

Julien Minguely

Matrix Le jeu de rôle

Système Wushu-D6

Julien
4/5/2007

Table of Contents

Section des joueurs	4
Caractéristique	4
Compétence	5
Dextérité	5
Connaissance	5
Mécanique	5
Perception	5
Force	5
Technique.....	5
Habilités spéciales.....	6
Adhésion	6
Clonage	6
Dématérialisation.....	7
Détection avancée	7
Détection des programmes.....	7
Insensibilité	8
Lecture de la RAM	8
Lecture de la ROM.....	8
Manipulation des éléments	8
Modifier son IRP	8
Programmation	8
Rage.....	8
Régénération.....	8
Soigner	9
Télékinésie	9
Télépathie	9
Vision du code.....	9
Vol	9
Section du maître de jeu	10
Les tests.....	10
La compétence à tester.....	10
Le seuil de difficulté	10
La vie	10

Les combats	11
Généralités	11
Dégâts produits	11
Dégâts produits avec armes à feu	11
Esquives avancées	Error! Bookmark not defined.
Les Armes à feu	Error! Bookmark not defined.

Section des joueurs

Caractéristique

Chaque personnage de la matrice possède 6 caractéristiques qui définissent ce qu'il est capable de faire :

- **Dextérité**
- **Connaissance**
- **Mécanique**
- **Perception**
- **Force**
- **Technique**

Chaque caractéristique est constituée d'un nombre de dés plus un bonus.

Par exemple : 2d+3

Par défaut, toutes les caractéristiques sont à 2d.

Archétype

Codeurs

Personnes apte à manipuler le code de la matrice et donc à créer ou contrôler des choses comme un compagnon (animal je suppose) par exemple, mais également peuvent modifier l'environnement, lois de la physique et tout et tout. Ils n'ont pas forcément conscience de la Matrice.

Hackers

Les pirates capables d'utiliser le code mais pas de le modifier, spawn d'objet utiles, détection, interception, reconnaissance mais peuvent aussi créer des dommages aux programmes "joueurs" (ex:agents) en altérant leurs codes. Ont une certaine conscience de la Matrice.

Combattants

Classe spécialisé en arts martiaux, volonté sans faille, caractéristiques classiques force, agilité, etc.... Seuls les éveillés ont conscience de la Matrice-> accès au bullet time par exemple.

Compétence

Un personnage peut réaliser une action spécifique à la caractéristique, on dit alors qu'il utilise une compétence. Par défaut, la valeur cette compétence est la même que la caractéristique correspondante. Il est alors possible au joueur d'augmenter une compétence.

Voici la liste des compétences :

Dextérité

Acrobatie
Bagarre
Esquives
Arme à feu
Arts martiaux
Armes de jets
Courses
Lancer
Rapidité
Ambidextrie

Connaissance

Culture
Estimation
Orientation dans la Matrice
Survie
Tactique
Théologie
Volonté

Mécanique

Armement de vaisseaux
Communications
Véhicule passager
Véhicule 2-3 roues
Véhicule blindés/armés
Avion
Hélicoptère
Artillerie montée
Exosquelette
Hovercraft

Perception

Marchandage
Commandement
Bluff
Escroquerie
Foi
Dissimulation
Résolution
Persuasion
Analyse
Recherche
Discrétion
Pistage

Force

Bagarre
Grimper
Sauter
Levage
Endurance
Nager

Technique

Mémoire Flash
Informatique
Programmation
Réparation hardware
Travaux manuels
Robotique médicale
Démolition
Electronique
Premiers secours
Mécanique
Médecine
Programmation de robots
Réparation de robots
Recyclage
Sécurité
Réparation d'arme

Habilités spéciales

Certaines fois, les joueurs ayant acquis une certaine expérience peuvent utiliser des compétences hors du commun, il s'agit des compétences spéciales. Ces compétences ne peuvent être utilisées si certains critères n'ont pas été remplis.

Voici la liste de ces compétences :

1	Adhésion
2	Clonage
3	Dématérialisation
4	Détection avancée
5	Détection des programmes
6	Insensibilité
7	Lecture de la RAM
8	Lecture de la ROM
9	Manipulation des éléments
10	Modifier son IRP
11	Programmation
12	Régénération
13	Rage
14	Soigner
15	Télékinésie
16	Télépathie
17	Vision du code
18	Vitesse
19	Vol

Adhésion

Description

Le personnage peut se fusionner avec le code d'un mur ou d'une paroi, ne faisant alors qu'un seul et passe donc inaperçu.

La difficulté du test change principalement en fonction de la matière du mur.

Clonage

Description

Le personnage peut se créer un double temporaire d'un autre personnage. Le joueur gèrera alors deux personnages différents durant 1d tour. Après quoi, le clone mourra. Le joueur test son clonage contre la volonté de la victime pour voir si le clonage réussit.

Dématérialisation

Description

Le personnage peut se dématérialiser et passer au travers de murs. Le joueur sera dans cet état durant

Difficulté	Distance
Très Facile	1D4
Facile	2D4
Aisée	1D6
Moyenne	2D6
Difficile	3D6
Très difficile	4D6
Héroïque	5D6

Détection avancée

Description

Le joueur peut détecter n'importe quel objet à 360 degré autour de lui. Se référer au tableau pour voir la difficulté de l'action par rapport à la distance.

Difficulté	Distance
Très Facile	5 mètres
Facile	15 mètres
Aisée	50 mètres
Moyenne	100 mètres
Difficile	500 mètres
Très difficile	1000 mètres
Héroïque	10,000 mètres

Détection des programmes

Description

Permet au personnage de détecter des programmes à l'intérieur de la matrice

Difficulté	Types de programmes
Très Facile	Programmes de gestion (Météo, trafique, etc...)
Facile	Programmes mineures (Sati, l'Homme du Train)
Aisée	Programmes exilés (Jumeaux)
Moyenne	Programmes Majeur (Mérovingien, Séraphin)
Difficile	Agents
Très difficile	Programmes créateurs (Oracle, Architecte)

Insensibilité

Description

Dès que le personnage reçoit un coup ou une balle, il peut faire un test de résilience et ainsi comprendre le fait que son âme est séparée de son corps. Il peut ainsi réduire les blessures infligées.

Score	Domages réduits
1-10	-1D
11-15	-2D
16-20	-3D
21-25	-4D

Lecture de la RAM

Permet au personnage de lire la mémoire vive de la matrice et ainsi de savoir ce qu'il se passe. Le nombre d'informations recueillies dépend de la réussite du dé.

Lecture de la ROM

Permet au personnage de lire la mémoire statique de la matrice et de parcourir les archives de la version actuelles. Il pourra ainsi recueillir diverses informations sur le passé de programmes ou de pilules bleues.

Manipulation des éléments

Permet au joueur de contrôler l'eau, le vent, la terre et l'électricité.

Modifier son IRP

Le personnage peut modifier son apparence pour ressembler à n'importe qui.

Programmation

La programmation permet au joueur de programmer des objets dans la matrice. Allant du cure-dent au char blindé.

Difficulté	Types de d'objets
Très Facile	Objets divers (Tournevis, verre)
Facile	Objets originaux (Clé, cd de données)
Aisée	Petites armes
Moyenne	Armes moyenne
Difficile	Armes lourdes, véhicules légers
Très difficile	Véhicules

Rage

Quand la rage est activée, le personnage gagne en force.

Régénération

Permet de se régénérer progressivement à chaque tour. Cette compétence possède 4 dés. Un certain nombre pour le soin (D4), et un certain nombre pour les tours d'action (D6). Le joueur choisit comment il veut répartir ses dés.

Soigner

Permet de soigner des alliés

Score	Dommages réduits
1-4	2
5-8	4
9-11	7
12-15	10
16+	15

Télékinésie

Le personnage doté de la compétence télékinésie peut déplacer les objets l'entourant

Difficulté	Description
Très Facile	Soulever un objet simple (crayon, cuillère, etc....) et faire une action simple (le tourner légèrement)
Facile	Soulever un objet qui pèse moins d'un kilogramme ou plusieurs objets légers qui agiront de concert, et effectuer une action moyenne (les jeter sur une cible)
Aisée	Soulever un objet qui pèse moins de 10 kilogrammes ou plusieurs objets légers et effectuer une action compliquée (ouvrir une serrure, conduisant une voiture)
Moyenne	Soulever un objet qui pèse moins de 100 kilogrammes ou plusieurs objets légers et effectuer une action compliquée.
Difficile	Levage d'objets très lourds ou d'objets plus petits multiples de manières extrêmement compliquées et apparemment indépendants.

Télépathie

Permet au joueur de parler avec d'autres personnages par télépathie. Des paramètres, tels que la distance peuvent tenir compte de la réussite de l'action.

Vision du code

Quand cette compétence est activée, le joueur gagne un bonus en perception et en dextérité

Vol

Permet au personnage de voler.

Difficulté	Types de vol
Facile	Lévitacion
Aisée	Déplacement vitesse du pas
Difficile	Vitesse moyenne (200km/h)
Très Difficile	Haute vitesse (600km/h)
Héroïque	Vitesse du son (1000km/h)

Section du maître de jeu

Les tests

Chaque fois qu'un joueur tente une action dans la matrice, ses différentes compétences sont testées. Pour effectuer un test, il faut prendre en compte deux choses :

La compétence à tester

Dès que le joueur a défini l'action que son personnage va effectuer, le maître du jeu va choisir la compétence à tester.

Le seuil de difficulté

Quand la compétence aura été choisie, le maître va définir le seuil de difficulté en fonction des circonstances de l'action.

Seuil	Difficulté
2	Enfantine
3	Très Facile
5	Facile
7	Aisée
10	Moyenne
15	Malaisée
20	Difficile
25	Très difficile
30+	Héroïque

La vie

Chaque fois qu'un joueur encaisse des dégâts, cela baisse de plus en plus sa capacité à effectuer des actions. Voici la table qui permet de définir les malus :

HP	Affectation
OOOOOOOOOO	
OOOOOOOO	-1d
OOOOOO	-2d
OOOO	-3d

Les combats

Les combats ne sont en faite qu'une succession de test. Cependant, il est nécessaire de noter certains détails, comme l'utilisation des armes.

Généralités

Pour tester si une attaque réussi ou échoue, on utilise la caractéristique dextérité comme compétence à tester. La victime de l'action utilise la compétence esquive et on compare les deux résultats. Il y a alors plusieurs résultats d'action :

L'attaque est plus haute que l'esquive	L'attaque réussi et on calcule les dégâts
L'attaque est plus basse que l'esquive	L'attaque échoue, rien de se passe
L'attaque fait plus du double que l'esquive	L'attaque réussi et on ajoute un dé pour les dégâts
L'attaque fait moins de la moitié que l'esquive	Echec critique (voir plus loin)

Dégâts produits

Si l'action réussie, il faut établir ses dégâts. Pour cela, on lance le nombre de dés correspondants à la force du personnage. Le personnage recevant l'action va alors soustraire le total des dégâts par son score de défense. Il réduira ainsi ses points de vie suivant la différence.

Multiplés action

Si un joueur décide de multiplier le nombre de ses coups ou tirs sur son adversaire, celui-ci à droit de faire le nombre de coup qu'il possède de dé en dextérité, en décrémentant à chaque action. L'adversaire tentera d'esquiver avec le même effet.

Dégâts produits avec armes à feu

Les armes à feu possèdent leur propre force effective. Il faut alors établir les dégâts avec cette valeur et non la force du joueur. Les armes à feu subissent aussi des malus suivant le type de l'arme et la condition de l'action.

Malus/Bonus	Dégâts	Remarques
Arme de poing	10	Le deuxième coup n'est pas désavantagé
Fusil de précision	18	Subit un malus si la distance est courte Un tour pour charger
Pistolet automatique	14	
Fusil à pompe	18	Subit un malus si la distance est élevée Une action pour charger
Fusil d'assaut	14	
Mitrailleuse lourde	18	Malus de dextérité