

# Epopia

Systeme Epix V

De Denis Pouchain

*Adaptation de MJ SombreSire*

## Introduction

A l'époque où j'ai commencé à créer les mondes d'Avalonnia puis de Lumaya j'ai, en parallèle, cherché des règles pouvant s'adapter à ces univers en devenir. Cependant, aucune des règles que je connaissais ou que l'on pouvait trouver dans le commerce ne me satisfaisait. Je voulais des règles alliant souplesse et rapidité, c'est à dire légères et digestes, mais possédant également un cadre assez précis pour éviter les débordements. Devant ce manque, j'ai décidé de créer mes propres règles et en voici le résultat. Je les ai nommées Epix avec l'espoir de m'en servir dans des parties "épiques". Petit à petit ce système de jeu est devenu générique et il peut maintenant être utilisé dans tous les types d'univers.

Epix en est maintenant à sa version V et est reconnu par de nombreux joueurs. Certains magazines comme Casus Belli lui ont même consacré un article.

A vous maintenant de l'essayer ...

## Copyright

Epix, toutes ses versions et ses suppléments, sont un même jeu gratuit et libre, créé par Denis Pouchain (denix@multiversalis.com), lui appartenant et distribué tel quel en espérant qu'il réponde à vos attentes. Dans le cas contraire, Epix est le premier jeu à contenu ouvert. En m'inspirant de la Licence Publique Générale du projet GNU (Linux, etc.), je souhaite que chacun puisse apporter sa contribution, l'améliorer, ou encore développer de nouvelles règles.

Epix est donc un système de jeu ouvert et libre dans le sens qu'il est distribuable gratuitement et modifiable à volonté pour que chacun puisse créer ses propres jeux et/ou univers.

Les seules restrictions, parce qu'il y en a forcément, sont les suivantes : Le présent chapitre et les termes du copyright doivent toujours apparaître. Vous ne devez pas omettre de citer ou remercier les personnes ayant déjà participé au projet, vous ayant précédés ou dont vous avez repris tout ou partie des travaux dans le module ou le jeu que vous réalisez. Si vous ne possédez qu'une version papier d'Epix, il est possible de télécharger une version électronique sur le site des éditions Multiversalis (<http://www.multiversalis.com>). La plupart des dessins sont la propriété d'Antoine Ravnich (ptibonome@free.fr) qui me permet aimablement de les utiliser. Les autres, sont la propriété de leurs auteurs et je m'engage à les enlever en cas de litige.

## Remerciements

Je remercie Stevens Gestin pour ses conseils, son aide et sa participation dans le développement d'Epix première version ainsi que ses nombreux dessins qui illustrent les univers d'Avalonnia et de Lumaya. Je tiens également à remercier Rémi Barbarin, Frédéric Bianchi, Alan Le-Ruyet et Bertrand Dubois qui ont relu le système et l'ont critiqué ainsi qu'Antoine Mangin et Laurent Hachet qui l'ont littéralement épluché. Je n'oublie pas non plus tous les internautes abonnés à la liste de diffusion d'Epix et qui me donnent souvent leur avis et grâce à qui Epix a évolué jusqu'à cette version.

Un grand merci également à Antoine Ravnich (<http://ptibonome.free.fr>) qui illustre Epix (la couverture est un de ses chefs d'oeuvre) et dont la plupart des dessins sont la propriété. Pour finir, je remercie Anne Dubois, pour le soutien qu'elle a su me montrer dans les moments de doute et pour ses nombreuses corrections.   Merci à tous

## Systeme de jeu

Dans le système de jeu Epix, le résultat des actions entreprises par les personnages des joueurs, quand elles ne peuvent être résolues par le seul bon sens, est déterminé par le hasard, un jet de dés. A ce jet de dés s'ajoutent les capacités du personnage, ses compétences définies dans le chapitre "Le personnage" et qui lui permettent "d'aider" le destin par ses connaissances et ses capacités.

### Résolution d'une Action

Pour réaliser une action, un personnage va utiliser une compétence. Par exemple la compétence de combat à distance "Arc" pour tirer à l'arc. Une compétence utilise, par définition, une caractéristique. Cette caractéristique est choisie par le maître de jeu en fonction des circonstances dans lesquelles va s'effectuer l'action. Par exemple, pour la compétence Arc, la caractéristique de circonstance pourrait être ACUité si le personnage souhaite être très précis ou FORce si la cible visée est trop lointaine. Une caractéristique, nous le verrons plus loin, est un chiffre compris entre 0 et 5. Ce chiffre est en fait le nombre de dés que devra lancer le joueur. Le joueur lance un nombre de dés à six faces équivalent à la valeur de sa caractéristique. Au résultat obtenu, il ajoute la valeur de la compétence utilisée et applique la difficulté définie par le maître de jeu.

La table de résolution (voir plus loin) permet d'affiner ce résultat et de savoir si l'action tentée a été réussie ou manquée et de quelle manière.

Maintenant que nous connaissons le mécanisme de base, voyons comment se déroule un jet de dés et quels sont les difficultés applicables

### Jet de dés

Les dés utilisés sont des D6, c'est-à-dire des dés classiques à six faces. Le nombre de dés à lancer varie en fonction du niveau du personnage dans l'action tentée. Ce nombre correspond à la valeur de la caractéristique utilisée. Exemple: Lou, la personnage d'Anne décide d'escalader une paroi. La compétence utilisée est donc Escalade. Le maître de jeu estime que la paroi est humide et que l'action nécessite une grande agilité. La caractéristique utilisée est donc DEXtérité. Lou possède 2 en DEXtérité et +5 en escalade. Le nombre de dés à lancer est donc 2. Elle obtient 5. Le résultat de cette action est donc 10 (5+5). Pour savoir si c'est suffisant pour réussir l'escalade de la paroi, il faut confronter ce résultat à la difficulté.

## Table de résolutions et difficulté

Nous venons de voir comment s'effectue un jet de dés. Reste à savoir si le résultat obtenu est suffisant pour réussir l'action entreprise. Toutes les actions ne sont pas de difficulté égale. Pour cela nous introduisons la notion de difficulté. Les différents niveaux de difficultés sont les suivants.

Niveau de Difficulté
Très facile
Facile
Peu facile
Normal
Peu difficile
Difficile
Très difficile
Surhumain
Divin

Le maître de jeu choisit le niveau de difficulté le plus approprié aux circonstances de l'action tentée par le personnage du joueur.

La table de résolution permet ensuite de confronter le résultat du jet de dés avec la difficulté et de savoir s'il y a réussite ou non. Cette table est la suivante :

	0 à 5	6 à 10	11 à 15	16 à 20	21 à 25	26 à 30	31 à 35	36 à 40	41 et +
Très Facile	++	++	+++	+++	+++	++++	++++	++++	++++
Facile	++	++	++	+++	+++	+++	++++	++++	++++
Peu facile	+	+	+	++	++	+++	+++	++++	++++
Normale		+	+	+	++	++	+++	+++	++++
Peu difficile	-			+	+	++	++	+++	+++
Difficile	--	-	-			+	+	++	+++
Très difficile	---	--	--	-	-			+	++
Surhumain	----	---	---	--	--	-	-		+
Divin	----	----	----	---	---	--	--	-	

De manière générale si un joueur a obtenu un ou plusieurs +, l'action est réussie. S'il a obtenu un ou plusieurs -, l'action a échoué. De plus, on peut savoir dans quelles circonstances s'est déroulée l'action. Pour cela, il faut se référer au tableau suivant :

Résultat	Description
++++	L'action est réussie de manière spectaculaire. Le personnage gagne un point d'expérience.
+++	L'action est parfaitement réussie et peut même retourner une situation à l'avantage du personnage.
++	L'action est bien réussie, le résultat obtenu est d'une grande qualité.
+	L'action est moyennement réussie. Le résultat obtenu est le résultat recherché, sans plus.
	L'action est réussie d'extrême justesse et peut mettre le personnage dans une fâcheuse position selon l'action tentée.
-	L'action est manquée mais pas de manière désastreuse.
--	L'action est manquée de manière désastreuse et irrécupérable.
---	L'action est manquée et peut même mettre le personnage en fâcheuse position.
----	L'action est manquée de manière spectaculaire. Le personnage perd un point d'expérience.

Exemple:

Anne a obtenu un 10 pour l'escalade de son personnage. De "Très facile" à "Peu difficile", l'action sera donc réussie et de "Difficile" à "Divin", elle échouera.

### Actions opposés

Dans certains cas de figure, deux actions peuvent s'opposer. Par exemple, quand un personnage veut se mesurer à un autre pour une même action (sport, combat, etc.). Les deux joueurs font leur jet de dés en appliquant la difficulté relative à leur action et comparent les résultats. Celui qui l'emporte est celui qui a le plus de + ou le moins de -. Dans le cas d'une égalité, le vainqueur est celui qui possède le score le plus élevé dans la compétence utilisée.

### Actions critique

Il arrive qu'un personnage réussisse ou rate son action de manière critique. Nous avons vu qu'il fallait lancer un certain nombre de dés. Deux cas exceptionnels peuvent alors se présenter :

-Le jet de dés ne donne que des 6. L'action est automatiquement réussie quelle que soit la difficulté ! De plus, le personnage bénéficie d'expérience (voir le chapitre "Evolution du personnage").

-Le jet de dés ne donne que des 1. L'action échoue automatiquement quelle que soit la difficulté.

## Le Personnage

### Création

La première étape pour un nouveau joueur qui rejoint le groupe de jeu est la création de son personnage. Le joueur doit l'imaginer et essayer de le définir avec l'aide du maître de jeu. A partir de là, il pourra déterminer quels sont les caractéristiques, qualités, défauts et compétences qu'il doit développer, mais aussi à quelle race appartient son personnage. Afin de simplifier la création, le tableau ci-dessous en définit les étapes.

Etape	Actions de création
1	Discuter avec le maître de jeu afin de mieux appréhender l'univers de jeu et de se faire une première idée du personnage
2	Choisir une race et modifier le personnage en fonction des modificateurs de race
3	Augmenter les caractéristiques
4	Choisir des qualités et/ou des défauts (cette étape est facultative)
5	Affecter les compétences initiales
6	Augmenter les compétences
7	Calculer le score de Vitalité

### Points de création

Lors de la création du personnage tout s'achète. Que ce soit l'acquisition d'une qualité ou l'augmentation d'une compétence, tout s'obtient en dépensant des points de création. Seules les caractéristiques ne s'achètent pas. Pour créer son personnage, un joueur dispose d'une somme de 100 points. Si, à la fin de la création, il reste des points (dans la limite de 20), ils sont conservés et deviennent des points d'expérience.



## Caractéristiques

Définition : Les caractéristiques sont les capacités tant physiques qu'intellectuelles d'un personnage. Celles-ci ne représentent ni le savoir, ni la compétence, juste la capacité à acquérir et utiliser une connaissance ou un savoir-faire. Dans le système Epix, les caractéristiques sont chiffrées afin de pouvoir simuler les capacités exactes d'un personnage. On appelle ce chiffre le score de caractéristique (Sca). Il est compris entre 1 et 5. Ce chiffre est également le nombre de D6 à lancer pour utiliser cette caractéristique. Le tableau qui suit donne une idée de la valeur du personnage dans une caractéristique en fonction de son score.

Sca	Valeur
0	Faible
1	Moyen
2	Fort
3	Très Fort
4	Excellent
5	Surhumain

Le Sca de base des personnages diffère selon la Race qu'il a choisie.

## Achat

Avant d'augmenter une caractéristique, le joueur doit prendre les valeurs de base de la race de son personnage. En effet, certaines races (voir le chapitre "Races") donnent déjà un niveau minimum dans les caractéristiques. Une fois ceci fait, le joueur a le droit :

- D'augmenter d'un point quatre de ses caractéristiques,
- De transférer un point d'une caractéristique à une autre et cela deux fois.

Le joueur aura la possibilité durant le jeu d'augmenter de nouveau ses caractéristiques (voir le chapitre "Evolution du personnage").

## Liste

Force (FOR)

C'est la puissance physique d'un individu, sa force brute, sa capacité musculaire.

Endurance (END)

C'est la capacité d'un individu à résister à la maladie, aux chocs ou encore à la fatigue.

Dextérité (DEX)

La dextérité représente la précision d'un personnage, sa coordination, ses réflexes, son équilibre et sa souplesse.

Acuité (ACU)

C'est la capacité de percevoir le monde par des moyens naturels, les cinq sens.

Intellect (INT)

C'est l'intelligence, la mémoire, la logique, la capacité de réflexion.

Charisme (CHA)

C'est l'aptitude qu'a un personnage à se faire entendre et respecter des autres.

Psyché (PSY)

C'est la zone obscure de l'esprit, là où la frontière entre le conscient et l'inconscient est indiscernable. C'est l'aura, la force intérieure, la volonté qui permet à certains d'utiliser des pouvoirs.

Volonté(VOL)

C'est la capacité que le personnage a à avoir foi en certaines choses, comme une religion, et sa résistance morale.

## Qualités/Défauts

Définition : A l'opposé des caractéristiques, les qualités/défauts sont des capacités hors du commun, inné et non développable.

Ces qualités/défauts sont en fait des aptitudes qui agissent tout le temps.

## Achat

Le joueur peut, avec ses pC, acheter des qualités ou des défauts et en doter son personnage. Acheter une qualité revient à dépenser des pC alors qu'acheter un défaut revient à en obtenir un peu plus. Cette étape est facultative, un personnage peut ne pas avoir de qualités/défauts. Mais si le joueur décide d'en prendre, il sera limité à un maximum de quatre qualités ou défauts.

Toutes les combinaisons de qualités ou de défauts sont permises. Les coûts des qualités/défauts sont définis dans les listes qui suivent.

### Liste des qualités

Acuité auditive

Coût : 30

Cette qualité permet d'entendre mieux et de pouvoir discerner des sons lointains ou presque inaudibles.

+3 aux jets basés sur l'ouïe.

Acuité olfactive

Coût : 30

Cette qualité permet de discerner les composantes et la direction d'une odeur avec précision.

+3 aux jets basés sur l'odorat.

Acuité gustative

Coût : 30

Cette qualité permet de discerner les plus fines nuances de goût dans un met, une substance ou une matière.

+3 aux jets basés sur le goût.

Acuité sensitive

Coût : 30

Cette qualité permet de discerner les plus fines variations sur une surface.

+3 aux jets basés sur le toucher.

Acuité visuelle

Coût : 30

Cette qualité permet de voir loin et nettement ou de près de manière précise.

+3 aux jets basés sur la vue.

Ambidextrie

Coût : 40

Cette qualité permet d'utiliser indifféremment l'une ou l'autre main et ce, de manière précise.

Pas de malus de main non directrice.

Beauté

Coût : 30

Le personnage est naturellement beau.

+3 aux jets de CHARISME basés sur la beauté.

Chance

Coût : 30

Pour chaque aventure, le joueur pourra, lors d'une action, lancer trois fois les dés et choisir le score qui lui convient.

Empathie avec les animaux

Coût : 40

Cette qualité, proche d'une certaine forme de Magie permet de lire ou d'influencer l'esprit d'un animal. Il n'y a pas de "discussion", juste un échange d'images et d'impressions. L'animal doit cependant posséder une certaine forme d'intelligence

.

Guérison accrue

Coût : 40

Le personnage possède un solide système immunitaire qui lui permet de guérir ses blessures deux fois plus rapidement que les autres représentants de sa race.

Magicien

Coût : 30

Le personnage peut faire de la magie.

Bien qu'elle ne coûte pas très cher, cette qualité ne devrait être prise que par les joueurs désirant incarner un magicien.

Magie Puissante

Coût : 40

La magie coule dans votre sang et irrigue la moindre partie de votre corps.

Un nombre de fois par aventure égal à votre Niveau x 2, le personnage réussit automatiquement un jet en PSY pour faire de la magie. Il perd 5 point de vitalités une fois cette capacité utilisée.

#### Mémoire Phénoménale

Coût : 40

Le personnage a une mémoire d'éléphant. Il se souvient de tout ce qu'il a lu, vu, combattu, et avec précision s'il-vous-plaît !  
+3 aux jets de mémoire.

#### Réflexes

Coût : 40

Cette qualité confère un système nerveux surdéveloppé permettant de réagir avec une extrême rapidité.  
+3 aux jets de Réflexes.

#### Repos accru

Coût : 40

Le personnage possède un solide système nerveux qui lui permet de bénéficier d'un temps de repos deux fois moindre que les autres représentants de sa race.

#### Résistance à la maladie

Coût : 40

Permet de résister efficacement aux maladies les plus courantes et de bénéficier d'une difficulté "Normal" pour des maladies moins ordinaires.

#### Résistance aux dégâts

Coût : 40

Le personnage résiste naturellement aux coups.

-1 aux dégâts subis.

#### Sixième sens

Coût : 50

Cette qualité permet d'avoir des intuitions prévenant le personnage d'un danger imminent (Tir d'un archer embusqué, présence d'un serpent dans la botte).

Un nombre de fois par aventure égale à son Niveau x 2, le joueur est prévenu d'un danger. Les dangers signalés sont à la discrétion du MJ. Cette qualité ne donne pas d'informations précises.

Vue sombre

Coût : 40

Cette qualité permet de voir dans le noir, si et seulement s'il n'existe aucune source lumineuse (même la lune ou les étoiles).

Vue nocturne

Coût : 40

Cette qualité permet de voir la nuit, si et seulement s'il existe une source lumineuse (ex : les étoiles).

## Liste des défauts

Albinisme

Gain : 50

Le personnage subit deux points de Vitalité pour chaque tranche de 30 mn d'exposition à une lumière normale et quatre pour chaque tranche de 15 mn d'exposition sous un soleil ardent.

Alcoolisme

Gain : 30

Le personnage est dépendant de l'alcool et ne peut s'en passer. S'il est en présence d'alcool, il devra faire un jet "Difficile" par jour de non absorption d'alcool en VOLonté pour ne pas se jeter sur une bouteille.

Amputé

Gain : 50

Le personnage a perdu un membre (bras, jambe, main, etc.). Cela se traduit en termes de jeu par une difficulté "Difficile" à toute action impliquant le membre absent.

Avarice

Gain : 30

Le personnage est incapable de dépenser de l'argent. Il devra faire un jet "Difficile" en VOLonté pour vaincre ce sentiment.

#### Cécité

Gain : 60

Le personnage ne peut voir ce qui l'entoure. Il a perdu, ou n'a jamais eu la vue. En termes de jeu, cela se traduit par 0 en ACUité et une difficulté "Très difficile" à toute action nécessitant la vue.

Le personnage peut récupérer un point d'ACUité par qualité d'acuité sensorielle qu'il achète (sauf pour Acuité Visuelle) (Max : 2).

Il ne profite cependant pas des effets de ces qualités ; elles ne font qu'augmenter son ACUité. Si le personnage retrouve la vue, il gagne les effets de ses qualités d'acuités sans perdre pour autant ses points d'ACUité.

#### Cleptomanie

Gain : 40

Le personnage ne peut s'empêcher de voler de manière plus ou moins discrète tout ce qui passe à portée de sa main.

Jet « Difficile » en VOLonté ou vol à la discrétion du MJ.

#### Drogue

Gain : 40

Le personnage est accro à une drogue et doit utiliser une dose par jour. Dans le cas contraire, il augmentera d'un niveau de difficulté à toutes ses actions par dose manquante.

#### Epilepsie

Gain : 40

Lors d'un jet de dés, si le joueur fait un double 1, le personnage est victime d'une crise d'épilepsie et ne peut plus rien faire pour 1D6 mn.

#### Hideux

Gain : 20

Le personnage n'a pas été gâté par la nature. Il présente un aspect repoussant.

-3 aux jets de CHARisme où la beauté importe (à la discrétion du MJ).

#### Malchance

Gain : 20

Une fois par séance de jeu, un événement malheureux devra s'abattre sur le joueur.

Mauvaise vue

Gain : 20

Le personnage possède une très mauvaise vue. Cela se traduit en termes de jeu par une difficulté "Difficile" à toute action impliquant la vue.

Mutisme

Gain : 40

Le personnage (non le joueur évidemment) ne peut pas parler.

Phobie

Gain : 20

Le personnage redoute par dessous tout une certaine chose (le feu, le noir, etc.). Quand il est proche de l'objet de sa phobie, il doit réussir un jet en VOLonté "Difficile" pour ne pas s'enfuir en criant.

Surdité

Gain : 40

Le personnage est sourd. Cela se traduit en termes de jeu par une difficulté "Difficile" à toute action impliquant la DEXtérité et l'impossibilité d'entendre le moindre son.

## Races

Les humains ne sont pas les seuls êtres que l'on puisse jouer, bien au contraire. Le joueur peut donc choisir entre différentes races pour son personnage. Chaque race ayant ses charmes, ses points forts et ses faiblesses. Naturellement de nombreuses choses changent d'une race à une autre. L'aspect physique, mais aussi culturel. L'éducation, l'évolution, la manière d'appréhender la vie sont autant de facteurs qui font qu'aucune race n'est égale à une autre.

La race choisie modifiera le personnage en cours de création.



### Races disponibles sur Epopia :

- Arkaens : Humanoïdes canins forts et robustes. Ils vivent en Arkaenie, partie Sud de l'Arkaalie.
- Arfels : Humanoïdes félins très agiles. Leur terre d'origine est l'Arkfelie, partie Nord de l'Arkaalie.
- Aviriens : Humains peuplant le Saint Empire Avirien. Ils sont polyvalents et ce sont les meilleurs bretteurs de tout Epopia.
- Elfes : Êtres Immortels vivant dans l'immense forêt de Nap Erutan, les Elfes sont sans conteste les êtres les plus beaux du monde entier. Ils ont des affinités pour la magie, même s'ils s'en désintéressent ces derniers siècles.
- Nains : Créatures barbues et bourruës de petite taille, les Nains sont les maîtres des montagnes et connaissent tous leurs secrets. Ce sont aussi d'habiles forgerons, et les seuls à savoir tailler et utiliser les Runes.
- Orks : Mastodontes olivâtres faisant en moyenne deux mètres de haut, les Tribus Orkes ont élu domicile dans les Plaines de l'Hyda et sont continuellement en guerre. Ce sont les guerriers les plus terrifiants qui soient ; ils manipulent une magie étrange basée sur le sacrifice et sur le sang.
- Rak Fahr : Les Rak Fahr sont des êtres serpents qui vivent sur l'île de Mulanos. Ce sont les meilleurs magiciens de tout Epopia, et les seuls à avoir percé les secrets des mystérieuses Auras.
- Surdaniens : Habitants des trois royaumes qui composaient autrefois le Grand Empire de Surdanie (Aratie, Baratie, Tharacie), les Surdaniens sont plutôt calmes, comparés à leurs voisins Aviriens. Ils sont doués pour le commerce et, malgré leur comportement pacifique, ce sont de redoutables Joueurs de Lance. On dit même qu'ils auraient inventés cette arme.

### Caractéristiques

Au niveau des caractéristiques. Le personnage pourra se voir octroyer des points en plus et/ou en moins dans certaines caractéristiques. Les modificateurs de races sont les suivants :

Arkaals (Arkaens & Arkfels): +1 FOR; +1 DEX; +1 END

Elfes: +2 CHA; +1 PSY

Humains (Aviriens & Surdaniens) : +2 au choix du joueur.

Nains : +2 END ; +1 FOR

Orks : +2 FOR ; +1 END

Rak Fahrs : +2 PSY ; +1 INT

### Qualités :

Le personnage obtiendra également un certain nombre de qualités gratuites :

Arkaals : Sixième Sens ; Acuité Olfactive.

Elfes : Beauté ; Empathie Animale.

Humains : 1 ou 2 dons au choix pour une valeur totale maximale de 60 pc.

Nains : Résistance à la Maladie ; Vue Sombre.

Orks : Résistance aux dégâts ; Vue Nocturne.

Rak Fahrs : Magie Puissante ; Mémoire Phénoménale.

### Coefficients multiplicateurs

Pour finir, la race définit également le coefficient multiplicateur (cM) des compétences de base et leurs spécialisations. Il simule le facteur culturel. Il n'existe que trois coefficients :

- 2 : Compétences difficiles, la race paie le double pour les développer.

- 1 : Compétences normales, la race ne bénéficie d'aucun avantage et ne subit pas de difficulté supplémentaire.

- ½ : Compétences faciles, la race possède des prédispositions et ne paie que la moitié des points.

Dans Epopia, les modificateurs sont les suivants :

Arkaals : cM 2 : Langue étrangère ; Soins ; Diplomatie. cM ½ : Plaines ; Escalade ; Mains Nues.

Elfes : cM 2 : Baratin ; Villes ; Mécanique. cM ½ : Forêts ; Musique/Chant ; Equitation.

Humains : Aucun.

Nains : cM 2 : Equitation ; Acrobaties ; Forêts. cM ½ : Masse/Hache ; Montagne ; Artisanat.

Orks : cM 2 : Etiquette ; Diplomatie ; Villes. cM ½ : Masse /Hache ; Plaines ; Athlétisme.

Rak Fahr : cM2 : Masse/Hache ; Plaines ; Acrobaties. cM ½ : XXX

### Compétences

Les compétences sont les connaissances ou les savoir-faire du personnage et s'appuient sur les caractéristiques. Les compétences sont matérialisées par des chiffres compris entre 0 et +10. Toutes les compétences sont au départ à 0. Le tableau qui suit donne une idée de la valeur du personnage dans un domaine en fonction de son score de compétence.

Sco	Valeur
0	Minable
1 à 2	Mauvais

3 à 4	Moyen
5 à 6	Bon
7 à 8	Fort
9	Excellent
10	Divin

Il existe deux sortes de compétences, les compétences génériques et les spécialisations. Étudions-les par le détail.

### Compétences génériques

Ce sont les compétences que tout le monde possède. Ces compétences sont dites génériques parce que tout le monde peut les développer et qu'elles suffisent normalement à résoudre la plupart des actions. Elles sont comprises entre 0 et 6. Une compétence générique ne peut en aucun cas dépasser 6. Le personnage devient alors si fort dans cette compétence qu'il est obligé de choisir une spécialisation s'il veut continuer à développer cette compétence.

### Spécialisations

Ce sont des compétences importantes, conférant un véritable avantage au personnage. Quand un personnage arrive à 6 dans une compétence générique et qu'il veuille continuer à la développer, il devra choisir une spécialisation. Les spécialisations sont comprises entre 7 et 10. Contrairement aux compétences génériques, il n'en existe pas de liste exhaustive. Elles sont donc choisies par le joueur. Le maître de jeu gardera quand même une certaine cohérence dans la campagne en cours en ne permettant pas n'importe quelle spécialisation. Pour terminer, il n'y a pas un nombre limité de spécialisations pour une compétence générique. Le joueur peut en choisir autant qu'il le veut et chacune commencera à 7.

Exemple : Marvreil, le personnage de Bertrand est devenu expert en "Lame". Il possède la compétence à 6. Il doit choisir une ou plusieurs spécialisations. Il prend sabre et rapière et développe les deux à 7. Il sait donc maintenant se battre avec un sabre et une rapière à 7 et une claymore seulement à 6 parce qu'il n'a pas la spécialisation et est donc contraint d'utiliser la compétence générique.

### Achat

Les compétences reflètent des savoir-faire. Elles sont rassemblées en groupes cohérents. Chacun de ces groupes possède un coefficient multiplicateur (cM) défini par la race du personnage et dont chaque compétence du groupe bénéficie. Les compétences peuvent être augmentées en dépensant le nombre de pC indiqués dans le tableau ci-dessous multiplié par le cM du

groupe auquel elles appartiennent. Le coût est donné par l'intersection d'une ligne et d'une colonne. La colonne correspond au niveau déjà acquis et la ligne au niveau souhaité.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	0									
2	1	0								
3	3	2	0							
4	6	5	3	0						
5	12	9	7	4	0					
6	17	14	12	9	5	0				
7	23	20	18	15	11	6	0			
8	30	27	25	22	18	13	7	0		
9	38	35	33	30	26	21	15	8	0	
10	47	44	42	39	35	30	24	17	9	0

### Compétences artistiques

#### Art corporel

*Exemples de spécialisations :* Danse classique, Danse tribale, Théâtre, etc. Cette compétence est utile dans toute action qui implique des mouvements du corps et où un certain esthétisme est de rigueur.

#### Art plastique

*Exemples de spécialisations :* Sculpture, Peinture, Photographie, Dessin, etc. "Art Plastique" est la compétence utilisée par les artistes pour amener à la réalité leurs pensées les plus folles.

#### Musique/Chant

*Exemples de spécialisations :* Un instrument en particulier, Un style de musique, etc. Cette compétence est utilisée pour tout ce qui touche à la musique ou au chant. En règle générale, dès qu'il s'agit d'émettre des sons de manière harmonieuse.

### Compétences de déplacement

Conduite

*Exemples de spécialisations* : Moto, Voiture, Camion, Bus, Char, etc. Cette compétence est utilisée pour conduire tout type d'engin ne nécessitant pas un apprentissage difficile.

Equitation

*Exemples de spécialisations* : Cheval, Chameau, Hippocampe, Dragon, etc. "Equitation" est la compétence qui permet de chevaucher des animaux.

Navigation

*Exemples de spécialisations* : Bateau, Sous-Marin, Navigation spatiale, etc. Cette compétence a plusieurs utilisations. Il peut s'agir de naviguer autant sur l'eau qu'entre les étoiles.

Discrétion

*Exemples de spécialisations* : Evasion, Infiltration, etc. Se mouvoir sans être repéré ou voir sans être vu.

### Compétences linguistiques

On considère que le personnage sait lire et écrire une langue à partir d'un niveau 4 dans la compétence de cette langue.

Langue natale

*Exemples de spécialisations* : Journalisme, Ecriture, etc. Il s'agit de la langue pratiquée par les parents du personnage.

Spécial : le personnage à 4 points gratuits dans cette compétence.

Langue étrangère

*Exemples de spécialisations* : Journalisme, Ecriture, etc. Il s'agit de toute langue excepté la langue natale.

### Compétences martiales

Mains nues

*Exemples de spécialisations* : Boxe, Karaté, Judo, etc. Cette compétence permet de combattre sans arme, en utilisant ou non un art martial proprement dit.

Lames

*Exemples de spécialisations* : Epée, dague, rapière, etc. La compétence "Lames" permet au personnage d'utiliser toutes les armes possédant une lame, qu'elles se tiennent à une main ou à deux, qu'elles se lancent ou non.

Bâtons/Piques

*Exemples de spécialisations* : Bâton à deux mains, trident, etc. Compétence utile pour se défendre ou attaquer en utilisant tout objet long, cylindrique, pointu ou non et en corps à corps.

Masses/Haches

*Exemples de spécialisations* : Hache de guerre, marteau pointu, etc. Cette compétence sera utilisée pour manier des armes encombrantes et lourdes telles que les haches ou les marteaux.

Jet

*Exemples de spécialisations* : Javeline, dagues, etc. Permet d'utiliser des armes à distance « à main » tel que le javelot ou la dague de jet.

Arcs/Arbalètes

*Exemples de spécialisations* : Arc lourd, arbalète légère, arbalète lourde, etc. Pour posséder l'œil nécessaire à une bonne visée et utiliser des armes projetant des flèches.

### Compétences médicales

Acte médical

*Exemples de spécialisations* : Chirurgien, Kinésithérapeute, Médecin urgentiste, etc. cette compétence est utilisée dès qu'il s'agit de pratiquer une opération chirurgicale ou un peu compliquée et pouvant mettre en jeu la vie du patient.

Homéopathie

*Exemples de spécialisations* : Herboristerie, etc. Pour une connaissance de toutes les médecines parallèles, les remèdes de grands-mères et les herbes.

Soins

*Exemples de spécialisations* : Médecine générale, Premiers soins, etc. Moins poussée que la compétence "Acte médicale", la compétence "Soins" permet cependant de pratiquer des premiers soins, faire des actes médicaux basiques (piqûres, etc.) et avoir un diagnostic sur une affection.

### Compétences scientifiques

Histoire

*Exemples de spécialisations* : D'un pays, Archéologie, Paléontologie, etc. Cette compétence permet de posséder une connaissance de faits historiques.

Architecture

*Exemples de spécialisations* : Cathédrales, immeubles, etc. Nécessaire pour créer des plans, tant de bâtiments que d'engins.

Astronomie

*Exemples de spécialisations* : Astrologie, Repérage aux étoiles, etc. Compétence offrant une bonne connaissance des étoiles, des systèmes, etc.

Alchimie

*Exemples de spécialisations* : Remèdes, Poisons, etc. Pour connaître et manipuler les diverses substances chimiques et en faire des potions.

Mathématiques

*Exemples de spécialisations* : Comptabilité, Mathématiques fractales, Cryptologie, etc. Pour être fêru en mathématiques. En règle générale, il s'agit de savoir compter sans ses doigts au début et de connaître les divers théorèmes et équations par la suite.

Planétaire

*Exemples de spécialisations* : Géologie, Météorologie, Océanologie, etc. De manière générale, il s'agit ici de connaître le fonctionnement d'une planète. L'écologie, l'atmosphère, la rotation, etc.

### Compétences sociales

Lois

*Exemples de spécialisations* : D'un pays, etc. Pour savoir s'y retrouver dans les méandres des lois et savoir interpréter les textes.

Etiquette/Bienséance

*Exemples de spécialisations* : Héraldique, etc. Compétence très utile pour savoir se tenir en bonne compagnie et ne pas faire d'impers en société.

Comportement

*Exemples de spécialisations* : Psychologie, Anthropologie, etc. Quelqu'un a dit que l'homme était un animal social. Cette compétence permet de l'étudier et de comprendre ses motivations et réactions.

Diplomatie

*Exemple de spécialisations* : Marchandage, etc. Ou comment avoir les meilleurs prix et conclure les meilleures affaires.

Baratin

*Exemple de spécialisations* : Improvisation, « Arrondir les angles », etc. Ah le mensonge ! C'est tout un art...

### Compétences sportives

Natation

*Exemples de spécialisations* : Crawl, Papillon, etc. Tout simplement pour savoir nager.

Escalade

*Exemples de spécialisations* : A mains nues, Rappel, etc. Nécessaire quand il s'agit de se déplacer sur une surface verticale.

Athlétisme

*Exemples de spécialisations* : Marathon, Course, saut de haie, etc. Compétence démontrant la capacité sportive du personnage.

Acrobatie

*Exemples de spécialisations* : Saut périlleux, etc. Cette compétence démontrant la souplesse du personnage

### Compétences de survie

Forêts

*Exemples de spécialisations* : Pêche, Chasse, Pièges, etc. Compétence nécessaire pour être à on aise et survivre dans une forêt.

Villes

*Exemples de spécialisations* : Réseau de contacts, Une ville en particulier, etc. Compétence nécessaire pour être à on aise et survivre dans une ville. Il peut aussi s'agir d'avoir des contacts ou des connaissances dans certains milieux.

Souterrains

*Exemples de spécialisations* : Pêche, Chasse, Pièges, etc.

Compétence nécessaire pour être à on aise et survivre dans une grotte ou tout ce qui s'y apparente (souterrain, cave, etc.).

Jungles

*Exemples de spécialisations* : Pêche, Chasse, Pièges, etc. Compétence nécessaire pour être à on aise et survivre dans une jungle.

Elle se différencie de "Forêts" par le fait que les lieux sont souvent plus chauds et moins hospitaliers.

Mers/Océans

*Exemples de spécialisations* : Pêche, Filets, etc. Compétence nécessaire pour être à on aise et survivre au milieu d'un océan ou sur les cotes d'un continent.

Montagnes

*Exemples de spécialisations* : Pêche, Chasse, Pièges, etc. Compétence nécessaire pour être à on aise et survivre en altitude et souvent dans les neiges éternelles.

Plaines

*Exemples de spécialisations* : Pêche, Chasse, Pièges, etc. Compétence nécessaire pour être à on aise et survivre dans des plaines herbeuses, voire même des déserts.

### Compétences technologiques

Artisanat

*Exemples de spécialisations* : Poterie, Boulangerie, Hôtellerie, etc. Compétence utilisée pour tous les métiers manuels requérant une certaine habileté et souvent une connaissance transmise de génération en génération.

Mécanique



*Exemples de spécialisations : Automatismes, Engrenages, etc. Une compétence utile pour mettre en pratique des connaissances de physique, créer des automates, des machines ou des moteurs.*

Armurerie

*Exemples de spécialisations : Par arme, Par facture etc. Concevoir et entretenir les armes.*

### Compétences de Magie

Cf règles additionnelles de la magie.

## Evolution du personnage

Au fil de ses aventures, le personnage sera amené à évoluer, à emmagasiner de l'expérience. Cela lui permettra de devenir meilleur dans les domaines qu'il connaît déjà ou en découvrir d'autres.

### Les caractéristiques

Nous avons vu plus haut que le joueur pouvait faire un jet de dés critique en ne faisant que des 6 à son jet. Dans ce cas, il peut faire une croix sur sa fiche de personnage sous les caractéristiques utilisées. Quand une caractéristique a deux croix, le joueur peut augmenter la caractéristique de 1.

### Les compétences

Ceci est simulé dans le jeu par un certain nombre de points d'expérience (pX) distribués à chaque fin de partie par le maître de jeu. Ces points seront ensuite utilisés comme des points de création dans les compétences. Les points doivent être distribués en fonction du "roleplay" du joueur et des actions de son personnage. Il est conseillé de ne pas en donner plus de 20 par partie.

Seules les compétences peuvent évoluer, il n'est pas possible d'acheter des qualités ou des défauts après la création.

### Le Niveau

Le « Niveau » du joueur est déterminé par le nombre d'aventure qu'il a effectué. Il gagne un niveau par aventure jusqu'au niveau 5 ; puis un niveau toute les deux aventures jusqu'au niveau 10 ; un toute les 3 jusqu'au niveau 15 et ainsi de suite.

## Systeme de combat

Ne nous voilons pas la face, Epix est un jeu de rôle et dans tout jeu de rôle, il y a des règles de combat. Dans la plupart des mondes et univers auxquels sera destiné ce système de règles, la beauté côtoiera malheureusement la barbarie. Pour cela, les personnages des joueurs seront souvent amenés à se battre pour survivre. Et pour simuler ces combats, des règles sont nécessaires...

Définition : Il y a combat rapproché dès que deux personnages, joueurs ou non joueurs, décident de régler un différent par les armes et se jettent l'un sur l'autre.

### Déroulement

Un combat est segmenté en plusieurs passes d'armes. Une passe d'armes dure environ 2 secondes et oppose un attaquant et un défenseur. Avant de résoudre la première passe d'armes, il faut déterminer qui est l'attaquant et qui est le défenseur. La plupart du temps, le bon sens suffit. Mais dans le cas où deux personnages se jettent l'un sur l'autre, il faut les départager. Pour cela, les adversaires font un jet avec leurs dés de DEXtérité. Celui qui a le plus haut résultat commence. Maintenant que nous savons qui attaque, il nous faut résoudre chaque passe d'armes jusqu'à ce que le combat prenne fin (parfois par la mort d'un des combattants!). Une passe d'armes se déroule de la manière suivante:

- L'attaquant fait son jet d'attaque avec la compétence d'attaque appropriée et détermine son score. Sauf contre-indication du maître de jeu, on considère que la difficulté de l'attaque est "Normale".

- Le défenseur a trois possibilités :

Parer l'attaque avec la compétence de défense appropriée.

Ne rien parer, s'exposer à l'attaque et contre attaquer. Le véritable attaquant n'aura droit à aucune parade ni esquive.

· Tenter d'esquiver en utilisant la compétence Esquive.

Une fois les jets résolus, on regarde quel joueur a obtenu le plus grand nombre de +. Si c'est l'attaquant, on calcule les dégâts qu'encaisse le défenseur. Si c'est le défenseur, plusieurs cas se présentent :

- Il a paré. Le coup n'est pas passé.

- Il a contre attaqué. Il encaisse le coup de son adversaire, mais détermine lui aussi les dégâts qu'il a occasionné à l'attaquant.

- Il a esquivé et n'encaisse aucun dégât. Cependant, il est peut-être en mauvaise posture pour la suite à cause de l'esquive. Il faut maintenant commencer la passe d'armes suivante et déterminer qui va attaquer. Pour cela, les adversaires font un jet avec leurs dés de DEXtérité. Celui qui a le plus haut résultat commence.

### Combat à distance

Définition : Il y a combat à distance dès qu'un personnage, joueur ou non, décide de jeter un projectile sur une cible, vivante ou non.

### Déroulement

La résolution de l'action de tir est un jet de dés plus la compétence de tir appropriée. Un personnage qui est la cible d'un tir ne peut parer. Cependant, il peut tenter d'esquiver, le jet se faisant alors sur DEX + Esquive. Les dégâts se calculent de manière normale, sauf que la protection d'armure est divisée par 2 pour les projectiles perforants.

### Dégâts et perte de vitalité

La vitalité perdue par le personnage qui vient d'être attaqué dépend de l'arme utilisée, de sa propre armure et de la réussite de la passe d'arme. Le montant des dégâts résulte de la formule :

$$((\text{Dégâts de l'arme de l'attaquant}) * B) - \text{protection d'armure du défenseur}$$

B est fonction du nombre de + et se détermine par le tableau ci-après. Le résultat de la formule doit être positif. Les résultats négatifs ne donnent pas de points de vitalité en plus. Ils sont simplement ignorés.

Résultat	Bonus
++++	+ 5
+++	+ 4
++	+ 3
+	+ 2
o	+ 1
-à----	o

## Armes et dégâts

Armes	Dégâts	Portée
Bâton court	3	-
Bâton long	5	1
Casse-tête	6	2
Dague	3	10
Epée a 2 mains	12	-
Epée courte	5	-
Epée bâtarde	7	-
Epée longue	6	-
Espadon	10	1
Etoile du matin	8	1
Fouet	4	2
Fléau d'arme	7	-
Glaive	4	-
Gourdin	5	-
Hache à 2 mains	13	-
Hache normale	8	-
Hache de guerre	10	-
Hallebarde	8	-
Javeline	4	15
Lance	4	4
Masse	4	2
Massue	5	2
Marteau normale	6	2
Marteau de guerre	10	2
Matraque	4	2

Pieds	FOR	-
Pique	3	12
Poignard	3	5
Poings	FOR	-
Rapière	4	-
Sabre	5	-
Stylet	2	8
Trident	4	6

Armes	Dégâts	Charg.	Portée
Arbalète	10	4	35
Arc a poulie	8	3	3 FOR
Arc long	8	2	2 FOR
Fronde	3	1	10
Sarbacane	2	2	10

Les dégâts où la FORce intervient sont égaux à 1 si la caractéristique est nulle ou négative.

### Armures et protections

Armure	Protection
Armure de cuir	4
Armure de cuir cloutée	6
Armure de fer	8
Armure d'acier	9
Bouclier de cuir	1
Bouclier de cuir clouté	2
Bouclier de bois	2
Bouclier de fer	3
Bouclier d'acier	4

Les portées sont en mètres. Les dégâts sont la Vitalité ôtée à la personne touchée par cette arme. La protection est la vitalité sauvegardée par cette armure. Le chargement correspond au temps nécessaire entre le lancement de deux projectiles. Il se compte en passe d'armes.

## Vitalité

La santé d'un personnage est un facteur important. Elle est simulée par la Vitalité (V). Ce score correspond à la force vitale d'un personnage, à son énergie. Il en perdra en cas de maladie, de blessure ou s'il utilise la Magie. Ce score sera donc amené à diminuer ou augmenter sans jamais dépasser le total de départ. Comme pour les caractéristiques ou les compétences, la Vitalité est une valeur numérique qui variera au cours des aventures. Au maximum, le personnage est en pleine santé. S'il en perd, c'est qu'il est malade ou blessé. S'il n'en a plus, il peut mourir. La valeur maximale de la Vitalité d'un personnage se calcule par la formule :  $bV \times 4$  avec

Base de vie ( $bV$ ) = (jet de dés d'END + 4)

Ce qui nous fait des valeurs de 16 à 88. Un personnage s'affaiblit quand il perd de la Vitalité. Cela va d'une simple difficulté à tous ses jets jusqu'à la mort comme l'indique le tableau ci-dessous.

V compris entre	Difficulté
$bV \times 4$ (compris) et $bV \times 3$	Normale
$bV \times 3$ (compris) et $bV \times 2$	Peu Difficile
$bV \times 2$ (compris) et $bV$	Difficile
$bV$ (compris) et 0	Très difficile
0 (compris) et $-bV$	Coma
$-bV$ (compris) et +	Mort

Comme dans la réalité, les personnages peuvent récupérer de leurs blessures de manière plus ou moins rapide selon qu'ils soient soignés ou non.

- Si le blessé n'est pas soigné, il récupère 5 en Vitalité tous les jours (24h) au repos. S'il n'est pas au repos, il en récupérera 3 pour une même période.

- Si le blessé bénéficie des soins d'une personne ayant "Premiers soins" et qu'elle ait réussi son jet, il récupère 10 en Vitalité tous les jours (24h) au repos.

S'il n'est pas au repos, il en récupère 5.

- Si le blessé bénéficie des soins d'une personne ayant "Médecine" et qu'elle ait réussi son jet, il récupère 20 en Vitalité tous les jours (24h) au repos. S'il n'est pas au repos, il en récupère 10. Un jet raté en "Premiers soins" ou "Médecine" fait perdre 5 en Vitalité par jour au patient. Un autre jet ne pourra être fait que le lendemain.