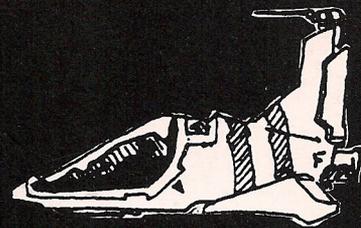
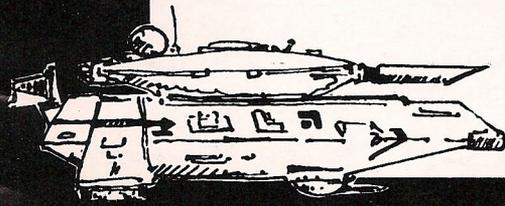
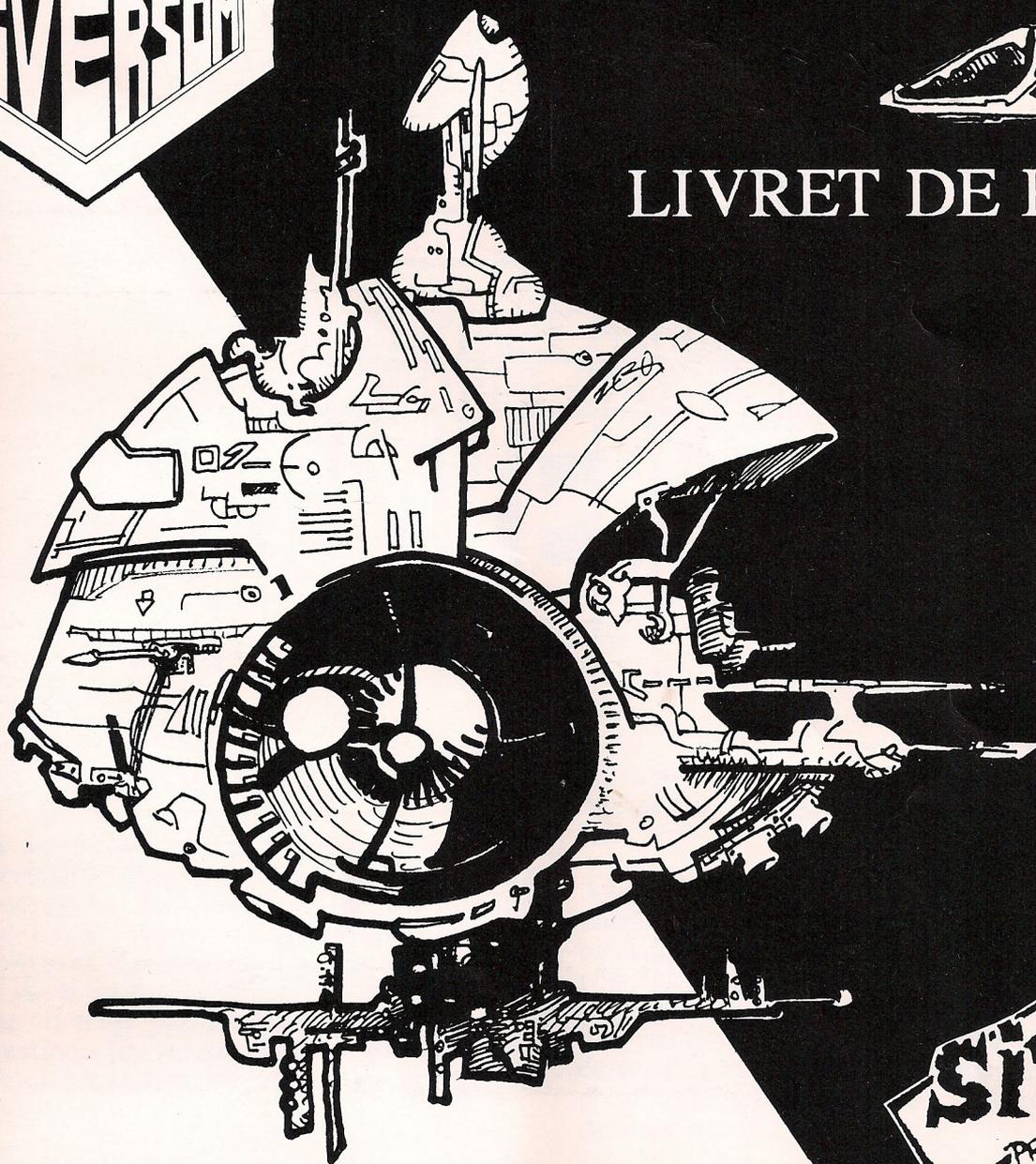


D'AUTRES MONDES
D'AUTRES GALAXIES

UNIVERSUM



LIVRET DE REGLES



LIVRET DE REGLES



AVANT-PROPOS

Vous venez d'acquérir un jeu de la gamme **Universom** qui vous emmènera jusqu'aux frontières de l'inconnu, là où l'imagination prend bel et bien forme dans les cuves anamorphiques siroziennes. Ce jeu, comme tous ceux de la gamme **Universom**, se suffit à lui-même. Il n'est pas besoin d'acheter les autres productions **Universom** pour y jouer... Tout le matériel nécessaire est fourni, exception faite des dés.

Les **UNIVERSOM** ont tous les mêmes caractéristiques :

CE SONT DES JEUX DE ROLES...

C'est-à-dire des jeux interactifs où plusieurs personnes se réunissent afin de vivre ensemble une aventure fantastique. Ces dites personnes incarnent chacune un aventurier (dont les points forts et faiblesses seront définis à partir des règles) auquel elles doivent donner le souffle de la vie. Mais, à la différence du théâtre, l'action se déroule autour d'une table, le décor étant dans l'imagination de chacun.

Parmi les personnes désireuses de jouer, l'une d'entre elles sera le Meneur de jeu. Le meneur de jeu est d'abord un metteur en scène. C'est lui qui étudie le scénario du troisième livret, compte, décrit, tient le rôle des Personnages Non-Joueurs. C'est aussi un arbitre qui résout

les combats et les actions des aventuriers en se basant sur les règles. Ses décisions ont force de lois.

Aucune explication, aussi longue soit-elle, ne saurait faire comprendre à une personne totalement débutante le mécanisme du jeu de rôle. Le meilleur moyen d'en comprendre les principes est de trouver un club de jeu ou de tels passe-temps sont pratiqués (Vous pouvez écrire à la Siroz Production pour que nous vous communiquions l'adresse du club le plus proche de chez vous).

...COMPLETS, FAISANT PARTIE D'UNE COLLECTION DE S.F PRETE A JOUER.

Et oui, les jeux **Universom** sont des jeux complets et prêts à jouer. Sous la pochette cartonnée trépigment d'impatience trois splendides livrets :

- Le premier, que vous tenez entre les mains, est le Livret de Règles de Base communes à toutes les publications **Universom**.
- Le second, ou Livret de Civilisation, décrit l'univers dans lequel vous allez évoluer et approfondit les règles nécessaires à la civilisation de la présente publication.
- Le dernier contient un scénario qui vous permettra d'évoluer dans ce monde original avec des personnages hors du commun.

NOTE

Bien que dans un souci de concision de l'ensemble, les règles d'Universom ne traitent que des points essentiels, une personne ayant déjà quelques notions de jeux de rôle en saisira facilement le sens. Par exemple, nous ne donnons pas la définition de ce qu'est une caractéristique, celle-ci étant commune à tous les jeux de rôle. Néanmoins, en cas de problème pour la compréhension n'hésitez pas à nous écrire ; nous nous efforcerons de vous répondre le mieux possible.

COMMENT CREER UN PERSONNAGE?

Chapitre important s'il en est, celui-ci servira de berceau au personnage que vous allez créer et que vous ferez vivre par la suite.

Ses caractéristiques, 10 au total, sont obtenues en tirant 2 dés à huit faces (2D8) auxquels on ajoute 2. Ainsi, leurs valeurs sont comprises au départ entre 4 et 18.

Viennent s'y ajouter des modifications plus ou moins importantes (selon la race ou la classe du personnage) données dans le second livret.

Sachez toutefois qu'en aucun cas, et, même après ces modifications, les caractéristiques ne peuvent être inférieures à 4.

1) LES CARACTERISTIQUES

FORCE : Puissance physique du personnage. Le poids maximum qu'un personnage peut soulever est égal à : $FORCE \times 7 \text{ Kg}$

CONSTITUTION : Résistance physique du personnage aux attaques extérieures, sorte de bilan de santé.

REFLEXES : Aptitude du personnage à réagir physiquement face à une situation inattendue.

HABILETE : Capacité du personnage à manipuler des objets.

SENS : Moyenne des 5 sens du personnage.

INTELLIGENCE : Multipliez ce chiffre par 10 et vous avez une idée du Q.I du personnage. Pour rappel, le Q.I humain moyen est compris entre 100 et 120, à partir de 160, le génie pointe, à 70, on atterrit chez les tarés. Un jet "sous" l'intelligence devra être tiré lorsque l'action du joueur ne semblera pas correspondre avec l'intelligence du personnage.

MEMOIRE : Faculté du personnage à mémoriser une information.

LOGIQUE : Aptitude du personnage aux sciences exactes : mathématiques, physique, etc

TEMERITE : Bravoure du personnage. Un jet "sous" la témérité devra être tiré lorsqu'un personnage voudra tenter une action particulièrement dangereuse.

A noter : pour un personnage joueur, cette caractéristique est optionnelle.

AURA : Respect, crainte qu'inspire ou non le personnage, pouvoir charismatique.

LA BEAUTE : C'est une caractéristique optionnelle se tirant avec 5 dés à 10 faces.

En multipliant le résultat par 2, on obtient le pourcentage de séduction. Cette propriété n'est valable qu'à l'intérieur d'une race, ou, entre des races similaires. Dans ce dernier cas, le pourcentage de séduction est égal au chiffre de beauté. Bien sûr, ce "premier contact" ne laisse rien présager de ce qui pourrait se passer par la suite.

2) JET SOUS UNE CARACTERISTIQUE

Pour résoudre certaines situations, et surtout pour vérifier qu'un personnage est apte à la résoudre, le maître du jeu peut avoir recours au "jet sous une caractéristique". Par exemple, pour savoir si le personnage réagit à temps, il faudra faire un jet "sous" les reflexes, ou, si il peut repérer un détail incongru, un jet "sous" les sens. Suivant la difficulté de la tentative, le maître du jeu pourra demander de réaliser un score inférieur ou égal à la compétence avec un certain nombre de dés. Plus le nombre de dés est élevé, plus la tentative est difficile. Un jet est donc réussi si le total des dés est inférieur ou égal à la caractéristique prise en compte. (Il est plus facile de réussir avec 2D8 qu'avec 4D20). Nous préconisons l'utilisation de ce système, qui a l'avantage de répondre à de nombreuses interrogations.

3) LE PHYSIQUE (P)

Cette caractéristique permet de déterminer le niveau d'incapacité physique du personnage (blessé, mutilé, comateux, mort).

PHYSIQUE = $5 \times (FORCE + CONSTITUTION)$

Le chiffre de PHYSIQUE servira à la détermination de l'Indice Physique (I.P) de chaque partie du corps.

Détermination des I.P : voir schéma ci-dessous :

Chaque zone du corps porte un chiffre allant de I à IV, ce chiffre est déterminant pour le calcul de l'I.P de la zone concernée.

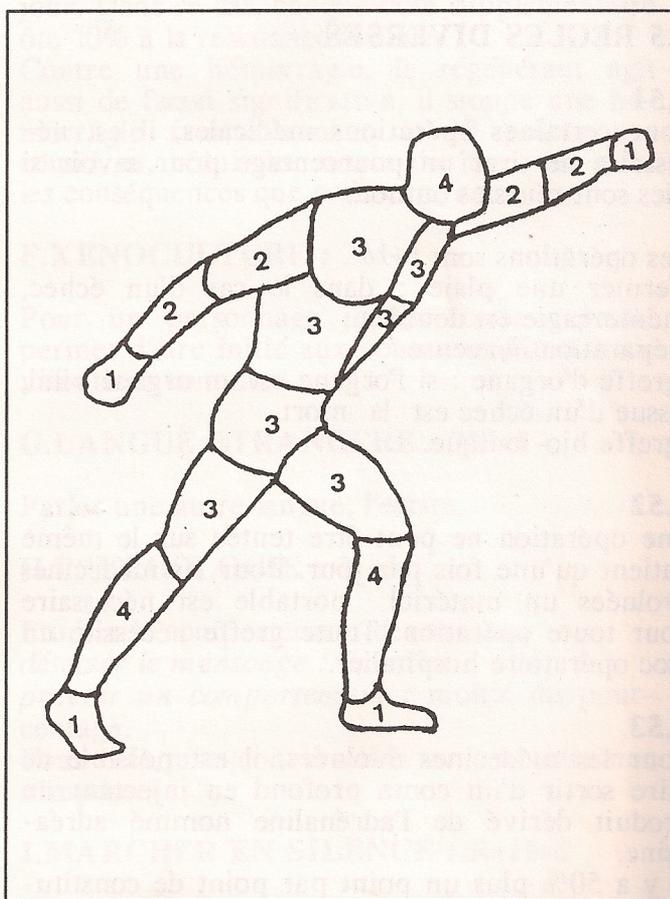
Pour calculer cet I.P, deux procédures :

-Procédure 1 :

Pour une ZONE I : l'IP est égal à 15% de P.
 Pour une ZONE II : l'IP est égal à 20% de P.
 Pour une ZONE III : l'IP est égal à 45% de P.
 Pour une ZONE IV : l'IP est égal à 30% de P.

-Procédure 2 :

consulter le tableau ci-dessous.



PERSONNAGES ET COMPETENCES

1) SCORE INITIAL

Au début du jeu le joueur peut répartir 15 "niveaux" dans les compétences proposées ci-dessous en sachant qu'un niveau représente 5%. Seules les caractéristiques dans lesquelles un niveau a été mis lors de la création pourront progresser par la suite ; les autres gardant leur pourcentage de "base" (Sauf dans le cas où le maître du jeu autorise au joueur de rencontrer un maître qui pourra leur enseigner les bases. Dans ce cas, la compétence pourra augmenter normalement).

En règle générale et dans toutes civilisations, il faut au moins 50 % dans la compétence principale du "métier" auquel on veut postuler.

2) L'EXPERIENCE

Lors d'une aventure, les personnages auront à utiliser leurs compétences. A chaque fois qu'ils le feront avec succès, ils devront le noter. Les compétences augmentent de la manière suivante durant l'aventure :

10 réussites = +1% dans une compétence de Combat.

5 réussites = +1% dans une compétence d'un autre type.

3) POURCENTAGE DE BASE

Pour chaque compétence, les caractéristiques entrent en ligne de compte pour définir le pourcentage de base.

Abréviations :

FORCE - F	INTELLIGENCE - I
CONSTITUTION - C	MEMOIRE - M
REFLEXES - R	LOGIQUE - L
HABILETE - H	TEMERITE - T
SENS - S	APPARENCE - A

CALCUL DE L'I.P. (PROCEDURE 2) :

ZONE	CHIFFRE DE PHYSIQUE																	
	5	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200
I	1	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24	25	27	28	30
II	1	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
III	2	18	21	27	30	36	39	45	48	54	57	63	66	72	75	81	84	90
VI	2	12	14	18	20	24	26	30	32	36	38	42	44	48	50	54	56	60

4) NOMENCLATURE

A. ELECTRONIQUE : H+I+M (% DE BASE)

Cette capacité sert à déterminer l'aptitude du personnage face à un problème lié à l'électronique.

B. MECANIQUE : H+M+S

aptitude du personnage face à la mécanique : pouvant aller du crochetage d'une serrure à la réparation d'un moteur.

C. ORDINATEUR : I+M+L

aptitude du personnage à se servir d'un ordinateur : dépiler des programmes, les copier, etc ...

D. ANALYSE DE SITUATION : 2L+I

savoir comment s'en tirer avec des chances raisonnables de survie alors que tout est perdu.

E. MEDECINE : H+I+M

Il existe 4 grands types de medecines, correspondant aux univers les plus fréquemment rencontrés dans les jeux de la gamme UNIVERSOM :

E.1 Médecine primitive, antique :

- faire un bandage, réduit de moitié une hémorragie, temps d'intervention : 2 rounds.
- fermer une plaie (+ DE 30% nécessaires) : arrête une hémorragie, temps d'opération 5 rounds.
- médecine des plantes : récupération de 2 points de physique et d'indice physique d'une zone par jour.

E.2 Médecine moyenâgeuse, évolution moyenne :

- bandage.
- garrot : arrête l'hémorragie, après plus d'une heure, la partie non irriguée doit être amputée. Temps d'intervention : 2 rounds (30% nécessaires).
- fermer une plaie (40% nécessaires).
- médecine des poudres : récupération de 3 points par jour.

E.3 Médecine évoluée :

- bandage
- garrot
- point de compression : arrête l'hémorragie en attendant une intervention plus curative (max. 1 heure), la prise doit être maintenue pendant toute la durée. Temps d'intervention 1 round.

- fermer une plaie (50% nécessaires).
- réparation nerveuse (70% nécessaires). Temps d'intervention 35 minutes.
- médecine médicaments : récupération 5 points par jour.

E.4 Médecine univers sur-évolué :

- bandage
- garrot
- point de compression
- fermer une plaie (50% nécessaires)
- réparation nerveuse (70% nécessaires)
- greffe d'organe, de membre (80% nécessaires). Temps d'intervention d'une à trois heures.
- greffe bio-ionique (90% nécessaires). Temps d'intervention d'une à quatre heures.
- injecter une dose de régénérant (40% nécessaires). Temps d'intervention 1 round.
- guérison par médicaments : récupération 7 par jour.

E.5 REGLES DIVERSES

E.51

Pour certaines opérations médicales, il est nécessaire de tirer un pourcentage pour savoir si elles sont réussies ou non.

Ces opérations sont :

- fermer une plaie : dans le cas d'un échec, l'hémorragie est doublée.
- réparation nerveuse.
- greffe d'organe : si l'organe est un organe vital, l'issue d'un échec est la mort.
- greffe bio-ionique.

E.52

Une opération ne peut être tentée sur le même patient qu'une fois par jour. Pour les médecines évoluées un matériel portable est nécessaire pour toute opération. Toute greffe nécessite un bloc opératoire hospitalier.

E.53

Pour les médecines évoluées, il est possible de faire sortir d'un coma profond en injectant un produit dérivé de l'adrénaline nommé adrénaline.

Il y a 50% plus un point par point de constitution que la personne sorte immédiatement du coma. En cas d'échec, le coma est prolongé du double du temps normal

E.54

La récupération sans aide médicale est d'un point de physique par jour.

E.55

Une partie du corps en INCAPACITE peut être soignée et redevenir "normale" quand le total

des points de l'I.P redescend en dessous de 90%.

E.56

Le régénérant est une médecine très puissante qui, comme son nom l'indique, régénère les cellules endommagées ou détruites. La mort, l'amputation et la destruction des nerfs ne peuvent pas être soignées par une injection de régénérant. Elle permet par contre de faire sortir du coma immédiatement après l'injection.

Le régénérant est injecté par piqûre ; il peut aussi être mortel.

Le pourcentage de survie de base est de 40%, plus 3% par point de constitution : un personnage ayant une constitution de 10 aura 70% de survie à l'injection d'une dose.

Ce pourcentage peut baisser si l'on injecte au patient plus d'une dose de régénérant par jour. Dans ce cas, chaque dose supplémentaire ôte 10% à la résistance initiale.

Contre une hémorragie, le régénérant agit aussi de façon significative, il stoppe une hémorragie faisant moins de 10 points par round, et, réduit les autres de 10 points avec les conséquences que cela entraîne.

F.XENOCULTURE : 2M+I

Pour un personnage joueur, cette capacité permet d'être initié aux coutumes d'autres civilisations connues.

G.LANGUE ETRANGERE : 2M+I

Parler une autre langue, l'écrire.

H.PSYCHOLOGIE : 2I+L

Etudier le comportement des autres :

déceler le mensonge : % entier.

prévoir un comportement : moitié du pourcentage.

Pour cela, une conversation avec la personne s'impose.

I.MARCHER EN SILENCE : R+H+S

Bouger sans se faire repérer.

J.SE DISSIMULER : 2H+S

Savoir échapper à la vue des autres.

K.FAIRE LES POCHEs : R+2H

La base de tout bon voleur.

L.BLUFFER : 2I+A

Menacer les autres, les posséder avec un accent de vérité.

M.SURVIE : S+I+M

S'adapter à la vie en milieux hostiles (déserts, zones polaires).

N.GUIDE : 2M+I

Connaitre les moindres recoins de son territoire ou de sa région.

O.CULTURE PHYSIQUE :

Cette capacité ne s'exprime pas en pourcentage. Une personne la choisissant, devra dépenser trois niveaux.

Avantages :

dès le départ : + 5 points de physique

puis : un point en plus par trimestre avec un maximum de 10 points.

P.TRAVESTISSEMENT : I+2H

Imiter les voix, se déguiser, bref, tout ce qui est nécessaire pour changer d'identité.

Q.FALSIFICATION : I+2H

Faire des fausses pièces de toutes sortes : faux billets, fausses cartes d'identité, les possibilités du faussaire dépendent étroitement de sa civilisation.

R.PISTER : 2S+I

Suivre des traces, traquer les fugitifs, mais aussi échapper à ses poursuivants (3/4 du pourcentage).

S.DEGUSTATION : 2S+M

Connaitre les subtilités de la gastronomie, savoir reconnaître un grand cru et briller en société par ses connaissances culinaires.

T.HISTOIRE : 2M+I

Connaitre l'évolution de sa civilisation depuis ses origines.

U.FABRIQUER DES POISONS : M+I+H

Là aussi, en rapport avec la civilisation : du breuvage aux gaz de combat.

V.CORRUPTION : 2I+A

Permet aux personnages des classes sociales

les plus élevées de tenter de corrompre des fonctionnaires ou des subalternes..

W.MEMORISER : I+2M

Ce n'est pas que la simple faculté de mémoire, mais celle d'être capable de rivaliser avec un ordinateur en ce qui concerne le stockage de données.

X.APPRENTISSAGE : I+2M

Transmettre aux autres ses connaissances. Pour celà, il faut avoir au moins 70 dans la compétence que l'on veut transmettre, l'enseignement se fait en raison de 20% tous les 6 mois.

Y.LEADER : 2A+I

Commander des troupes : à 30% quelques hommes, à 50% 100 hommes, avec 80% et plus une armée.

Z.MONTURE : F+R+S

Monter un animal, en cas de "raté", le contrôle est perdu, et, les conséquences peuvent être dramatiques, à vous de voir...

AA.CONDUIRE : 2R+H

Manoeuvrer tous les véhicules évoluant dans l'atmosphère.

AB.PILOTAGE : 2R+H

Conduire les véhicules spatiaux, cette faculté permet d'avoir la compétence "CONDUITE", avec un score divisé par deux.

AC.COMBAT A MAINS NUES : 2F+H

Plusieurs possibilités s'offrent au personnage qui a choisi cette faculté :

- attaque : 100% du pourcentage, mains F.A 2.
- esquive ; 50% du pourcentage
- désarmer : 30% du pourcentage
- maîtriser l'adversaire : 20% du pourcentage
- assommer : 10% du pourcentage

AD.ARMES BLANCHES : F+H+R

Possibilité de manier toutes les armes blanches de contact.

- attaque : 100% du pourcentage
- parade : 50% du pourcentage
- viser une zone : 20% du pourcentage.

- désarmer : 20% du pourcentage (dans ce cas, pas de possibilités de causer des dommages).
- botte : 10% du pourcentage (en cas de réussite, l'adversaire ne peut par parer).

Combinaisons :

Attaquer + viser : en cas d'échec du viser et de réussite de l'attaque, procédure normale.

Attaque + botte : idem.

AE.ARMES A FEU : H+2S

Utilisation de toutes les armes à feu portables, modification du pourcentage initial suivant la liste des modificateurs :

- viser : +15%
- cible immobile : +5%
- cible marchant : -5%
- cible courant, bondissant, etc ... : -10%
- tireur courant : -10%
- cible courant en zig zag : -15%
- tireur courant en zig zag : -15%
- vitesse : -1% par km/h (pour les véhicules)
- cible cachée 1/4 : -10%
- cible cachée 1/2 : -20%
- cible cachée 3/4 : -50%
- cible à moins de 10 m : +5%
- cible à moins de 5 m : +15%
- cible à moins de 3 m : +25%
- cible à bout portant : +50%
- cible de moins de 1m : -5%
- cible de moins de 50 cm de diamètre : -10%
- cible de moins de 20 cm de diamètre : -30%
- cible de moins de 5 cm de diamètre : -50%
- rafale sur plusieurs cibles : -5% pour le changement de cible
- cible de plus de 2m de haut : +5%

AF.LANCER : F+H+S

Possibilité de lancer toutes les armes blanches de jet, nécessitant une certaine précision (pour une grenade, un jet "sous" l'habileté suffit).

AG.MISSILES : 2H+S

Possibilité d'utiliser toutes les armes blanches lançant des projectiles.

ex : arc

A noter : Pour ces deux dernières facultés, on peut utiliser les modificateurs "D'ARMES A FEU".

AH.ARTILLERIE : 2S+H

Utilisation d'armes lourdes non transportables manuellement.

AI.JEU : I+2H

Bien évidemment, cette faculté offre à un personnage la possibilité de tricher. Si la partie qu'il a engagée se fait avec des personnes ne possédant pas cette compétence, il suffit qu'il réalise son pourcentage pour gagner. A plusieurs participants, chacun lance un dé de pourcentage : celui qui a réalisé le plus haut score (sans dépasser son score de JEU) gagne.

LES COMBATS

Vous allez rencontrer des adversaires tout au long de vos aventures, et il sera bon, surtout pour le meneur de jeu, de savoir comment régler les combats...

1) SYSTEME GENERAL

Le combat se déroule en plusieurs phases :

- *L'initiative.* En principe, le personnage avec le plus haut réflexe commence les hostilités.

- *La détermination du toucher/parade.*
L'attaquant doit réussir son jet d'attaque, et le défenseur a la possibilité d'effectuer un jet de parade ou d'esquive.

- *La localisation.* Si l'attaque est portée avec succès et que la parade a échoué, l'attaquant détermine par un jet de dés la zone de l'adversaire touchée. Il en déduit dès lors les dégâts.

Le système général est destiné à donner une idée de la chronologie du combat. Toutes les règles et cas particuliers vont être à présent détaillés.

2) LE ROLE DE LA LOCALISATION

Pour savoir où il a touché, un personnage lance un dé à 20 faces, le chiffre indique la zone touchée. Pour un humain, un résultat de 19 ou 20 est ignoré.

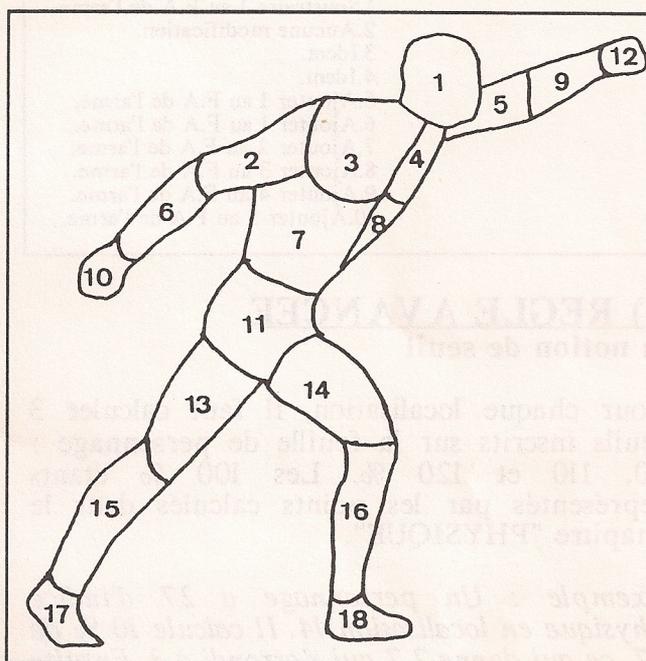
La partie du corps concernée (en fait touchée par l'attaque) joue un rôle primordial, c'est pourquoi je vous invite à consulter le schéma ci-contre, correspondant à la décomposition des différentes zones.

Il existe 4 types de zones ayant chacune un chiffre d'impact (C.I) différent :
le rôle du C.I sera expliqué plus en avant.

Zones critiques : 1/4/11 C.I 6
Zones dangereuses : 3/7/8 C.I 5
Zones médianes : 13/14 C.I 4
Zones faibles : 2/5/6/9/10/12/15 à 18 C.I 3

Une fois la localisation faite, le personnage multipliera le facteur de son arme (F.A) éventuellement modifié par la TABLE ALEATOIRE par le C.I de la zone touchée.

Les F.A des différentes armes sont données dans le second livret.



3) LES BLESSURES

Le chiffre ainsi obtenu suivant la formule (F.A x C.I) est appelé Chiffre de Blessure (C.B).

On retirera au C.B la protection que le personnage a (c.f) et éventuellement (si le meneur du jeu l'admet dans sa campagne) sa résistance donnée avec les rapports ci-dessous :

PHYSIQUE	Résistance
de 10 à 60	0
de 70 à 120	1
de 130 à 180	2
de 190 à 240	3

En cas de blessure par arme blanche ou de poing, on ajoutera au C.B le bonus de force de l'attaquant, donné ci-dessous :

FORCE	Bonus
de 1 à 6	1
de 7 à 12	2
de 13 à 18	3
de 19 à 24	4

Important : le C.B est à retirer aux points de l'I.P de la zone, mais aussi au total de physique.

4) AGGRAVATION DES BLESSURES

Pour chaque attaque portée, le personnage doit faire un jet d'ID10, pour connaître l'aggravation de la blessure. Il ajoutera le resultat au F.A de son arme :

TABLE ALEATOIRE

- 1.Soustraire 1 au F.A de l'arme.
- 2.Aucune modification.
- 3.Idem.
- 4.Idem.
- 5.Ajouter 1 au F.A de l'arme.
- 6.Ajouter 1 au F.A de l'arme.
- 7.Ajouter 2 au F.A de l'arme.
- 8.Ajouter 3 au F.A de l'arme.
- 9.Ajouter 4 au F.A de l'arme.
- 10.Ajouter 5 au F.A de l'arme.

5) REGLE A AVANCEE
la notion de seuil

Pour chaque localisation, il faut calculer 3 seuils inscrits sur la feuille de personnage : 90, 110 et 120 %. Les 100 % étants représentés par les points calculés dans le chapitre "PHYSIQUE".

Exemple : Un personnage a 27 d'indice physique en localisation 14. Il calcule 10 % de 27, ce qui donne 2,7 qui s'arrondi à 3. Ensuite il retire ces 3 points à 27 pour trouver son seuil 90, les ajoute une fois à 27 pour trouver son seuil 110 et deux fois pour trouver son seuil 120. Ce qui donne :

90 % = 24 110 % = 30 120 % = 33.

Lorsque le personnage reçoit des blessures dans une même zone, il additionne les dégats et compare le résultat par rapport aux seuils inscrit dans sa fiche. Lorsque le C.B dans une zone atteint ou dépasse un seuil il faut ce rapporter a la table ci-dessous :

-Zones 1/3/4/7/8/11: (Evanoui 1 (2 à 4	90 % = Coma léger à 3 heures) 110 % = Coma profond jours) 120 % = Mort
-Zones 2/5/6/9/10/12/13/14/15/16/17/18 :	90 % = incapacité 110 % = paralysie 120 % = amputation + coma léger (c.f)

Si vous préférez ne pas tenir compte des

seuils, considérez qu'un membre est hors d'usage quand son I.P est dépassé.

DANS TOUS LES CAS, ADDITIONNEZ TOUTES LES BLESSURES QU'UN PERSONNAGE POURRAIT RECEVOIR ; UNE FOIS SON TOTAL DE PHYSIQUE DEPASSE, IL EST OBLIGATOIREMENT MORT.

6) HEMORRAGIE (OPTIONNELLE) :

A partir d'un certain chiffre de blessure (C.B), un personnage souffrira d'une hémorragie, voir d'un évanouissement.

C.B atteint par une blessure	C..B par round
10	1/round
20	2/round
30	4/round
40	7/round
50	11/round + Evanoui si jet la constitution ratée.
60	16/round + Evanoui si jet la constitution divisée par deux raté.
70	23/round + Evanoui.

Ce type d'évanouissement dure de 6 à 36 minutes.

TABLEAU D'HEMORRAGIES.

Les hemorragies peuvent s'arrêter d'elles mêmes, quand elle font perdre 1,2,4 ou 7 CB par round. Pour celles qui sont plus importantes (c'est à dire au dessus de 7 cb/round) une intervention médicale est nécessaire. De plus, il est possible de stopper les hémorragies FAISANT 1,2,4 points de blessure par UN SIMPLE BANDAGE.

PHYSIQUE	C.B par round			
	1	2	4	7
40	2	6	11	15
50	2	5	10	14
60	2	5	10	14
70	2	5	9	13
80	2	5	9	13
90	2	4	8	12
100	2	4	8	12
110	1	4	7	11
120	1	4	7	11
130	1	3	6	10
140	1	3	6	10
150	1	3	5	9
160	1	3	5	8
170	1	2	4	7
180	1	2	4	6
190	1	2	3	5
200+	1	2	3	4

Arret de l'hemorragie en round

IMPORTANT : Les points de dégâts des hémorragies sont à soustraire du chiffre de PHYSIQUE et non de la zone touchée. Par 20 points de physique perdus, les pourcentages aux compétences nécessitant une intervention physique baissent de 5%.

jouer dans un des Mondes D'UNIVERSOM. Il faut maintenant vous reporter à la civilisation pour compléter votre personnage. Il est conseillé de lire toutes les règles spécifiques de la civilisation avant de commencer à créer votre personnage.

7) EXEMPLE DE COMBAT

Foxy, un aventurier humain est en face d'un mercenaire chargé de le tuer ;étant donné ses bons réflexes (15), il commence. Il tire avec un pistolet (type MAGNUM) sur la victime. Son pourcentage initial de tir est de 59%, modifié par la distance (courte) qui apporte 10% supplémentaires, soit 69% de toucher. Le joueur lance deux dés à 10 faces, il obtient 5 et 3, ce qui donne 53, 53 est inférieur à 69, il touche donc GOLBURD (le mercenaire). Pour savoir quelle zone il atteint, il jette un dé à 20 faces, 1!, en plein dans la tête, table d'aggravation de la blessure : 7, le FA initial du Magnum : 6 est augmenté de 2, et passe à 8, la tête à un C.I de 6, $6 \times 8 = 48$, GOLBURD a au seuil 120% un Indice Physique de 41 à la tête, autant dire qu'il a avalé son extrait de naissance.

IV. TEMPS ET ROUND

Une séquence de jeu est d'UNE MINUTE, cette séquence est elle même divisée en ROUNDS, 5 au total, de 12 secondes chacun.

On peut aussi pour faciliter les choses appeler la "séquence de jeu" TOUR.

Dans les combats la division du round en phases est nécessaire : un round est égal à trois phases (une phase = 4 secondes).

Chaque arme décrite dans le livret de civilisation à une fréquence de tir exprimée en phase. Cependant, au lieu de tirer, un personnage a la possibilités d'effectuer certaines actions, elles aussi mesurées en phase :

- Viser : *une phase*
- Esquive (*plonger à terre, se cacher derrière un obstacle*) : *une phase*
- Course : *1 phase/ 15 mètres*
- Marche : *1 phase/ 5 mètres*
- Sprint : *1 phase/ 30 mètres*
- Escalade : *1 phase/ 2 mètres*
- Sauter un obstacle : *1 phase*

V. ET MAINTENANT ?

Ces règles de bases ne sont pas suffisantes pour

