

## Top Action !

Voilà (encore) un jeu de rôle destiné à jouer des héros musculeux, hyper-agiles, ou surdoués, de films d'action.

Ça va chauffer...

### Création de personnage

Pour créer un personnage, répartissez 100 points entre vos trois caractéristiques : Force, Adresse et Mental.

Choisissez ensuite deux Compétences, dont les scores seront égal à la somme de deux caractéristiques au choix (du moment qu'elles sont adéquates).

Dans un souci d'équilibre, ces deux Compétences de départ doivent être basées sur des combinaisons différentes de caractéristiques.

### Compétences typiques

**Bagarre** : Force + Adresse

**Acrobaties** : Force + Adresse

**Arts Martiaux** : Force + Mental

**Intimidation** : Force + Mental

**Tir** : Mental + Adresse

**Moto** : Mental + Adresse

### Exemples de personnages

#### Antony Campbell, ninja américain

Force 45% Adresse 40% Mental 15%  
Acrobaties (F+A) : 85%  
Armes blanches (F+M) : 60%

#### Zak Braunstein, informaticien génial

Force 10% Adresse 20% Mental 70%  
Informatique (M+A) : 90%  
Jouer du saxophone (F+M) : 80%

#### Zonga, fille de la jungle

Force 25% Adresse 50% Mental 25%  
Amie des bêtes (A+M) : 75%  
Mouvements junglesques (A+F) : 75%

### Évolution

Après une aventure, un personnage gagne de 1 à 20 points d'expérience.

Il coûte 10 points de monter une caractéristique de 1d5 %.

Les scores de Compétence montent en fonction des caractéristiques.

Acheter une nouvelle Compétence a un coût égal à son score calculé.

Exemple : Zonga veut acheter la Compétence de tir à l'arc, basée sur Adresse + Mental. Cela lui coûtera 50 points pour un score de 50%.

### Résolution d'actions

Pour réussir une action, lancez un d100 inférieur ou égal à la Compétence. Si vous n'avez pas de Compétence, utilisez la caractéristique la plus adéquate.

### Bagarres

Lorsque des personnages s'affrontent, ils agissent chacun leur tour par ordre décroissant de leur Mental.

Une attaque nécessite un jet de la Compétence appropriée, de laquelle on déduit la moitié de la caractéristique d'Adresse (ou d'une Compétence de pure défense) du défenseur.

### Dégâts

Une attaque réussie avec une lame fait 2d10 points de dégâts au défenseur, et 3d10 points avec une arme à feu.

Les bâtons, pieds et poings font seulement 1d10 points de dégâts mais le défenseur doit faire un jet de Force pour ne pas être assommé d10 tours.

On récupère 1d10 dégâts par heure.

Si dégâts > Force, c'est le coma.