

## WhiteFire

Les personnages sont des mercenaires, membres de la célèbre corporation **WhiteFire**.

Ils participent à des opérations militaires, au service des armées du Monde Libre (ou pas).

### Création de personnage

Pour créer un personnage, la première étape est de décider du nom du personnage, de son origine, de ses motivations et de son parcours passé.

C'est de cette étape que doit découler ses caractéristiques techniques : compétences et réserves.

#### Compétences

Par défaut, toutes les compétences d'un personnage sont à 25%, sauf les compétences très techniques qui démarrent à 0%, comme les langues étrangères totalement différentes de sa langue maternelle (qui est à 75%), les sciences, etc.

Le joueur doit répartir 100 points de création entre toutes les compétences qu'il veut améliorer...

#### Réserves

Les personnages possèdent des points de vie et des points d'aplomb, au nombre de 25 dans chaque réserve. Les points de création peuvent également être dépensés pour les améliorer, : 5 points de création pour +2 dans une réserve.

### Évolution

Après une mission, un personnage peut gagner un bonus de +1d5% dans une compétence ou 1 point dans une réserve. Un autre jet peut être accordé pour un comportement héroïque ou rusé.

### Résolution

Pour réussir une action en situation de stress, il faut lancer 1d100 et faire un résultat inférieur ou égal au score de la compétence concernée.

En situation non stressante, le score de compétence est doublé, voire triplé si le personnage prend vraiment tout le temps nécessaire.

### Opposition

En cas d'opposition entre deux personnages, le vainqueur est celui qui fait un jet réussi lorsque l'autre rate, ou celui qui fait le meilleur nombre sur son d100 si les deux réussissent. Si les deux personnages échouent ou font des chiffres égaux, aucun ne l'emporte (pour l'instant).

### Combat

Chaque adversaire choisit une cible et fait un jet de la compétence adaptée à l'arme qu'il utilise.

Celui qui l'emporte blesse l'autre : il lui fait perdre des points de vie, selon son arme.

A 10 en vie, on est HS. A 0, on est mort.

On gagne 1d5 de vie par jour de repos.

### Surprise

En cas de surprise (embuscade, furtivité...), le défenseur peut ne pas avoir droit à son jet de dé

### Aplomb

Un personnage doit faire un jet de sang-froid dans certaines situations, pour ne pas perdre d'aplomb. A 10 en aplomb, un personnage a -20% à tous ses jets de dés, à 0 il est amorphe.

Tuer quelqu'un (d5), Tuer en corps à corps (d10), mort d'un camarade (2d10)...

On gagne 1d5 d'aplomb par heure de repos.

### Les armes

#### Armes de contact

Poings et pieds : 1d5 de dégâts

Bâtons : 1d5 de dégâts, +10% de maniabilité

Lames : 1d10 de dégâts

#### Armes de poing

Dégâts : 1d10, +10% en dissimulation

#### Armes d'épaule

Dégâts : 2d10, -20% en corps-à-corps

#### Armes lourdes

Lourdes à transporter (-10% pour tous mouvements). Dégâts : mort d'un individu ou destruction d'un véhicule. Avec les armes explosives, les cibles adjacentes prennent 2d10 de dégâts.

### Protections

Un gilet pare-balle protège de 1d10 points de dégâts, mais donne -10% à tout jet de mouvement.

### Exemple de personnage

#### Markus Schenke

38 ans, mercenaire tchèque, vie 25, aplomb 25

**Langue maternelle** : tchèque 75%

**Compétences (25%)** : langue russe 30%, armes de poing 45%, armes lourdes 45%, sang froid 45%, survie 40%, électronique 35%

**Compétences (0%)** : allemand 10%

**Armes** : Colt 45 (1d10), mortier (∞)

Un jeu de Philippe Tromeur, le 08/12/2008