



CELSERVA

MOTEUR DE JEU GÉNÉRIQUE
POUR JEU DE RÔLE CONTEMPORAIN

001.1



DEUSEX

VERSION 001.1

Créé par
Stéphane «Ezhal» Sokol

DeusEx® est édité par **Black Dog Runs At Night**.

DeusEx® ©2015 par **Black Dog Runs At Night**. Tous droits réservés .

DeusEx® est une marque de **Black Dog Runs At Night**.

Les illustrations, textes, logos sont Copyright ©Black Dog Runs At Night. Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction strictement réservés. « *Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite »* (alinéa 1^{er} de l'article L. 122-4). « *Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.* »



DeusEx® de Stéphane Sokol est mis à disposition selon les termes de la licence [Creative Commons Attribution — Pas d'Utilisation Commerciale — Partage dans les Mêmes Conditions — 4.0 International](#).

Fondé sur une œuvre disponible sur www.blackdogrunsatnight.org.





Decus Ex

MOTEUR DE JEU GÉNÉRIQUE
POUR JEU DE RÔLE CONTEMPORAIN

001.1

TABLE DES MATIÈRES

DeusEx, Avant-propos 5

Ré(é)volution 5

Le parfait nécessaire 5

Création de Personnage 6

Curriculum vitæ 6

Occupation et Champ d'Aptitudes 6

Talents innés 6

Talents tangibles 7

Talents intangibles 7

Échelle de valeur et création 7

Talents dérivés 7

Points de Vie 7

Point de Stress 8

DeusEx 8

Troubles Mentaux 8

Aptitudes cognitives 8

Champ d'Aptitudes 8

Échelle de valeur et création 8

Derniers ajustements 9

Création en une page 10

Curriculum vitæ 10

Occupation et Champ d'Aptitudes 10

Talents innés 10

Talents dérivés 10

Troubles Mentaux 10

Aptitudes cognitives 10

Derniers ajustements 10

DeusEx, Le moteur de jeu 12

Résolution des actions 12

Test simple 12

Test de Talent 12

Test d'Aptitude 12

Niveau de Difficulté 13

Marge de Réussite 13

Test d'opposition 13

Tests coopératifs 13

Jet ouvert 13

Échecs et réussites critiques 14

Affrontement ! 14

Corps à Corps 14

Combat à distance 14

Blessures 14

Santé 15

Gestion des points de Vie 15

Soins et récupération 15

Stress ! 15

Stress post-traumatique 16

Gestion des points de Stress 16

Soins et récupération 16

Troubles mentaux 16

DeusEx 17

Bonus DeusEx 17

Test DeusEx 17

Évolution 18

DeusEx

AVANT-PROPOS

Ré(é)volution

Vous avez entre les mains **la nouvelle version** — évolution ? — du moteur de jeu générique **DeusEx** pour jeu de rôle et pour univers contemporain.

Pourquoi cette nouvelle version ? Tout d'abord par envie et surtout pour simplifier et fluidifier au maximum le système de règles. Qu'elles soient légères et puissent s'effacer au profit de l'ambiance, de la narration et du roleplay. Mais aussi qu'elles sachent stimuler les poussées d'adrénaline que peuvent être les combats, notamment, et conserver une certaine dynamique.

Le moteur de jeu est là **pour orienter la tournure que prendront certains événements** lors des moments critiques en cours de partie.

DeusEx gère ce genre de situations à l'issue incertaines par **des mécanismes simples, rapides et aisément mémorisables**.

DeusEx (Machina) ?

Cette expression est employée dans le domaine de la dramaturgie au sens large (théâtre, scénario de cinéma et de série télé, bande dessinée, etc.) pour désigner « *l'événement inattendu et improbable qui vient régler les problèmes du protagoniste à la dernière minute.* »

C'est aussi le cas dans le **Jeu de Rôle** lorsque le **Meneur de Jeu**, ici nommé **Narrateur** fait ainsi appel à une force extérieure afin de résoudre une situation à laquelle les **Personnages-Joueurs** ne pourraient survivre sans cela.

Le parfait nécessaire

DeusEx est **un système de règles basé sur des dés à 10 faces**, autrement dit **D10**. Il vous faudra donc vous munir de plusieurs **D10**.

De plus **des photocopies de la Feuille de Personnage** présente en page 11 seront les bienvenues, ainsi que des feuilles blanches, quelques crayons à papier...

LÀ, VOUS SEREZ FIN PRÊT.
ENVIE D'ESSAYER ?
TOURNEZ LA PAGE...

Création DE PERSONNAGE

POUR VOUS PERMETTRE DE PRENDRE **DEUSEX** EN MAIN AVEC DOUCEUR, VOUS ALLEZ DÉCOUVRIR CE QUI CONSTITUE UN PERSONNAGE, VOTRE PERSONNAGE, ET SUIVRE SON ÉLABORATION.

Curriculum vitæ

Vous allez devoir définir la carte d'identité de votre Personnage, à savoir ses **Nom** et **Prénom**, sa **Nationalité**, son **Sexe**, sa **Taille**, son **Poids** et son **Âge**.

De même, a-t-il un ou plusieurs **Signes particuliers** qui viendraient le caractériser ? De la vilaine balafre aux yeux vairons en passant par une simple belle gueule qui fait tomber les femmes.

Occupation et Champ d'Aptitudes

C'est ce qui va définir la **profession** ou l'activité qu'exerce le Personnage et qui lui permet de gagner sa vie.

Cette **Occupation** influe sur les **Aptitudes** de base que possède votre Personnage. Nous parlons alors de **Champ d'Aptitudes**. Il s'agit de l'ensemble des **Aptitudes** qui correspondent à l'**Occupation**. Dans l'encadré ci-contre — nous allons suivre la création de **Jerry Cornelius**, pas à pas — nous décidons que notre Personnage sera un Garde du corps et ancien Agent de la CIA. Ce qui veut dire que Jerry possède un **Champ d'Aptitudes** lié à son métier de Garde du corps mais aussi à son passé à la CIA.

Talents innés

Le Personnage se voit ensuite défini par ce qui est nom-

CRÉATION DE PERSONNAGE

Occupation

Jerry Cornelius est donc un ancien agent de la CIA, il s'est reconverti dans le privé où il loue ses services et son expérience au plus offrant. Il a récemment intégré une société de garde du corps.

L'Occupation de Jerry Cornelius est donc Garde du corps (ancien Agent de la CIA). Il est de nationalité Australienne, de sexe Masculin et est âgé de 32 ans. Il mesure 1,95 mètre pour 97 kg.

Le Champ d'Aptitudes pour Garde du corps peut regrouper les Aptitudes suivantes : *Athlétisme, Bagarre, Bullshit detector, Intimidation, Jargon/Argot de la rue.*

Le Champ d'Aptitudes pour son passé d'Agent de la CIA couvre : *Armes de poing, Art martial, Athlétisme, Milieu (suivant son passé), Survie (suivant son passé).*

mé des **Talents innés**. Ils correspondent à son héritage génétique en quelque sorte. Ces **Talents** peuvent évoluer au cours de la vie — en bien ou en mal (apprentissage, vieillesse, maladie, blessure) — mais nous ne pouvons pas en ajouter de nouveaux.

Les **Talents innés** sont classés en deux catégories, les **Talents tangibles** d'une part et les **Talents intangibles** d'autre part.

Talents tangibles

Ils sont au nombre de 3 et regroupent les caractéristiques physiques de tout Personnage. Nous y trouvons :

- La **Force** qui correspond à la puissance musculaire brute. Abrégé **FOR**.
- La **Santé** qui correspond à la résistance physique, la santé et l'endurance. Abrégé **SAN**.
- L'**Agilité** qui correspond à la souplesse, la coordination et la dextérité. Abrégé **AGI**.

Talents intangibles

Eux aussi au nombre de 3, ils regroupent les aspects intellectuels et impalpables de chaque Personnage comme le charme, l'aura.

- L'**Intellect** qui est la capacité de raisonnement, la réflexion, l'apprentissage et la mémoire. Abrégé **INT**.
- La **Stabilité** qui correspond à volonté, l'équilibre mental, l'intuition et la perception. Abrégé **STA**.
- Le **Présence** qui représente le charme naturel, le charisme. Abrégé **PRE**.

Échelle de valeur et création

Les **Talents** sont répartis sur une échelle qui varie de -1 à +5 où le minimum équivaut à un handicap certain et où le maximum équivaut quant à lui à un **Talent** quasi surhumain.

Vous pouvez vous référer à la table ci-dessous.

SCORE DU TALENT	NIVEAU
-1	Handicap
0	Faible
1	Normal
2	Fort
3	Très fort
4	Expert
5	Héroïque / Génie

CRÉATION DE PERSONNAGE

Talents innés

Le joueur qui s'apprête à incarner Jerry Cornelius répartit les 10 points de création comme suit :

FOR	3	INT	1
SAN	2	STA	1
AGI	1	PRE	2

Jerry est d'une Force très au-dessus de la moyenne, il bénéficie d'une bonne Santé mais reste d'une souplesse assez commune... ce n'est pas un chat.

Son Intellect et sa Stabilité sont normaux, sans plus. Par contre il a certain charme qui ne laisse pas indifférent.

Lors de la création du Personnage, le joueur se voit attribuer **10 points de création** qu'il doit répartir parmi les **6 Talents innés** à sa convenance en sachant qu'il ne peut pas avoir de score **en dessous de 1** ou **au dessus de 4**¹.

Talents dérivés

Chaque Personnage se voit ensuite définir par deux **Talents dérivés** :

- Les **points de Vie**, abrégés **PV**, qui représentent la bonne santé physique du Personnage.
- Les **points de Stress**, abrégés **PS**, qui sont la représentation du bon équilibre mental du Personnage.

Points de Vie

La valeur des **points de Vie** s'échelonne entre -5 et +17, le maximum humain.

POINTS DE VIE	NIVEAU DE BLESSURES
-5 à -4	Grièvement blessé
-3 à 0	Sérieusement blessé
1 à 5	Blessé
6 à 14	En forme
15 à 17	Santé hors-norme

1. Exceptionnellement, le **Narrateur** peut accorder à un joueur un **Talent** inférieur à 1 ou supérieur à 4 si et seulement si le joueur justifie ce score atypique au travers d'un solide background.

Les **PV** se calculent en faisant la somme des **Talents innés tangibles** multipliée par 2, soit :

$$(FOR + SAN + AGI) \times 2$$

Points de Stress

La valeur des **points de Stress** évolue entre -5 et +17, le maximum humain.

POINTS DE VIE	NIVEAU MENTAL
-5 à -4	Crise majeure
-3 à 0	Crise sérieuse
1 à 5	Secoué
6 à 14	Sain d'esprit
15 à 17	Mental hors-norme

CRÉATION DE PERSONNAGE

Points de Vie & points de Stress

Jerry Cornelius possède donc **12 points de Vie** (3 + 2 + 1) et **8 points de Stress** (1 + 1 + 2).

Les **PS** se calculent en faisant la somme des **Talents innés intangibles** multipliée par 2, soit :

$$(INT + STA + PRE) \times 2$$

Pour ce qui est de la gestion, pas d'inquiétudes, tout est expliqué en page 15.

DeusEx

Ce **Talent dérivé** représente la chance, le côté héroïque de chaque Personnage. Il s'agit d'une réserve de points que le joueur pourra à loisir dépenser. Chaque Personnage débute avec **1 point** dans sa **réserve DeusEx**.

Son fonctionnement est détaillé page 17.

Troubles Mentaux

Si votre univers de jeu utilise la folie comme ressort narratif, la création de Personnage passe alors par l'ajout d'un **Trouble Mental**. Dans ce cas-là reportez-vous page 16.

Aptitudes cognitives

La suite de la création passe par l'ajout au Personnage d'**Aptitudes** qui symbolisent son acquis : l'expérience dans un métier, dans une discipline, etc.

Les **Aptitudes** sont infinies, allant de *Tir à l'arc* à être expert dans un domaine scientifique. Une **Aptitude** peut donc être une profession, la connaissance d'un secteur géographique, ou même quelque chose d'aussi général qu'être un Amérindien.

Les **Aptitudes** peuvent couvrir de très larges domaines de connaissances ou être très spécifiques. La définition précise des **Aptitudes** et de leur étendue est laissé à l'imagination des joueurs et au contrôle du **Narrateur**. Il est capital qu'une **Aptitude** permette une bonne description du **Personnage**, bien plus que d'être claire sur les actions qu'elle permet d'exécuter.

Les **Aptitudes** sont classées en quatre catégories :

- Les **Aptitudes générales** qui regroupent toutes les disciplines que les Personnages peuvent développer sans enseignement particulier.
- Les **Aptitudes techniques** correspondent aux compétences nécessitant un enseignement propre.
- Les **Aptitudes relationnelles** sont des compétences sociales, qui supposent des interactions sociales.
- Les **Aptitudes académiques** qui sont les disciplines nécessitant un apprentissage poussé.

Champ d'Aptitudes

Comme indiqué précédemment, choisir une **Occupation** permet d'y associer un **Champ d'Aptitudes** c'est-à-dire une ensemble de **5 Aptitudes** se rattachant à cette activité qu'elle soit professionnelle ou non.

Que ce soit à la création ou en cours de jeu — dans limite d'une seule et avec l'accord du **Narrateur** —, les **Aptitudes** devront être définies et **ne pas être plus de 5** pour ne pas déséquilibrer le jeu.

Échelle de valeur et création

Le score des **Aptitudes** varie de **0 à +3**. Il correspond au degré de maîtrise d'une discipline et correspond

au nombre de **D10** supplémentaire à lancer lors d'un **Test d'Aptitude**.

VALEUR DE L'APTITUDE	NIVEAU
–	Ignorant, incapable
0	Néophyte
+1	Amateur éclairé
+2	Véritable expert
+3	Sommité reconnue dans ce domaine

Lors de la création du Personnage, le joueur se voit gratifier d'un **+1** dans le **Champ d'Aptitudes** lié à l'**Occupation**.

Ensuite, le joueur doit définir **5 Aptitudes** — qui représentent au mieux les acquis de son Personnage — à un niveau de **+1**.

Il ne restera plus qu'à choisir **une seule Aptitude** à un niveau de **+2**. Cette dernière peut très bien être une des **Aptitudes** du **Champ d'Aptitudes** de son Personnage, auquel cas il récupère un point à répartir dans une nouvelle **Aptitude**.

CRÉATION DE PERSONNAGE Aptitudes cognitives

Pour son joueur, Jerry Cornelius est avant tout un homme de terrain, un homme d'action. Le choix des Aptitudes se doit de le refléter, il choisit donc :

Ex-agent de la CIA +1

Ce Champ d'Aptitudes qui regroupe donc les Aptitudes *Armes de poing*, *Athlétisme*, *Intimidation*, *Jargon/Argot de la rue* et une cinquième que le joueur se réserve le droit de choisir en cours de jeu.

Ensuite il choisit 5 Aptitudes plutôt viriles — *Art martial (Ju-jitsu)*, *Conduite*, *Infiltration*, *Premiers Soins* et *Sixième sens* — à un niveau de +1.

Pour l'Aptitude à +2, il décide que ce sera le *Armes de poing*. Cela lui redonne 1 point pour une nouvelle Aptitude. Il choisit de parler couramment une *Langue étrangère*, l'espagnol.

Ce qui nous donne :

<i>Armes de poing</i>	+2	<i>Athlétisme</i>	+1
<i>Conduite</i>	+1	<i>Infiltration</i>	+1
<i>Intimidation</i>	+1	<i>Jargon/Argot de la rue</i>	+1
<i>Ju-jitsu</i>	+1	<i>Langue (Espagnol)</i>	+1
<i>Premiers Soins</i>	+1	<i>Sixième sens</i>	+1
<i>Aptitude à définir...</i>	+1		

Liste des Aptitudes cognitives

Aptitudes générales

Arme à feu (préciser le type : de poing, de guerre etc.), *Armes blanches (préciser le type...)*, *Athlétisme*, *Bagarre*, *Conduite (préciser...)*, *Infiltration*, *Pickpocket*, *Premiers soins*, *Sixième sens*

Aptitudes techniques

Art martial (préciser...), *Artisanat (préciser...)*, *Chimie*, *Hacking*, *Investigation*, *Mécanique*, *Photographie*, *Pilotage (préciser...)*, *Survie (préciser le milieu...)*

Aptitudes relationnelles

Bureaucratie, *Milieu (préciser le milieu : VIP, rue, etc.)*, *Bullshit detector*, *Flatterie*, *Imitation*, *Intimidation*, *Jargon/Argot (préciser...)*, *Négociation*, *Séduction*

Aptitudes académiques

Art (préciser...), *Comptabilité*, *Histoire*, *Langue (préciser...)*, *Loi*, *Médecine*, *Physique*, *Psychologie*, *Science (préciser...)*

Cela fait donc **un total de 11 Aptitudes à choisir**.

Derniers ajustements

Il ne reste plus que quelques derniers réglages comme le **niveau de vie**, les **possessions** et d'étoffer le **background**, l'histoire personnelle de votre nouvel alter-ego.

Tout cela en accord avec le **Narrateur** qui jugera si l'ensemble est en accord avec l'univers de jeu.

ET MAINTENANT ? MAINTENANT, UN COUP D'ŒIL SUR LE MOTEUR DE JEU ET IL NE VOUS RESTERA PLUS QU'À COMMENCER UNE PARTIE !

Création

EN UNE PAGE

Curriculum vitæ

Déterminez librement les **Nom, Prénom, Nationalité, Sexe, Taille, Poids, Âge** et **Signes particuliers (s'il y a lieu)** du Personnage.

Occupation et Champ d'Aptitudes

Choisissez l'**Occupation** principale du Personnage : son métier, son domaine d'activité. Et déterminez les **5 Aptitudes** qui entrent dans le **Champ d'Aptitudes** de cette **Occupation**.

Sur les **5 Aptitudes** et en accord avec le **Narrateur**, vous pouvez décider d'**une Aptitude libre** à définir en cours de partie.

Talents innés

Répartissez **10 points de création** qu'il doit répartir parmi les **6 Talents innés** — **Force, Santé, Agilité** pour les **Talents tangibles** et **Intellect, Stabilité, Présence** pour les **Talents intangibles** — dans une fourchette allant de **1 à 4 maximum**.

Talents dérivés

Calculez les **points de Vie (FOR + SAN + AGI) x 2** du Personnage ainsi que ses **points de Stress (INT + STA + PRE) x 2**.

Notez **1 point** pour le **Talent DeusEx**.

Troubles Mentaux

S'il y a lieu, choisissez un **Trouble Mental** en *phase 0*, voir page 16.

Aptitudes cognitives

Définissez les **5 Aptitudes** qui représentent les acquis de votre Personnage à un niveau de **+1**.

Choisissez **une seule Aptitude** à un niveau de **+2**. Si cette dernière appartient au **Champ d'Aptitudes**, répartissez le point restant dans une nouvelle **Aptitude**.

Cela doit vous faire, avec le **Champ d'Aptitudes**, un total de **11 Aptitudes**.

Derniers ajustements

Élaborer l'historique de votre Personnage. Pour cela, la série de questions suivantes peut vous y aider :

- Où est-il né ? Enfant, où vivait-il ? Était-il un enfant heureux ?
- Quelles relations avait-il avec ses parents ?
- Des événements historiques particuliers eurent-ils lieu durant son enfance ? Comment passait-il le temps lorsqu'il était enfant ?
- Y a-t-il des adjectifs qui englobent toute sa personnalité ? Sa personnalité vous évoque-t-elle un animal, un objet ?
- Quels sont ses buts et motivations ? Jusqu'où peut-il aller pour satisfaire ses ambitions ?
- De quoi a-t-il le plus peur ?
- Qu'aime-t-il le plus ?
- Quels sont ses plus flagrantes qualités et ses défauts les plus saillants ?

MOTIF DE JEU GÉNÉRIQUE POUR JEU DE RÔLE CONTEMPORAIN

DEUS EX

FEUILLE DE PERSONNAGE

PRÉNOM / NOM

OCCUPATION

NATIONALITÉ

SIGNES PARTICULIERS/DESCRIPTION

SEXE

ÂGE

TAILLE

POIDS

FORCE

SANTÉ

AGILITÉ

INTELLECT

STABILITÉ

PRÉSENCE

POINTS DE VIE

17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0
-1
-2
-3
-4
-5

POINTS DE STRESS

17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0
-1
-2
-3
-4
-5

APTITUDES

APTITUDES GÉNÉRALES

ARMES À FEU	<input type="text"/>	D10
<input type="text"/>	<input type="text"/>	D10
ARMES BLANCHES	<input type="text"/>	D10
<input type="text"/>	<input type="text"/>	D10
ATHLÉTISME	<input type="text"/>	D10
BAGARRE	<input type="text"/>	D10
CONDUITE	<input type="text"/>	D10
INFILTRATION	<input type="text"/>	D10
PICKPOCKET	<input type="text"/>	D10
PREMIERS SOINS	<input type="text"/>	D10
SIXIÈME SENS	<input type="text"/>	D10
<input type="text"/>	<input type="text"/>	D10
<input type="text"/>	<input type="text"/>	D10

APTITUDES RELATIONNELLES

BUREAUCRATIE	<input type="text"/>	D10
MILIEU	<input type="text"/>	D10
<input type="text"/>	<input type="text"/>	D10
BULLSHIT DETECTOR	<input type="text"/>	D10
FLATTERIE	<input type="text"/>	D10
IMITATION	<input type="text"/>	D10
INTIMIDATION	<input type="text"/>	D10
JARGON/ARGOT	<input type="text"/>	D10
NÉGOCIATION	<input type="text"/>	D10
SÉDUCTION	<input type="text"/>	D10
<input type="text"/>	<input type="text"/>	D10
<input type="text"/>	<input type="text"/>	D10

APTITUDES TECHNIQUES

ART MARTIAL	<input type="text"/>	D10
<input type="text"/>	<input type="text"/>	D10
ARTISANAT	<input type="text"/>	D10
CHIMIE	<input type="text"/>	D10
HACKING	<input type="text"/>	D10
INVESTIGATION	<input type="text"/>	D10
MÉCANIQUE	<input type="text"/>	D10
PHOTOGRAPHIE	<input type="text"/>	D10
PILOTAGE	<input type="text"/>	D10
SURVIE	<input type="text"/>	D10
<input type="text"/>	<input type="text"/>	D10
<input type="text"/>	<input type="text"/>	D10

APTITUDES ACADÉMIQUES

ART	<input type="text"/>	D10
<input type="text"/>	<input type="text"/>	D10
COMPTABILITÉ	<input type="text"/>	D10
HISTOIRE	<input type="text"/>	D10
LANGUE	<input type="text"/>	D10
<input type="text"/>	<input type="text"/>	D10
LOI	<input type="text"/>	D10
MÉDECINE	<input type="text"/>	D10
PHYSIQUE	<input type="text"/>	D10
PSYCHOLOGIE	<input type="text"/>	D10
<input type="text"/>	<input type="text"/>	D10
<input type="text"/>	<input type="text"/>	D10

RÉSERVE DEUS EX

PHASE 0 1 2 3

TROUBLE MENTAL

POINTS D'ÉVOLUTION

BLACK DOG
RISING NIGHT



DeusEx

LE MOTEUR DE JEU

VOUS ALLEZ PRENDRE CONNAISSANCE MAINTENANT DU CŒUR DU SYSTÈME,
DU VÉRITABLE MOTEUR DE JEU : **DEUSEX**.
VOUS ALLEZ VOIR, C'EST TRÈS SIMPLE.

Résolution des actions

Le principe de base concernant la résolution d'une action est que s'il n'y a pas de difficulté majeure, l'action entreprise par le Personnage réussit automatiquement.

Test simple

Pour toute action entreprise dont l'issue est incertaine, le joueur doit effectuer un **Test de réussite simple**. Le joueur lance donc deux dés à 10 faces, **2D10** et le **résultat du jet doit être supérieur ou égale à un niveau de Difficulté** assigné par le **Narrateur** en fonction de l'action ou de la tâche à accomplir.

$$2D10 \geq \text{DIFFICULTÉ}$$

Le **Test (de réussite) simple** ne s'appuie ni sur un **Talent**, ni sur une **Aptitude**.

Test de Talent

Le **Test de Talent** est utilisé lorsque l'action tentée peut être rattachée à un **Talent** et qu'aucune **Aptitude** ne peut être utilisée : **Test de FOR** pour enfoncer une porte, **Test de SAN** pour résister aux effets d'un poison, etc.

Dans ce cas, le score du **Talent** vient en bonus — ou malus si le score est négatif — au résultat du jet des **2D10**.

$$2D10 + \text{TALENT} \geq \text{DIFFICULTÉ}$$

Test d'Aptitude

Le **Test d'Aptitude** intervient lorsque le Personnage possède l'**Aptitude** correspondant à l'action tentée : tirer à l'*Arme de poing*.

Dans ce cas, le score de l'**Aptitude** (de 1 à 3 en général) correspond au **jet de D10 supplémentaire** ce qui nous donne :

$$2D10 + (\text{APTITUDE})D10 \geq \text{DIFFICULTÉ}$$

MOTEUR DE JEU

Test d'Aptitude

Jerry Cornelius décide d'immobiliser un adversaire en lui rentrant une prise de Ju-jitsu. Pour cela il doit réussir un Test d'Aptitude contre une difficulté de 15. Il lance donc 3D10, les 2 classiques et 1D supplémentaire pour son Aptitude. Il obtient 17 ce qui est une réussite.

Test d'Aptitude croisé

Cette règle optionnelle vous offre la possibilité, lors d'un Test d'Aptitude, de croiser le jet avec un Talent.

Ainsi vous pouvez choisir quel Talent associer au Test et ajouter la valeur de ce Talent au résultat du jet de dés.

Pour reprendre l'exemple de Jerry, il aurait pu ajouter à son jet de dés son score d'Agilité pour rentrer la prise car cela nécessite une certaine dose de rapidité et de souplesse. Dans le cas où l'immobilisation dure, l'adversaire ne voulant pas capituler, un nouveau jet devra être effectué mais, cette fois-ci, en prenant la Force comme bonus.

Niveau de Difficulté

Afin de quantifier la complexité d'une action et pouvoir apprécier sa réussite ou son échec, le **Narrateur** fixe un **niveau de Difficulté**, ou simplement **Difficulté**, en se basant sur le tableau ci-dessous.

La valeur de la **Difficulté** représente le chiffre à égaier ou dépasser avec le résultat du jet de dés.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ	APPRÉCIATION
10	Aisé
15	Moyennement difficile
20	Difficile
25	Très difficile
30	Héroïque
40 et +	Impossible

Marge de Réussite

Quelques fois, il est important de connaître le degré de réussite d'une action : réussie sans plus, brillamment réussie, etc. Il est alors demandé de calculer la **Marge de Réussite** ou **d'Échec** (abrégiée **MR** par convention, qu'il s'agisse d'une réussite ou non), de l'action.

Pour cela, il suffit de calculer la différence entre le résultat du jet de dés et la Difficulté de l'action. Cette différence est donc la **Marge de Réussite**. Plus elle est grande, meilleur est le résultat de l'action tentée. Cette **MR** est utile lors des **Test d'opposition** notamment.

Il est possible d'apprécier la **MR** sur le tableau ci-dessous. Ces appréciations sont là à titre indicatif.

MARGE DE RÉUSSITE	APPRÉCIATION
-11 et -	Échec catastrophique
-6 à -10	Échec cuisant
-1 à -5	Simple échec
0	Réussite quelconque
1 à 5	Réussite
6 à 10	Réussite exemplaire
11 et +	Réussite exceptionnelle

Test d'opposition

Souvent le simple **Test d'Aptitude** n'est pas suffisant, notamment en combat où seront opposés les **Aptitudes** de l'attaquant à celles du défenseur. Cela peut être le cas lors d'un bras de fer : la Force des adversaires s'opposent.

Il peut s'agir indifféremment d'un **Test de Talent** ou d'**Aptitude**. Les résultats peuvent être :

- Les deux adversaires ont réussi leur **Test**. Le gagnant de l'opposition est celui dont la **Marge de Réussite** est la plus élevée.
- Les deux adversaires ont réussi leur **Test** et ont la même **MR**. L'action se solde par un *status quo* : pas de perdant, ni de gagnant.
- Un seul adversaire réussit son **Test**. Il remporte l'opposition et son succès peut être évalué en fonction de sa **MR**.
- Les deux adversaires échouent. Pas de vainqueur, ni de perdant. Celui dont la **Marge de Réussite** est la moins élevée peut se voir attribuer un malus, à la discrétion du **Narrateur**, s'il retente la même action.

Tests coopératifs

Les **Tests coopératifs** simulent les actions où plusieurs Personnages agissent de concert dans un but précis : creuser un tunnel, abattre un abattre, etc.

Dans ce cas-là, chaque participant effectue un **Test** et le résultat de l'ensemble des jets réussis est additionné. Ce résultat doit être supérieur à un certain **Niveau de Difficulté** qu'aura fixé le **Narrateur** pour cette tâche.

Tant que le **Niveau de Difficulté** n'est pas égalé ou dépassé, la tâche doit continuer.

Jet ouvert

Si le **Narrateur** souhaite donner une couleur plus héroïque à ses aventures, il peut autoriser la règle des **jets ouverts**.

Un **jet ouvert** est un **Test** classique à ceci près que **chaque 10 obtenu est relancé et cela à l'infini**. La valeur 10 est quand à elle retenue et le nouveau score est ajouté. L'avantage est qu'ainsi la **Marge de Réussite** augmente rapidement.

Échecs et réussites critiques

Une **réussite critique** survient lorsque deux dés ou plus indique un **0**. Ainsi un **double 0** indique une brillante réussite tandis qu'un **triple, quadruple** ou **quintuple 0** est le reflet d'une réussite extraordinaire voire surhumaine ou légendaire.

Ainsi la qualité de la réussite est fonction du nombre de **D10** lancés. Plus un Personnage est expert dans une **Aptitude**, plus il aura de chance de réussir brillamment.

MOTEUR DE JEU

Échec et réussite critiques

Le Personnage, se balançant au dessus du vide, tente viser le boss de fin de niveau qui détient à un otage à plus de cent mètres. Non seulement il loge une balle entre les deux yeux de son adversaire mais le recul du coup le fait renverser un autre adversaire s'apprêtant à lui asséner un coup de couteau et cela avec une insolence frisant l'insulte.

Pour les **échecs critiques**, la règle change légèrement. Ainsi la progression de l'échec n'augmente pas avec le nombre de dés lancés.

L'expertise d'un Personnage fait que pour **2D** lancés, un **double 1** indique un **échec critique**, soit un échec aux conséquences désastreuses. Pour **3D** lancés, l'**échec critique** aura

MOTEUR DE JEU

Échec et réussite critiques

En tenant de défoncer une porte, le joueur lance les dés et obtient un double 1. Son Personnage se fracasse sur la porte sans l'abîmer et se casse la clavicle.

lieu sur un **triple 1**. Pour **4D** lancés, un **quadruple 1**, etc. Son expertise le tient, statistiquement, à l'écart d'échecs

mais pas totalement à l'abri.

Affrontement !

Gérés par **4 Aptitudes**² — *Armes à feu, Armes blanches, Art martial* et *Bagarre* —, les affrontements se résolvent à l'aide des **Tests** précédemment exposés et se présentent sous deux formes : les **corps à corps** et les **combats à distance**.

Un affrontement est découpé en courtes séquences de 6 secondes : le **round**. Un affrontement est donc un enchaînement de rounds qui prend fin lorsqu'un des adversaires est tué, grièvement blessé, knock-out, immobilisé, etc.

Corps à Corps

Il est question de corps à corps lorsque les deux adversaires luttent avec leurs pieds et poings — **Aptitudes** utilisées : *Art martial* et *Bagarre* —, avec des armes improvisées — **Aptitude** utilisée : *Bagarre* — et avec des armes blanches — **Aptitude** utilisée : *Armes blanches*.

Pour ce type d'affrontement, les **Test d'opposition** sont tout naturellement indiqués et cela à chaque round tant que les adversaires sont actifs c'est-à-dire en mesure d'attaquer et de se défendre.

Lorsque l'un des adversaires remporte un **Test d'opposition**, il inflige des dommages à son opposant. Les dommages subis se calculent à partir de la **Marge de Réussite** du vainqueur, voir le paragraphe **Blessures** ci-après.

Combat à distance

Pour les combats à distance — *Armes à feu, Armes blanches* de jet et éventuellement *Bagarre* pour les projectiles improvisés —, il suffit d'un simple **Test d'Aptitude**.

Il est normalement pas possible d'esquiver ce type d'attaque. Cela est laissé à l'appréciation du **Narrateur** et du type de jeu qu'il souhaite mettre en œuvre.

Les dégâts occasionnés se calculent eux aussi sur la base de la **Marge de Réussite** de l'action réussie.

Blessures

2. Il s'agit des principales **Aptitudes**. Libre aux joueurs d'en proposer de nouvelles.

Lorsque qu'un **Test d'opposition** ou **d'Aptitude** est réussi, il faut procéder au calcul des dommages. Pour les types d'affrontement, les dégâts correspondent à la **Marge de Réussite** assortie d'un **modificateur lié au type d'arme** utilisée. Pour connaître ce modificateur, consultez le tableau ci-contre.

TYPE D'ARMES	MODIFICATEUR
Arme improvisée (bouteille, pavé...)	
Pied, poing, tête	MR /2
Couteau, batte de base-ball	
Machette, javelot	MR
Pistolet	
Pistolet de gros calibre, fusil de chasse	MR x 2
Mitraillette (Uzi...)	
Arme de guerre (M16...)	MR x 3
Grenade, lance-roquette, obus	MR x 5

Santé

Gestion des points de Vie

Qu'est un affrontement sans perte de **points de Vie** ? Comme vu lors de la création de Personnage, les **points de Vie** sont échelonnés de **-5 à 17³**.

Donc à chaque blessure, un **Personnage-Joueur (PJ)** ou un **Personnage Non-Joueur (PNJ)** perd autant de **PV** que de dommages calculés au paragraphe précédent.

Des paliers indiquent l'état de santé en fonction du nombre de **points de Vie**. Et chaque pallier entraîne des conséquences à appliquer en terme de jeu.

- Entre **6 PV** et au-delà, le Personnage est **en pleine forme**.
- Entre **1 et 5 PV**, le Personnage est **blessé** mais reste valide pour entreprendre des actions sans malus.
- Entre **0 et -3 PV**, le Personnage est **sérieusement**

blessé et perd en autonomie. Il subit un malus équivalent à son score de **PV** en nombre de **D10** à toute action tentée. Son état est grave et nécessite des soins rapidement.

MOTEUR DE JEU

Blessures et malus

Un Personnage, déjà blessé (1 PV), reçoit un coup de tonfa sur le crâne et se retrouve sérieusement blessé à -2 PV.

Désormais chaque action qu'il tente se fait avec un malus de -2D.

- Entre **-4 et -5 PV**, le Personnage est **grièvement blessé** et est incapable de tenter la moindre action. Son cas est désespéré et nécessite des soins immédiats. Si rien n'est fait, il décède en **1D10** rounds.
- **-6 et moins**, le Personnage décède de ses blessures.

Soins et récupération

Les soins possibles sont de 3 trois types :

- *Premiers soins*, si le **Test** est réussi, le blessé est stabilisé et regagne **1 point de Vie**.
- *Médecine* (ou **Aptitude** équivalente), le blessé regagne la **Marge de Réussite** divisée par **2 points de Vie** (dans une limite maximum de **3**).
- Hospitalisation, les blessés graves doivent impérativement être hospitalisés ou mourir. Leur guérison et leur convalescence peuvent être longues. C'est à la discrétion du **Narrateur**.

Stress !

L'ensemble de règles qui suit est optionnel et est à utiliser si et seulement si il sert l'univers et l'ambiance dans

3. Les **points de Vie**, en tout cas à l'échelle de l'homme, sont limités à 17. Cependant d'autres facteurs, surnaturels ou non, peuvent amener à des valeurs de **points de Vie** bien supérieures. Cela reste, en dernier ressort, la décision du **Narrateur**.

lesquels vont évoluer les Personnages. C'est donc au **Narrateur** de décider de la pertinence de leur application.

Stress post-traumatique

Lorsqu'un Personnage est confronté à une situation hors du commun — découvrir le cadavre d'un proche, savoir qu'il sera exécuté dans quelques heures, se rendre compte que la réalité qu'il connaît n'est pas réelle, etc. —, le **Narrateur** demande au joueur d'effectuer un **Test de Stress**.

Le **Narrateur** fixe une **Difficulté** en s'aidant de la table ci-dessous et le joueur lance les dés et détermine la perte en points de Stress en fonction de la **Marge d'Échec** (noté **MR**).

INCIDENT	DIFFICULTÉ	PERTE ⁴
Être témoin d'un meurtre ou d'un accident	15	1 / MR / 2
Apercevoir une créature surnaturelle	20	2 / MR
Apprendre la perte d'un proche	25	3 / MR
Être témoin de la mort d'un proche	30	4 / MR x2
Être confronté à une créature surnaturelle	30	5 / MR x3

Gestion des points de Stress

Comme nous l'avons vu lors de la création de Personnage, les **points de Stress** varient de **-5** à **17**⁵.

Donc à chaque traumatisme, un **PJ** ou un **PNJ** perd autant de **PS** que précisé au paragraphe précédent.

Des paliers indiquent l'état mental en fonction du nombre de **points de Stress**. Et à chaque pallier, des conséquences en terme de jeu sont à appliquer.

- Entre **6 PV** et au-delà, le Personnage est **sain d'esprit** et équilibré.
- Entre **1 et 5 PV**, le Personnage est **secoué** mais reste lucide pour entreprendre des actions sans malus. S'il présente un **Trouble mental**, ce dernier passe en *phase 1*.

- Entre **0 et -3 PV**, le Personnage est en **crise sérieuse** et perd en autonomie. Il subit un malus équivalent à son score de **PS** en nombre de **D10** à toute action tentée. Son état est grave et nécessite des soins psychiatriques rapidement. Son **Trouble mental** passe en *phase 2*.
- Entre **-4 et -5 PV**, le Personnage est en **crise majeure** et est incapable de tenter la moindre action, paralysé par son **Trouble mental**. Son cas est désespéré et nécessite des soins immédiats. Si rien n'est fait, il se suicide en **1D10** rounds.
- **-6** et moins, le Personnage met fin à ses jours.

Soins et récupération

Les soins psychiatriques possibles sont de 3 types :

- *Psychologie* (ou **Aptitude** équivalente), le Personnage en état de choc gagne la **Marge de Réussite** divisée par **2 points de Stress** (dans une limite maximum de **3**) mais son **Trouble mental** ne change pas de *phase*.
- Internement, le Personnage doit impérativement être hospitalisé/interné ou se suicider/être en proie à la folie⁶. La guérison et la convalescence peuvent être longues. C'est à l'appréciation du **Narrateur**.

Troubles mentaux

À la création de son Personnage, si le **Narrateur** utilise les règles des **Troubles mentaux**, le joueur doit choisir un **Trouble mental** en *phase 0*. C'est-à-dire que le **Trouble** est dans sa *phase naissante*. Le Personnage sait qu'il peut développer le **Trouble** et ne présente que des symptômes mineurs qui vont guère lui causer de désagréments au quotidien.

Ce **Trouble** évolue au fil du temps sur l'échelle suivante :

- La *phase naissante*, ou *phase 0*, est relativement inoffensive. Le **Trouble** est présent mais n'affecte que peu le Personnage et son entourage.
- En *phase 1*, le **Trouble** affecte légèrement les performances. Le Personnage peut rencontrer de brefs

4. La perte de **points de Stress** est indiquée de la manière suivante : perte en cas de réussite du **Test de Stress** / perte en cas d'échec.

5. Les **points de Stress**, à l'échelle humaine, sont limités à 17. Cependant certains facteurs, surnaturels ou non, peuvent amener à des valeurs de **points de Stress** bien supérieures. Cela reste, en dernier ressort, la décision du **Narrateur**.

6. Le Personnage, selon l'envie du **Narrateur**, peut tout à fait devenir un **PNJ**.

épisodes de handicap physique ou des moments où il est incapable de contrôler son comportement.

- En *phase 2*, le Personnage est clairement et systématiquement handicapé. Ses amis peuvent encore travailler avec lui afin de minimiser l'impact de son **Trouble** sur l'issue des scénarios.

Les *phases 1 et 2* sont réversibles.

- Lorsque le Personnage atteint la *phase 3*, il est effectivement paralysé par son **Trouble**, et doit faire face à son retrait obligatoire. Le Personnage est retiré du jeu.

Voici une liste non-exhaustive de **Troubles mentaux** :

- **Personnalité addictive**, le Personnage est accro à quelque chose (alcool, drogue, jeux vidéos, pornographie, etc.) et doit régulièrement consommer, ou pratiquer, l'objet de son addiction.
- **Dépression**, oscillant entre mélancolie et euphorie, le Personnage peut en arriver jusqu'au suicide.
- **Dissociation psychique**, pour le Personnage, le monde devient de plus en plus irréel et il prend petit à petit ses distances par rapport à ce monde.
- **Mégalomanie**, le Personnage a une très haute opinion de lui-même et ses ambitions sont démesurées.
- **Trouble de la personnalité multiple**, le Personnage est sujet à de brusques changements d'humeur. Cela aboutit à l'émergence de personnalités multiples.
- **Désordre Panique**, le Personnage est un anxieux, un nerveux. Au fil du temps, il évitera toute forme de danger.
- **Schizophrénie**, asocial, le Personnage souffre d'hallucinations auditives puis visuelles et devient paranoïaque.
- **Faible contrôle de l'impulsivité**, le Personnage contrôle assez mal ses colères et devient violent, pouvant conduire à des actes irréparables.

DeusEx

Lors de la création de Personnage, ce **Talent dérivé n'a qu'un seul point** et ne peut pas être augmenté.

La **réserve DeusEx** permet de symboliser tout aussi bien la chance que les événements irréels qui peuvent survenir durant un scénario. Cette réserve représente aussi la capacité d'un Personnage à se surpasser.

Cette réserve augmente au fur et à mesure des scénarios, c'est le **Narrateur** qui décide ou non d'attribuer des points de **DeusEx**.

Comment s'en servir ? De deux manières : en s'en servant comme **bonus lors d'un Test** ou bien comme **Test DeusEx** pour provoquer la chance ou un événement particulier. Une fois le bonus utilisé ou le **Test** effectué — quelles qu'en soient les conséquences —, le point investi est perdu pour le reste du scénario. La **réserve DeusEx** revient à son niveau lors de la séance suivante.

Bonus DeusEx

Si le joueur décide dépenser **un ou plusieurs points DeusEx** pour améliorer un jet de dés, libre à lui. Il décompte alors le ou les points de sa **réserve DeusEx** et lance autant de dés supplémentaires qu'il a investi de points.

Donc **1 point** équivaut à un **bonus de 1D**. Ce bonus est assimilé à un geste ou une entreprise héroïque dans laquelle le Personnage s'investit pour ne pas échouer.

Test DeusEx

Un joueur peut décider à tout moment de bénéficier d'un **Test DeusEx**. Mais cela peut aussi être à la demande du **Narrateur**. Alors en quoi cela consiste-t-il ?

Un **Test DeusEx** sert, éventuellement, à débloquer une situation insoluble, un scénario au point mort. C'est littéralement le *deus ex machina* dans le scénario. Une *intervention divine*, façon de parler, permettant de sortir de l'impasse.

Il est important de noter qu'un seul Test DeusEx peut être invoqué par scénario et ce pour l'ensemble des Personnages.

Il coûte **1 point** de la **réserve DeusEx** et le **Test DeusEx** est identique à tous les **Tests** : le **Narrateur** fixe une **Difficulté** et le joueur lance **2D10**. Si le résultat est supérieur à la **Difficulté**, le **DeusEx** (machina) se produit.

Les joueurs et le Narrateur décident ensemble de ce

qu'il résulte de cette réussite.

Bien évidemment les règles sur les échecs et échecs critiques s'appliquent. Et oui, la situation peut empirer. Ce type de **Test** ne doit pas être décidé à la légère.

Évolution

À la fin de chaque scénario, le **Narrateur** peut octroyer des **points d'Évolution**. Ils permettent à chacun des joueurs de faire évoluer leur Personnage : en augmentant un **Talent**, une **Aptitude** ou en choisissant d'en apprendre une nouvelle. Ces points viennent récompenser la réussite du scénario mais aussi le bon *roleplay* de certains joueurs.

En général, mener à bien les objectifs d'un scénario permet de gagner de **10 à 25 points d'Évolution**.

Ces points permettent aux joueurs d'améliorer leur Personnage. Ce qu'ils peuvent faire de ces points est récapitulé dans le tableau ci-dessous.

POINTS D'ÉVOLUTION	APPRÉCIATION
25	Apprendre une nouvelle Aptitude (0D)
30	Augmenter un Talent de 1 à 2
50	Augmenter un Talent de 2 à 3
60	Augmenter une Aptitude de 1D à 2D
70	Augmenter un Talent de 3 à 4
90	Augmenter un Talent de 4 à 5
100	Augmenter une Aptitude de 2D à 3D

VOUS AVEZ FAIT LE TOUR DE **DEUSEX**, LE MOTEUR DE JEU GÉNÉRIQUE
POUR JEU DE RÔLE CONTEMPORAIN.

À VOUS Désormais de vous l'approprier,
de le modifier, de l'adapter... ET SURTOUT DE JOUER AVEC !

BON JEU !



1 2 7

DEUSeX

VERSION 001.1



Vous avez apporté des modifications, des améliorations ? Vous voulez les partager ?

Vous avez créé un univers pour **DeuxEx** et vous voulez le diffuser ?

Le site [Black Dog Runs At Night](#) est aussi là pour vous.

Il suffit d'envoyer votre manuscrit (fichier *Word* ou équivalent)

et votre œuvre sera mise en forme

et publier sur le site www.blackdogrunsatnight.org.

Pour cela, envoyer vos créations à johndoe@blackdogrunsatnight.org.



Deus Ex

MOTEUR DE JEU GÉNÉRIQUE
POUR JEU DE RÔLE CONTEMPORAIN

001.1

Vous trouverez dans cet ouvrage
des règles simples et complètes
pour « motoriser »
des univers contemporains
issus de votre imagination
ou de vos univers favoris.

