÉCHAS

Les méchas sont des véhicules individuels qui servent aussi bien dans un contexte industriel que sportif ou militaire. Selon les contextes, ça peut aussi être un totoro géant (avec le pilote bien caché dans les poils) ou un bloc de gelée extraterrestre légèrement schizoïde. Un mécha est une extension du corps du personnage et celui-ci agit comme il le ferait normalement, tout en bénéficiant de divers avantages.

Un mécha possède quatre caractéristiques, avec un score en D, qui sont autant d'avantages aux jets du pilote en fonction des situations. Un mécha est aussi équipé de matériels divers, notamment des armes, des outils et des senseurs. En fonction de son type, un mécha est limité dans le nombre de D que la joueuse peut investir dans les différentes caractéristiques, comme suit :

Type de mécha	Points de vie	Enc.	D Maximum			
			COM	MOV	PER	SOL
Civil/sportif	10	5	2D	5D	5D	2D
Industriel	15	15	2D	2D	4D	5D
Militaire	20	10	5D	4D	3D	2D

Les caractéristiques d'un mécha sont :

Combat. La qualité des servomoteurs et des câblages tactiques, ainsi que la résistance générale des systèmes aux punitions les plus extrêmes en situation de combat.

Mouvement. La vitesse de déplacement, la souplesse, l'ergonomie de pilotage et la réponse des commandes aux exigences du pilote.

Perception. Les senseurs et équipement panoptiques du mécha, ainsi que les systèmes de couplage avec le pilote.

Solidité. La puissance et la résistance du mécha à l'effort, sa capacité d'emport et de levage.

Un mécha emporte aussi **divers équipements**. Chaque matériel coûte 1D sur le budget de création alloué à la joueuse : Armement (base pour une arme moyenne de tir ou de corps à corps, +1D de budget par catégorie supérieure) ; Lance-missiles ; Protection EMP ; Sceaux environnementaux ; Senseurs (1D par option – vision thermographique, vision X, vision nocturne, détecteur de mouvement, zoom, etc.) ; Assistance médicale ; Autopilote ; Furtivité ; Nanocamouflage ; Soute ; Stylé ; Assistant de pilotage ; Assistant tactique…)

Pour créer le mécha de son personnage, la joueuse reçoit un budget variable, à la discrétion de la maîtresse de jeu, entre 5 et 15D. L'augmentation des caractéristiques ou l'achat de nouveau matériel dépend de l'accès à un atelier et à des fournisseurs (le plus souvent en utilisant la règle d'expérience de Richesse (*cf. Pti6 Steampunk*).

Note. Le principe du Mécha est particulièrement pratique pour représenter toutes les métamorphoses des personnages en monstres divers (loup-garous, créatures draconiques, Hulk, etc.) en lui offrant divers bonus ou capacités spéciales quand il est transformé.

LES MISSILES

Les missiles sont des armes à distance semi-autonomes. Un missile est défini par sa **PRÉCISION** (entre 2D et 5D selon le modèle), son **AUTONOMIE** (entre 2 et 5 tours) et sa **PUISSANCE** (de moyenne à monstrueuse).

Lorsqu'un personnage tire un missile, il effectue un jet d'Agilité (*Tir*) contre la défense de la cible.

> Si le jet n'est pas suffisant pour toucher, le missile reste actif et la joueuse enregistre le résultat de son jet.
>
> Au tour suivant, le missile lance automatiquement un nombre de D égal à sa précision.
>
> Si le résultat cumulé (le premier jet de tir du personnage, plus le jet du missile) est suffisant pour toucher, le missile inflige les dégâts correspondants aux qualités produites par ce dernier jet.
>
> Tant que le missile ne touche pas et qu'il lui reste de l'autonomie, il peut continuer à ajouter le résultat de ses jets jusqu'à ce qu'il dépasse la défense de la cible. Les dégâts dépendent toujours des qualités du dernier jet.

Selon sa nature, un missile peut dépenser 2 qualités pour infliger un effet particulier : EMP, incendiaire, soufflant, étourdissant, etc.

CONTRE-MESURES. Si la cible d'un missile bénéficie de contre-mesures physiques ou électroniques, elle peut tenter un jet d'Esquive contre le premier jet d'attaque du missile pour annuler complètement le verrouillage.

LES ARMES

Les technologies du futur autorisent la conception d'armes de plus en plus complexes – armes énergétiques, munitions spéciales, etc.

Capacités des armes. Certaines armes possèdent des capacités particulières liées à leur conception ou aux accessoires qu'on leur associe.

Accrochage de cible. Après un tour complet de visée, l'arme accroche jusqu'à trois cibles différentes. Le personnage peut ensuite effectuer jusqu'à trois attaques distinctes sans le malus d'actions multiples.

Discret. L'arme est discrète et échappe à la plupart des systèmes de détection ou à un examen rapide.

IFF. Si les alliés du personnage possèdent une interface IFF (Identification Friend or Foe) sur leurs protections, il est impossible de les prendre pour cible par erreur. L'arme bloque le tir automatiquement, y compris au cours d'une rafale.

Interface. L'arme est interfacée avec les sens du personnage et lui accorde un avantage de +2D.

Multichargeur vocal. Cette option permet de tirer des munitions différentes au cours d'un même tour. La sensibilité vocale est réglable pour les missions d'infiltration et ne réagit qu'à la voix du personnage.

Précision. L'arme offre un avantage de +1D à l'attaque grâce à ses systèmes de visée (lunette, laser, etc.)

Rafale/décharge. L'arme peut viser toutes les créatures présentes dans une zone, avec une attaque SD 12 (ou la plus haute défense si celle-ci est inférieure). Les dégâts sont d'une catégorie plus faible (moyenne à la place de lourde, par exemple) et sont divisés entre les cibles à la discrétion de la joueuse.

Rapide. L'arme peut effectuer deux attaques sans le malus d'actions multiples.

Silencieux. L'arme ne déclenche pas d'effet de bruit.

Munitions spéciales et effets énergétiques. En fonction de leurs réglages ou de leurs munitions, les armes peuvent infliger toutes sortes de dégâts spéciaux.

Acide. L'arme inflige des dégâts acides. La cible perd un niveau d'armure ou une pièce de matériel important.

Choc. Certaines armes (gourdin, rayon paralysant, etc.) ne réduisent pas les points de vie mais étourdissent. La cible d'une telle attaque doit effectuer un jet de Vigueur (*Endurance*) dont le SD est égal aux dégâts infligés. En cas d'échec, elle tombe inconsciente durant quelques minutes. Dans tous les cas, la cible ne perd pas de points de vie.

Électrique. L'arme inflige des dégâts électriques. La cible est contrainte pour sa prochaine action.

EMP. L'arme est particulièrement efficace contre les machines. La catégorie de dégâts est augmentée d'un cran contre le matériel électronique (véhicules, droïdes, ordinateurs, etc.) – Moyen devient lourd, par exemple.

Expansive. L'arme est particulièrement efficace contre les créatures. La catégorie de dégâts est augmentée d'un cran contre le vivant, mais diminuée d'un contre le décor, les véhicules, les machines, etc.

Froid. L'arme inflige des dégâts de froid. La cible ne peut pas effectuer de mouvement au prochain tour.

Plasma. L'arme inflige des dégâts de feu. La cible subit 1D dégâts de feu supplémentaires au début du tour suivant.

VÉHICULES & VAISSEAUX

Les véhicules partagent la même échelle de taille que les personnages. Les armes des uns font mal aux autres et vice-versa. Les vaisseaux spatiaux sont hors-gabarit. Leurs armes pulvérisent les humbles mortels et leur matériel et ils ne sont vulnérables qu'à l'armement des autres vaisseaux. Les véhicules et vaisseaux, et leur aménagement, sont suffisamment divers pour qu'on n'en fasse pas un inventaire complet ici. Un véhicule ou un vaisseau possède une taille, qui définit sa Défense, ses points de vie et le nombre maximum d'armes qu'il peut monter ; il possède aussi un type, qui définit la nature de sa construction et des matériaux utilisés, ainsi que son Encaissement et la taille maximale de ses armes.

Véhicules planétaires	Vaisseaux spatiaux	Def.	PV	Nombre d'armes à bord
Drone	Chasseur	21	5	1
Moto/voiture/mécha	Navette/transporteur	18	15	1d3
Van/mécha lourd	Patrouilleur/cargo	15	20	1d6
Camion lourd/vedette	Escorteur/vraquier	12	25	2d6
Barge/yatch	Croiseur/paquebot	9	40	4d6
Gros porteur	Cuirassé/porteur	6	60	8d6+

Type	Encaiss.	Armement maximum
Civil	5	Armes lourdes (turbolasers)
Mercenaire	10	Armes massives (turbolasers lourds, disrupteur EMP)
Militaire	15	Armes monstrueuses (lance-torpilles/missiles)

Combat spatial. Le combat spatial fonctionne selon les mêmes mécaniques que le combat entre personnages. Le pilote peut effectuer une action par tour (ou réduire sa poignée de dés pour des actions multiples). S'il bénéficie d'un équipage, chacun de ses membres peut aussi accomplir des actions à sa place.

Aider. Action non-offensive. Comme la mécanique normale pour aider sur chaque poste.

Calculer un itinéraire. Sang-froid (*Érudition*) SD27. Pour passer en hyper-espace. Chaque tour passé à calculer l'itinéraire diminue la difficulté de 3.

Écran. Action non-offensive. Ruse (*Vigilance*) SD12 (armure +1d6 jusqu'au prochain tour), SD18 (armure +2d6) ou 24 (armure +3d6).

Furtivité/Senseurs. Action non-offensive. Sang-froid (*Discrétion*) en opposition. Pour dissimuler la signature de son vaisseau ou repérer les vaisseaux adverses.

Pilotage. Action offensive. Agilité (*Esquive*) SD18. Chaque qualité augmente la défense du véhicule jusqu'au prochain tour.

Réparations. Action offensive. Ruse (*Machines*) SD12. Chaque qualité rend 1 point de vie au véhicule.

Tirer. Action offensive. Agilité (*Tir*). Utiliser les armes du véhicule.

Incidents. Les adversaires des personnages peuvent réserver des qualités de réussite afin d'infliger des incidents à leur vaisseau plutôt que des dégâts – sur le même principe que les coups spéciaux. Il faut 2 qualités pour effectuer un jet sur la table ci-dessous ; 4 pour choisir l'ordre des dés. Lorsqu'une pièce d'équipement arrête de fonctionner, il faut effectuer un jet de réparation (Ruse (*Machines*) SD12) et accumuler, avec chaque tour de travail, le nombre de qualités indiquées.

1D36	Incident !
11	Le pilote renverse sa tasse de café sur ses genoux !
12	Le vaisseau part en vrille. Tout vole dans tous les sens et tout le monde perd une action !
13	Les commandes ne répondent plus (réparations 4 qualités) !
14	Toutes les lumières s'éteignent (réparations 4 qualités) !
15	Un personnage se fait mal et perd 1d6 points de vie !
16	Un équipement mineur arrête de fonctionner, mais il inflige un désavantage de 1D à tout le monde (réparations 4 qualités) !
21	Toutes les portes se ferment et interdisent les déplacements (réparations 6 qualités) !
22	Deux personnages se font mal et perdent 1d6 points de vie !
23	Une arme cesse de fonctionner (réparations 6 qualités) !
24	Tous les senseurs s'affolent et affichent n'importe quoi (réparations 8 qualités) !
25	Les écrans s'éteignent (réparations 8 qualités) !
26	Un personnage se fait mal et perd 2d6 points de vie !
31	Un feu se déclare dans la soute et inflige 1d6 dégâts par tour au vaisseau (réparations 6 qualités) !
32	Quelque chose fuit quelque part et ça coule partout. Tirer un incident supplémentaire par tour tant que ça n'est pas réparé (réparations 6 qualités) !
33	Une fuite d'atmosphère (réparations 8 qualités). Chaque membre d'équipage perd 1d3 points de vie par tour !
34	L'hyper-propulsion va se coucher (réparations 12 qualités) !
35	Deux personnages se font mal et perdent 2d6 points de vie !
36	Tout le monde perd 1d6 points de vie !

pti6
TRANSHUMAIN

POUR JOUER DANS UN NOUVEL ÉCOSOCIOSYSTÈME

LES ENVELOPPES

La conscience et la mémoire des personnages sont chargées sur des piles corticales. Ils peuvent aisément changer de corps ou de biocoques, voire se greffer sur des machines particulières (méchas, vaisseaux, cybercoques).

À la création, le personnage reçoit 7D à répartir entre sa Ruse et son Sang-froid. Les corps qu'il empreinte apportent les scores de Vigueur et d'Agilité.

La maîtresse de jeu peut fixer chacun de ces scores selon les besoins ou la nature du corps ; ou simplement lancer 1d6+3 pour déterminer le potentiel du corps d'accueil et le nombre de D à répartir entre les deux attributs.

Par ailleurs, certains corps peuvent posséder des capacités spéciales (*cf. capacités super-héroïques*).

LES PSI

Les capacités psi permettent de manipuler les énergies psychiques résiduelles ou actives.

La compétence. Le personnage possède une compétence supplémentaire, **Psi**, qui n'est associée à aucun attribut. Elle coûte trois fois plus cher en expérience qu'une compétence normale – à la création, chaque D investi dans cette compétence coûte 3D de compétence.

L'utilisation d'un pouvoir psi n'est jamais une action.

Pouvoirs passifs. Le personnage ajoute ses D de compétence aux jets sociaux, aux jets de perception et aux jets de discrétion. Il ajoute ses D de compétence à toutes les récupérations de points de vie (repos, soins, magie, etc.)

Pouvoirs actifs. Après un repos, le personnage lance les D de sa compétence. Le résultat est le nombre de pouvoirs actifs qu'il peut déclencher avant le prochain repos.

Altération. Le personnage effectue un jet d'Agilité/Psi SD12. Chaque qualité est un D en réserve qu'il peut utiliser pour améliorer ses actions physiques ou de combat au cours de la prochaine scène.

Défense psi. Le personnage effectue un jet de Vigueur/Psi SD12. Chaque qualité est l'équivalent d'un D d'armure à employer au cours de la prochaine scène.

Psychométrie. Le personnage lit les émanations psychiques résiduelles d'un lieu ou d'un objet. Il effectue un jet de Ruse/Psi. Chaque qualité lui permet de poser une question sur l'histoire, les évènements ou les personnes liées à l'objet examiné. On ne peut effectuer qu'une seule lecture par lieu ou objet.

Soins. Le personnage rend 1D points de vie par D de compétence à un allié qu'il peut toucher.

Sonde mentale. Le personnage tente de lire les pensées de surface ou les souvenirs d'une cible en vue. C'est un jet de Sang-froid (*Psi*) contre Sang-froid (*Volonté*). Chaque qualité permet d'obtenir une information pertinente.

Télépathie. Le personnage établit une communication mentale avec un allié. La communication peut durer jusqu'à dix minutes par D de compétence.

Note. En renommant la compétence en **Foi**, les Psi font d'excellents pouvoirs divins pour les prêtres des *vieux mondes*.

pti6
FOIRE AUX QUESTIONS

SUPPLÉMENT DE GAMEDESIGN ET DE NOTES D'INTENTION

Pti6, ça vient d'où ?

Pti6 est une simplification d'une autre variation basée sur l'Opend6 qui motorisa une de nos campagnes il y a quelques années. La première version était super en jeu, mais pas hyper-sexy sur le papier, ni très polyvalente. Beaucoup trop de pages, beaucoup trop de petites mécaniques accessoires. L'idée était là depuis longtemps de tailler jusqu'à l'os, de dégager l'essentiel, de travailler sur le wording et d'en faire un truc léger et fun. Pti6 a donc commencé comme un texte qui tenait sur un A4 recto-verso et qui se suffisait à lui-même. Et puis, il y a eu de la demande pour l'option Vaisseaux spatiaux et d'autres options qui se sont greffées par là-dessus. Mais la base reste la même et les options sont, fondamentalement, des variations, sans véritables mécaniques supplémentaires. Il me semble que toute nouvelle proposition pour Pti6 devrait garder cette idée à l'esprit : habiller sans complexifier.

Il manque des explications et des exemples ! Pourquoi pas une description des compétences ?

Sans doute, mais ça irait certainement à l'envers du but recherché : virer des mots et écrire serré (un boulot qui n'est jamais totalement abouti en fait). D'une part, les mécaniques sont simples et sans ambiguïté. D'autre part, les compétences sont explicites – les termes ont été choisis avec pas mal de soin pour éviter le moindre doute. Bon, on peut vous accorder *Éloquence* et *Étiquette* – des compétences assez proches, mais dont on peut trouver l'origine dans Cerbère, par exemple. Ce sont des compétences sociales (comme *Intimidation* et *Grâce*) ; l'une est active et l'autre passive. Étiquette sert à se fondre dans

un milieu, à en comprendre les dynamiques et à saisir les subtilités psychologiques de ses membres. Et puis, un personnage utilise cette compétence pour se cacher dans la foule. C'est à peu près tout ce qui pourrait exiger un début d'explication – pas de quoi perdre deux pages dans le livre avec une liste interminable et somnifère.

Oui, mais Esquive, par exemple, c'est super pas clair !

L'esquive, c'est effectivement un bon exemple de l'application bête et méchante de pratiquement toutes les règles à la fois. En partant de là, on peut aisément comprendre tous les principes qui sous-tendent les mécaniques du jeu.

Esquive est une action non-offensive. Donc c'est une action. Donc il faut la déclarer en début de tour de manière à définir le nombre d'actions que veut accomplir le personnage et déterminer le désavantage global imposé à toutes celles-ci. Si mon personnage veut attaquer une fois, se déplacer une fois et esquiver une fois (pour représenter comment il bondit en tirant pour aller se mettre à l'abri derrière un obstacle), il reçoit un désavantage de -2D à ses trois actions.

Il n'est pas du tout obligé d'utiliser son esquive – si personne ne le prend pour cible ou si sa défense normale suffit. Mais admettons qu'un tir ennemi touche. Le personnage a une défense de 12 et l'adversaire obtient un 25 avec trois qualités sur les dés et, donc, deux qualités pour le dépassement (puisque la marge est de 13). Je décide d'utiliser l'esquive à ce moment-là.

Si je fais 18, ça ne suffit pas à battre l'attaque, mais ça réduit le dépassement et le personnage subit quatre qualités au lieu de cinq. Ceci étant, j'ai aussi quatre qualités sur mon jet, que je peux transformer en un bonus de +8 ! Le résultat passe à 26. L'adversaire doit lui même dépenser une qualité pour améliorer son jet et me toucher malgré tout. Il a perdu toute sa marge et une qualité sur les trois initiales. Au lieu d'imposer des dégâts pour cinq qualités, il ne bénéficie plus que de deux qualités au total. Et voilà : on échange en permanence du résultat contre des qualités ou des qualités contre du résultat.

Il manque des tas de thèmes qu'on pourrait encore traiter, non ?

Pas vraiment en fait. Il suffit de mélanger allègrement les outils proposés et d'en adapter certains. Pour du Contemporain-monstrueux, il suffit d'utiliser les règles de super-capacités pour les Vampires, les règles de Mécha pour les Loups-garous et celles de magie pour les Mages (avec un coup de paradoxe pour tout ce qui dépasse le cadre du vraisemblable) ! En n'oubliant pas les relations et la fortune pour ajouter des historiques aux personnages. Tout ça, c'est vraiment du bête *reskin*…

De même, pour du WuXia, les insultes Grand-Siècle feront l'affaire pour peu qu'on les renomme avec style : « Petit dragon s'en va aux champs », « Le singe a beaucoup trop bu », « La grue quitte la rizière d'argent », « Trois cochons soufflent sur un loup », « La grenouille lèche le scorpion pour le faire avancer » et ainsi de suite... Vous sentez le souffle de la Shaw Brothers avec les traductions au taquet qui vont bien ?

Et pour un vaisseau spatial à personnaliser ? Ou une organisation ?

Là encore, les règles existent déjà. Pour le vaisseau spatial des personnages, on prend l'architecture et la description des véhicules et on y ajoute les règles des Méchas. Le vaisseau reçoit des D à répartir dans les quatre caractéristiques et les personnages se les partagent ou les utilisent pour agir. On peut, bien évidemment, remplacer **Solidité** par **Ressources** : c'est l'intelligence artificielle du bord pour les jets d'*Érudition*, la taille des soutes pour un jet de *Préparation* et ainsi de suite. Le vaisseau peut ainsi évoluer en dépensant une partie des XP des personnages et en achetant du matériel spécial. On peut faire la même chose avec à peu près toutes les organisations auxquelles on peut penser.

Pourquoi ne pas ajouter des talents ou des dons pour mieux différencier les personnages ?

C'est vrai que c'est tellement bien les listes à rallonges avec des talents circonstanciels qui filent des super-bonus quand on est de nuit, sous la pluie et habillé en vert ! Sans plaisanter, les compétences font le boulot : si un

personnage veut être meilleur dans un domaine, il investit ses XP dedans plutôt que de chercher les raccourcis. Cela ne veut pas dire que c'est inenvisageable. Toutefois, les talents ne devraient pas être des bonus mécaniques, mais uniquement des avantages historiques, des possibilités ouvertes plutôt que des incontournables. Il est évident que tout combattant digne de se nom aura l'obligation d'acheter LE talent qui offre 5D en corps à corps. Et pour ça, il y a les super-capacités si la maîtresse de jeu l'y autorise. Un bon talent, c'est celui qui explique pourquoi le personnage parle telle langue interdite, connaît les propriétés de plantes anciennes ou communique avec les tortues. Et ça, la maîtresse de jeu peut parfaitement le traiter comme une spécialisation de compétence, à 10XP le shot, en l'adaptant précisément à sa campagne et aux demandes de ses joueuses.

Toutes ces poignées de dés, ça en fait des calculs ! Et que je te fasse des sommes et que je calcule des marges ! C'est compliqué, non ?

Il est certain que Pti6 nécessite de savoir additionner quelques nombres simples, mais il n'y a aucun calcul compliqué puisque tout se fait avec les dés et les doigts ! C'est un système très tactile quand on y pense. On réunit une poignée de dés ; avec les doigts, on met de côté les dés qui permettent de battre la difficulté ; si besoin on compte les dés pairs pour les qualités et on trie tout ce qui dépasse la difficulté par paquets de 5 points pour savoir si on obtient des qualités en plus. Pas vraiment besoin de s'ennuyer à compter de tête.

Ensuite, c'est vraiment fun de lancer plein de dés. Et même quand on n'en a pas beaucoup, on peut quand même réussir des choses un peu exceptionnelles : avec le principe de dépenser des qualités pour gagner un bonus de +2 au jet, c'est finalement assez facile d'atteindre un SD12 avec seulement 2D ou même 18 ou 24 avec 3D.

D'ailleurs, petite application pratique : lors d'un jet en opposition, chaque adversaire obtient un résultat et des qualités. Pour battre l'autre, chacun peut dépenser ses qualités pour augmenter le résultat du jet, jusqu'à tomber à court de qualités ou l'emporter ! Et hop !

Et pour le bestiaire ? On fait comment ?

C'est vrai que quelques exemples ne seraient pas de trop. En vérité, créer des créatures, c'est très simple. Par exemple, prenons des gobelins.

Gobelins des terrains vagues
Points forts : *Petits et malins ; Increvables.*
Spécialités : *Trucs tranchants ; Mécanique improbable ; Manger n'importe quoi ; Courir vite*

Ou encore, selon les besoins :

Gobelins des forêts profondes
Points forts : *Petits et malins ; Arc de chasse.*
Spécialités : *Silence et discrétion ; Pièges vicieux ; Longs coutelas ; Courir vite.*

Les gobelins du village sont faibles ; les soldats sont moyens ; le chef est fort – mais le vieux chef chenu (et fort) aura 10PV et DEF9 tandis que le jeune chef de guerre dynamique (et fort) aura 25PV et DEF15...

La même chose avec le dragon ?

Dragon
Points forts : *Cracher du feu ; Surveiller son trésor.*
Spécialités : *Vol acrobatique ; Jouer des griffes ; Politique humaine ; Séduire les princesses.*

Le jeune dragon est fort ; le dragon ancien-vénérable est carrément supérieur !

Et ainsi de suite. Il est très rapide de noter quelques éléments intéressants qui définissent les capacités des créatures. En se reportant au tableau de chiffrage, on obtient des adversaires (ou des alliés) en quelques secondes seulement.

TABLE DES MATIÈRES

SOMMAIRE **3**

PTI6 NATURE **4**

Les dés 4
Le personnage 5
    Expérience 5
Les mécaniques 6
    Mécaniques générales 6
    Mécaniques tactiques 8
    Combat 9
    Les soins et le repos 11
    La chance (option) 11
Le matériel 12
La figuration 14

PTI6 FANTASY **17**

Les peuples 17
La magie 18

PTI6 GRAND SIÈCLE **24**

Les insultes 24
Les poursuites 25

PTI6 STEAMPUNK **29**

Les relations 29
La richesse 30

PTI6 PULP **32**

Le facteur de choc 32
Le jeu des péripéties 33

PTI6 CONTEMPORAIN **37**

Le Don 37
Monter des plans 38

PTI6 CYBERPUNK.....41

La cybernétique.....41
La réalité augmentée 44

PTI6 POST-APO 47

Combat mutant.....47
Le bruit.....49

PTI6 SUPER 52

Les Super-Héros 52
Casser le décor 55

PTI6 MECHA 57

Les méchas.....57
Les missiles 59

PTI6 SPACE.....61

Les armes 61
véhicules & vaisseaux.....63

PTI6 TRANSHUMAIN.....67

Les enveloppes 67
Les psi 67

PTI6 FOIRE AUX QUESTIONS 69

pti6

Nom _____
Concept _____
Description _____
_____

VIGUEUR ___D+___

Corps à corps ___D+___ ▫
Courage ___D+___ ▫
Endurance ___D+___ ▫
Intimidation ___D+___ ▫
Puissance ___D+___ ▫

AGILITÉ ___D+___

Dextérité ___D+___ ▫
Esquive ___D+___ ▫
Grâce ___D+___ ▫
Mouvement ___D+___ ▫
Tir ___D+___ ▫

RUSE ___D+___

Éloquence ___D+___ ▫
Machines ___D+___ ▫
Préparation ___D+___ ▫
Survie ___D+___ ▫
Vigilance ___D+___ ▫

SANG-FROID ___D+___

Discrétion ___D+___ ▫
Érudition ___D+___ ▫
Étiquette ___D+___ ▫
Soins ___D+___ ▫
Volonté ___D+___ ▫

DÉFENSE

3+ (AGIx3)

ENCAISSEMENT

2+ (RUSE)

POINTS DE VIE

15+ (VIG+SF)

ARMURE

XP

NOTES _____

ARMES	0	1	2	3	4	5+
Légère	1	2	4	6	8	10
Moyenne	1	3	6	9	12	15
Lourde	2	4	8	12	16	20
Massive	2	5	10	15	20	25
Monstrueuse	3	6	12	18	24	30

+Rang0 par qualité au-dessus

AIDE: +1D (SD12) ou +2D (SD18)

XP : 3XP par séance + bonus
0D, 1D, 1D+1, 1D+2, 2D, 2D+1, 2D+2, 3D, etc.
Attribut : 5XP par D à atteindre
Compétence : 1XP par D à atteindre
+ Expertise 10XP

VIGUEUR	AGILITÉ	RUSE	SANG-FROID
Corps à corps	Dextérité	Éloquence	Discrétion
Courage	Esquive	Machines	Érudition
Endurance	Grâce	Préparation	Étiquette
Intimidation	Mouvement	Survie	Soins
Puissance	Tir	Vigilance	Volonté

SD	SEUIL
Facile	8 (2D+2)
Modéré	12 (3D+2)
Difficile	18 (5D+1)
Ardu	24 (7D)
Impossible	30 (8D+2)

EFFICACITÉ

Figurant	Points forts	Spécialité	Le reste
Faible	4D	2D+1	1D
Moyen	6D	3D+2	1D+2
Fort	8D	5D	2D+1
Très fort	10D	6D+1	3D
Supérieur	12D	7D+2	3D+2
Extraordinaire	14D	9D	4D+1

Armure légère +10pv, moyenne +20pv, lourde +30pv

Figurant	Défense Sup.	Défense Inf.	Points de vie
Faible	9	5	5
Moyen	12	7	10
Fort	18	9	15
Très fort	21	11	25
Supérieur	24	13	50
Extraordinaire	30	15	100

ARMES	0	1	2	3	4	5+
Légère	1	2	4	6	8	10
Moyenne	1	3	6	9	12	15
Lourde	2	4	8	12	16	20
Massive	2	5	10	15	20	25
Monstrueuse	3	6	12	18	24	30

+Rang0 par qualité au-dessus

AIDE: +1D (SD12) ou +2D (SD18)

XP : 3XP par séance + bonus

0D, 1D, 1D+1, 1D+2, 2D, 2D+1, 2D+2, 3D, etc.

Attribut : 5XP par D à atteindre

Compétence : 1XP par D à atteindre

+ Expertise 10XP