Rifts

Ce document est un digest du système Palladium pour Rifts, par Kevin Siembieda.

## Personnage

Une personne typique du monde de Rifts est un fermier, un mécanicien, un marchand, un soldat, un ouvrier, qui tente de survivre dans un monde devenu complètement fou. Elle n’a pas de pouvoirs psi, d’armes ou d’armures surpuissantes ; elle ne maîtrise aucune magie ni ne connaît de grands secrets. Elle est le passé et l’avenir du monde, son plus grand espoir et trop souvent une victime des puissances à l’œuvre.

Les personnages des joueuses ne sont pas des personnes typiques. Pour une raison ou une autre, ils ont acquis des savoirs et des pouvoirs qui les démarquent du commun. Désormais, ils ne sont plus des victimes ; ils peuvent faire la différence, d’une manière ou d’une autre. Ils sont assez forts pour sortir de la masse et protéger les plus faibles.

Dans Rifts, les joueuses incarnent des personnages plus grands que nature, au centre d’histoires complexes et héroïques que d’autres se racontent le soir. Ils sont les architectes d’un nouveau monde que leurs actions façonnent.

Un personnage est défini par son niveau, ses caractéristiques, ses compétences, ses points de vie et de solidité, ses pouvoirs et son équipement. Le choix d’une classe (et/ou d’une race) détermine la plupart de ces éléments.

### Caractéristiques

Le personnage est défini par huit caractéristiques : Intelligence, Volonté, Charisme, Force, Dextérité, Constitution, Apparence et Vitesse. La joueuse détermine la valeur des caractéristiques en lançant 3d6 pour chaque. Si elle obtient un résultat de 16+, elle ajoute 1d6 au score de la caractéristique. Les caractéristiques dont le score est égal ou supérieur à 17 apportent divers bonus au personnage. Certaines caractéristiques physiques sont modifiées par les compétences.

### Points de vie

Les points de vie déterminent la capacité du personnage à subir des dégâts avant de mourir. Ils sont égaux à Constitution + 1d6 par niveau. Un personnage qui tombe à 0 points de vie tombe dans le coma et peut mourir si personne ne le soigne. S’il perd un nombre de points de vie négatif égal à sa Constitution, il est mort.

### Solidité

Les points de solidité représentent la capacité du personnage et des objets et structures à subir des dégâts. Une fois que les points de solidité d’un objet sont réduit à 0, ce dernier est cassé. Une fois que les points de solidité d’un personnage sont réduit à 0, le personnage commence à perdre des points de vie. Ainsi, un personnage commence toujours par perdre des points de solidité avant de perdre des points de vie – ce sont des égratignures et des commotions légères.

Les points de solidité d’un personnage sont définis par sa classe : 4d6 pour les érudits, magiciens et aventuriers ; 3d6 pour les psi ; 1d4x10 pour les hommes d’armes. On ajoute les divers bonus de classe et/ou de compétence : tous les bonus sont cumulatifs.

### Psi

La joueuse peut déterminer si son personnage possède ou non des pouvoirs psi naturels en lançant un d%.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| D% | Psi | Effets |
| 01-09 | Majeur | Les points de pouvoir d’un psi majeur sont égaux à Volonté+4d6, +1d6 par niveau supplémentaire. Il peut choisir huit pouvoirs dans une seule catégorie (Sens, Physique ou Soins) ou six pouvoirs dans les trois catégories. Tous les bonus de compétence de classe sont divisés par deux et le nombre de compétences complémentaires aussi. |
| 10-25 | Mineur | Les points de pouvoir d’un psi mineur sont égaux à Volonté+2d6, +1d6 par niveau supplémentaire. Il peut choisir deux pouvoirs dans une seule catégorie (Sens, Physique ou Soins). |
| 26-00 | Aucun | Aucun pouvoir psi, pas de points de pouvoir. |

### Classe

Chaque classe détermine les compétences et l’équipement de départ du personnage, ainsi que divers pouvoirs ou capacités. La joueuse peut sélectionner n’importe quelle classe selon ses goûts, avec pour seules limites les prérequis de caractéristique indiqués.

Classes d’hommes d’armes : Borgs, Crazies, Cyber-knights, Glitter Boys, Juicers, Headhunters, Coalition Grunts, Coalition Military Specialist, Coalittion RPA Elite (SAM), Coalition Technical Officers.

Classes d’érudits et d’aventuriers : Body Fixers (doctors), City Rats, Cyber-Docs, Operators, Rogue Scholars, Rogue Scientist, Vagabond, Wilderness Scout.

Classes de magiciens : Line Walkers, Techno-Wizards, Shifters, Mystics.

Classes de psi : Bursters, Coalition Dog Pack, Psi-Stalkers, Mind Melters.

### Compétences

Un personnage possède des compétences déterminées par sa classe. Les compétences possèdent une base indiquée dans leurs descriptions et augmentent naturellement à chaque niveau.

La classe liste les compétences professionnelles du personnage, dans lesquelles il bénéficie d’un bonus supplémentaire initiale. Le personnage reçoit aussi des compétences complémentaires, ainsi que des compétences secondaires (qui ne bénéficient d’aucun des bonus indiqués).

### Points de magie

Tous les personnages possèdent des points de magie, qu’ils puissent les utiliser ou non. Sauf indication contraire, selon la classe, un personnage possède 2d6 points de magie.

### Finitions

La joueuse choisit l’alignement de son personnage, lui donne un nom et utilise l’argent alloué par la classe pour lui fournir de l’équipement.

## Mécaniques

### Compétences

Pour tester une compétence, la joueuse lance un d% et doit obtenir un résultat égal ou inférieur au score indiqué. D’une manière générale, on ne lance les dés que pour les actions complexes. Toutes les actions simples, de routine ou pour lesquelles le personnage bénéficie d’une assistance ou de temps ne nécessitent pas de jets dès lors que le personnage possède la compétence.

### Tour et initiative

Les combats se déroulent au tour par tour. Un tour dure 15 secondes. Les personnages et leurs adversaires bénéficient d’une ou plusieurs actions, dans l’ordre d’initiative.

Chaque joueuse lance 1d20 pour déterminer l’initiative de son personnage. La maitresse de jeu en fait autant pour les monstres et les figurants. Certaines capacités donnent automatiquement l’initiative.

### Attaquer et défendre

À son tour, un personnage peut dépenser une action pour porter une attaque au corps à corps ou à distance.

Il lance 1d20 et ajoute ses bonus d’attaque (circonstances, classe et compétence). S’il obtient un résultat égal ou inférieur à 4, l’attaque échoue. Sur un résultat compris entre 5 et la valeur de protection de la cible, il inflige les dégâts indiqués directement dans les points de solidité de l’armure. Si le résultat est supérieur à la valeur de protection, il inflige les dégâts directement dans les points de solidité ou de vie de la cible.

La cible peut effectuer un jet pour parer ou esquiver l’attaque. C’est un jet de d20 qui doit être strictement supérieur au résultat du jet d’attaque. Parer ou esquiver coûte une action (à moins de bénéficier des capacités des compétences de combat). Il est impossible de parer une attaque à distance par balle ou énergie. Il est impossible de parer ou d’esquiver une attaque dont la cible n’est pas consciente.

Si la cible ne parvient pas à parer ou esquiver, le personnage inflige les dégâts indiqués par son arme. Une armure dont la solidité est réduite à 0 ne protège plus son porteur.

Uniquement contre les attaques physiques contondantes, une cible peut tenter d’encaisser une partie des dégâts en réussissant un jet de d20 égal ou supérieur au jet d’attaque.

### Jets de sauvegarde

Dans certaines circonstances, la joueuse peut devoir effectuer un jet de sauvegarde. C’est un d20 auquel elle ajoute les éventuels bonus donnés par les caractéristiques et/ou les compétences. Elle doit obtenir un résultat égal ou supérieur au seuil de sauvegarde.

### Soins et repos

Un personnage blessé récupère des points de vie et de solidité comme suit :

Traitement basique non professionnel : 2pv et 4 ps par jour

Traitement professionnel (hôpital, médecin, psi) : 2pv par jour pendant deux jours, puis 4 pv par jour ; 6 ps par jour.

### Coma et mort

Un personnage dans le coma peut survivre sans soins durant une heure par point de Constitution, puis il meurt. Pour que son personnage sorte du coma, la joueuse doit réussir au moins deux jets de % sur trois tentatives. Le seuil dépend des soins reçus (page 10). En cas de réussite, le personnage revient à 1 point de vie ; en cas d’échec, il meurt.

## Règles optionnelles

### Combat