



CORIOLIS

LIVRET DÉCOUVERTE





CHAPITRE 1

INTRODUCTION

Le Zénith proclama l'aube d'une nouvelle ère, et l'Horizon s'épanouit une nouvelle fois. Trois douzaines de systèmes solaires, tous liés par le destin et la volonté des Icônes, voguèrent ensemble vers un avenir plus lumineux. Mais l'arrivée des Émissaires sonna le glas des beaux jours, et les ténèbres séparant les étoiles reprirent leur lente et inexorable expansion.

Le Royaume des Icônes – Un aperçu historique du Troisième Horizon par Kaldana Mourir.

Bienvenue dans le Livret de Découverte de *Coriolis – Le Troisième Horizon* ! Dans ce jeu de rôle, vous incarnerez des aventuriers voyageant au cœur des étoiles.

Tout au long de votre périple, vous serez amené à découvrir des choses merveilleuses. La plus grande des aventures n'attend plus que vous et, qui sait, peut-être compterez-vous au nombre des élus qui changeront à jamais le destin du Troisième Horizon ?

LES JOUEURS

Tous les joueurs, à l'exception d'un seul, incarneront des aventuriers : les « Personnages-Joueurs » (PJ). Vous (le joueur) restez seul décideur des actions, pensées ou paroles de votre alter-ego, mais pas des épreuves à surmonter. En tant que joueur, votre tâche consiste à faire vivre votre PJ. Imaginez-vous à sa place : comment réagiriez-vous, que feriez-vous dans telle situation donnée ? Les PJ sont toujours les personnages principaux de l'histoire. Ce jeu ne concerne que vous. Vos décisions, vos existences fictives.

LE MENEUR DE JEU

Le dernier joueur endosse la responsabilité du Meneur de Jeu (MJ). Il décrit votre environnement et incarne les divers personnages que vous allez rencontrer. Il contrôle également les monstres et ennemis dressés sur votre route, et connaît les vérités dissimulées derrière les secrets que vous mettez à jour.

Le devoir du MJ revient aussi à placer les joueurs face à des obstacles, à leur proposer de véritables défis et à révéler le potentiel de chaque personnage. Cependant, il n'est pas contraint de déterminer le moindre détail de la partie, et encore moins la manière dont l'intrigue devrait s'achever. La fin de l'histoire se construit en cours de jeu, suivant les événements survenus.

QUE DEVREZ-VOUS FAIRE ?

Dans *Coriolis*, le Troisième Horizon s'offre entièrement à vous. Concrètement, il s'agit d'un vaste amas de systèmes solaires abritant leur lot de planètes exotiques, de stations spatiales et d'étranges artefacts. Il ne tient qu'à vous de choisir comment explorer l'univers du jeu, et tenter de découvrir ses secrets. Vous serez ainsi amené à expérimenter plusieurs de ses aspects au cours de vos parties.

SERVIR SUR UN VAISSEAU SPATIAL

Votre astronef constitue un moyen de transport, une base d'opération, ainsi qu'un foyer. À n'en pas douter, il incarne en même temps la possession la plus précieuse du PJ et son meilleur atout. À bord de ce vaisseau, vous vivrez des voyages périlleux et des conflits violents qui mettront, à coup sûr, votre courage à l'épreuve.

EXPLORER L'HORIZON

L'univers de jeu de *Coriolis* se nomme le Troisième Horizon. On désigne par ce terme un gigantesque réseau d'étoiles reliées entre elles par des portails mystiques. Ensemble, vous aurez la possibilité d'explorer ces étoiles et de contempler leur splendeur.

PERCER DES SECRETS

Le monde de *Coriolis* est rempli de mystères et de secrets. Qui a bâti les portails ? D'où proviennent ces étranges Émissaires ? Et qu'est-il vraiment advenu de cette faction disparue, jadis connue sous le nom de Sacrifice de Nazareem ? Au cours

de vos aventures, vous plongerez au cœur des facettes les plus occultes du Troisième Horizon et, qui sait, apprendrez peut-être sur vous-même durant le périple...

LES COMLOTS ET LES INTRIGUES

Les différentes factions du Troisième Horizon sont engluées dans des luttes de pouvoir et d'influence sans fin et vous serez, tôt ou tard, contraint d'y participer, de gré ou de force. Les agents de ces factions se regroupent sur la station spatiale *Coriolis*. C'est l'endroit où les machinations et autres contre-vérités s'avèrent les plus importantes.

MENER À BIEN DES MISSIONS

Il vous faudra entreprendre des missions pour survivre, et offrir à votre vie un avenir plus radieux. Qu'il s'agisse de convoier une cargaison de vin de Dabaran vers une colonie aux frontières de l'espace civilisé, d'espionner une faction rivale ou d'assurer la protection rapprochée d'un riche marchand, vous devrez travailler en équipe afin d'accomplir votre objectif de la meilleure façon possible.

LES PRIÈRES AUX ICÔNES

Le culte des Icônes est omniprésent au sein du Troisième Horizon. Ses peuples puisent leur force dans la foi, et c'est également votre cas. Lorsque les ténèbres vous envahissent et que tout espoir semble vain, adresser une prière désespérée aux Icônes peut représenter votre dernière chance de survie.



CORIOLIS EN RÉSUMÉ

Coriolis – Le Troisième Horizon est un jeu de rôle situé dans l'espace. Vous y trouverez donc des vaisseaux, des stations spatiales et un fond étoilé, comme dans la plupart des autres JdR basés sur le même thème. *Coriolis* se différencie toutefois de ces autres univers de science-fiction par son environnement social, fortement inspiré du Moyen-Orient. La liste ci-dessous détaille les caractéristiques uniques du jeu.

LES MILLE ET UNE NUITS... DANS L'ESPACE

Le monde de *Coriolis* puise son inspiration dans la culture du Moyen-Orient, davantage que dans l'Histoire occidentale. On retrouve ce parti pris dans sa nourriture, sa musique et ses modes vestimentaires ou bien dans sa religion, sa philosophie et sa littérature. Plus important encore : les mythes et autres contes traditionnels orientaux imprègnent profondément l'esprit de notre univers. *Le Troisième Horizon* est un monde où les anciennes croyances se mêlent harmonieusement à la technologie de pointe.

LES ANCIENS CONTRE LES NOUVEAUX

L'un des thèmes centraux de *Coriolis* repose sur le conflit entre les Premiers, habitants initiaux de l'Horizon et les Zénithiens, descendants de la seconde vague de colons arrivés à bord du Zénith. Les Premiers avaient déjà marqué l'Horizon de leur modèle culturel avant l'atterrissage du Zénith, mais cela n'empêcha guère les Zénithiens de se développer en imposant leur domination au cours des dernières décennies grâce au commerce, aux expansions hostiles et à la colonisation. L'impérialisme culturel de ces derniers représente un facteur déterminant dans le conflit opposant le Consortium, une faction zénithienne, à l'Ordre des Parias issu des Premiers.

MYSTICISME ET VÉNÉRATION DES ICÔNES

Le culte des Icônes imprègne chaque élément du monde de *Coriolis*. Cette religion constitue le plus petit dénominateur commun des différents peuples du Troisième Horizon. Si la foi est plus profonde chez les Premiers, en particulier au sein des rangs du Culte des Icônes et de l'Ordre des Parias, les

Zénithiens s'y sont convertis en masse depuis leur installation récente dans le secteur. Le niveau d'implication religieuse varie en fonction des individus, de l'équipage superstitieux d'un cargo qui adresse une prière au Voyageur avant d'emprunter un portail, aux missionnaires zélotes dont la vie est vouée à la plus sacrée des luttes, et qui s'efforcent de sauver l'Horizon de la perte d'une âme après l'autre.

L'OMBRE ENTRE LES ÉTOILES

Les augures l'ont annoncé, et cela fait désormais bien longtemps que le clergé le mentionne dans ses sermons : il semblerait que L'Ombre entre les Étoiles, cette force corruptrice indicible œuvrant au point de rencontre accueillant la civilisation et le vide infini de l'espace, soit finalement bien réelle. Dans le monde de *Coriolis*, L'Ombre entre les Étoiles joue plus ou moins l'équivalent du rôle endossé par le Diable dans la religion chrétienne.

TROIS ASTUCES POUR TROUVER DE L'INSPIRATION

Regarder une série télévisée ou lire un livre peut vous aider à trouver l'ambiance recherchée dans un JdR. Nous vous proposons trois sources d'inspiration potentielles pour *Coriolis*.

- ❏ *Firefly*, la série TV centrée sur les aventures de l'équipage d'un petit vaisseau cargo, entretient beaucoup de points communs avec *Coriolis*. Il vous suffit de remplacer l'influence du western par celle des Mille et une Nuits.
- ❏ *L'Espace de la Révélation* et ses suites. Ces romans d'Alastair Reynolds regorgent d'anciens mystères et de ruines mythiques, tout comme *Coriolis*.
- ❏ *Alien*, de Ridley Scott. Son atmosphère sombre d'horreur sidérale et ses vaisseaux spatiaux rétro-futuristes s'accordent parfaitement avec l'univers de *Coriolis*.



CE LIVRET DE DÉCOUVERTE

Ce PDF ne représente qu'un avant-goût du jeu complet. Malgré tout, le matériel contenu dans ces pages suffit à jouer un scénario complet de *Coriolis – Le Troisième Horizon*.

LES PERSONNAGES-JOUEURS

À la fin de ce PDF, vous trouverez cinq personnages pré-tirés complets, avec leurs feuilles de personnages déjà remplies. Bien entendu, le livre de base complet de *Coriolis* comprend les règles intégrales nécessaires à la création de vos propres aventuriers.

LES RÈGLES

À la suite de cette introduction, deux chapitres aborderont les règles de base permettant de pratiquer le jeu. Le Chapitre 2 explique les compétences et le Chapitre 3 décrit le système de combat. Le livre de base complet de *Coriolis* comprend également les règles pour la gestion des dons, de l'équipement, et pour la conception des vaisseaux ainsi que des combats spatiaux.

LE TROISIÈME HORIZON

Le Troisième Horizon, simplement dénommé par la plupart des gens « l'Horizon », se compose de 36 systèmes stellaires reliés à travers l'espace et le temps par des portails mystiques. L'Horizon actuel est un creuset de cultures, de peuples et de factions différents.

LE ZÉNITH ET LE NADIR

Il y a de cela plusieurs siècles, un duo de vaisseaux gigantesques abandonna la Terre pour une mission de colonisation. On les avait baptisés le Zénith et le Nadir, et tous deux se dirigeaient vers l'étoile Aldébaran. Leurs équipages vécurent à bord des navires durant une interminable période, tandis qu'ils progressaient dans l'espace profond... Quand, au cours du voyage, le Nadir disparut au cœur de l'obscurité sans fin. Le Zénith poursuivit ainsi sa route, seul, pour finalement atteindre sa destination. Mais ses occupants s'aperçurent bientôt qu'ils n'étaient pas les premiers à débarquer sur ce nouveau monde...

Ils contemplèrent alors un amas de systèmes stellaires déjà colonisés, liés entre eux par d'anciens portails. Bien longtemps après le départ du Zénith, les pouvoirs en place sur Terre avaient découvert l'un de ces passages, et par ce biais un raccourci vers ce que l'on baptisa dès lors le Troisième Horizon.

LES PORTAILS

Ainsi, l'Humanité avait mis à jour les vestiges d'une civilisation très avancée, dont les représentants furent dénommés les Bâtisseurs de Portails. Ces accès ouvrirent la voie des

LES DÉS

Il n'appartient qu'à vous de déterminer le comportement de votre personnage. Cependant, si vos actions semblent particulièrement périlleuses, le MJ vous demandera d'effectuer un jet de dé pour constater votre réussite ou votre échec. *Coriolis* exige seulement un set de dés à six faces standards, mais il est fort possible qu'un certain nombre de dés soit nécessaire. Il est recommandé d'en garder au moins une dizaine sous la main.

LES FLEURS DE L'OMBRE

Ce livret de découverte s'enrichira bientôt d'un scénario complet intitulé *Les Fleurs de l'Ombre*. Il a été conçu pour présenter les règles ainsi que l'univers de jeu du Troisième Horizon à de nouveaux joueurs.

voyages interstellaires aux Terriens, et inaugura le début d'un nouvel âge d'or. Des vaisseaux de colonisation purent alors rejoindre des étoiles lointaines, et établir les Premier et Second Horizons. Puis le Troisième Horizon fut atteint, et devint un refuge pour les radicaux et les libres penseurs des deux premiers horizons. De nombreux mondes semblables à notre planète furent découverts et colonisés, d'énormes palais et temples furent érigés... Et c'est ainsi que la civilisation se répandit lentement à travers le Troisième Horizon.

LES GUERRES DES PORTAILS

Passé un certain temps, le Premier Horizon décida de réintégrer les systèmes émancipés. Les toutes nouvelles forces séparatistes, menées par l'Ordre des Parias, refusèrent toutefois de céder et une guerre éclata. Le massacre se perpétua plusieurs années, mais s'acheva quand les flottes stellaires du Troisième Horizon finirent par éradiquer les hommes de main du Premier Horizon, une faction nommée le Sacrifice de Nazareem, avant de sceller tous les portails menant aux autres Horizons. Cet horrible conflit laissa dans son sillage les débris de grandes armadas, des déchirures dans le tissu même de l'espace-temps et des villes, ainsi que des planètes, entièrement brûlées et détruites.

LE ZÉNITH

Après la guerre, au plus fort du silence, le Zénith émergea enfin dans le Troisième Horizon. Le gigantesque vaisseau-arche trouva sa destination originale déjà colonisée par



les seigneurs et les émirs de Dabaran. Une fois parcouru l'Horizon déchiré par les affrontements, le Zénith jeta son dévolu sur le système central de l'amas, Kuai, et décida d'y établir son nouveau foyer. Cependant, une mutinerie à bord divisa l'équipage. La famille du Capitaine put s'enfuir du navire et s'installa sur la surface de la planète Kua. Les derniers colons à bord cannibalisèrent leur navire, le restructurèrent sous la forme de la grande station spatiale Coriolis, et annoncèrent la naissance d'une nouvelle ère dans le Troisième Horizon : le temps du commerce, de la renaissance et de la paix.

LES ZÉNITHIENS ET LES PREMIERS

Les descendants de l'équipage du Zénith se surnomment eux-mêmes les *Zénithiens*, alors que les peuples de la première vague de colonisation, qui estiment être les pionniers de l'Horizon, se sont baptisés les *Premiers*. Cependant, parmi ces derniers, beaucoup ont commencé à s'identifier comme des Zénithiens, même s'ils ne sont pas liés par le sang à l'équipage du Zénith. On retrouve généralement cette attitude parmi la frange de la population considérée comme la plus progressiste, qui partage la vision pragmatique des Zénithiens sur les Icônes et la vie en général.

CORIOLIS ET KUA

Le système Kua est au cœur du Troisième Horizon, et la station spatiale Coriolis gravite autour des jungles luxuriantes de la planète Kua. Il abrite également Lubau, la planète brûlante, Jina l'acide, une ceinture d'astéroïdes, Xene la géante gazeuse et Surha la planète glacée. Dans ses confins se trouve une ceinture d'astéroïdes extérieure. Elle dispose de neuf secteurs, mais on ne trouve la vie que sur l'un d'entre eux. La plupart des habitants du système sont regroupés sur la planète Kua. Sur place, beaucoup résident à proximité d'une ancienne merveille abandonnée par les Bâtisseurs de Portails (un monolithe gigantesque, que les Zénithiens ont rendu habitable), ou bien dans le conglomérat industriel qui longe l'équateur de la planète.

LES FACTIONS

Lorsque les Zénithiens fondèrent Coriolis, ils envoyèrent un message à toutes les grandes puissances du Troisième Horizon, les invitant à venir sur la station spatiale pour mettre en place un conseil dans le but d'assurer la paix et d'organiser le négoce. Ces invités se firent rapidement connaître sous le nom de *factions*, et le Conseil devint une force de stabilité pour la paix et le commerce, bien qu'aucune résolution ne permit la trêve de certains conflits. Les factions actuelles du Conseil sont le *Consortium*, un groupe de puissantes corporations, l'*Hégémonie Zénithienne*, les descendants de la famille du Capitaine du Zénith, la *Ligue Franche*, le syndicat des commerçants indépendants, les mercenaires de la *Légion*, les énigmatiques *Draconites*, les iconocartes divins de l'*Ordre des Parias*, le *Temple d'Ahlam*, avec

ses courtisanes et ses philosophes et enfin l'église du peuple, le *Culte des Icônes*. Deux autres groupes sont considérés comme des factions, bien que non représentés au Conseil : le réseau criminel du *Syndicat* et les nomades de la *Fédération Nomade*. Traditionnellement, le Conseil se divise entre les Zénithiens (les quatre premières factions mentionnées) et les Premiers (les quatre dernières). On associe habituellement le Syndicat aux Zénithiens, et la Fédération Nomade aux Premiers.

LES ÉMISSAIRES

Alors que le Troisième Horizon commençait tout juste à s'épanouir de nouveau, et que l'harmonie revenait au Conseil des factions, la paix vola soudainement en éclats. Des profondeurs de la géante gazeuse Xene, les *Émissaires* sans visage firent leur apparition. S'agissait-il de spectres venus d'un autre monde, des Icônes ou encore des Bâtisseurs de Portails ? Nul ne le sait, car il existe de nombreuses théories à propos de leurs origines. Quoi qu'ils fussent, les *Émissaires* exigèrent un siège au Conseil, et ils l'obtinrent. L'un d'entre eux prétendit être l'incarnation de l'Icône du Juge, provoquant immédiatement l'ire de l'Ordre des Parias qui cria au sacrilège et verrouilla les frontières de son système d'origine, stoppant net tout projet de voyage en direction du secteur. Cet incident marqua l'avènement d'un nouvel âge d'ombres et de suspensions, et les peuples de l'Horizon se posent désormais tous la même question : quel est donc le véritable but des *Émissaires* ?

DES CONFLITS

Aujourd'hui, de nouveaux conflits éclatent et d'anciens refont surface dans l'Horizon. Les intrigues qui entourent les factions

se complexifient, et des contentieux que l'on aurait jadis réglés par la signature de traités ou le passage d'accords se résolvent à présent sur le champ de bataille. Des révoltes de Premiers contre les factions zénithiennes, et le Consortium en particulier, se déclenchent de toutes parts. Les factions se font la guerre via toutes sortes d'intermédiaires : forces rebelles, mercenaires, corsaires etc.

Au milieu de ce chaos, un nouveau phénomène est mis en lumière dans l'Horizon : certaines personnes semblent en effet développer des pouvoirs que l'on pensait réservés aux Icônes. Elles sont ainsi capables de prédire l'avenir, ou de voir des événements à plusieurs mondes de distance et même de faire jaillir des flammes, comme par magie. Ces nouveaux mystiques représentent un danger pour le reste de la population, car ils ne maîtrisent pas encore totalement leurs pouvoirs.

LES POSSIBILITÉS

Pour des aventuriers tels que vous et votre équipe, cette nouvelle ère offre une vaste étendue d'opportunités inédites. Il est ainsi parfaitement possible, au vu des circonstances actuelles, de faire du négoce avec des systèmes éloignés, résoudre les problèmes à grands coups de fusil Vulcan, espionner des corporations ou des factions véreuses, escorter des voyageurs et des pèlerins, délivrer en main propre des messages importants et explorer des ruines antiques, vestiges des Bâtisseurs ou épaves menaçantes, témoins des Guerres des Portails. Tout cela est à votre portée dans *Coriolis – Le Troisième Horizon*, et bien plus encore !







CHAPITRE 2

LES COMPÉTENCES

On a prétendu qu'il n'existait dans tout l'Horizon nul autre orateur plus éloquent que le quatrième sultan de Bahari. Au moment où les expéditions pillardes de clans rivaux se tenaient aux portes de la ville, le sultan leur proclama un discours si émouvant qu'ils se révoltèrent contre leurs chefs, et lui jurèrent en lieu et place une fidélité éternelle. Cet événement marqua la création de la désormais légendaire Garde Bahari.

Les Premiers dirigeants de l'Horizon – Sora Moradi

Vous avez maintenant créé votre alter ego dans le Troisième Horizon, et embarquerez bientôt pour une remarquable aventure dans l'Ombre entre les Étoiles. Mais avant cela, il est indispensable d'apprendre à surmonter les obstacles dressés sur votre chemin... grâce à vos compétences.

Il existe deux types de compétences : les *compétences générales*, à la portée de tout le monde, et les *compétences avancées* qui requièrent une formation spécialisée. Elles sont toutes décrites en détail dans ce chapitre. Chaque compétence est liée à l'un de vos quatre attributs, répertoriés sur votre feuille de personnage : **VIGUEUR**, **AGILITÉ**, **ASTUCE** et **EMPATHIE**. Les attributs et les compétences se mesurent sur une échelle de 1 à 5. Plus le score est élevé, meilleure sera la maîtrise de la compétence.

JETER LES DÉS

En cas de situation dangereuse, si vous tentez d'accomplir une action difficile, votre destin reposera entre les mains des Icônes. C'est alors le moment de sortir vos dés ! N'importe quel dé à six faces fera l'affaire.

✱ LE SIX EST LA CLÉ DU SUCCÈS

Avant la moindre action, vous devez commencer par décrire ce que votre PJ essaie d'accomplir. Ensuite, saisissez le nombre de dés indiqué par votre niveau dans la compétence appropriée, plus celui de l'attribut correspondant. Le total de dés peut encore varier en fonction de votre équipement, et d'autres facteurs externes. Enfin, lancez vos dés (en prenant compte des modificateurs cités), tous en même temps. Afin que votre action soit couronnée de succès, vous devez obtenir au moins un six sur l'un de vos dés. Si vous avez plus d'un six, des effets bonus sont débloqués.

Compétences avancées : il est toujours possible d'effectuer un test dans une compétence générale, même si votre niveau de maîtrise en la matière égale zéro. Dans ce cas, jetez simplement un nombre de dés égal à votre score dans l'attribut correspondant, le résultat représentera votre *chance de base*. Cependant, pour utiliser une compétence avancée, votre niveau de compétence doit être au moins de 1, sans quoi vous êtes dans l'incapacité d'effectuer un test.

✱ LES NIVEAUX DE RÉUSSITE

Si un seul six vous permet d'accomplir votre action, on considère que vous réussissez de justesse. Si vous obtenez trois six ou plus, vous réalisez une *réussite critique*. Vous trouverez la liste des réussites critiques propres à chaque compétence plus loin dans ce chapitre.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

- DEXTÉRITÉ (Agilité)
- FORCE (Vigueur)
- INFILTRATION (Agilité)
- MANIPULATION (Empathie)
- MÊLÉE (Vigueur)
- OBSERVATION (Astuce)
- TIR (Agilité)
- SURVIE (Astuce)

COMPÉTENCES AVANCÉES

- COMMANDEMENT (Empathie)
- CULTURE (Empathie)
- GÉNIE NUMÉRIQUE (Astuce)
- MÉDIRURGIE (Astuce)
- POUVOIRS MYSTIQUES (Empathie)
- PILOTAGE (Agilité)
- SCIENCE (Astuce)
- TECHNOLOGIE (Astuce)

Exemple

La prospectrice Sabah se précipite vers le sas à l'instant où il se referme. Le MJ décide que, pour l'atteindre à temps, elle doit réussir un test de DEXTÉRITÉ. Son score de DEXTÉRITÉ est de 1 et celui d'AGILITÉ de 3, elle peut donc jeter un total de 4 dés.

TABEAU 2.1 NIVEAUX DE RÉUSSITE

NOMBRE DE SIX	NIVEAUX DE RÉUSSITE
1-2	Réussite limitée
3+	Réussite critique

Exemple

Sabah jette ses quatre dés et obtient un seul six. C'est une réussite limitée. Elle parvient à se jeter à travers le sas in extremis.

DÉCRIVEZ VOTRE ACTION

Dans Coriolis, vous créez votre histoire collectivement. Le test de compétence y constitue un climax hautement dramatique. Avant de l'effectuer, commencez par annoncer ce que vous avez l'intention d'accomplir, afin que le groupe soit averti des enjeux. Ensuite, lancez les dés. Lisez le résultat et interprétez-le : expliquez concrètement ce que vous faites, ce que vous dites, à quoi vous pensez sur le moment, comment votre adversaire réagit... Si vous adressez une prière aux Icônes, décrivez-la. Prenez l'initiative, n'attendez pas l'intervention du MJ qui vous interrompra seulement si vous ne respectez pas le résultat de votre jet de dés.

Effets bonus : certaines compétences comme **TIR**, **MÊLÉE** et **PILOTAGE** permettent « d'acheter » des effets bonus en utilisant vos six supplémentaires (dans le cas bien sûr où vous en auriez plus d'un). Ces effets et leur coût en six sont décrits dans le Chapitre 3 (combat), ou encore dans le livre de base de *Coriolis* (combat spatial).

✱ L'ART DE L'ÉCHEC

Si vous n'obtenez aucun six à votre jet de dés, l'action devrait inévitablement mal se passer. Vous voilà maintenant à la merci du MJ, il n'appartient qu'à lui de choisir votre sort. La seule décision qu'il ne devrait pas vous annoncer serait : « *il ne se passe rien* », car même un échec entraîne des conséquences. Dans certains cas, sa signification est décrite dans les règles, mais la plupart du temps il revient au MJ de l'interpréter. Dans ces cas-là, il est ainsi possible de se blesser, de perdre une possession importante, de se voir obligé d'emprunter un autre itinéraire pour atteindre une destination, ou encore d'être confronté à une nouvelle menace. Si vous êtes totalement désespéré, contraint et forcé d'éviter un échec à votre jet de dés, vous bénéficiez toutefois d'une dernière chance : adresser une prière aux Icônes (voir ci-dessous).

Combat : pendant un combat (Chapitre 3), le MJ n'est pas tenu d'accorder trop d'importance à un échec. Le fait de rater une attaque est généralement suffisant, car cela entraîne la fin de votre tour et une riposte de l'adversaire. Bien entendu, le MJ est libre d'infliger des pénalités supplémentaires au combat, pour corser les choses... Il est toujours possible que votre tir ait manqué sa cible initiale et, qui sait, touché une autre ?

ADRESSER UNE PRIÈRE AUX ICÔNES

Si vous en ressentez profondément le besoin, il est possible de solliciter les Icônes pour demander leur aide. Vous devez alors relancer tous les dés affichant un résultat inférieur à six. Le test de compétence déterminera l'Icône à prier (cf. tableau page 15), mais en terme de mécanique de jeu cela n'aura aucune incidence. La prière n'est pas prise en compte dans vos actions du tour, et elle se lance instantanément : la démarche consiste en fait à simplement s'ouvrir à l'énergie des Icônes. Cependant, comme vous le verrez plus bas, ce choix implique tout de même certains risques. En général, on fait appel aux Icônes après un jet de dés raté, mais il est aussi possible de prier même lorsque des six sont présents dans votre résultat initial, afin d'obtenir plus de six et ainsi débloquent des effets bonus. En outre, vous pouvez demander l'aide des Icônes seulement pour un test dans une compétence, et non pour un autre type de jet. Enfin, vous ne pouvez prier qu'une seule fois lors de chaque test.

✱ PRIÈRE PRÉPARATOIRE ET CHAPELLES

Si vous êtes prudent, et prenez le temps d'adresser une prière préparatoire à une Icône spécifique avant de foncer tête baissée dans la mêlée, vous obtiendrez un modificateur de



+1 aux relances, à la condition de faire appel à cette même Icône durant le reste de la séance de jeu. En cas de prière dans une chapelle, le modificateur monte à +2. Ce bonus restera effectif pour le reste de la session de jeu, mais seulement quand vous prierez cette Icône en particulier (cf. tableau 2.2).

✱ L'OMBRE ENTRE LES ÉTOILES

L'Univers tend vers l'équilibre. Recourir au pouvoir des Icônes entraîne l'inévitable imminence d'un contrecoup, matérialisé dans le jeu sous la forme de Points d'Ombre (PO). Chaque prière destinée à obtenir une relance confère 1 PO au MJ. Il peut ensuite les dépenser de multiples façons (cf. tableau adjacent).

Vous pouvez utiliser des jetons pour comptabiliser les PO (des marqueurs de toutes sortes sont trouvables dans les magasins spécialisés) et si vous n'en avez pas en votre possession, n'hésitez pas à prendre des pièces de monnaie. Les PO sont conservables entre chaque séance de jeu, le MJ doit donc garder le compte de sa réserve à la fin de la partie. Il n'existe pas de plafond au nombre de points maximum qu'il détient.

Points d'Ombre sans prière : le MJ peut acquérir des PO par diverses autres manières, lors des sauts de portails, pendant un voyage dans l'Ombre entre les Étoiles, et quand les joueurs usent de pouvoirs mystiques. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans le livre de base de *Coriolis*.

L'UTILISATION DES POINTS D'OMBRE

Les Points d'Ombre doivent servir d'outil dramatique au MJ. Leur utilisation permet de poser des obstacles sur le chemin des PJ, ou d'aider les PNJ en dernier recours. Les PO ont également un effet psychologique sur les joueurs : avec l'augmentation des jetons, la probabilité d'un événement terrible à venir se dessine. Le MJ peut utiliser ses PO quand et comme bon lui semble, l'idée reposant sur le fait de générer un suspense insoutenable. Vous trouverez ci-après une liste non exhaustive des suggestions pour dépenser les PO, et le coût de chaque utilisation.

- ◆ **RELANCE :** de la même façon qu'un PJ prie et relance, le MJ peut relancer un test de compétence pour un PNJ. Coût : 1 PO.
- ◆ **PRENDRE L'INITIATIVE :** un PNJ rompt l'ordre d'initiative et réagit avant son tour de jeu. Le MJ choisit le moment. Coût : 1 PO.
- ◆ **CHARGEUR VIDE :** un PJ en train de faire feu se retrouve à court de munitions. Cela n'interrompt pas son attaque, mais il devra recharger son arme dès que possible. Coût : 1 PO.
- ◆ **DISFONCTIONNEMENT :** l'arme à feu d'un PJ s'enraye. Il perd son attaque, et doit réussir un test de Technologie (*action lente*) pour parvenir à la réparer. Coût : 3 PO.

- ◆ **RÉACTION** : normalement, les PNJ ne peuvent pas effectuer d'actions de réaction en combat. Pour leur permettre de réagir malgré tout, le MJ doit dépenser 1 PO.
- ◆ **PERTE D'OBJET** : un PJ fait tomber une possession importante. Le MJ décide de quoi il s'agit. Coût : 3 PO.
- ◆ **RENFORTS** : l'ennemi reçoit une assistance inattendue. Le MJ décide des détails. Coût : 1 à 3 PO, selon le type de renforts envoyés.
- ◆ **INNOCENT EN DANGER** : un spectateur innocent est soudainement pris dans les tirs croisés et il a besoin d'aide. Les PJ interviendront-ils ? Coût : 2 PO.
- ◆ **PROBLÈME PERSONNEL** : le problème personnel d'un PJ lui cause des ennuis. Le MJ décide de la manière dont cela se produit. Coût : 1 PO.
- ◆ **NATURE EN COLÈRE** : un élément de l'environnement physique direct des PJ devient soudainement un danger pour eux. Cela peut être une poutre qui s'effondre, ou bien une avalanche. Coût : 1 à 3 PO, en fonction du niveau de danger.
- ◆ **ESPRIT ENTÉNÉBRÉ** : un PJ est soudainement plongé dans une sombre démente un bref instant. Voir le livre de base de *Coriolis* pour plus d'informations. Coût : 1 à 3 PO.
- ◆ **LE POUVOIR DE L'OMBRE** : certains dons ou capacités peuvent être activés par des PNJ ou des créatures en utilisant des PO. Voir le livre de base de *Coriolis* pour plus d'informations. Le coût en PO varie.



UNE SEULE CHANCE

De manière générale, vous disposez d'une seule chance pour réussir votre action. Une fois les dés jetés (et une prière adressée à votre Icône), il n'y aura plus d'occasion de retenter la même intervention. Vous devrez ensuite opter pour une approche différente afin d'atteindre l'objectif, ou attendre que les circonstances changent de manière significative. Cependant, un autre PJ pourra tenter de réussir là où vous avez échoué.

En combat (Chapitre 3), le MJ doit se montrer plus clément. Tant que vous décrivez la manière dont vous opérez les manœuvres pour améliorer vos chances, il est possible de continuer une attaque sur le même ennemi tour après tour.

MODIFICATION

Parfois, des facteurs extérieurs peuvent vous aider à atteindre votre but. Vous obtenez pour cela quelques dés supplémentaires à jeter. D'autres fois, les circonstances ne vous sont pas favorables et contribuent à réduire votre total de dés. Ces facteurs aléatoires sont appelés des *modificateurs*.

Un modificateur de +1 indique le lancer d'un dé en plus du total initial, un modificateur de +2 signifie deux dés, et ainsi

TABLEAU 2.2 : ICÔNES ET COMPÉTENCES

L'Icône à laquelle adresser une prière est déterminée par le test de compétence effectué. D'un point de vue de mécanique de jeu, cela n'a aucune incidence, mais veillez toutefois à ce qu'elle s'intègre avec cohérence au récit.

- ◆ **DEXTÉRITÉ** : Le Danseur
- ◆ **FORCE** : Le Matelot
- ◆ **INFILTRATION** : Le Sans-Visage
- ◆ **MANIPULATION** : Le Négociant
- ◆ **MÊLÉE** : Le Danseur
- ◆ **OBSERVATION** : Le Joueur
- ◆ **TIR** : Le Juge
- ◆ **SURVIE** : Le Voyageur
- ◆ **COMMANDEMENT** : Le Juge
- ◆ **CULTURE** : Le Voyageur
- ◆ **GÉNIE NUMÉRIQUE** : Le Messager
- ◆ **MÉDIRURGIE** : La Dame des Larmes
- ◆ **POUVOIRS MYSTIQUES** : Le Sans-Visage
- ◆ **PILOTAGE** : Le Joueur
- ◆ **SCIENCE** : Le Messager
- ◆ **TECHNOLOGIE** : Le Messager



Exemple

La prospectrice Sabah lève une main tremblante et fait feu avec son pistolet Vulcain sur l'assassin. Avec un score de 1 en **TIR** et de 3 en **AGILITÉ** elle lance 4 dés, mais n'obtient aucun six. Elle adresse alors une prière silencieuse au Juge et relance les dés. Un six ! Sabah ferme les yeux et le tir fait mouche. Le MJ obtient un Point d'Ombre.



PNJ ET COMPÉTENCES

Tout comme les PJ, les PNJ utilisent eux aussi des compétences. Le MJ lance ses dés pour déterminer le résultat de leurs actions, et peut relancer s'il dépense des Points d'Ombre pour cela. Toutefois, le MJ ne doit lancer les dés que si l'action affecte directement un PJ (par exemple, quand un PNJ attaque ou tente de sauver un PJ). Quand un PNJ entreprend une action qui ne concerne pas directement un PJ, le MJ est libre de décider sa résolution sans faire de test.

TABLEAU 2.3 : TAUX DE RÉUSSITE

Lorsque vous lancez plusieurs dés à la fois, il peut être difficile d'estimer vos chances de réussite. Le tableau ci-dessous répertorie les taux de réussite, quand vous jetez entre un et dix dés. La troisième colonne précise votre taux de réussite modifié par une prière aux Icônes.

NOMBRE DE DÉS	TAUX DE RÉUSSITE	AVEC UNE PRIÈRE
1	17%	29%
2	31%	50%
3	42%	64%
4	52%	74%
5	60%	81%
6	67%	87%
7	72%	90%
8	77%	93%
9	81%	95%
10	84%	96%



de suite. Un modificateur de -1 implique le lancer d'un dé en moins retiré du total initial, un modificateur de -2 signifie deux dés, et ainsi de suite.

Plusieurs modificateurs actifs peuvent s'appliquer en même temps. Dans ce cas, ajoutez-les tous afin d'obtenir votre modificateur total. Par exemple, la somme de $+2$ et -1 équivaut à $+1$.

Quatre éléments peuvent entraîner des modificateurs.

- ◆ Votre équipement
- ◆ La difficulté de votre action
- ◆ Une assistance extérieure
- ◆ Les prières et les prières préparatoires

✳ L'ÉQUIPEMENT

Votre équipement peut vous octroyer des modificateurs positifs, qui sont généralement compris entre $+1$ et $+3$. Les armes et autres appareils utilisés dans le scénario d'introduction figurant à la fin de ce PDF sont décrits en cours d'aventure. Les modificateurs que l'équipement médical peut apporter à la Médirurgie sont énumérés à la page 39. Vous trouverez des listes exhaustives d'équipement et d'armes dans le livre de base complet de *Coriolis*.

✳ LA DIFFICULTÉ

Généralement, il n'est pas vraiment important de connaître la difficulté exacte de votre action car après tout, vous ne jetez les dés qu'en cas d'engagement dans une manœuvre difficile. Il peut toutefois arriver que le MJ souhaite insister sur l'idée que les circonstances rendent votre action plus difficile (ou plus facile) à accomplir. Le Tableau 2.4 vous apportera des conseils en la matière.

Lors d'un affrontement (Chapitre 3), les règles fournissent souvent des modificateurs. Ils reposent par exemple sur la distance entre votre position de tir et la cible, ou sur le fait que vous tendez une embuscade à vos opposants.

✳ UNE AIDE EXTÉRIEURE

D'autres PJ ou PNJ disposant au moins du niveau 1 dans la compétence testée peuvent vous assister pour réussir une action. Ils doivent cependant annoncer leur aide avant le jet de dés. La scène doit rester cohérente, d'un point de vue narratif : la personne apportant son appui se trouve forcément au même endroit que vous, et est en mesure d'influencer votre action de manière réaliste. Le dernier mot dans ce cas de figure reviendra toujours au MJ. Pour chaque assistant, vous obtenez un modificateur de $+1$. Vous pouvez profiter du soutien de trois coéquipiers au maximum sur un test, par conséquent le modificateur le plus élevé s'élève à $+3$.

Combat : si vous aidez quelqu'un à effectuer une *action lente*, cela compte comme une *action lente* pour vous également. Aider sur une *action normale* ou *rapide* compte comme une *action normale* pour vous.

Commandement : la compétence **COMMANDEMENT** (page 21) peut être utilisée pour rendre l'assistance plus efficace. Au lieu du modificateur automatique de +1, un Commandant fournit un modificateur égal au nombre de six obtenus sur un test de **COMMANDEMENT**, à la condition toutefois que les ordres donnés soient suivis. Faire usage de la compétence **COMMANDEMENT** en combat requiert toujours une *action normale*.

Les **PNJ** peuvent s'entraider, au même titre que les **PJ**. Une manière efficace de gérer des groupes assez importants de **PNJ** lors d'un affrontement consiste à les faire agir en tant que groupes, plutôt qu'en tant qu'individus.

ACTIONS SIMULTANÉES

Vous et les autres **PJ** ne pouvez pas vous entraider si vous agissez tous simultanément, c'est-à-dire quand vous exécutez la même action en même temps, comme par exemple pour essayer de se faufiler devant un garde (**INFILTRATION**), ou lorsque vous tombez dans une embuscade (**OBSERVATION**). Dans ce cas précis, vous devrez faire un test individuel. Si le résultat du jet est vraiment bon, certaines compétences permettent de partager votre succès avec un coéquipier, qui n'aura pas besoin de lancer les dés. Vous pouvez ainsi aider quelqu'un de votre choix, même si la personne a échoué à son test.

TESTS EN OPPOSITION

Parfois, un six ne sera pas suffisant pour réussir un test de compétence. Si vous devez également surpasser le résultat d'un **adversaire**, vous êtes dans le cas d'un *test en opposition*. Afin de le réussir, il vous faut obtenir plus de six sur le jet de dés que votre opposant. Ainsi, chacun des six de l'ennemi annule l'un des vôtres. Vous seul (l'attaquant) êtes autorisé à prier les Icônes sur un test en opposition. Parfois, les deux adversaires devront faire des tests dans des compétences différentes, d'autres fois ils s'affronteront sur les mêmes. Si vous utilisez des compétences de **MANIPULATION** ou d'**INFILTRATION**, ou si l'on s'en sert contre vous, des tests en opposition seront indispensables. Le MJ peut également demander un test en opposition lorsqu'il le juge nécessaire. Il peut par exemple exiger un test de **FORCE** contre **FORCE** pour résoudre un duel au bras de fer.

Combat : lors d'un combat (Chapitre 3), un test en opposition ne compte comme une action que pour vous (l'attaquant), pas pour votre adversaire (le défenseur).

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

La section suivante décrit les huit compétences générales que tous les **PJ** et **PNJ** peuvent utiliser. Pour chaque compétence, nous avons énuméré des exemples de ce à quoi un échec, une réussite limitée

ZÉRO DÉ

Si vos modificateurs vous amènent à zéro dé ou moins, jetez deux dés, mais attention ! Pour que votre action soit couronnée de succès, vous devez obtenir deux six. C'est très difficile, mais pas impossible !

TABLEAU 2.4 DIFFICULTÉ

DIFFICULTÉ	MODIFICATEUR
Jeu d'enfant	+3
Routinier	+2
Facile	+1
Normal	0
Difficile	-1
Très difficile	-2
Fou	-3

Exemple

Un peu plus tard, Sabah, dans une tentative désespérée de semer un ennemi qui la poursuit, essaie de grimper sur un mur. Elle doit faire un nouveau test de **DEXTERITÉ**. Par contre cette fois-ci, le MJ considère que l'escalade va être très difficile (-2). Sabah a un score de 3 en **AGILITÉ** et de 1 en **DEXTÉRITÉ**, mais elle ne pourra lancer que deux dés au final.

Exemple

Le prospecteur Wali, un ami de Sabah, l'aide à franchir le mur. Cela permet à Sabah de lancer 1 dé supplémentaire.



et une réussite critique pourraient correspondre, cependant les détails exacts restent à la discrétion du MJ. Les compétences de combat **MÊLÉE** et **TIR** sont des exceptions à la règle : les effets de votre niveau de réussite en cas de test sont détaillés au Chapitre 3.

DEXTÉRITÉ (AGILITÉ)

Vous devez faire un test de **DEXTÉRITÉ** quand vous sautez, escaladez, sprintez, ou lorsque vous effectuez une action qui requiert de la vitesse ou de la coordination.

*** ÉCHEC**

Vous tombez ou trébuchez, et ratez votre objectif. Selon les circonstances, vous risquez même de subir des dommages. Reportez-vous à la page 41 pour connaître les règles concernant les dégâts de chute.

*** RÉUSSITE LIMITÉE**

Vous réussissez votre manœuvre, mais de justesse.

*** RÉUSSITE CRITIQUE**

Vous réussissez superbement votre action et parvenez à générer un effet aussi inattendu que positif, comme aider un ami ou créer un obstacle pour un ennemi. Le MJ décide des détails.

FORCE (VIGUEUR)

Vous devez faire un test de **FORCE** quand vous soulevez quelque chose de lourd, comme porter un camarade blessé ou refermer à la main le sas d'un vaisseau en pleine décompression explosive. Si vous tentez de prendre le dessus sur une autre personne, par exemple lors d'un bras de fer, vous devez faire un test en opposition.

*** ÉCHEC**

Vous utilisez toute votre force, mais cela n'est pas suffisant. Peut-être faudrait-il envisager un autre moyen ?

*** RÉUSSITE LIMITÉE**

Vous relevez le défi, mais de justesse.

*** RÉUSSITE CRITIQUE**

Vous relevez le défi et parvenez à générer un effet aussi inattendu que positif, comme blesser un ennemi, aider un ami ou trouver une nouvelle solution.

INFILTRATION (AGILITÉ)

Il est souvent plus sage d'éviter la confrontation en contournant discrètement l'ennemi. Un test d'**INFILTRATION** est nécessaire pour vous déplacer sans être remarqué, lancer une attaque sournoise ou tendre une embuscade (voir Chapitre 3). Les jets d'**INFILTRATION** sont des tests en opposition entre votre score d'**INFILTRATION** et le score d'**OBSERVATION** de votre adversaire.

✱ ÉCHEC

L'ennemi vous repère, ou vous entend. Vous perdez l'effet de surprise.

✱ RÉUSSITE LIMITÉE

Vous évitez de vous faire repérer, mais devez emprunter un autre chemin pour atteindre votre destination. Il se pourrait également qu'un ennemi pressente une anomalie, et parte à votre recherche.

✱ RÉUSSITE CRITIQUE

Vos ennemis n'ont pas conscience de votre présence alors que, telle une ombre dans la nuit, vous approchez d'eux. Ajoutez +2 à une attaque sournoise effectuée directement après le test d'**INFILTRATION**.

MANIPULATION

Il existe de nombreuses façons de s'arranger pour que les autres voient les choses à votre manière, comme les mensonges, la persuasion, les menaces, le charme ou la séduction. Pour cela, vous devrez réussir un test en opposition de **MANIPULATION** contre **MANIPULATION** (voir ci-dessus) face à un adversaire. Votre Avantage (ci-dessous) et votre Réputation apportent un modificateur au jet.

✱ ÉCHEC

Votre adversaire refuse d'écouter et n'accèdera pas à vos demandes. Il est même possible qu'il vous attaque, si vous le provoquez.

✱ RÉUSSITE LIMITÉE

Votre adversaire rencontre un dilemme : il peut faire ce que vous demandez, ou bien vous attaquer physiquement sur-le-champ (en utilisant ses compétences de **MÊLÉE** ou de **TIR**). Même dans le cas où il serait d'accord, il est possible qu'il exige une faveur en retour (au choix du MJ). Vous pouvez accepter l'accord, ou faire marche-arrière.

✱ RÉUSSITE CRITIQUE

Votre adversaire est tellement ému par la force de votre charisme qu'il accepte vos demandes sans conditions préalables. Si vous le souhaitez, il est possible de lui infliger également un nombre de points de stress (page 36) correspondant au nombre de six obtenus sur le jet.

AVANTAGE

Lorsque vous faites un test de **MANIPULATION**, chacun des facteurs suivants vous donne un modificateur de +1.

- ◆ Vous rangez dans votre camp plus de gens que l'adversaire.
- ◆ Ce que vous demandez ne coûte vraiment pas grand-chose à votre adversaire.

- ◆ Votre adversaire est blessé.

- ◆ Vous avez déjà aidé votre adversaire dans le passé.

- ◆ Vous présentez des arguments de choix (à l'appréciation du MJ).

Chacun des facteurs suivants vous donne un modificateur de -1.

- ◆ Votre adversaire a plus de personnes de son côté que vous.
- ◆ Ce que vous demandez est cher ou risqué pour votre adversaire.

- ◆ Votre adversaire n'a rien à gagner à vous aider.

- ◆ Votre adversaire et vous peinez à vous comprendre.

- ◆ Votre adversaire se situe à une Distance Courte, voire plus encore, de vous (page 32).

MÊLÉE (VIGUEUR)

Le Troisième Horizon est un endroit brutal. Le moment viendra où vous n'aurez plus d'autre choix que le combat, si vous souhaitez rester en vie. Un test de **MÊLÉE** est nécessaire pour une attaque, ou bien pour se défendre au corps-à-corps. Les règles et les détails sont disponibles dans la section **MÊLÉE** du Chapitre 3.

Armes : il est tout à fait possible d'utiliser des armes en combat rapproché, peu importe lesquelles, du simple surin ou objet contondant aux armes avancées comme les couteaux Dura et les épées de Mercureux. Les armes vous donneront un bonus et infligeront plus de dégâts qu'une simple attaque à mains nues. Pour plus de précisions, reportez-vous au Chapitre 3.

OBSERVATION (ASTUCE)

Un aventurier du Troisième Horizon doit toujours faire preuve de la plus grande vigilance, sous peine de ne pas faire long feu. En cas de doute, un test d'**OBSERVATION** est nécessaire pour s'assurer que personne n'essaye de vous prendre par surprise (il s'agira d'un test en opposition, voir ci-dessus). Vous pouvez aussi recourir à un test dans cette compétence pour en savoir plus, dans la situation où vous repérez quelqu'un ou quelque chose de suspicieux à une certaine distance.

✱ ÉCHEC

Vous ne parvenez pas à distinguer quoi que ce soit, ou bien vous parvenez à une conclusion erronée (le MJ fournit de fausses informations).

✱ RÉUSSITE LIMITÉE

Vous apercevez l'objet de votre curiosité, mais n'en discernez pas tous les détails. Le MJ vous fournit des informations correctes, mais succinctes.

✱ RÉUSSITE CRITIQUE

Vous voyez tout en détail et remarquez une faiblesse évidente (en cas d'ennemi ou d'obstacle), ou bien un nouvel itinéraire.

RÉPUTATION

Votre score de réputation et celui de votre adversaire affecteront le test de **MANIPULATION**. Si le vôtre est plus élevé, vous obtiendrez un +1 pour chaque niveau où vous surpassez votre adversaire. Si votre score est inférieur, vous obtenez un -1 pour chaque niveau de différence entre vos deux scores. À noter, cependant : votre réputation affectera le test seulement dans les situations où votre statut social dans le Troisième Horizon est pertinent. Le MJ aura le dernier mot sur ce point.

MANIPULATION DE GROUPES

Lorsque vous faites usage de **MANIPULATION** sur un groupe de personnes, vous concentrerez normalement vos efforts sur le chef ou le porte-parole du groupe. Rappelez-vous que vous subissez un modificateur de -1, car en infériorité numérique par rapport à votre adversaire. Si un accord est conclu avec le meneur, le groupe aura généralement tendance à le suivre. Si aucun leader n'est clairement établi, les choses seront plus ambiguës : chacun de vos adversaires agira individuellement, selon son bon vouloir.

PAS DE TEST POUR TROUVER DES OBJETS CACHÉS

Dans Coriolis, vous ne jetez pas de dés pour trouver des objets cachés, des portes secrètes ou des indices. Si vous décrivez au MJ les éléments que vous recherchez et que vous êtes au bon endroit, il devrait vous laisser les trouver, pour peu qu'ils soient accessibles. Ne jetez aucun dé.

TIR (AGILITÉ)

Avec un pistolet Vulcain, une carabine à accélérateur ou un simple couteau de lancer standard, vous pouvez stopper un ennemi à distance et ainsi éviter le désagrément de taches de sang sur votre caftan. Un test de **TIR** est requis lorsque vous attaquez un ennemi avec une arme à distance (cf. Chapitre 3). Faites également un test de **TIR** si vous manipulez les canons d'un vaisseau, ou que vous lancez des torpilles. Pour plus de précisions à ce sujet, reportez-vous au livre de base complet de *Coriolis*.

Armes : les armes à feu sont considérées comme de l'équipement, ce qui octroie un bonus à votre test, tout comme les armes utilisées en combat rapproché. La différence réside dans le fait que l'on peut utiliser la compétence seulement si l'on dispose d'une arme à feu. De nombreux modèles différents sont décrits dans le livre de base complet de *Coriolis*.

SURVIE (ASTUCE)

Il n'est pas facile de survivre dans les rudes paysages du Troisième Horizon. Ce dernier abrite toutes sortes de panoramas, de la jungle fumante et des toundras gelées aux montagnes titanesques et aux océans insondables. **SURVIE** désigne le fait de pouvoir construire un abri, trouver de la nourriture et de l'eau, s'orienter en se basant seulement sur la position des étoiles, ou bien concevoir des pièges simples, savoir chasser et pêcher. Vous devez faire un test de **SURVIE** lorsque vous progressez en territoire inconnu, à la surface d'une planète.

* ÉCHEC

Vous êtes perdu, ou incapable de trouver de la nourriture et de l'eau potable.

* RÉUSSITE LIMITÉE

Vous trouvez votre chemin, de l'eau potable et de la nourriture, ou construisez un abri de fortune.

* RÉUSSITE CRITIQUE

Vous trouvez un raccourci vers votre destination, de l'eau potable et de la nourriture pour vous et 1D6 autres personnes, ou construisez un abri robuste réutilisable plus tard.



COMPÉTENCES AVANCÉES

La section suivante décrit les huit compétences avancées dont l'utilisation requiert une formation spécialisée. Si votre niveau de maîtrise dans une compétence avancée est de zéro, vous n'avez même pas la possibilité de la tester, vous échouez automatiquement. Tout comme avec les compétences générales détaillées précédemment, en fonction de chaque compétence listée ci-dessous, nous avons énuméré des exemples de ce à quoi un échec, une réussite limitée et une réussite critique pourraient correspondre. Les détails exacts restent à la discrétion du MJ.

COMMANDEMENT (EMPATHIE)

Vous êtes le capitaine d'un navire, ou peut-être d'une troupe de soldats. En cas de crise, vous prenez les décisions, mais restez néanmoins conscient que vous ne serez jamais plus fort que votre unité. Votre tâche consiste à vous assurer que vos camarades donnent le meilleur d'eux-mêmes. L'union fait la force.

Le **COMMANDEMENT** s'applique différemment pour les combats spatiaux, mais la compétence est généralement utilisée lorsque vous aidez les autres (page 28). Le modificateur positif que votre soutien apporte à la personne assistée est égal au nombre de six obtenus sur votre test de **COMMANDEMENT**, tant qu'elle suit vos ordres. **COMMANDEMENT** peut également être employé pour aider à récupérer des Points d'Esprit (vous trouverez plus de précisions à ce sujet au Chapitre 3).

CULTURE (EMPATHIE)

Vous êtes un puit de sagesse, et possédez une vaste connaissance sur un large éventail de sujets. Vous avez étudié les divers peuples et les cultures de l'Horizon, possédez une certaine expertise dans leurs traditions, leurs croyances et leurs superstitions et êtes même capable de nommer la faune et la flore de leur planète d'origine. Néanmoins, il vous faut effectuer un test de **CULTURE** pour savoir si vous parvenez à vous rappeler d'une information un peu spécifique ou complexe, telle que la bonne manière de saluer chez les Sogoi de Kua, la disposition des routes commerciales qui traversent les plaines de Salam sur Algol, ou si l'on peut chasser le Bokor par la prière. L'accès à des vieux livres, des bases de données ou aux infologs de la Fondation vous confèrent un modificateur positif.

* ÉCHEC

Vous ne savez pas, ou faites une erreur (le MJ fournit de fausses informations).

* RÉUSSITE LIMITÉE

Vos connaissances sont limitées. Les informations données par le MJ sont correctes mais succinctes.

* RÉUSSITE CRITIQUE

Vous maîtrisez parfaitement le sujet, et le fait d'y réfléchir fait même naître une idée qui vous apporte un bonus supplémentaire.

GÉNIE NUMÉRIQUE (ASTUCE)

Les terminaux, senseurs et systèmes de données avancés font partie intégrante de la vie quotidienne dans le Troisième Horizon. La plupart des ordinateurs disposent d'une commande vocale, toutefois les interactions via pavés tactiles, stylets numériques ou même grâce à l'équipement cybernétique de l'utilisateur restent monnaie courante. La plupart des personnes lambdas dans l'Horizon sont capables d'utiliser des interfaces de base, mais les opérations avancées requièrent un test de **GÉNIE NUMÉRIQUE**, comme par exemple pour infiltrer des systèmes protégés, modifier ou écrire des nouveaux programmes, contrer des logiciels espions ou malveillants. On utilise également le **GÉNIE NUMÉRIQUE** pour faire fonctionner les détecteurs d'un vaisseau (cf. livre de base complet de *Coriolis*).

* ÉCHEC

Quelque chose ne se passe pas comme prévu, et le résultat final est à l'opposé de ce que vous espériez obtenir.

* RÉUSSITE LIMITÉE

Vous atteignez votre objectif mais cela prend plus de temps que prévu, et une complication quelconque survient en cours de route.

* RÉUSSITE CRITIQUE

Vous atteignez votre objectif et obtenez un effet bénéfique supplémentaire inattendu (à la discrétion du MJ).

MÉDIRURGIE (ASTUCE)

Si vous possédez cette compétence, cela signifie que vous avez été formé à l'art de la guérison. Vous savez donc prendre soin des malades et des blessés, ou traiter les maladies psychiques. Des médururgiens particulièrement habiles peuvent également réaliser des interventions cosmétiques et de la sculpture bionique. En tant que médururgien, vous savez aussi utiliser les équipements médicaux spécifiques tels que les laboratoires médicaux, les araignées docteurs et les unités mobiles de traumatologie.

L'utilisation principale de la **MÉDIRURGIE** concerne la stabilisation et le traitement des blessés (vous en apprendrez plus à ce sujet au Chapitre 3). Il est possible de faire usage de cette compétence pour récupérer des points d'Esprit et pour poser des diagnostics, comme par exemple reconnaître l'usage de stupéfiants ou les effets d'un poison, identifier des blessures ou des maladies psychiques.



* ÉCHEC

Vous n'avez aucune idée du mal dont votre patient souffre, ou bien vous faites un mauvais diagnostic (Le MJ fournit de fausses informations).

* RÉUSSITE LIMITÉE

Vous avez une bonne idée de ce qui semble poser problème. Les informations fournies par le MJ sont correctes mais succinctes.

* RÉUSSITE CRITIQUE

Le diagnostic que vous posez est correct, et en plus de cela une autre information vous revient en mémoire, entraînant ainsi un bonus supplémentaire.

POUVOIRS MYSTIQUES (EMPATHIE)

Depuis quelques années, des récits émergent un peu partout à propos de mystiques, des personnes dotées de pouvoirs spéciaux. La réaction ne s'est pas fait attendre : parmi les cultes religieux, selon leurs croyances, ces mystiques furent assassinés ou vénérés, en tant que hérauts des Icônes. Les informations télévisées du Bulletin sur Coriolis annoncèrent alors des réunions du Conseil au plus haut niveau politique, afin de débattre de la légitimité de ces pouvoirs mystiques.

Chaque pouvoir mystique compte comme un Don à part entière (cf. livre de base complet de *Coriolis*). Vous devez faire un test de **POUVOIRS MYSTIQUES** dès que vous activez une capacité. Chaque activation donne au MJ un Point d'Ombre.

* ÉCHEC

Le pouvoir échoue, pour une raison inconnue. Vous recevez donc une information erronée ou subissez un effet indésirable. Les détails sont à la discrétion du MJ.

* RÉUSSITE LIMITÉE

Vous activez votre pouvoir au prix d'un immense effort de concentration et de volonté.

* RÉUSSITE CRITIQUE

Des énergies mystiques déferlent dans votre corps, activant le pouvoir et déclenchant un effet bénéfique supplémentaire aussi inattendu que positif. Les détails sont à la discrétion du MJ.

PILOTAGE (AGILITÉ)

Vous ne faites qu'un avec votre vaisseau. Vous maîtrisez des centaines de tonnes de métal lancées à travers l'Ombre, bravez des vents glaciaux et des tempêtes de sable aussi hautes que des montagnes, tout en préservant la survie de votre équipage pour vous en vanter plus tard. Un test de **PILOTAGE** est nécessaire quand vous conduisez un véhicule, peu importe lequel, du motoglisseur et transport de troupe au sol aux vaisseaux-grav et autres vaisseaux spatiaux. Les règles pour l'utilisation de **PILOTAGE** dans un combat spatial sont disponibles au Chapitre 7 du livre de base complet de *Coriolis*. Vous devez également faire un test de **PILOTAGE** quand vous tentez une manœuvre risquée à bord d'un véhicule standard.

* ÉCHEC

Vous échouez. Selon les circonstances, le résultat peut varier du simple incident embarrassant à la collision mortelle.

* RÉUSSITE LIMITÉE

Vous effectuez la manœuvre avec la plus petite marge de réussite possible.

* RÉUSSITE CRITIQUE

Vous exécutez la manœuvre parfaitement, provoquant ainsi un effet positif inattendu (un obstacle dressé sur la route de l'ennemi, par exemple). Les détails sont à la discrétion du MJ.

SCIENCE (ASTUCE)

Vous êtes un universitaire au cursus scientifique. Vous êtes instruit et disposez de connaissances approfondies sur à peu près tous les domaines, de l'astrophysique et la géochimie à la bionique et la socio-arithmétique. Vous devez faire un test de **SCIENCE** pour savoir si vous parvenez à résoudre un problème exigeant des connaissances scientifiques avancées, comme par exemple calculer un saut de portail ou savoir à quel endroit trouver des poches de gaz xénon sur une méga-planète gelée. En cas d'accès à des bases de données pertinentes, vous obtenez un modificateur positif.

* ÉCHEC

Vous êtes ignorant sur un sujet, ou faites une erreur (le MJ fournit de fausses informations).

* RÉUSSITE LIMITÉE

Vos connaissances sont limitées. Les informations que le MJ vous donne sont correctes mais succinctes.

* RÉUSSITE CRITIQUE

Vous connaissez le sujet comme votre poche, le fait d'y réfléchir un peu fait même naître une idée entraînant un bonus supplémentaire.

TECHNOLOGIE (ASTUCE)

Pour les autres, les gadgets techniques semblent presque magiques, mais vous comprenez intuitivement leur fonctionnement interne. Cette compétence est utilisable pour manipuler des machines, des mécanismes, de l'électronique et des explosifs. Vous êtes capable de réparer n'importe quoi, du petit gadget au vaisseau spatial (cf. Chapitre 7 du livre de base complet de *Coriolis*). Vous pouvez également faire appel à cette compétence pour déclencher des explosions.

* ÉCHEC

Quelque chose ne se passe pas comme prévu, et le résultat final est à l'opposé de ce que vous espériez obtenir.

* RÉUSSITE LIMITÉE

Vous atteignez votre objectif mais cela prend plus de temps que prévu, et une complication quelconque survient en cours de route.

* RÉUSSITE CRITIQUE

Vous atteignez votre objectif et obtenez un effet bénéfique supplémentaire inattendu.



COMPRENDRE LES ARTEFACTS

Il peut arriver de trouver d'étranges artefacts au cours de vos aventures dans le Troisième Horizon. Tous requièrent des connaissances spécifiques, autrement dit vous devez posséder certaines compétences ou dons pour les appréhender correctement. Concrètement, il faut réussir un test de **SCIENCE** afin de comprendre comment utiliser un objet de ce genre (peu importe si vous savez déjà de quoi il s'agit, car ce n'est pas forcément le cas de votre personnage). Chaque PJ peut faire une tentative. En cas d'échec, il ne vous reste plus qu'à collecter davantage d'informations, ou bien attendre qu'un personnage ou le MJ explique le fonctionnement de l'objet.





CHAPITRE 3

COMBAT

Nous ignorons tout de ce soldat. Il ne demeure de lui aucun nom, aucun âge, aucun sexe. Et pourtant, le Légionnaire Inconnu demeure probablement le combattant le plus célèbre de tout l'Horizon. Tué au cours de la tristement célèbre offensive de Tahura, le Légionnaire Inconnu est devenu le symbole du sacrifice ultime. Il est considéré comme une effigie sacrée par certains, ou une représentation de la folie de la guerre par d'autres.

Le Troisième Horizon est un immense creuset de cultures différentes et de puissances rivales, toutes résolues à dominer les étoiles. Parfois, ces conflits conduisent à des effusions de sang. Tôt ou tard, quelqu'un pointera une arme dans votre direction, ou vous dégainerez la vôtre plus vite en l'absence d'autre issue envisageable.

Cependant, gardez à l'esprit que les combats dans *Coriolis* sont dangereux, et qu'ils peuvent fort bien vous tuer. Par conséquent, avant de recourir à la violence, posez-vous toujours la seule et unique question valable : cela en vaut-il vraiment la peine ?

TOURS DE JEU ET INITIATIVE

Le combat s'engage quand vous attaquez un ennemi, ou quand un ennemi vous agresse. Dans ces cas-là, commencez par déterminer votre score d'initiative. Faites un test d'initiative avant tout jet de compétences, peu importe celles concernées.

✳ LE SCORE D'INITIATIVE

Lors d'un combat, tous les intervenants impliqués, volontairement ou non, jettent chacun leur dé. Le résultat définit le score d'initiative du lanceur. Laissez les dés indiquant vos scores individuels bien visibles sur la table pendant le combat. Le MJ effectue le test pour les PNJ. L'ordre d'initiative des PJ se base sur le nombre le plus élevé, en allant vers le plus faible. En cas d'égalité, le hasard tranchera (jetez un dé, sans aucun modificateur). Une fois toutes les actions effectuées, le tour est fini et un nouveau commence. Le jet d'initiative est nécessaire une seule fois, lors du premier tour de combat. Vous conservez votre score d'initiative toute la durée de l'affrontement, mais il peut cependant être augmenté ou réduit en cours d'action.

Temps : un tour de combat dure environ entre 10 et 20 secondes.

Grouper des PNJ : si plusieurs PNJ partageant les mêmes caractéristiques interviennent dans le même combat, le MJ peut effectuer un jet d'initiative total. Ils agiront alors tous au même moment dans l'ordre global d'initiative, mais l'ordre d'intervention de chaque PNJ restera à la discrétion du MJ.

✳ AUGMENTER VOTRE INITIATIVE

Vous ne relancez jamais le score d'initiative lors d'un combat, mais il est possible de l'augmenter via plusieurs manières.

- ◆ Une attaque-surprise (voir ci-dessous) octroie un modificateur de +2 à votre score d'initiative, mais seulement au premier tour du combat.
- ◆ Le don Vétéran permet de jeter deux dés au lieu d'un sur le jet d'initiative, et vous gardez le meilleur résultat.
- ◆ Vous pouvez utiliser des actions (voir ci-dessous) pour vous placer, en manœuvrant à bon escient, dans une meilleure position, et ainsi augmenter votre score d'initiative. Votre nouveau score prend effet au tour suivant, et peut changer l'ordre d'initiative pour le reste du combat.
- ◆ Si vous obtenez une réussite critique à des tests de compétences, cela peut vous aider à élever votre score d'initiative.

- ◆ Les armes peuvent offrir un bonus d'initiative, mais temporairement. Pour en bénéficier, vous devez porter votre attaque avec une arme. Si vous appliquez le bonus d'initiative de cette arme à votre score pendant un tour de combat, vous devrez l'utiliser pendant la durée de ce tour, dans le cas contraire vous ne pourrez effectuer aucune action.

✳ RÉDUIRE VOTRE INITIATIVE

Quand arrive votre tour dans l'ordre d'initiative, il est possible, plutôt que d'effectuer une action, de réduire votre score d'initiative à un nombre inférieur. Concrètement, cela signifie que vous observez l'évolution des événements. Au moment où vient votre tour, selon le nouvel ordre d'initiative, vous pouvez choisir d'effectuer une action ou bien continuer à attendre, en abaissant encore une fois votre score. Il est à noter que votre nouveau résultat s'applique au reste du combat. Vous ne pouvez pas revenir à votre score d'initiative initial. Certaines attaques, si elles portent, peuvent aussi vous permettre d'abaisser le score d'initiative d'un ennemi.

LES ACTIONS

Durant votre tour, vous pouvez accomplir des actions. Il en existe quatre types de nature « lente », « normale », « rapide » et « libre ».

✳ POINTS D'ACTION

Vous disposez de 3 points d'action (PA) par tour.

Une *action lente* vous coûtera les 3 PA, une *action normale* 2 PA, une *action rapide* 1 PA, et les *actions libres* sont, comme leur nom l'indique, gratuites, sans aucun PA nécessaire.

Lors de votre tour, vous pouvez effectuer soit trois *actions rapides*, soit une *action normale* et une *rapide*, soit une *action lente*. Il est permis de recourir à autant d'*actions libres* que souhaité. En général, vous effectuerez toutes vos actions simultanément dans le tour de jeu suivant l'ordre d'initiative, à l'exception des réactions (voir ci-dessous). Vous récupérez vos PA au début de chaque tour, avant tout début d'action.

ACTIONS LENTES (3 PA)

- ◆ Tir ciblé
- ◆ Tir en rafales automatiques
- ◆ Dispenser les premiers soins

- ◆ Bricoler un gadget
- ◆ Activer un pouvoir mystique

ACTIONS NORMALES (2 PA)

- ◆ Porter une attaque en combat rapproché
- ◆ Tir normal
- ◆ Recharger une arme
- ◆ Éperonner avec un véhicule

ACTIONS RAPIDES (1 PA)

- ◆ Sprinter sur une courte distance (généralement une dizaine de mètres)
- ◆ Se mettre à couvert
- ◆ Se lever du sol
- ◆ Dégainer une arme
- ◆ Ramasser un objet
- ◆ Parer un coup au corps à corps
- ◆ Lancer une attaque d'opportunité en combat rapproché
- ◆ Tir rapide
- ◆ Se placer à l'affût
- ◆ Entrer dans un véhicule
- ◆ Démarrer un véhicule
- ◆ Conduire un véhicule

ACTIONS LIBRES (0 PA)

Une *action libre* n'est pas vraiment une action en soi, il s'agit souvent de jets de dés passifs.

- ◆ Utiliser votre armure contre une attaque
- ◆ Vous défendre sur un test en opposition
- ◆ Lancer un appel à l'aide à un camarade

⚙️ RÉACTIONS

En général, toutes vos actions doivent être accomplies lors de votre tour dans l'ordre d'initiative, mais il existe des exceptions que l'on nomme « réactions ». On trouve trois différents types de réactions.

- ◆ Se défendre en combat rapproché.
- ◆ Porter une attaque d'opportunité.
- ◆ Tirer quand on est à l'affût.

Leur fonctionnement précis est décrit plus loin, dans les sections dédiées au combat rapproché et au combat à distance.

Il faudra toujours dépenser des PA pour tenter une réaction. En effectuant une réaction avant votre tour dans l'ordre d'initiative, il vous restera mécaniquement moins de PA pour vos actions standard quand viendra votre tour d'agir. En outre, pour être capable d'effectuer des réactions après votre tour de jeu passé, il faut avoir gardé des PA en réserve.

LE JEU DE CARTES DES ICÔNES

Au lieu de lancer les dés, vous pouvez tirer des Icônes dans un jeu de cartes dédié (vendu séparément) afin de déterminer l'ordre d'initiative. Le nombre de « dizaines » inscrit sur les cartes déterminera vos scores d'initiative. Le nombre de « un » permettra de trancher, en cas d'égalité. Gardez les cartes devant vous pendant la durée du combat, afin connaître en permanence vos scores.

Exemple

Sabah attaque un guerrier Sogoi au plus profond de la jungle de Kua. Elle obtient un score d'initiative de 6, auquel vient s'ajouter un modificateur de +1 (soit le bonus d'initiative de son couteau Dura). Son score total d'initiative est de 7, elle parvient donc à agir la première. Elle est contrainte d'utiliser le couteau Dura durant ce tour, car elle a profité du bonus d'initiative qu'il offre.

TABEAU 3.1 POINTS D'ACTION

ACTION	POINTS D'ACTION
Lente	3
Normale	2
Rapide	1
Libre	0

JETS DE GROUPE POUR LES PNJ

L'attaque d'un groupe de PNJ œuvrant de concert peut se résoudre avec un unique jet de dés, pour éviter un fastidieux test individuel. Ce système fonctionne de la même manière que « Aide extérieure » (page XX) : pour chaque personne supplémentaire, on applique un modificateur de +1 au jet d'attaque, avec un maximum de +3. Cette option facilite grandement le travail du MJ.

Exemple

Sabah se retrouve en incapacité, et son ami Wali tente de lui administrer les premiers soins en utilisant sa dose-M. Ce n'est pas un très bon médurgien (**MÉDIRURGIE** 2), et il demande de l'aide à Cilla (**MÉDIRURGIE** 2). Lorsque Wali fait son test de **MÉDIRURGIE**, il bénéficie donc d'un bonus de +1 grâce à l'assistance de Cilla, et d'un +1 supplémentaire conféré par la dose-M. Cet effort collectif compte comme une action lente pour Wali et Cilla.

Les PNJ ne peuvent pas utiliser les réactions, à moins que le MJ ne dépense des Points d'Ombre pour cela (page 14).

✳ AIDER LES AUTRES

Aider quelqu'un pour une *action lente* compte aussi pour vous comme une *action lente*. Aider quelqu'un pour une *action normale* ou *rapide* compte pour vous comme une *action normale*.

PORTÉE

Au combat, la distance entre vous et l'ennemi se divise en quatre catégories.

- ◆ **Bout Portant** : jusqu'à environ 2 mètres
- ◆ **Courte portée** : jusqu'à environ 20 mètres
- ◆ **Longue portée** : jusqu'à environ 100 mètres
- ◆ **Portée extrême** : jusqu'à un peu plus d'un kilomètre

MOUVEMENT

Des actions sont nécessaires pour se déplacer en cours de combat. Une *action rapide* permet de parcourir un nombre de mètres égal à votre Vitesse de Déplacement, soit généralement dix mètres. Certains donc améliorent la Vitesse de Déplacement, et certaines créatures non-humaines ou certains véhicules peuvent naturellement se déplacer bien plus rapidement qu'un PJ humain. Pendant un affrontement, gardez à l'esprit les positions des différents combattants. Il suffit d'en avoir une idée globale approximative, mais il est possible d'utiliser une carte tactique si vous le souhaitez. En cas d'incertitudes, la décision finale revient toujours au MJ.

Terrain : sur les terrains difficiles comme une jungle dense, une épaisse couche de neige ou un niveau d'eau atteignant la ceinture, la Vitesse de Déplacement est réduite de moitié.

Ramper : en rampant au sol au lieu de courir, la Vitesse de Déplacement se voit réduite de moitié.

Discretion : la discrétion prend du temps. Pour se faufiler en essayant de dissimuler sa silhouette au regard d'autrui, la Vitesse de Déplacement doit être réduite de moitié.

Obscurité : pour se déplacer dans une obscurité totale, il faut manœuvrer avec précaution, par conséquent la Vitesse de Déplacement est réduite de moitié.

ATTAQUES SOURNOISES ET EMBUSCADES

La clé pour gagner un combat consiste souvent à attaquer quand l'ennemi s'y attend le moins. Voici plusieurs moyens d'y parvenir.

Surprise : si vous attaquez de manière à ce que le MJ considère vos adversaires pris par surprise, cela entraîne un modificateur de +2 à votre score d'initiative. L'attaque-surprise n'est possible que pendant le premier tour du combat.

Attaque sournoise : on appelle une attaque sournoise l'action de se glisser furtivement derrière une cible, afin de l'attaquer sans même être remarqué. Avant tout, il faut pour cela réussir un test d'**INFILTRATION**. Ne lancez les dés qu'une seule fois, peu importe la distance à parcourir furtivement. Plus vous serez proche de votre cible et plus vous subirez de pénalités sur le jet, et inversement (cf. Tableau 3.2). Concernant une attaque au corps-à-corps, il est nécessaire de s'approcher de l'adversaire à Bout Portant.

En cas d'échec au test, vous êtes aussitôt repéré. Il ne vous reste plus d'autre option que d'obtenir des scores d'initiative, comme en toute autre circonstance. En revanche, si vous réussissez le jet d'**INFILTRATION**, vous obtenez « gratuitement » une action normale avant de lancer l'initiative. Vous ne pouvez pas « échanger » votre action normale bonus pour deux actions rapides. Si plusieurs personnes souhaitent mener une attaque sournoise conjointement, elles devront réussir un test d'**INFILTRATION** individuellement. Si un ou plusieurs jets échouent, tous les attaquants seront découverts. Ils n'auront plus qu'à déterminer leurs scores d'initiative.

Embuscade : une embuscade est une attaque sournoise un peu particulière. Vous êtes habilement dissimulé, dans l'attente d'un ennemi qui devrait passer par là, afin de lui sauter dessus dès qu'il arrive à votre hauteur. Tous les acteurs de l'embuscade doivent faire un test individuel d'**INFILTRATION**, comme ci-dessus, mais chaque jet bénéficie d'un modificateur de +2 car si la cible est en mouvement, l'assaillant reste immobile.

MÊLÉE

Lorsque vous êtes placé à Bout Portant d'un ennemi conscient de votre présence, vous êtes de fait engagé dans un combat rapproché. Il importe peu de savoir si vous avez auparavant échangé des coups : une fois à Bout Portant, vous êtes automatiquement en situation de corps-à-corps.

En cas d'implication dans un affrontement au corps-à-corps, vous pouvez porter une attaque contre votre adversaire. Cela constitue généralement une *action normale*, avec un test dans la compétence **MÊLÉE**. Votre ennemi choisit alors s'il préfère encaisser le coup ou tenter de se défendre, ce qui lui est possible s'il a gardé assez de PA en réserve. S'il veut que le PNJ soit en mesure de se défendre, le MJ doit également dépenser 1 PO (ci-dessous).



TABEAU 3.2 ATTAQUES SOURNOISES ET EMBUSCADES

PORTÉE	MODIFICATEUR
Bout Portant	-2
Courte	0
Longue	+2
Extrême	+4

Se redresser : pour attaquer quelqu'un dans une mêlée, il faut se tenir sur ses pieds. Si vous êtes allongé, votre corps doit tout d'abord être complètement relevé (cela demande une *action rapide*) avant de passer à l'offensive.

Les armes peuvent ajouter quelques dés au jet. Le Bonus d'Équipement de l'arme vous indique le nombre de dés supplémentaires.

✳ EFFETS BONUS

Si vous réussissez votre test de **MÊLÉE**, cela signifie que l'attaque porte et vous infligez les Dégâts de votre arme à l'ennemi (voir ci-dessous). Pour chaque six supplémentaire obtenu au-delà du premier, vous pouvez choisir l'un des effets bonus décrits.

- ◆ **Augmentation des dégâts** : vous infligez 1 point de dégâts supplémentaire. Cet effet peut être choisi plusieurs fois.
- ◆ **Blessure critique** : vous infligez une blessure critique à l'ennemi. Cet effet coûte un nombre de six supplémentaire (au-delà du premier) égal au Niveau de Critique de votre arme. En ajoutant encore plus de six, vous pouvez augmenter la gravité de la blessure critique.



- ◆ **Instiller la peur** : vous faites naître la peur dans le cœur de votre ennemi. Il doit alors endurer 1 point de stress (page 36). Cet effet peut être choisi plusieurs fois.
- ◆ **Augmentation de l'initiative** : vous adoptez une position plus avantageuse pour votre prochaine attaque. Cet effet augmente le score d'initiative de 2, et prend effet au début du prochain tour. Il peut être choisi plusieurs fois.
- ◆ **Désarmer** : votre ennemi laisse tomber son arme, ou un autre objet qu'il tient en main selon votre choix. Notez qu'une *action rapide* est nécessaire pour ramasser quelque chose au sol.
- ◆ **Lutte** : vous immobilisez votre ennemi et le neutralisez. Voir *Désarmer* ci-dessous.

✳ SE DÉFENDRE

L'ennemi peut tenter de se défendre contre votre attaque, et vous pouvez bien sûr faire de même si l'on vous agresse. Il est toutefois indispensable de déclarer que vous allez vous défendre, avant même que l'ennemi n'ait lancé son test d'attaque.

Se défendre est une *réaction rapide* (voir ci-dessus). Cela signifie que vous avez la possibilité de vous défendre même en dehors de votre tour dans l'ordre d'initiative, tant que vous disposez des PA nécessaires. Les ennemis, quant à eux, ne peuvent se défendre que si le MJ dépense également 1 PO. En état de défense, faites un test de **MÊLÉE**. Vous lancez les dés en même temps que votre adversaire, puis comparez les résultats. Pour chaque six obtenu par vous, le défenseur, choisissez un effet ci-dessous.

- ◆ **Diminution des dégâts** : vous neutralisez l'un des six de votre ennemi. S'il ne lui reste plus aucun six après cela, son attaque échoue. Cet effet peut être choisi plusieurs fois.
- ◆ **Contre-attaque** : vous effectuez une contre-attaque, et infligez les Dégâts de votre arme. Vous ne pouvez pas dépenser de six supplémentaires pour augmenter les dégâts causés par votre contre-attaque.
- ◆ **Blessure critique** : vous infligez une blessure critique à votre ennemi (page 38). Le Niveau de Critique de votre arme est considéré comme étant de 1 degré plus élevé si vous êtes en état de défense, par rapport à une attaque portée. En ajoutant encore plus de six, vous pouvez augmenter la gravité de la blessure critique.
- ◆ **Désarmer** : vous désarmez votre ennemi, mais seulement après la résolution normale de son attaque.
- ◆ **Augmentation de l'initiative** : votre score d'initiative est augmenté de 2, avec prise d'effet ce tour si vous n'avez pas encore agi. Sinon, l'augmentation s'applique au début du tour suivant. Cet effet peut être choisi plusieurs fois.

Il est à noter que vous pouvez effectuer directement une contre-attaque, au lieu de stopper l'agression de votre ennemi. Par conséquent, il est possible de voir porté le même coup simultanément.

Gardez également à l'esprit que chaque action de défense est considérée comme une réaction rapide, et coûte donc 1 PA. Afin d'être en mesure de vous défendre, il ne faut pas avoir encore agi, ou bien avoir gardé des PA en réserve après avoir effectué vos actions standard ce tour-ci. Si vous êtes attaqué plusieurs fois au cours du même tour, vous finirez irrémédiablement par ne plus pouvoir vous défendre contre tous ces assauts.

Armes : si l'ennemi vous attaque avec une arme, et que vous êtes mains nues, appliquez un modificateur de -2 sur vos actions de défense.

✳ ATTAQUE DE MÊLÉE RAPIDE

Vous pouvez effectuer une attaque rapide pendant un combat au corps-à-corps. Cependant, vous sacrifiez la précision à la vitesse et subissez un modificateur de -2 à votre jet d'attaque. Elle comptera toutefois pour une action rapide (1 PA) au lieu de normale (2 PA). Les attaques de mêlée rapides ne peuvent être effectuées qu'avec des armes légères (ou à mains nues).

✳ ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ

Si un ennemi engagé dans un combat au corps-à-corps avec vous tente de s'éloigner, vous pouvez lancer contre lui une attaque d'opportunité. Son fonctionnement est identique à celui de toute autre attaque de mêlée, à ceci près qu'elle compte comme une *action rapide* (1 PA), et que vous obtenez un modificateur de +2 à votre jet. Les attaques d'opportunité sont des réactions (voir ci-dessus).

Mouvement : vous avez également la possibilité de porter une attaque d'opportunité sur un adversaire se déplaçant à Bout Portant de votre position. Le mouvement de cet ennemi ne doit pas commencer ou finir à Bout Portant de vous, mais s'il passe suffisamment près durant son déplacement, il est possible de l'attaquer.

✳ AGRIPPER

Après une attaque de **MÊLÉE** réussie, vous pouvez choisir comme effet bonus d'immobiliser votre adversaire. Pour parvenir à se libérer, votre ennemi devra réussir un test de **MÊLÉE** en opposition contre vous. Ce test compte comme une action normale pour la personne immobilisée, mais une action libre pour vous. Votre opposant ne peut rien faire d'autre qu'essayer de se libérer.

Lutte : si vous agrippez un adversaire immobilisé, la lutte reste votre seule action possible. Une attaque de lutte est résolue comme n'importe quelle autre attaque de **MÊLÉE** (c'est une *action normale*), à quelques exceptions près.

- ◆ Vous ne pouvez pas utiliser d'armes (vous infligez vos dégâts à mains nues, normalement de 1).
- ◆ Vous bénéficiez d'un modificateur de +2 au test de lutte.
- ◆ Votre ennemi ne peut pas se défendre contre ces attaques.



Exemple

Sabah attaque un guerrier de Sogoi avec son couteau Dura, et obtient deux six sur son jet. Elle inflige 2 points de dégâts au Sogoi avec le premier six (car le score de Dégâts de son arme est de 2), et utilise son deuxième six pour immobiliser le guerrier qui perd à présent beaucoup de sang. Le Sogoi tente un jet en opposition de **MÊLÉE** pour tenter désespérément d'échapper à sa prise, mais il échoue. Au tour suivant, Sabah choisit d'effectuer une action de bagarre, ce qui lui donne un modificateur de +2 et un total de 8 dés à jeter. Elle obtient trois six ! Le Sogoi immobilisé ne peut donc pas se défendre. Sabah dépense ses deux six supplémentaires pour infliger des dégâts additionnels et le Sogoi, en incapacité après avoir encaissé 3 points de dommage supplémentaires, s'écroule inerte à ses pieds.



TABLEAU 3.3 ATTAQUES À DISTANCE

DISTANCE	MODIFICATEUR
Bout Portant	-3 / +3
Courte	0
Longue	-1
Extrême	-2
Incrément de distance au-delà de la portée maximale de l'arme	-3

TIR

Pour attaquer un ennemi à distance, faites un test dans la compétence **TIR**. Il vous faudra pour cela une arme à distance, peu importe laquelle, même une pierre suffira. Chaque arme possède une portée maximale, à savoir la distance la plus longue à laquelle votre cible doit se trouver pour que vous puissiez encore l'atteindre. Il est toujours possible de viser des cibles plus éloignées (avec un incrément de distance situé au-delà de la portée de l'arme), mais vous subirez alors un modificateur supplémentaire de -3 à votre test.

Couverture : il est impossible de se défendre contre les attaques à distance. Si vous pensez être pris pour cible, il paraît plus sage de se mettre à couvert (page 36) avant que les balles ne commencent à fuser.

* MODIFICATEURS DE PORTÉE

Quand votre cible est éloignée, elle est évidemment plus difficile à toucher que si elle se trouve près de vous.

- ◆ Lorsque votre cible se trouve à **Longue Portée**, vous subissez un modificateur de -1.
- ◆ À **Portée Extrême**, vous subissez un modificateur de -2.
- ◆ À **Bout Portant**, vous subissez un malus de -3 si vous êtes engagé dans combat au corps-à-corps avec la cible (il est difficile de viser au milieu d'une rixe), ou un bonus de +3 si la cible est immobile, ou bien si elle n'est pas avertie de votre présence.

* VISÉE

Prendre le temps de viser précisément avant de presser la détente entraîne un modificateur de +2 au jet d'attaque. Cela signifie que votre tir sera une *action lente* (coût : 3 PA) et non une *action normale* (2 PA). Ce choix est toutefois impossible en cas de corps-à-corps, car vous n'avez tout simplement pas le temps de viser.

* TIR RAPIDE

Si vous n'avez pas le temps de viser, vous pouvez toujours tirer à l'instinct. Vous subissez alors un modificateur de -2 à votre jet d'attaque, mais cela devient une *action rapide* (1 PA) au lieu d'une *action normale* (2 PA). Il existe toutefois deux règles spécifiques pour les tirs rapides.

- ◆ Un tir rapide n'est possible que pour des ennemis situés à Bout Portant ou à Courte Portée.
- ◆ Après trois tirs rapides dans le même tour, votre chargeur (ou cellule) est vide. Vous devez alors recharger votre arme.

* RECHARGER

Les chargeurs de la plupart des armes à feu disposent d'assez de munitions pour ne pas avoir à se soucier d'une pénurie de balles en cours de combat, mais pensez tout de même à les recharger une fois le combat terminé. Il existe toutefois quelques exceptions.

- ◆ Certaines armes à feu primitives comme les fusils longs, les arcs et les lance-roquettes requièrent d'être rechargées après chaque tir.
- ◆ Comme déjà précisé, si vous effectuez trois tirs rapides dans le même tour, le chargeur (ou bien la cellule) est vide. Cela ne s'applique pas aux armes montées.
- ◆ Si vous tirez en rafales automatiques (voir ci-dessous), vous risquez de vider rapidement votre chargeur.

Recharger son arme en combat compte comme une *action normale* (sauf avec le don Recharge Rapide).

* EFFETS BONUS

Si vous réussissez votre jet de **TIR**, l'attaque touche et vous infligez les Dégâts de votre arme à l'ennemi. Pour chaque six supplémentaire après le premier, choisissez l'un des effets bonus ci-dessous.

- ◆ **Augmentation des dégâts** : vous infligez 1 point de dégâts supplémentaire. Cet effet peut être choisi plusieurs fois.
- ◆ **Blessure critique** : vous infligez une blessure critique à l'ennemi. Cet effet coûte un nombre de six supplémentaires (au-delà du premier) égal au Niveau de Critique de votre arme. En ajoutant encore plus de six, vous pouvez augmenter la gravité de la blessure critique.
- ◆ **Tir de suppression** : vous forcez l'ennemi à garder la tête baissée. Il subit alors 1 point de stress (page 36). Si vous tirez en rafales automatiques, il encaisse 1 point de stress supplémentaire. Cet effet peut être choisi plusieurs fois.
- ◆ **Augmentation de l'initiative** : vous adoptez une position plus avantageuse pour votre prochaine attaque. Cet effet augmente votre score d'initiative de 2, et prend effet au début du prochain tour. Il peut être choisi plusieurs fois.
- ◆ **Désarmer** : votre ennemi laisse tomber son arme, ou un autre objet qu'il tient en main selon votre choix. Notez qu'il faut dépenser une *action rapide* pour ramasser quelque chose au sol.

* TIR AUTOMATIQUE

Certaines armes à feu sont capables de déclencher des rafales meurtrières entièrement automatiques. Le tir en rafales automatiques diffère des attaques à distance standard de plusieurs manières différentes, détaillées ci-dessous.

- ◆ Votre attaque compte comme une *action lente* (3 PA).
- ◆ Votre cible doit se situer au maximum à Longue Portée.
- ◆ Vous subissez un modificateur de -2 à votre jet d'attaque.
- ◆ Peu importe si votre premier jet est réussi ou non, vous pouvez choisir de continuer à lancer vos dés, un à la fois. Ces dés supplémentaires sont ajoutés à votre premier jet. Cependant, dès que vous obtenez 1, votre chargeur est vide et il faut le recharger (voir ci-dessus).



Exemple

Alors qu'elle se trouve dans le Conglomérat de Kuan, Sabah est soudainement attaquée par un groupe de mercenaires qui lui tirent dessus depuis un toit. Elle riposte avec sa carabine Vulcain et lance 7 dés (3 pour l'Agilité, 3 pour le **TIR**, et 1 grâce au Bonus d'Équipement de l'arme). Elle obtient deux six, et inflige donc les Dégâts de son arme (3) sur l'un des mercenaires. Elle utilise son second six pour le désarmer. Le fusil visé tombe donc dans la rue en contrebas.

Exemple

Sabah s'est mise à couvert derrière un mur quand soudainement les mercenaires cessent de la mitrailler. Quatre d'entre eux se ruent, en hurlant des cris de guerre, vers la cachette de Sabah, ne lui laissant pas d'autre choix que de déclencher des rafales de tirs automatiques meurtrières contre eux. Elle lance 6 dés (3 pour Agilité, 3 pour le **TIR**, 1 grâce au bonus d'équipement de l'arme, 1 grâce au support que lui fournit le mur où elle est appuyée, auxquels elle applique un modificateur de -2 dés dû à son tir en rafales automatiques). Elle a épuisé sa chance : elle n'obtient aucun six ! Elle adresse alors une prière rapide aux Icônes, ce qui donne un Point d'Ombre au MJ, et relance. Deux six ! Elle les utilise pour toucher deux de ses opposants, puis commence à lancer les dés supplémentaires liés aux rafales automatiques. Sur le premier, elle obtient un 4 : elle ne touche pas, mais elle continue à tirer parce que ce n'était pas un 1. Le dé suivant affiche un autre 4, mais elle continue. Le troisième dé est un 6, qu'elle utilise pour toucher un troisième mercenaire. Le résultat du quatrième dé est un 1 : son chargeur est vide et elle doit le remplacer. Trois des mercenaires ont été touchés par les salves de Sabah, chacun encaisse les Dégâts de son arme. Il est temps de voir si leur armure tient le coup !

Armes montées : les chargeurs de nombreuses armes montées de grande taille sont équipés d'un tel nombre de munitions qu'il n'est pas nécessaire de les recharger pendant le combat. Le tir en rafales automatiques avec ces armes fonctionne de la même manière qu'avec les autres, mais un résultat de 1 sur le jet de dés supplémentaires lié aux rafales automatiques signifiera que le tireur perd le contrôle de son arme, et doit donc cesser le feu. Il n'est pas nécessaire de la recharger.

Cibles multiples : Lorsque vous tirez en rafales automatiques, vous pouvez choisir d'attribuer vos dés (ceux de votre jet original et/ou les dés supplémentaires liés aux rafales automatiques) à de nouvelles cibles. Vous avez la possibilité de le faire après votre test. Le premier six que vous obtenez pour une nouvelle cible signifie que vous lui infligez les Dégâts de votre arme. Les six supplémentaires obtenus contre cette nouvelle cible vous accordent les effets bonus habituels. Chacune des nouvelles cibles contre laquelle vous faites feu doit se trouver à Bout Portant de la précédente. Il n'y a pas de limite au nombre de cibles que vous essayez de toucher, du moins jusqu'à ce qu'un 1 sur vos dés additionnels n'interrompe la rafale.

✱ TIR D'AFFÛT

Vous pouvez, au prix d'une action rapide (1 PA), vous placer en position d'affût et viser dans une direction déterminée. Votre visée couvre un arc de tir de 90 degrés, votre ligne de mire se situant au milieu. Vous ne pouvez pas assumer une position d'affût si vous êtes déjà engagé dans un combat au corps-à-corps.

Effet : être à l'affût signifie que, à tout moment au cours du tour à venir (c'est-à-dire à partir de maintenant jusqu'à ce que votre score d'initiative revienne à nouveau au prochain tour), vous êtes prêt à faire feu dans la direction visée. Pendant ce temps, vous pouvez tenter un tir normal (au prix de 2 PA) quand vous le voulez, avant que toutes les autres actions ne soient effectuées, même après qu'elles aient été déclarées.

Par exemple, si un ennemi dans votre arc de tir veut faire feu sur vous, vous pouvez tenter de l'abattre en premier. Votre opposant ne peut pas changer son action déclarée après votre attaque d'affût. Si vous et votre adversaire êtes tous deux installés en position d'affût et vous trouvez à l'intérieur de l'arc de tir de l'autre, un test en opposition de **TIR** (en action libre pour tous les deux) décidera de qui agit en premier.

Affût compromis : dès que vous effectuez une action autre que faire feu sur une cible située à l'intérieur de votre arc de tir, vous perdez votre concentration, et par conséquent votre position d'affût. Cela peut également se produire immédiatement si...

- ◆ Vous êtes impliqué dans un combat rapproché.
- ◆ Vous encaissez des dégâts.



ARMES

Les armes permettent d'être plus efficace au corps-à-corps, et elles sont absolument indispensables pour le combat à distance. Le livre de base complet de *Coriolis* énumère et décrit les armes communes du Troisième Horizon.

Le **Bonus** indique le modificateur de Bonus d'Équipement obtenu à votre jet d'attaque (c'est-à-dire le nombre de dés à lancer). Il peut être positif ou négatif.

L'**Initiative** sur une arme modifie votre score d'initiative, à la condition bien sûr de vous en servir pour attaquer pendant le tour. Si vous appliquez le modificateur d'initiative de l'arme à votre score d'initiative, vous devez effectuer une attaque avec elle pendant le tour. Les autres actions incluant l'arme d'une manière ou d'une autre ne comptent pas : pour obtenir le modificateur d'initiative de l'arme, vous devez l'utiliser en portant une offensive, ou vous perdrez tous vos PA pour le tour.

Les **Dégâts** déterminent le nombre de points de dégâts infligés à votre adversaire si votre attaque fait mouche. Des six supplémentaires sur votre jet d'attaque peuvent augmenter les dégâts qu'il subit.

Le **Crit** vous indique le nombre de six supplémentaires au-delà du premier vous devez obtenir sur votre jet pour infliger une blessure critique à votre adversaire (page 38).

La **Portée** est la portée maximale à laquelle l'arme peut être utilisée efficacement.

Les armes **Légères** ne nécessitent qu'un demi-emplacement dans la liste d'équipement sur votre feuille de personnage.

Les armes **Lourdes** nécessitent deux emplacements dans votre liste d'équipement.

Les armes **Automatiques** peuvent tirer en mode entièrement automatique.

Spécial indique des caractéristiques et des modifications spécifiques, que l'on peut retrouver sur certaines armes.

STRESS

Vous commencez le jeu avec une réserve de Points d'Esprit (PE) équivalente à la somme de vos niveaux d'Astuce et d'Empathie. Quand, au cours d'un combat, vous subissez une attaque ou si quelqu'un tente de faire usage de **MANIPULATION** sur vous, la tension nerveuse que cela induit peut provoquer du stress (ce qui diminue votre nombre de PE). Un contact avec l'Ombre entre les Étoiles peut causer les mêmes effets.

* DÉFAILLANCE

Si un événement vous fait tomber à zéro Point d'Esprit, vous souffrez d'une défaillance et tombez sous le poids de la peur ou de l'anxiété. Vous serez capable d'obéir à des ordres simples, mais, en revanche, vous ne pourrez tenter aucune action nécessitant un jet de dés. Après 1D6 heures, vous retrouvez un semblant de contrôle et restaurez 1 PE. Après cela, vous pouvez commencer à récupérer le reste de vos PE normalement.

Compétences : vous pouvez utiliser **COMMANDEMENT** ou **MÉDIRURGIE** pour traiter une victime de défaillance. Si vous réussissez votre test, la personne que vous tentez de calmer retrouve un montant de PE égal au nombre de six obtenus sur votre jet. Chacune des tentatives compte comme une *action lente*, et chaque personne ne peut essayer qu'une seule fois.

* RÉTABLISSEMENT

Vous récupérez automatiquement 1 PE par heure de repos. Cependant, après avoir subi une défaillance (zéro PE), vous courez le risque du traumatisme permanent. Lancez un dé. Si le résultat est de 1, votre total maximum de Points d'Esprit se voit de manière permanente réduit de 1. En tombant définitivement à zéro PE, vous devenez fou furieux... Il est temps de créer un nouveau PJ.

DÉGÂTS

Vous risquez une blessure au combat. Nous avons englobé sous la catégorie « Dégâts » toutes sortes de possibilités, allant de l'épuisement aux coupures profondes et aux fractures. Votre nombre de Points de Vie (PV) détermine la gravité des dégâts que vous pouvez encaisser.

Points de Vie de départ : vous commencez le jeu avec un nombre de PV équivalent à la somme de vos niveaux de Vigueur et d'Agilité. Certains dons peuvent modifier le total de PV.

* ARMURE

Il est possible de porter une armure afin de se protéger contre les dangers physiques. Le Score d'Armure représente l'efficacité d'un élément de protection. Vous ne pouvez porter qu'une seule armure à la fois.

Quand vous subissez les dégâts d'une attaque, lancez un nombre de dés égal à votre Score d'Armure. Chaque six obtenu réduit les dégâts de 1. Le test d'armure est une *action libre*. Si les dégâts de l'attaque sont réduits à 0, vous échappez à toute blessure critique.

* COUVERTURE

Au cours d'un échange de coups de feu, le fait de se placer à couvert derrière un abri peut vous sauver la vie. Choisissez un rempart solide, tel un encadrement de porte en métal

ou un mur de briques. Se mettre à couvert est une *action rapide*, distincte du mouvement nécessaire pour atteindre la position de repli. Les couvertures disposent également d'un Score d'Armure et fonctionnent de la même façon qu'une armure (voir ci-dessus), mais seulement pour les attaques à distance. Vous pouvez combiner couverture et armure en additionnant simplement leurs dés respectifs.

Support de tir : une fois réfugié derrière une protection, il est possible de prendre appui sur elle pour faire feu. Cela vous octroie un modificateur de +1, sauf pour les tirs rapides.

✱ INCAPACITÉ

Une fois atteint zéro Point de Vie, vous êtes « incapacité » : c'est-à-dire inconscient ou paralysé par la douleur, et en aucun cas apte à vous battre. Il est alors inenvisageable d'effectuer une action et un quelconque test de compétence. Les options deviennent très limitées, entre se tordre de douleur et demander de l'aide (cf. « appel à l'aide », qui est une *action libre*). Les attaques normales qui devraient vous faire descendre en dessous de zéro PV n'ont aucun effet, mais il est toujours possible de subir des blessures critiques supplémentaires.

✱ SE RELEVER

Se retrouver incapacité n'est pas fatal : seules les blessures critiques peuvent réellement tuer. Il existe deux manières de se relever après avoir été incapacité.

Premiers soins : un personnage peut contribuer à votre rétablissement en administrant les premiers soins. C'est une *action lente* impliquant pour le joueur qui l'effectue un test de **MÉDIRURGIE**. L'équipement médical à disposition détermine les modificateurs appliqués aux dés lancés par le joueur (voir ci-dessous). Sans équipement médical, il peut tout de même essayer le test, mais il lui faudra au minimum improviser l'intervention. Si le jet est réussi (c'est-à-dire si le joueur obtient au moins un six), vous êtes immédiatement sur pied après avoir récupéré un nombre de PV égal au nombre de six obtenus sur le test de **MÉDIRURGIE**. Administrer les premiers secours sur un sujet qui n'est pas incapacité n'entraîne pas d'effet, aucun PV n'est restauré.

Persévérance : une fois incapacité, et sans personne aux alentours pour administrer les premiers soins, la victime récupère automatiquement 1 PV après 1D6 heures, avant de pouvoir se relever seule.

✱ RÉTABLISSEMENT

Après un état d'incapacité, vous récupérez 1 HP par heure en attendant d'être pleinement guéri. Les blessures critiques peuvent cependant continuer à se faire ressentir, même si vos PV sont totalement restaurés.

NOTEZ LES DÉGÂTS SUBIS

Lorsque votre PJ subit des dommages, cochez le nombre de cases correspondant à côté de la section Points de Vie sur la feuille de personnage.



Exemple

Un mercenaire tire sur Sabah avec une carabine Vulcain (Dégâts de 3). Le mercenaire obtient trois six sur son jet, et les utilise tous pour maximiser les dégâts infligés. Heureusement, Sabah porte une combinaison blindée (Score d'Armure de 3). Elle lance 3 dés et obtient deux six, ce qui lui permet d'annuler 2 points de dégâts de l'attaque.



TABEAU 3.4 COUVERTURES COURANTES

COUVERTURE	SCORE D'ARMURE
Canapé	2
Table	3
Porte	4
Cloison	5
Mur extérieur	6
Mur de briques	7
Tranchée	8



Exemple

Sabah se faufile le long d'un couloir dans un vaisseau spatial, quand soudainement un corsaire lui tire dessus. Le premier coup manque sa cible, et Sabah se place à couvert derrière un coin dans le couloir (*action rapide*) pour riposter. Au tour suivant, le corsaire tire de nouveau, et touche Sabah avec deux six. Dans la mesure où Sabah se trouve à couvert derrière le coin (considéré ici comme une cloison), elle obtient 8 dés sur son test d'armure (5 pour la cloison et 3 grâce à sa combinaison blindée).





BLESSURES CRITIQUES

La fatigue, les ecchymoses ou les coupures mineures font partie des dégâts normaux car, bien que douloureux, ces maux restent facilement supportables. En revanche, les blessures critiques représentent une catégorie bien plus dangereuse de dommages, du genre de ceux à entraîner une mutilation, ou la mort.

Pour attaquer un ennemi, au corps-à-corps ou à distance, vous pouvez dépenser les *six* supplémentaires obtenus sur votre jet, au-delà du premier, afin d'infliger des blessures critiques. Selon l'arme utilisée, le nombre de *six* nécessaires varie : il correspond à la valeur de Crit de votre arme.

Lorsque vous infligez une blessure critique à un opposant, lancez 1D66 sur le Tableau 3.6 pour savoir quel type de lésion il subit. Il est important de noter qu'une blessure critique n'handicape pas nécessairement la cible.

✱ GRAVITÉ

Si vous obtenez plus de *six* que demandés pour infliger une blessure critique, ils peuvent être utilisés pour accentuer sa gravité. Pour chacun de ces *six* supplémentaires, relancez une fois le D66 de critique mais avant cela, commencez par

déterminer le nombre de *six* à dépenser. Il est possible de revenir au résultat précédent si vous relancez.

Gardez à l'esprit que les dons Bourreau et Neuf Vies influencent également le test de critique.

✱ EFFETS DES BLESSURES CRITIQUES

La plupart des blessures critiques ont deux effets : l'un immédiat (comme entraîner votre chute ou vous étourdir), et l'autre sur le long terme (provoquant généralement des modificateurs négatifs à l'une ou plusieurs de vos compétences).

Étourdi : l'effet « étourdi pour un tour » signifie que vous perdez tous vos PA restants pour le tour en cours (s'il vous en reste), ou pour le tour suivant (si vous n'en aviez plus aucun à ce tour-ci).

Modificateur de compétence : le modificateur décrit continue de s'appliquer jusqu'à ce que la blessure critique soit complètement guérie (voir ci-dessous).

✱ MORT

Si vous subissez une blessure critique décrite comme fatale dans le tableau 3.6, on doit vous administrer les premiers soins au plus vite, ou bien vous mourrez quand le temps indiqué sera

TABEAU 3.5 ÉQUIPEMENT MÉDICAL

Il existe toutes sortes d'équipements médicaux dans le Troisième Horizon. Les bonus de compétence ci-dessous ne sont pas cumulables.

ÉQUIPEMENT	BONUS	COMMENTAIRE
Improvisé	-1	Aucun effet sur les blessures critiques ou les radiations
Sacoche de médecin	0	Aucun effet sur les radiations
Dose-M	+1	
Injecteur-M à pression	+1	Requiert une arme à feu Vulcain, Courte Portée
Médikit	+2	
Labo médical	+3	Module de vaisseau
Dose-T	+2	
Kit d'urgence	+3	
Labo de trauma	+ 4 / + 5*	Module de vaisseau
Dose-C	+1	
Dose-P	+ 2 / + 3*	Restaure automatiquement 2 PV sur un test réussi de Médirurgie
Araignée Docteur	-	Possède une Astuce de 5 et un niveau de Médirurgie de 3
Scarabée Guérisseur	-	Restaure automatiquement 2 PV

* Lors du traitement d'une blessure critique

écoulé. Donner les premiers soins compte comme une *action lente* et demande de réussir un test de **MÉDIRURGIE**, qui peut être modifié par l'équipement médical disponible (Tableau 3.5).

Il est à noter que certaines blessures critiques sont si graves qu'un modificateur négatif est appliqué au test de **MÉDIRURGIE**. Tant que l'on n'est pas incapacité (voir ci-dessus), il est possible d'essayer de s'administrer les premiers soins soi-même, mais en subissant un modificateur de -2 au jet. Chaque personne essayant de vous traiter ne peut essayer qu'une seule fois (pour obtenir une seconde chance, vous aurez besoin d'un meilleur équipement médical).

Incapacité : si vous êtes incapacité tout en ayant subi une blessure critique fatale, deux jets de **MÉDIRURGIE** distincts sont nécessaires : un premier pour vous remettre sur pied, et un second pour vous sauver la vie. Vous pouvez faire les tests dans l'ordre souhaité.

Mort instantanée : on trouve dans le tableau deux blessures critiques (numéros 65 et 66) qui ont pour effet de vous tuer, purement et simplement. Si le résultat de votre jet correspond à l'une de ces deux blessures, la Dame des Larmes vient vous emporter. Il est alors temps de créer un nouveau PJ !

* GUÉRISON

Chaque blessure critique précise son temps de guérison en jours (habituellement déterminés par un jet et un certain nombre de D6). Si on vous administre un traitement médical pendant votre temps de convalescence, le soigneur doit faire un test de **MÉDIRURGIE** qui peut être modifié par l'équipement médical disponible sur l'instant (voir ci-dessus). Si le jet est réussi (c'est-à-dire si le résultat obtenu contient au moins un six), le temps de récupération restant est réduit de moitié. Les tests de **MÉDIRURGIE** antérieurs pour vous stabiliser en cas de blessure mortelle ou pour vous remettre sur pied après avoir été incapacité ne comptent pas. Un nouveau jet est nécessaire pour raccourcir le temps de rétablissement.

DÉGÂTS ATYPIQUES

Il existe de nombreuses manières de se blesser dans le Troisième Horizon, et toutes ne sont pas nécessairement liées à une attaque directe. Quelques exemples de « dégâts atypiques » sont décrits ci-dessous. En règle générale, les dégâts atypiques sont déterminés par un jet de dés, et chaque six obtenu signifie que vous encaissez 1 point de dommages.

TABLEAU 3.6 BLESSURES CRITIQUES

D66	BLESSURE	FATALE	LIMITE D'INTERVENTION	EFFET	TEMPS DE GUÉRISON
11	Souffle coupé	Non	-	Étourdi pendant un tour.	-
12	Désorienté	Non	-	Étourdi pendant un tour.	-
13	Foulure du Poignet	Non	-	Objet en main lâché, puis -1 à TIR et MÊLÉE.	1D6
14	Foulure de la Cheville	Non	-	Chute au sol, puis -1 à DEXTÉRITÉ et INFILTRATION.	1D6
15	Commotion cérébrale	Non	-	Étourdi pendant un tour, puis -1 sur toutes les compétences avancées.	1D6
16	Contusion à la jambe	Non	-	Chute au sol, puis -1 à DEXTÉRITÉ et INFILTRATION.	2D6
21	Fracture du nez	Non	-	Étourdi pendant un tour, puis -2 à MANIPULATION.	1D6
22	Fracture des doigts	Non	-	Objet en main lâché, puis -2 à TIR et MÊLÉE.	2D6
23	Fracture des orteils	Non	-	Étourdi pendant un tour, puis -2 à DEXTÉRITÉ et INFILTRATION.	2D6
24	Dents cassées	Non	-	Étourdi pendant un tour, puis -2 à MANIPULATION.	2D6
25	Coup dans les parties	Non	-	Étourdi pendant deux tours, puis 1 point de dégât par test de FORCE, DEXTÉRITÉ et MÊLÉE.	2D6
26	Luxation de l'épaule	Non	-	Étourdi pendant un tour, puis -3 à FORCE et MÊLÉE.	1D6
31	Fractures des côtes	Non	-	Étourdi pendant un tour, puis -2 à DEXTÉRITÉ et MÊLÉE.	2D6
32	Fracture du bras	Non	-	Étourdi pendant un tour, puis -3 à TIR et MÊLÉE.	3D6
33	Fracture de la jambe	Non	-	Chute au sol, puis vitesse de déplacement réduite de moitié, et -2 à DEXTÉRITÉ et INFILTRATION.	3D6
34	Oreille	Non	-	Étourdi pendant un tour, puis -2 à OBSERVATION. Vilaine cicatrice déchiquetée permanente.	3D6
35	Œil arraché	Non	-	Étourdi pendant un tour, puis -2 à TIR et OBSERVATION.	3D6
36	Perforation du poumon	Oui	1D6 jours	Étourdi pendant un tour, puis -3 à DEXTÉRITÉ.	2D6
41	Lacération d'un rein	Oui	1D6 jours	Étourdi pendant deux tours, puis 1 point de dégâts par test de FORCE, DEXTÉRITÉ, ou MÊLÉE.	3D6
42	Pied écrasé	Oui	1D6 jours	Trébuché, puis vitesse de déplacement réduite de moitié, et -3 à DEXTÉRITÉ et INFILTRATION.	4D6
43	Coude écrasé	Oui	1D6 jours	Étourdi pendant un tour, puis -2 à FORCE et MÊLÉE. Utilisation d'armes à deux mains impossible.	4D6
44	Genou écrasé	Oui	1D6 heures	Étourdi pendant un tour, trébuché, puis vitesse de déplacement divisée par deux, et -3 à DEXTÉRITÉ et INFILTRATION.	4D6
45	Visage écrasé	Oui	1D6 heures	Inconscient pendant 1D6 heures, puis -2 à MANIPULATION.	4D6
46	Perforation intestinale	Oui	1D6 heures	Étourdi pendant un tour, puis 1 point de dégâts par heure jusqu'à l'administration des premiers soins.	2D6
51	Fracture de la colonne vertébrale	Oui	1D6 heures	Inconscient pendant D6 heures, puis paralysie des membres inférieurs. À moins d'une aide médicale pendant le temps de convalescence, la paralysie devient permanente.	4D6
52	Fracture des cervicales	Oui	1D6 heures	Inconscient pendant 1D6 heures, puis paralysie de la tête aux pieds. À moins d'une aide médicale pendant le temps de convalescence, la paralysie devient permanente.	4D6
53	Hémorragie intestinale	Oui	1D6 minutes	1 point de dégâts par tour jusqu'à l'administration des premiers soins.	1D6
54	Hémorragie interne	Oui, -1	1D6 minutes	Inconscient pendant 1D6 heures, puis 1 point de dégâts par test de FORCE, DEXTÉRITÉ, ou MÊLÉE.	2D6
55	Artère sectionnée (bras)	Oui, -1	1D6 minutes	Inconscient pendant 1D6 heures, puis -1 à DEXTÉRITÉ.	1D6
56	Artère sectionnée (jambe)	Oui, -1	1D6 minutes	Inconscient pendant 1D6 heures, puis -2 à DEXTÉRITÉ.	1D6

TABLEAU 3.6 BLESSURES CRITIQUES

D66	BLESSURE	FATALE	LIMITE D'INTERVENTION	EFFET	TEMPS DE GUÉRISON
61	Bras détruit	Oui, -1	1D6 minutes	Inconscient pendant 1D6 heures, puis -2 à DEXTÉRITÉ. Le bras est définitivement perdu. Utilisation d'armes à deux mains impossible.	3D6
62	Jambe détruite	Oui, -1	1D6 minutes	Inconscient pendant 1D6 heures, puis -2 à DEXTÉRITÉ. La jambe est définitivement perdue. Vitesse de déplacement réduite de moitié.	3D6
63	Jugulaire sectionnée	Oui, -1	1D6 minutes	Inconscient pendant 1D6 heures, puis -1 à DEXTÉRITÉ.	1D6
64	Aorte sectionnée	Oui, -1	1D6 minutes	Inconscient pendant 1D6 heures, puis -2 à DEXTÉRITÉ.	2D6
65	Perforation du cœur	Oui	-	Votre cœur bat une dernière fois. Créez un nouveau PJ.	-
66	Crâne fracassé	Oui	-	Vous êtes tué instantanément. Votre aventure se termine ici. Créez un nouveau PJ.	-
-	Dégâts atypiques	Oui	1D6 jours	Inconscient jusqu'à la mort, ou jusqu'à l'administration des premiers soins.	-

Dégâts atypiques : les dégâts atypiques possèdent généralement un score de Dégâts de 1 (le premier six obtenu cause 1 point de dommages), mais dans certains cas, ce score peut être de 2 ou plus.

Blessures critiques : les dégâts atypiques peuvent entraîner également des blessures critiques, mais seulement si l'attaque vous laisse incapacité. Si vous tombez à zéro PV et qu'il reste encore des six supplémentaires encore inutilisés, vérifiez le Niveau de Critique des dégâts atypiques en question (ci-dessous). S'il reste suffisamment de six, vous subissez une blessure critique. Une blessure critique infligée par des dégâts atypiques ne se tire généralement pas sur le Tableau 3.6, comme les blessures critiques normales. Utilisez plutôt la ligne spécifique aux dégâts atypiques qui se trouve tout en bas du Tableau 3.6. Ne lancez aucun dé.

CHUTE

Une chute de trois mètres ou plus se terminant sur une surface dure génère un jet d'attaque de dégâts atypiques. Le MJ lance un nombre de dés égal à la distance de la chute -2. Il est possible de faire un test d'armure. Le Niveau de Critique d'une chute est de 3.

NOYADE

Nager à la surface fonctionne comme un mouvement sur la terre ferme, mais votre Vitesse de Déplacement est réduite de moitié. Si, toutefois, vous êtes sous la surface de l'eau (par choix ou non), vous êtes « attaqué » une fois par tour. Lorsque c'est à vous d'agir dans l'ordre d'initiative, le MJ fait le test d'attaque avant que vous ne puissiez faire quoi que ce soit. Il lance une quantité de dés égale au double du nombre de tours que vous avez passés sous l'eau : deux dés pour le premier tour, quatre pour le second, et ainsi de suite. Dès que vous remontez à la surface pour respirer, les attaques cessent. L'armure n'a aucun effet. Vous allez continuer à subir ces attaques même après avoir été incapacité, ce qui tôt ou tard entraînera une blessure critique. Le Niveau de Critique d'une noyade est de 2.

FEU

Si vous êtes à l'intérieur ou à Bout Portant d'un grand feu, vous subissez des jets d'attaque une fois par tour. Lorsque c'est à vous d'agir dans l'ordre d'initiative, le MJ fait le test d'attaque avant que vous ne puissiez faire quoi que ce soit. La taille du feu détermine le nombre de dés à lancer, et c'est à la

PNJ INCAPACITÉS

Les PNJ peuvent se retrouver incapacités, tout comme les PJ. Un PNJ peut administrer les premiers soins à un PJ, et vice versa. Lorsque les PNJ se traitent les uns les autres, aucun jet de dés n'est nécessaire : le MJ peut décider du résultat.

Exemple

Sabah a subi la blessure critique « Perforation du poumon » et a été ramenée au laboratoire médical du groupe, à bord de leur navire. Le médururgien Vassili (Astuce 4, Médirurgie 2) parvient d'abord à stabiliser ses blessures. Puis il lance à nouveau les dés pour raccourcir le temps de guérison de Sabah. Il bénéficie d'un modificateur de +3 pour le laboratoire médical, lance ses neuf dés, et réussit. Le temps de récupération suite à la perforation du poumon initialement de 2D6 jours, est réduit de moitié.

discretion du MJ. Le nombre de dés est ensuite augmenté de un par tour. Dès que le feu vous inflige 1 ou plusieurs points de dégâts, vos vêtements s'enflamment, et vous continuerez à subir les jets d'attaque même si vous parvenez à vous extraire du brasier. Etouffer les flammes sur des vêtements demande un test de **DEXTERITE** réussi (vous pouvez tenter ce jet vous-même, ou bien quelqu'un d'autre se trouvant à Bout Portant). Il est possible de faire un test d'armure. Vous allez continuer à subir ces attaques de feu même après avoir été incapacité, ce qui tôt ou tard entraînera une blessure critique. Le Niveau de Critique d'un feu est de 2.

EXPLOSIONS

La force d'une explosion est mesurée par sa Puissance de Déflagration. Lorsqu'un explosif se déclenche, le MJ lance une attaque avec un nombre de dés égal à la Puissance de Déflagration une fois par personne se trouvant à Bout Portant de l'explosion. Il est possible de faire un test d'armure. Le Niveau de Critique des explosions normales est de 2 (mais voir Eclat d'obus ci-dessous). Les blessures critiques causées par des explosions se tirent sur le Tableau 3.6, comme des blessures critiques standard.

Rayon de déflagration : des explosifs puissants, avec une Puissance de Déflagration de 7 ou plus, peuvent blesser des personnes même si elles ne se trouvent pas à Bout Portant de l'explosion. A Courte Portée, la Puissance de Déflagration est réduite de 6. Par souci de simplification, si de nombreuses victimes se situent à Courte Portée de l'explosion, le MJ a la possibilité de ne lancer qu'un seul test d'attaque qui s'appliquera à tout le monde.

Shrapnel : le Niveau de Critique des explosions normales est de 2, mais les bombes contenant des éclats tels que des clous ou des roulements à billes, ainsi que certains types de grenades, sont encore plus mortelles. Les explosifs qui projettent du shrapnel ont un Dégât de 2 et un Niveau de Critique de 1.

FAIM ET SOIF

Coriolis n'est pas essentiellement un jeu de survie, mais à certains moments vous pouvez très bien vous retrouver à cours de nourriture ou d'eau. Le MJ décide de ces instants.

Soif : si vous manquez d'eau, vous êtes déshydraté. Vous subissez alors automatiquement 1 point de dégâts par 12 heures (aucun jet d'attaque n'est nécessaire). Une fois déshydraté, vous ne pouvez soigner aucun dommage ni blessure critique. Si vous devenez incapacité par la soif, vous recevez immédiatement une blessure critique.

Faim : si vous manquez de nourriture, vous mourrez de faim. Vous subissez automatiquement 1 point de dégâts toutes les 48 heures. Pour tous les autres aspects, voir Soif, ci-dessus.

FROID

Si vous vous trouvez dans un environnement froid sans l'équipement nécessaire pour vous maintenir au chaud (le MJ décide), vous subissez des jets d'attaque avec six dés. La fréquence de ces jets d'attaque est à la discrétion du MJ. A une température d'environ zéro degré Celsius, un test par jour devrait être suffisant, mais sur une planète au climat polaire, vous devrez peut-être lancer les dés une fois par heure.

VIDE

L'Ombre entre les Étoiles est un endroit froid et impitoyable. Sans la protection d'une exocoque ou de la carlingue d'un vaisseau, vous ne tiendrez pas longtemps dans le vide obscur. Si votre vaisseau subit une décompression explosive ou si vous êtes expulsé par un sas, votre vie est en danger extrême. L'absence de pression crée des bulles de gaz dans votre sang, ce qui provoque des gonflements dans tout votre corps. Cela se traduit par une douleur dévastatrice, tandis que les rayonnements UV bruts émis par l'étoile la plus proche vous brûlent la peau. Vous ne pouvez pas retenir votre souffle (si vous le faites, vos poumons vont s'affaïsser), en conséquence, après environ dix secondes, le manque d'oxygène vous fera perdre conscience. Après cela, vous êtes peut-être à une minute ou deux de la mort.

Sur le plan des règles, vous devez réussir un test de **FORCE** à chaque tour que vous passez sans protection dans le vide. Le test est une action libre, mais vous devez le faire avant de tenter quoi que ce soit d'autre dans le tour. Le jet n'est sujet à aucun modificateur au premier tour, mais vous subissez un malus de -1 au deuxième tour, puis un de -3 au troisième tour et ainsi de suite. Un échec à votre jet signifie que vous tombez directement à zéro PV et que vous vous retrouvez incapacité. Vous perdez conscience et mourrez après 1D6 minutes, à moins que quelqu'un ne vous sauve avant.

Avant de sombrer dans l'inconscience, vous devrez déployer tous vos efforts pour vous équiper d'une exocoque, si vous pouvez en trouver une à proximité. Pour parvenir à monter dans une exocoque en un seul tour, vous devrez réussir un test de **DEXTÉRITÉ**.

IRRADIATION

L'Ombre entre les Étoiles contient de nombreux endroits où vous serez exposé à des rayonnements durs, lors d'une sortie dans l'espace près d'une étoile mourante, par exemple, ou quand vous essayez de réparer une fuite sur noyau du réacteur de votre vaisseau.

Niveau de rayonnement : lorsque vous êtes exposé à des rayonnements, vous encaissez des Points d'Irradiation (PI) qui s'accumulent dans votre corps. Cochez les cases PI sur votre feuille de personnage. Le Niveau de Rayonnement de la zone détermine la fréquence à laquelle vous subissez des PI.

- ◆ Rayonnement faible : 1 PI par jour
- ◆ Fort rayonnement : 1 PI par heure
- ◆ Rayonnement extrême : 1 PI par minute

Effets : chaque fois que vous subissez un PI, vous devez lancer un nombre de dés égal à votre niveau actuel total de PI accumulés. Pour chaque six obtenus sur le jet, vous encaissez 1 point de dégâts.

Rétablissement : lorsque vous quittez la zone irradiée, vous guérissez à hauteur de un PI par jour.

Irradiation permanente : il y a un risque que votre corps ne puisse pas éliminer l'irradiation. Chaque fois que vous êtes sur le point de guérir un PI, lancez un dé. Si vous obtenez un six, non seulement le PI n'est pas guéri mais en plus il devient permanent. Indiquez-le sur votre feuille de personnage en traçant une ligne entre les cases de Points d'Irradiation. Une irradiation permanente ne pourra jamais être guérie.

VÉHICULES

Le Troisième Horizon abrite de nombreux types de véhicules (certains d'entre eux sont détaillés dans le livre de base complet de *Coriolis*).

Conduire dans des circonstances normales ne nécessite pas de jet de dés, mais des manœuvres plus avancées demandent des tests de **PILOTAGE**. Il est à noter que **PILOTAGE** est une compétence avancée, en conséquence, à moins que vous n'ayez au moins un niveau dans la compétence, vous ne pouvez pas jeter de dés, et échouerez automatiquement votre test. Entrer ou monter dans un véhicule est une action rapide, de même que démarrer un véhicule motorisé.

Bonus d'équipement : il s'agit du modificateur que vous obtenez à vos tests de **PILOTAGE** lorsque vous effectuez des manœuvres difficiles. Les véhicules petits et agiles donnent généralement des bonus plus élevés que les engins plus gros et plus lourds.

Points de vie (PV) : cela correspond aux dommages que le véhicule peut encaisser avant d'être détruit.

Vitesse de déplacement : c'est la vitesse du véhicule, ou la distance en mètres que le véhicule peut parcourir pour chaque action rapide du conducteur.

Carburant : tous les véhicules ont besoin de carburant, qu'il s'agisse de batteries à fusion ou de bahtrol. Le Tableau 3.7 indique quel véhicule a besoin de quel type de carburant.

Passagers : la plupart des véhicules peuvent transporter des passagers. La liste ci-dessous vous indique combien

TABEAU 3.7 VÉHICULES

NOM	BONUS	PV	VITESSE	ARMURE	PASSAGERS	CARBURANT
Appareil-Grav	+1	20	20	3	4	Unité à fusion
Moto Grav	+2	8	30	0	1	Batterie à fusion
Aéroglesseur	0	40	16	8	8	Unité à fusion
Rampant	0	25	10	4	6-8	Unité à fusion/bahtrol
Transport de groupe	0	20	7	2	8	Unité à fusion

de personnes, y compris le conducteur, peuvent tenir dans chaque véhicule.

Armure : la plupart des véhicules sont dotés d'une carrosserie blindée. La liste ci-dessous décrit le Score d'Armure du véhicule et de tous ses passagers.

VÉHICULES EN COMBAT

Le combat dans un véhicule fonctionne de la même manière que le combat à pied, à la différence près que vous utilisez la Vitesse de Déplacement de l'appareil au lieu de la vôtre.

Percuter les ennemis : la plupart des véhicules peuvent être utilisés comme armes, c'est-à-dire que vous pouvez tout simplement vous en servir comme bélier pour percuter vos opposants. L'attaque se produit à Bout Portant. Elle compte comme une attaque au corps-à-corps, mais vous ferez un test de **PILOTAGE** au lieu de **MÊLÉE**. N'oubliez pas dans ces cas-là le Bonus d'Équipement de votre transport. Le score de Dégâts du véhicule dans ce cas est égal à ses PV divisés par cinq, arrondis au supérieur.

DÉGÂTS INFLIGÉS AUX VÉHICULES

Les appareils subissent des dommages, tout comme les gens. Chaque point de dommage infligé abaisse le nombre total de points de vie de la machine de 1. Lorsque les PV de l'engin tombent à zéro, il est détruit. Les véhicules ne subissent pas de blessures critiques. La plupart sont dotés d'armures, qui fonctionnent de la même manière que celles des humains.

Percuter d'autres véhicules : vous pouvez utiliser votre transport pour en éperonner d'autres, tant qu'il dispose d'au moins autant de PV (valeur de départ) que le véhicule de l'ennemi. Lancez les dés d'attaque comme si vous vouliez percuter une personne. Les dégâts de votre attaque sont infligés sur l'appareil ennemi. Ses passagers ne sont blessés que dans le cas où les PV du transport tombent à zéro, auquel cas tous ses occupants subiront les mêmes dommages que lui.

Exemple

Sabah conduit sa moto-grav à travers les bidonvilles du Conglomérat. Elle veut se positionner à Courte Portée d'un mercenaire et l'éperonner. Elle utilise une action rapide pour se placer à Courte Portée (la Vitesse de Mouvement de la moto est de 30 mètres), puis son action normale pour percuter son adversaire. Elle jette 7 dés (Agilité 3, **PILOTAGE** 2, Bonus d'équipement +2). Après une prière rapide aux Icônes, elle obtient finalement deux six. Elle touche le mercenaire, qui subit 3 points de dommages (Dégâts de l'Arme 2 : PV de la moto (8) divisés par 5 et arrondis au supérieur, +1 de dégâts grâce au six supplémentaire).

Exemple

Un homme de main du Syndicat tire un missile contre l'appareil-grav de Sabah. L'attaque atteint son objectif et inflige 4 points de dommages. Sabah fait un test d'armure pour l'appareil-grav (Score d'Armure 3), et obtient un six. L'appareil encaisse 3 points de dégâts.

VÉHICULES DANS LE TROISIÈME HORIZON

Les véhicules terrestres du Troisième Horizon utilisent généralement des roues ou des propulseurs à gravitons. Les modèles fonctionnant sur roues sont communément appelés « rampants », et les modèles équipés de propulseurs à gravitons sont surnommés « gravs ». La plupart des véhicules sont alimentés par des petites unités à fusion qui utilisent de l'eau comme combustible, ou parfois des isotopes plus rares de l'eau. Les véhicules de plus petite taille peuvent fonctionner sur des batteries ou des cellules à fusion. Les véhicules plus anciens et plus primitifs fonctionnent parfois à l'alcool, ou à l'aide de produits pétroliers comme le bahtrol.

