

Découvrir *Homeka*

1 Accroche

Homeka = *home*+*méka* ; des robots géants pilotés (*mecha/méka*) servent de maison (*home*).

Des aventures sur Zéphyr, une colonie spatiale perdue, un *far west* post-apocalyptique, coincé entre les vestiges des entreprises ayant mené la colonisation (les corpos), des groupes terroristes défendant la planète contre l'exploitation de ses ressources et les bandits profitant de la déchéance des pouvoirs publics.

Chronologie :

2062 Invention des réacteurs à fusion nucléaire.

2080 Invention des nanites, des robots microscopiques servant en médecine ou pour fabriquer des objets.

2174 Découverte de Zéphyr.

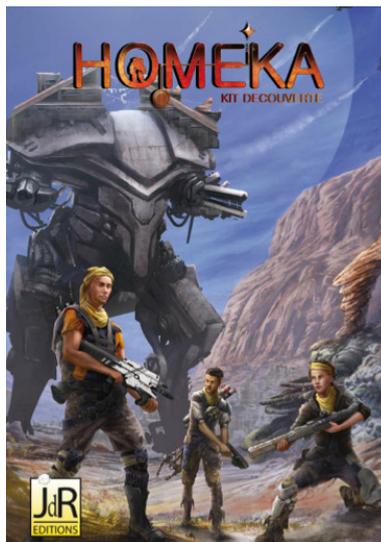
2402 Le premier vaisseau se pose sur Zéphyr.

2578 Mise en place de la porte stellaire et pillage des ressources.

2614-2619 Guerre des ressources.

2621 La Rupture : effondrement de la porte stellaire, Zéphyr est coupée du reste de l'humanité.

2654 Aujourd'hui.



2 Résolution des actions

Les personnages possèdent sept caractéristiques : Puissance (PUI), Endurance (END), Précision (PRÉ), Vitesse (VIT), Discrétion (DIS), Savoir (SAV) et Intelligence (INT). Ils possèdent également de compétences comme *Estimation*, *Observation*, *Survie* ou *Corps à corps*.

Les caractéristiques permettent d'avoir un bonus, entre 0 et +2, aux compétences.

Chaque action a une difficulté comprise entre 1 (facile) et 10 (impossible) ; la difficulté moyenne est de 4. Si le personnage possède une compétence adaptée à l'action, il jette un dé à six faces (1D6) auquel il ajoute l'éventuel bonus de caractéristique et doit atteindre ou dépasser la difficulté. S'il ne possède pas la compétence, il utilise un dé à quatre faces à la place (1D4).

Réussite : $1D6 + \text{bonus} \geq \text{difficulté}$ (avec compétence)
ou
 $1D4 \geq \text{difficulté}$ (sans compétence).

Le joueur ou la joueuse peut dépenser un point de vigilance pour faire un jet critique et donc utiliser un dé plus grand.

Jet critique (1 Vigilance) : $1D6 \rightarrow 1D8$ (avec compétence)
ou
 $1D4 \rightarrow 1D6$ (sans compétence)
Un 1 au dé provoque une blessure (-1 PV).

Le personnage possède également trois jauges :

- Vigilance : permet de se dépasser (jet critique) ; la Vigilance baisse si le personnage ne boit pas assez ou s'il subit une nausée ;
- points de vie (PV) : indique la santé ; à 0, le personnage est assommé, à -1 il est dans le coma, à -2 il est mort ;
- Nausée : permet de résister aux secousses du méka.

Exemple de fiche de personnage :

HOMEKA

NOM
Roanes Wu

Vigilance maximale **10**
Hydratation **0**
Nausée **0**
Bonus dommages **1**

Concept
*Prêtresse : Roanes prêche le retour des corps.
Hautaine : Roanes pense que les pro-corpos sont supérieurs aux autres.*

	PUissance	ENDurance	PREcision	VITesse	DIScretion	SAVOir	INTelligence
Armes blanches							
Corps à corps							1
Estimation							
Observation			1	1	1	1	1
Survie					1		
Comportement en société			1		1	1	1
Contacts légaux Irzhon							
Empathie	1					1	1
Langue (Colon natif)							
Négociation							1
Orientation							
Séduction		1					1
Soins						1	

Equipement
*Tenue respectable, identifiable comme prêtresse.
Lecteur MASSING lecture de tous fichiers compatibles - textes religieux.
70 Zefs*

Armes
Dommages **1D4**
Portée
Chargeur
Résistance
Dommages au CC
Prix (Zefs) **15**

Vigilance actuelle 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
Points de vie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

COPYRIGHT JDR Editions 2015

3 Combat

Le combat est découpé en tours d'une dizaine de secondes. Chaque tour se découpe en phases :

1. Initiative.
2. Attaque du personnage ayant la plus haute initiative. Éventuellement parade/esquive du personnage visé et calcul des dommages si l'attaque réussit.
3. Attaque du personnage ayant la seconde initiative la plus élevée etc.

Initiative : $VIT + 1D6 + \text{modificateur}$
Un humain surpris a un initiative de 1.

Le jet d'attaque se fait avec :
— à mains nues : *Corps à corps*/PUI;

- avec une arme blanche : *Arme blanche*/PUI;
- avec une arme à distance : *Arme à distance*/PRE.
 Difficulté de l'attaque : 4 + armure + modificateur.

La valeur d'armure se soustrait également des dommages.

Exemple de valeurs de dégâts :

- poing : 1D3;
- couteau : 1D4;
- épée : 1D6;
- pistolet léger, balles normales : 1D4 - 1;
- fusil laser : 1D8 + 1.

Les attaques manuelles (avec PUI) ont un bonus aux dommages de PUI/2 (arrondi au supérieur).

Exemple de valeurs d'armure :

- armure à plaques : 1 contre les coups et projectiles, 0 contre les lasers et plasmas;
- armure laminée : 0 contre les coups et projectiles, 2 contre les lasers et plasmas.

Une journée de repos permet de récupérer 1 PV et 1 Vigilance. Une nuit complète de sommeil permet de récupérer 1 PV et 1 Vigilance.

4 Mékas

Les mékas sont dotés de réacteurs à fusion qui leur fournissent une énergie quasiment inépuisable. En revanche, ils ont besoin d'eau et doivent être rechargés de temps en temps. Par exemple : la marche normale consomme un litre d'eau par heure, la course un litre par tour de combat, un saut consomme un litre. Une action de combat (attaquer au corps à corps, attaquer à distance, esquiver) consomme 1 L d'eau.

Un méka possède plusieurs postes de commande. Ces postes permettent au méka d'agir : un personnage aux commandes peut activer les actionneurs (actionneurs : machines produisant un mouvement). Les postes principaux sont :

- mobilité : marcher, courir, franchir un obstacle, se déplacer en combat...
- détection et identification : caméras, radars...
- manipulateurs : bras;
- artillerie : canons.

Se déplacer d'un poste à un autre prend un tour de combat.

Un méka possède en outre un poste de commande spécial, le poste de synergie. Le pilote se lie à la machine et peut commander seul quasiment tous les postes. Il perd alors des points de Vigilance en fonction des actions. Par exemple, une heure de marche consomme un point de Vigilance de même

qu'un tour de combat à courir ou bien qu'un saut. Une action de combat consomme 1 Vigilance par tour.

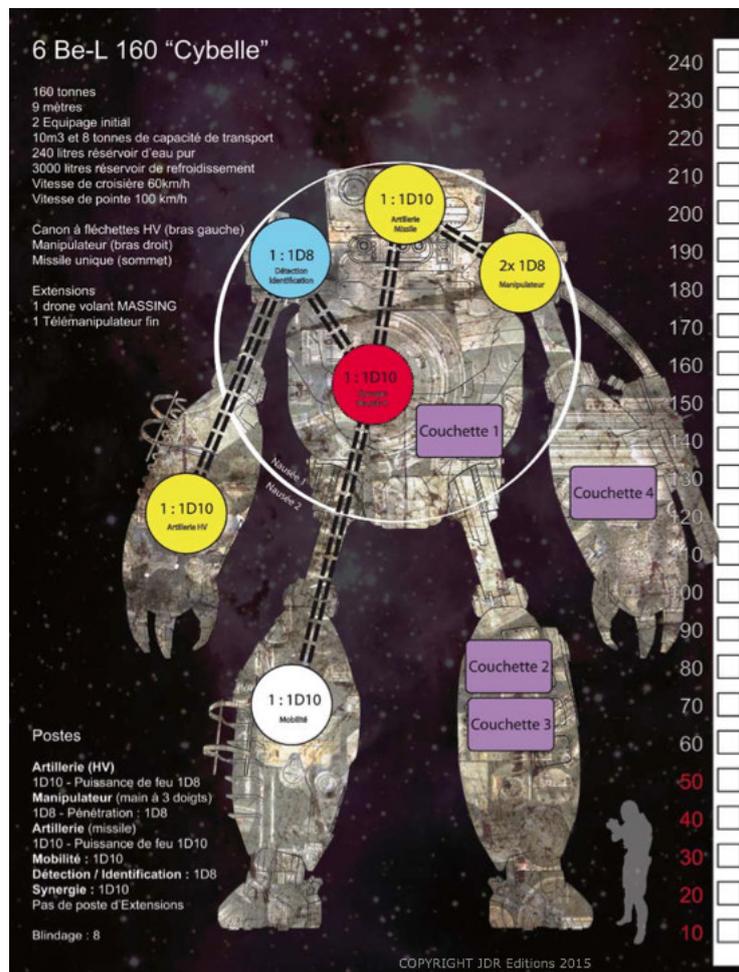
Le poste de synergie possède des amortisseurs et a donc un niveau de nausée de 0. Les parties stables du méka ont un niveau de nausée de 1, certaines parties peuvent avoir un niveau plus élevé. Si le niveau de nausée dépasse la résistance à la nausée du personnage, il subit un malus à la vigilance égal à la différence des deux valeurs. Il perd par ailleurs 1 Vigilance par journée passée dans la zone et 3 par nuit. Ces points sont récupérés par du repos.

Pour réussir une action de méka, chaque poste de commande en jeu dans l'action fait un jet. La démarche est la même que pour une action normale sauf que le dé utilisé n'est pas forcément 1D6 ou 1D4 mais dépend du poste (1D8, 1D10, 1D12, 1D20). Le personnage peut ajouter un bonus si cela se justifie.

Pour qu'une action réussisse, il faut que tous les postes réussissent leur jet contre la difficulté de l'action. La difficulté par défaut est de 3.

Si un poste n'est pas utilisé lors d'un tour, il peut dériver son énergie c'est-à-dire donner, transférer son énergie à un autre poste pour qu'il retente son jet. Le dé est alors plus faible que la normale ; plus les postes sont éloignés, plus le dé baisse (1D20 devient 1D12, 1D12 devient 1D10 etc.).

Exemple de fiche de méka :



5 Combat de mékas

Le combat de mékas se fait comme un combat d'humains. Si le méka est piloté par plusieurs personnages, alors son initiative est toujours de 4. S'il est piloté en synergie, elle est déterminée par le dé de mobilité du méka ztla Vitesse du personnage :

Initiative en synergie : D mobilité + VIT + modificateur.
Sans synergie : 4.

Glossaire

A

- Actuateur : actionneur, machine produisant une action du méka (mouvement).
- Alpha (site ~) : endroit de Zéphyr où s'est posé le premier vaisseau de colonisation.
- Aspex : nom du système de règles du jeu.
- Atlécos : principale ville de Zéphyr.

C

- Corpo : grand groupe industriel ayant participé à la colonisation, et au pillage, de Zéphyr. Responsable de la désertification et n'ayant pas hésité à sacrifier leurs travailleurs lors de la *Rupture*, elles sont détestées mais restent très puissantes.

D

- Dérivation ou transfert d'énergie : si un poste de commandement de méka n'est pas utilisé lors d'un tour, son pilote peut donner son énergie à un autre poste pour qu'il puisse retenter un jet raté. Le dé est alors plus faible que la normale.
- DIS : Discrétion (caractéristique).

E

- Éco-terrors : groupes de terroristes écologistes.
- END : Endurance (caractéristique).

I

- INT : Intelligence (caractéristique).

M

- Mékas (ou exomékas ou marcheurs-maisons) : robots géants pilotés, inventés en 2190.

N

- Nanites, nanobots : robots microscopiques, inventés en 2080, utilisés notamment pour soigner ou bien pour construire de la matière molécule par molécule.

P

- PRÉ : Précision (caractéristique).
- PUI : Puissance (caractéristique).

R

- Rupture : explosion de la porte stellaire en 2621. Ce cataclysme coupe Zéphyr du reste de l'humanité.

S

- SAV : Savoir (caractéristique).
- Sels lilas : sels de couleur mauve quiaturent l'eau. Ces sels sont toxiques et corrodent les matériaux. Il s'agit en fait de micro-organismes à base de silice.
- Synergie : le fait pour un pilote de se lier à un méka et ainsi de pouvoir actionner seul tous les postes. La synergie est extrêmement épuisante.

V

- VIT : Vitesse (caractéristique).

Z

- Zéphyr : satellite de la planète géante gazeuse Astreus, dans le système Cryos. Cette lune a été découverte en 2174 et colonisée à partir de 2402 jusqu'à la *Rupture* en 2621. Autrefois similaire à la Terre, l'exploitation de ses richesses l'a transformée en désert balayé par des tempêtes et agité de tremblements de terre.
- Zéphyr ou Zef : monnaie officielle.