

# Règles additives

au BaSIC RPS

---

## Introduction :

---

---

### Composante :

#### PERception :

J'ai ajouté cette composante, parce que je jugeais que le côté sensoriel était négligé dans les règles de base.

Défini le sensitif (les 5 sens et quelques autres choses) du personnage et aussi son attention, s'il est distrait ou toujours aux aguets.

Sert à définir le % de départ de quelques compétences :

- **Chercher** : PER×2

- **La vigilance** : PER×2

- **La sagacité** : PER+10%

Peut également servir de modificateur à la portée de certaines armes de tir : un score supérieur à 15 permet d'avoir un bonus équivalent en portée de tir (exemple : quelqu'un avec 17 en PER à une portée de 17 m, au lieu des 15m standard)

---

#### Conseils :

---

### Règle de l'effort :

#### Augmenter ses chances par l'effort... une autre utilisation des points de POU.

Lorsque les chances de réussites sont vraiment trop basses, le joueur peut utiliser ses points de POUvoir, renommés ici points d'énergie, ou encore points de souffle.

En dépensant 1 point d'énergie (points de POU), il est possible d'augmenter les chances de réussite de l'action de 5% (normalement, on ne peut pas utiliser plus de 4 points à chaque fois, au-delà, il faut faire un test de Constitution).

Attention, pensez que dans ce cas, le personnage risque de vite s'épuiser, et se retrouver incapable de faire quoi que ce soit au bout de 2-3 rounds !

**CECI N'EST PAS DE LA MAGIE, JUSTE UNE APPLICATION PARTICULIÈRE A L'ACTION (pensez à l'énergie du désespoir).**

**Ce genre d'action est donc réservé au dernier recours, le perso risquant de se retrouver vite "out".**

#### Exemple :

*Jubert le voleur est poursuivi par un groupe d'individus mal intentionnés. Dépassé par le nombre, il tente de leur échapper par la fuite. Il a de l'avance, quand soudain, un mur se dresse devant lui. Il n'est pas trop haut, mais notre malheureux ami n'a qu'un petit 30% en athlétisme, auquel il faut ajouter +5% (action facile, le mur n'étant*

*pas haut), mais compter aussi -5% à cause de sa course et -5% parce qu'il s'est foulé la cheville juste avant... Le pauvre, avec 25%, n'aurait aucune chance... s'il n'y avait l'aiguillon de la peur ! Dépensant 3 points de souffle, ces chances se portent à 40%. Bon, ça n'est pas gagné, mais il y a espoir. 37 ! Notre voleur parvient à franchir le mur, prenant un peu d'avance sur ses poursuivants ! Avec 12 points de souffle, notre larron se retrouve maintenant à 9.*

#### Cas particuliers :

- ✓ **effort intense** : Si l'on choisi de dépenser plus de 3 points d'un coup, cela s'appelle un effort intense. Cela vaut surtout pour les situations particulièrement désespérée. Après avoir annoncé cette dépense, le perso doit faire un test de constitution. Et plus, s'il dépasse la moitié de ses points actuels, ce test sera minoré d'autant de la moitié des % ajouté. S'il est raté, le perso est essoufflé, voir peut tomber inconscient en cas de Fumble.
- ✓ **Reprendre son souffle** : Après avoir effectué un effort, un perso pourra reprendre son souffle. Pour cela, il faut au moins qu'il soit tranquille (par exemple, difficile de reprendre son souffle avec un revolver braqué sur le nez...), et il ne pourra faire aucune action pendant ce temps.
- ✓ **épuisement** : Un perso qui arrive en dessous de la moitié de ses points de souffle, ou perd 1/3 ou plus de ses points d'un coup doit faire un test de CONstitution. S'il échoue, il assume les conséquences :
  - essoufflement, malus aux actions, voire inconscience
  - physique : points de côté (pour une course, par exemple), maux de têtes (calculs compliqués)
- ✓ **surmenage** : lorsqu'un perso se trouve incapable de récupérer la totalité de ses points de souffle pendant plusieurs jours d'affilée (disent CONx jours), il est en surmenage. Les conséquences sont une fatigue et une baisse d'attention. Les tests de CONstitution sont minorés de -5% à -15% selon la gravité.

**Attention** : certaines compétences, notamment intellectuelles, sont limitées à 1 à 3 points d'augmentation, voire même impossible à augmenter:

Hé oui, lorsque l'on est vraiment mauvais dans une langue, même en faisant des effort, difficile d'inventer ce qu'on ne sait pas ! En revanche, on peut tenter de ce faire comprendre en ajoutant

gestes et dessins.

On peut également envisager, pour des compétences non-augmentables, que les efforts déployés en roleplay permettent de petits bonus.

---

## **Le STress :**

### **Principe :**

le stress est en cela proche de la Santé mentale (SAN) de l'Appel de Cthulhu; Néanmoins son usage est plus "sage", ou dit moins excessif que les folies de l'Appel.

En fait, il s'agit plus d'une "mesure" du sang-froid, du self-control, et un peu l'équilibre mental aussi... d'un simple modificateur aux jets POU, lorsque le perso tente de se contrôler... ou de "contrôler la situation".

exemple :

### **conséquence d'une perte de sang-froid :**

malus à l'action en cours

on tente de sauver sa peau, à tort ou à raison

... mais ce réflexe d'adrénaline peut aussi être

salvateur et éviter ainsi à un perso inconscient ou

trop de mourir bêtement...

### **Le "pétage de plomb" :**

... bien entendu, un perso nerveux et extraverti sera plus sensible à ce genre de crise, alors qu'un individu réservé, intériorisant tout à moins de "chances" d'y être sujet. Mais en fin de compte, tout cela s'accumule, et mal géré, ça peut alors faire très, très mal !

catatonie, état de stupeur :

**exemple :**

### **conséquences à long terme :**

séquelles :

-cauchemar récurrent, dépression, phobie, angoisses, traumatisme psychologique

le tout est de rester en logique avec les causes du traumatisme, la psychologie et la trempe du perso

exemple :

malus, selon la table consacrée, que l'on associera à des mots (maux ?):

exemple :

-5% stress, mal à l'aise

-10% angoisse, peur

-15%

-20% effroi

-25% et plus : événements vraiment traumatisants, sur une durée ou dans la "marque"

Quant à l'évaluation... elle relèvera beaucoup de la situation, de la psychologie du perso

et du bon jugement du mj...

---

---

**Alternative:** Bien sûr, on peut se passer de ce tableau, qui peut s'avérer être plus une gêne qu'une aide. Mais comment tenir en compte les facteurs psychologiques dans les tests de POU ?

Eh bien, simplement en appliquant ces bons vieux