



L'ESSENTIEL DU SYSTÈME HITOS

Les règles présentées dans ce document vous permettront de découvrir et de vous familiariser avec les règles du système générique HITOS. Vous pourrez ainsi l'utiliser pour n'importe quel univers et même remplacer un système existant par HITOS !

Les règles du système générique HITOS sont en Open Game License (OGL) et sont utilisables dans un cadre personnel. Pour toute utilisation impliquant une diffusion, quelle que soit le support, commerciale ou non, merci de contacter au préalable La Loutre Rôliste à l'adresse blog2@laloutreroliste.com.

Vous pouvez retrouver les conditions relatives à l'OGL dans cette section du site de La Loutre Rôliste : <https://www.laloutreroliste.com/hitos-systeme-de-jeu-generique/ogl-et-regles-dutilisation/>

Pour découvrir d'autres règles pour vos ambiances favorites ou découvrir les aventures et campagnes tout-en-un de la gamme HITOS déjà parues, rendez vous sur la boutique de La Loutre Rôliste : <https://www.laloutreroliste.com/store/>

CRÉATION DE PERSONNAGES

En plus des cinq personnages prêtirés et prêts à être joués, il est possible que vous souhaitiez que vos joueurs créent les leurs. Les personnages sont les protagonistes de l'histoire et les éléments fondamentaux d'un jeu de rôle. Ils sont constitués d'une série de valeurs et d'aspects qui précisent leur apparence, leur caractère, les domaines où ils excellent et leurs points faibles.

Les joueurs disposent de 18 points à répartir entre quatre caractéristiques, qui devront avoir chacune un mot ou une phrase en adéquation, et 35 points à répartir entre leurs compétences. Ces dernières sont libres, mais elles doivent au moins représenter la Perception, la Condition Physique, l'Interaction sociale, le Combat, le Subterfuge, la Culture et la Profession. Vous pouvez aussi leur accorder plus ou moins de puissance, en leur permettant d'avoir un nombre de points plus ou moins importants dans leurs caractéristiques et leurs compétences.

Les joueurs doivent également choisir quatre faits marquants (événements qui auront marqué leur vie, *hitos* en espagnol) et

une complication. Enfin, il est important que les personnages aient un concept qui les décrive brièvement. Ils démarreront chacun avec 5 points de Drame. Il leur faudra également calculer l'Initiative, les points de Résistance et le bonus aux dégâts de leur personnage, détaillés à la page suivante.

Caractéristiques

Les caractéristiques sont les capacités primaires du personnage. Elles sont au nombre de quatre : deux physiques et deux intellectuelles. Chacune d'elles englobe en réalité de nombreuses qualités différentes, mais dans un souci d'abstraction, nous allons considérer chacune d'elles comme un tout uniforme, assignant une seule valeur à chaque caractéristique :

- **Force** : elle représente la force physique, l'endurance, la résistance. Les personnages ayant de hautes valeurs en Force seront plus grands et plus costauds que les autres, plus dangereux au combat au corps à corps et plus difficile à mettre K.O.
- **Réflexes** : il s'agit de la rapidité de réaction, de la coordination et de l'habileté manuelle. Les personnages avec de meilleurs Réflexes réagissent avant, ont des mouvements plus précis et un meilleur équilibre.
- **Volonté** : cette caractéristique se réfère à la présence, l'allure du personnage, sa confiance en lui et son aura, ainsi qu'à sa ténacité et à son aplomb. Les personnages avec une forte Volonté sont magnétiques et capables de résister à de grandes pressions physiques et mentales.
- **Intellect** : il reflète l'intelligence du personnage, sa capacité de raisonnement, mais aussi sa ruse et sa capacité de mémorisation. Les personnages avec un Intellect supérieur apprennent plus vite et acquièrent des connaissances plus facilement. La perception dépend aussi de l'Intellect.

Chaque caractéristique possède un trait descriptif, une phrase ou un mot qui illustre l'apparence du personnage en fonction de sa valeur dans la caractéristique. Ce trait sert à décrire le personnage et à donner une image de ses caractéristiques sans évoquer les valeurs numériques, pour insuffler de la vie au-delà des statistiques de jeu. De plus, chaque trait agit comme un aspect.

Compétences

Les compétences représentent les choses que votre personnage sait faire, ainsi que ses connaissances. Ces compétences sont également des aspects activables pendant le jeu. Vous trouverez ci-dessous la description de chacune des compétences de base, chacune associée à un symbole. Pendant l'aventure, le meneur de jeu retrouvera ces symboles pour connaître quel type de compétence est à demander pour chaque test. Par exemple, si le symbole  apparaît, il s'agit d'un test de compétence d'Interaction. Cependant, cela ne signifie pas qu'il ne peut pas être employé une autre compétence si le meneur de jeu le considère approprié.

 **Condition physique** : Courir, sauter, grimper, nager ou retenir sa respiration sont des actions qu'un personnage entreprendra tôt ou tard. Cette compétence représente précisément les aptitudes athlétiques du personnage. Elle s'utilisera dans toute situation physique qui exigera une bonne santé, de la résistance, de la rapidité ou de la force et qui ne requiert pas d'entraînement martial (pour cela, ce sera la compétence de Combat).

 **Combat** : Le monde est dangereux et le personnage aura besoin d'une compétence pour attaquer et se défendre. En principe, une seule compétence suffit pour refléter l'entraînement martial du personnage avec des armes, au corps à corps, à distance ou sans armes, mais vous pouvez choisir des compétences différentes si vous désirez mettre en phase les différents domaines de maîtrise du personnage et disposer ainsi de plusieurs aspects activables durant un combat.

 **Perception** : Autour de nous, des choses se passent continuellement, dont nous devons nous rendre compte. Le personnage a besoin d'une compétence qui lui permette de détecter les changements dans son environnement, de saisir les intentions des autres, de rechercher des objets cachés ou d'éviter les embuscades. Comme toujours, vous pouvez choisir plusieurs compétences de Perception pour différencier les différentes aptitudes du personnage et disposer d'aspects différents.

 **Subterfuge** : Les gens mentent, se cachent, dissimulent des choses, tentent de passer inaperçus, etc. Les personnages veulent souvent faire ce genre de choses. Ils ont donc besoin d'une compétence de Subterfuge qui pourra être utilisée dans toutes les situations où les personnages veulent dissimuler leurs intentions ou leurs actions, telles que transmettre une fausse information et la faire passer pour vraie.

 **Interaction** : Échanger avec les autres personnages est une part fondamentale d'un jeu de rôle. Bien que l'interprétation résolve la plupart des situations, les personnages ont besoin d'une compétence qui indique leur faculté à gérer les situations sociales, la force de leur caractère, le magnétisme de leur personnalité ou leur habilité à manipuler. En résumé, la même phrase appliquée à deux personnages différents peut aboutir à des effets complètement

opposés. Cela est tout spécialement utile pour déterminer l'impression que le personnage laisse aux antagonistes et aux personnages secondaires. Si vous le souhaitez, vous pouvez sélectionner plusieurs aspects sociaux pour votre personnage, qui possèdera ainsi plusieurs compétences d'Interaction.

 **Culture** : Les personnages ont tous reçu une éducation de base, grâce à laquelle ils connaissent la géographie, les sciences, l'histoire ou d'autres domaines. Une compétence de Culture donne au personnage l'information sur tous ces aspects et permet, entre autres choses, de reconnaître et de situer un accent, d'identifier une personne connue de connaître le médicament habituellement utilisé dans le traitement d'une maladie fréquente. La compétence de Culture du personnage peut seulement être utilisée pour des connaissances générales et ne doit pas être confondue avec la compétence de Profession.

 **Profession** : Les compétences précédentes reflétaient des capacités que tout personnage possède à des degrés divers. Tout le monde sait, plus ou moins, communiquer avec les autres, se défendre ou se rendre compte de ce qui se passe autour de lui. Cependant, il existe d'autres compétences qui sont réservées à ceux qui ont reçu une formation spécifique. Ainsi, sous le terme « Profession » sont incluses certaines capacités qui reflètent des connaissances spécifiques au personnage. Choisissez au moins une compétence de Profession, en personnalisant son nom comme pour n'importe quelle autre compétence. Cependant, vous devez définir clairement, avec le meneur de jeu, les usages adéquats de la compétence choisie.

Valeurs de combat

Tous les personnages possèdent plusieurs valeurs de Combat qu'ils utilisent tout au long du jeu.

■ **Endurance** : la capacité du personnage à supporter la douleur physique. C'est la somme de la Force plus la moitié de la Volonté (arrondi à l'inférieur).

■ **Points de résistance** : la quantité de dégâts que peut supporter le personnage avant de mourir. Un personnage possède autant de points de Résistance que son Endurance multipliée par 3.

■ **Défense** : la difficulté à toucher le personnage en combat. La Défense d'un personnage est la somme de ses Réflexes et de sa compétence de  ou  (celle qui est la plus haute) plus 5.

■ **Initiative** : la rapidité du personnage à réagir dans les moments de tension. C'est la somme des Réflexes et de la moitié de l'Intellect.

■ **Bonus aux Dégâts** : Des dégâts supplémentaires pour les attaques basées sur la Condition Physique et le savoir-faire du personnage. Pour les attaques au corps à corps, ajoutez

la Force à la compétence de  et divisez le total par 4. Pour les attaques à distance, c'est  divisé par 4. Sur les fiches de personnages non-joueurs, les bonus aux dégâts sont indiqués séparés par une barre oblique : le premier chiffre représente le bonus aux dégâts au corps à corps et le second chiffre, le bonus aux dégâts à distance. Dans le cas des créatures, beaucoup n'ont pas de mains ou d'extrémités qui pourraient leur permettre de tenir une arme à distance. Même s'ils lancent un objet ou le laissent tomber, ce seront des attaques qui dépendront de leur force physique. C'est pour cette raison qu'ils n'ont pas tous de bonus aux dégâts à distance, même s'ils devraient en avoir en principe. Les dégâts au corps à corps fonctionnent de la manière habituelle.

Faits Marquants

Les faits marquants (hitos en espagnol) nous disent des choses sur la vie du personnage et nous aident à comprendre comment il est arrivé à devenir qui il est. Un fait marquant est une phrase descriptive sur le personnage et représente un moment de son histoire. Il ne s'agit pas de qualités positives ou négatives, ce sont juste des moments qui définissent qui est le personnage et qui peuvent être bénéfiques ou préjudiciables, selon la situation. Les faits marquants sont un type d'aspects qui peuvent être invoqués en tant que tels (voir page 4).

Complication

Les bonnes histoires sont remplies de complications personnelles et il peut être divertissant que les joueurs en imaginent quelques-unes pour leurs personnages. Quand une complication cause un tort important à un personnage, celui-ci reçoit une compensation sous la forme d'un point de Drame. Le meneur de jeu a toujours le dernier mot au moment de considérer si une complication est irréaliste ou excessive dans l'histoire.

Drame

L'attribut Drame est une mesure relative du niveau de puissance du personnage maintenant son équilibre au sein de l'histoire. Au début de chaque partie, un personnage possède autant de points de Drame que sa valeur initiale de Drame. Durant le jeu, les joueurs peuvent utiliser des points de Drame pour influencer l'histoire ou améliorer leurs chances de succès en certaines occasions, alors que les complications et d'autres aspects négatifs peuvent apporter des points de Drame additionnels au personnage quand ils apparaissent dans la partie.

MÉCANIQUE DE BASE

Le système **Hitos** utilise une mécanique unique afin de déterminer la résolution des actions. Pour savoir si un personnage obtient ou non un succès dans l'action qu'il entreprend, il doit lancer 3 dés à 10 faces (3d10) et ordonner les résultats du plus petit au plus grand. Ainsi, dans l'ordre croissant, nous classifions les dés en dé mineur (m) pour le résultat le plus bas, en dé central (C) pour le résultat intermédiaire et en dé majeur (M) pour le résultat le plus haut. Il est possible que deux dés (ou même les trois) aient le même résultat. Dans ce cas, le dé central aura la même valeur qu'un des deux autres.

Pour réaliser un test, lancez les dés, choisissez le dé C et ajoutez la valeur des traits appropriés (une caractéristique et une compétence). Ce sera le résultat du test. Comparez ce résultat à la difficulté (Dif.) représentée par un chiffre à atteindre : la valeur de la difficulté ou un nombre du rang que le meneur de jeu juge adéquat (se référer à la table des difficultés). Si le résultat est égal ou supérieur à la difficulté, l'action est un succès. S'il est inférieur, c'est un échec.

Dans certains cas, comme lors d'un combat (voir page 5) ou lors de l'utilisation de points de Drame, il sera nécessaire de prendre en compte les autres dés.

Difficulté	Valeur	Rang	Description
Facile	10	8-12	Une activité simple pour n'importe qui.
Moyenne	15	13-17	Un défi pour quelqu'un de normal, mais simple pour quelqu'un d'entraîné.
Difficile	20	18-22	Il faut être doué dans son domaine ou chanceux pour réussir à y parvenir.
Très difficile	25	23-27	La difficulté maximale pour les gens du commun. Impossible pour la plupart, improbable pour les meilleurs, mais le quotidien des héros.
Extrêmement difficile	30	28-32	Une prouesse réalisable par les surhommes.
Quasi-impossible	35	33-37	Un acte héroïque sur un million, le type d'action qui restera dans les mémoires pour toujours, que seuls les héros peuvent espérer réussir un jour.

Succès critique et échec critique

Si vous obtenez un double ou un triple 10 lors d'un test, le résultat est un succès critique. Dans ce cas, le test est un succès automatique, quelle que soit la difficulté. De plus, le succès critique pourra s'accompagner d'un aspect temporaire positif (page 5) ou d'un autre avantage.

Si, à l'inverse, vous obtenez un double ou un triple 1, le résultat est un échec critique. Dans ce cas, le test est un échec automatique, même si la difficulté a été surpassée. De plus, un échec critique pourra être accompagné, à la discrétion du meneur de jeu, d'un résultat catastrophique ou d'une séquelle (page 8).

Tests en opposition

Quand sont réalisées des actions où plusieurs personnages s'opposent les uns aux autres, chaque joueur réalise son test et le compare à celui des autres joueurs. Celui qui obtient le résultat le plus haut gagne. Si le résultat d'un test en opposition est une égalité et que le résultat de l'action permet qu'elle se produise (par exemple faire match nul aux échecs), alors c'est précisément ce qui se produit. Cependant, si la logique de l'action ne permet pas qu'il y ait égalité, il faut alors jeter à nouveau les dés pour décider qui l'emporte.

Tests d'action prolongée

Quand une action nécessite un certain temps pour être menée à bien, le meneur de jeu doit déterminer, en plus de la difficulté, le nombre de tests à réussir pour accomplir l'action et le laps de temps (tour, minute, heure, etc.) entre chaque test.

Actions conjointes

Travailler en équipe ne consiste pas uniquement à faire des tentatives répétées de la même tâche, mais de véritablement se coordonner et de réaliser les choses conjointement pour réussir ensemble ce qui aurait été impossible pour une personne seule : en termes de jeu, cela s'appelle une action conjointe. Le meneur de jeu décide si les personnages peuvent collaborer pour atteindre leur objectif ou non. Chaque action conjointe aura un coordinateur, le personnage qui sera en quelque sorte le chef d'équipe pour la tâche entreprise. Les autres collaborateurs apporteront un bonus au test.

Personnes coopérant	Bonus accumulé
Deux personnes	+5
Trois personnes	+9
Quatre personnes	+12
Cinq personnes	+14
Six personnes	+15

Si les collaborateurs surpassent la valeur de compétence du coordinateur, ils ajoutent un +1 additionnel pour chacun d'eux le surpassant.

ASPECTS

Il existe quatre types d'aspects différents :

- **Aspects personnels** : Tout ce qui décrit le personnage et est écrit sur sa feuille de personnage. Les aspects personnels de chaque personnage sont : concept, traits descriptifs, faits marquants, compétences, complication et aspect temporaire éventuel.
- **Aspects d'autrui** : Aspects personnels des autres personnages, joueurs ou non.
- **Aspects de situation** : Ils n'appartiennent à aucun personnage, mais se réfèrent à l'environnement dans lequel ils évoluent. Ces aspects peuvent décrire des lieux, des objets, des situations ou tout autre élément présent dans une scène.
- **Aspects implicites** : Le meneur de jeu ne mentionnera pas toujours tous les aspects de la situation, des objets ou des personnages non-joueurs. Parfois, vous pourrez clairement déduire du concept lui-même un aspect utilisable, toujours soumis à l'approbation du meneur de jeu.

Activer les aspects

Fondamentalement, les aspects peuvent être activés selon trois finalités :

- **Affecter positivement un test** : Dépensez un point de Drame pour relancer autant de dés du test que vous le souhaitez. Dans ce nouveau jet, les résultats doubles s'ajoutent et vous pouvez choisir entre le dé majeur ou la somme des doubles, ce qui donnera le résultat le plus haut. Toutefois, un double ou triple 1 reste un échec critique.
- **Affecter négativement un test** : Obligez un personnage à relancer tous les dés de son test que vous voulez. Dans ce nouveau jet, tout résultat double ou triple est considéré comme négatif (deux six équivalront à -6, trois quatre équivalront à -4), et vous devez choisir le résultat du dé mineur (m) ou la valeur négative si vous en avez une. La seule exception à cette règle est qu'un double ou triple 10 restera un succès critique. Si vous activez un aspect à cette fin, donnez un de vos points de Drame au joueur affecté. Cependant, ce dernier peut refuser cet effet avant de relancer son jet en vous offrant un de ses points de Drame, de sorte qu'au lieu de dépenser un point, vous en gagnerez un.
- **Introduire un élément narratif** : Vous pouvez activer un aspect pour introduire un élément narratif, comme connaître

une information clé ou disposer d'une ressource précise. Vous pouvez faire de même pour introduire un élément qui affectera négativement un autre personnage. Dans ce cas, le point de Drame que vous dépensez est donné au personnage affecté. Ce dernier peut refuser votre élément narratif en vous payant un point de Drame.

Les personnages non-joueurs ne possèdent pas de valeur de Drame et n'accumulent donc pas de points de Drame. Chaque point qu'ils gagnent est donné au meneur de jeu, et chaque point qu'ils dépensent provient du meneur de jeu.

Épuiser les aspects

Si vous souhaitez activer un aspect sans dépenser de points de Drame ou si vous n'en avez plus à votre disposition, vous devez épuiser cet aspect. Dans ce cas, au lieu d'utiliser un point de Drame pour l'activer, l'aspect épuisé ne pourra plus être réutilisé par le joueur pendant un certain temps : la session de jeu ou l'aventure suivante, selon la nature de l'aspect et le choix du meneur de jeu. Cependant, un aspect épuisé peut être activé par les autres joueurs ou par le meneur de jeu contre le personnage. Un joueur ne peut épuiser que les aspects de son personnage.

Aspects temporaires

Durant le jeu, les personnages peuvent gagner des aspects temporaires, généralement quand ils obtiennent des succès critiques ou des échecs critiques. Ces aspects peuvent durer une scène (par exemple, avec un double 1 ou un double 10) ou une session (avec un triple 1 ou un triple 10).

ACTION ET COMBAT

La séquence normale d'un combat est la suivante :

1. Chaque combattant commence le combat en étant pris au dépourvu, c'est-à-dire avec un -2 à sa Défense. Après qu'un combattant ait agi pour la première fois, il cesse d'être pris au dépourvu. Le meneur de jeu détermine quels personnages sont conscients de la présence de leurs adversaires au début du combat et ceux qui subiront un assaut surprise. Si tous les personnages commencent le combat en étant conscients de leurs adversaires, il n'existe pas d'assaut surprise.
2. Tous les joueurs participants réalisent un test d'Initiative pour déterminer l'ordre dans lequel leurs personnages agiront, du plus grand ou plus petit résultat. En cas d'égalité, un nouveau test est réalisé.
3. Durant son tour, le personnage peut mener à bien une ou plusieurs actions qui soient raisonnables pour la durée de l'assaut (cinq à dix secondes).
4. Quand tout le monde a terminé son tour d'action, le combattant ayant le total d'Initiative le plus élevé agit de nouveau. Les étapes 3 et 4 se répètent jusqu'à ce que le combat soit terminé.

Attaque

Quand un personnage tente de toucher un autre au moyen d'une agression directe, il entreprend une action d'attaque. Elle se résout comme une action normale en utilisant toujours les Réflexes plus , mais la difficulté sera la valeur de Défense du personnage cible. La difficulté pour attaquer une personne sans défense est de 5, alors qu'attaquer une cible prise au dépourvu, mais qui peut essayer de se défendre occasionne un malus de -2 à sa Défense. Si un personnage choisit d'utiliser son tour pour se défendre uniquement, il reçoit un +4 à sa Défense.

Succès et échecs critiques en combat

Un succès critique est toujours une réussite, quelle que soit la Défense de la cible. L'aspect temporaire généré sera une séquelle temporaire, dont la durée correspond au type de succès critique qui l'a provoqué. De plus, si le succès critique est un double 10, la cible reçoit le double des dégâts normaux. Si le succès critique est un triple 10, les dégâts produits par l'attaque sont triplés.

Un échec critique à un test d'attaque signifie toujours un résultat catastrophique, et implique, de plus, le gain d'un aspect temporaire négatif.

Dégâts lors d'un combat

Les dégâts d'une attaque se calculent à partir du test d'attaque et ne requièrent pas d'autre test. Les points de dégâts sont le résultat de la somme d'un ou de plusieurs dés du test d'attaque, selon la catégorie d'arme utilisée.

Catégorie	Niveau de dégâts
Petits animaux ou essaims.	Un point de dégâts (1).
Attaque sans armes.	Résultat du dé mineur (m).
Armes de corps à corps légères (couteaux, poings américains).	Résultat du dé central (C).
Armes de corps à corps (épées, haches, battes de baseball).	Résultat du dé majeur (M).
Armes à feu de petit calibre (pistolets).	Somme du dé mineur et du dé majeur (mM).
Armes à feu de calibre moyen (fusils, pistolets-mitrailleurs, carabines).	Somme du dé central et du dé majeur (CM).
Armes à feu de gros calibre (lances-roquettes, mitrailleuses, grenades).	Somme des trois dés (mCM).

Le meneur de jeu peut exposer un personnage à des dégâts si graves (supérieurs à ceux affichés dans la table des Dégâts) qu'ils entraînent sa mort. Les meneurs de jeu qui désirent être moins arbitraires peuvent simplement ajouter aux dégâts mCM du test correspondant autant de dés supplémentaires de dégâts qu'ils le jugent approprié à la situation.

Un aspect adéquat peut être activé pour modifier les dégâts d'une attaque. Utilisez le type de dégâts du niveau supérieur ou inférieur, selon si l'aspect est utilisé positivement ou négativement sur l'attaquant ou la victime, et appliquez le nouveau résultat.

Bonus aux dégâts

En plus des dégâts infligés selon la catégorie de l'arme, chaque personnage ajoute une quantité de dégâts au total initial, qui dépend de sa compétence de  et, dans le cas d'armes au corps à corps, également de sa Force (voir page 2).

Résistance aux dégâts

Certains objets et créatures possèdent un attribut de Résistance aux Dégâts (abrégié «RD»). Soustrayez cette RD à chaque résultat de dégâts qui affecte le personnage. Si un personnage porte plus d'une protection, il ne faut prendre en compte que celle qui possède la meilleure valeur de RD. En aucun cas elles ne s'ajoutent.

Protection	RD
Grosse veste ou manteau de cuir épais	1
Casque de moto	2
Armure antiémeute	4
Gilet pareballes	8
Tenue en Kevlar	10

Autres sources de dégâts

Nous avons vu comment un personnage pouvait produire ou recevoir des dégâts comme conséquence d'une attaque, mais il existe de nombreuses autres façons d'être blessé. Dans cette section, nous décrivons certaines des plus fréquentes.

Chutes

Une chute est habituellement le fruit de l'une des deux circonstances suivantes :

- L'échec à un test dans lequel le personnage tente d'escalader ou de grimper. Dans ce cas, utilisez les dés du test pour calculer les dégâts.
- L'attaque d'un personnage qui pousse ou lance le personnage depuis une position élevée. Dans ce cas, les dés jetés par l'adversaire sont utilisés pour calculer les dégâts, auxquels s'ajoute le Bonus aux dégâts au corps à corps de celui-ci.

Les dégâts occasionnés dépendent de la hauteur de la chute, comme indiqué dans la table suivante.

Hauteur	Dégâts
3 mètres	m
6 mètres	C
9 mètres	M
12 mètres	mM
15 mètres	CM
18+ mètres	mCM

Activer un aspect approprié durant la chute peut réduire l'effet de la chute de trois mètres et de fait, réduire les dégâts occasionnés.

Poisons

Chaque poison possède une difficulté pour y résister et deux valeurs de dégâts. La plus faible valeur correspond aux dégâts encaissés si le test de Résistance est un succès, alors que la plus haute valeur s'applique si le test est un échec. De plus, chaque poison a un temps d'action déterminé et un mode opérandi. Certains poisons peuvent provoquer des effets additionnels tels que la paralysie ou des tremblements. Le test pour résister à un poison est réalisé avec l'Endurance du personnage.

Poison	Méthode	Difficulté	Dégâts min.	Dégâts max.
Ciguë	Ingestion ou blessure	14	C	CM
Mercuré	Ingestion ou inhalation	10	m	C
Gaz moutarde	Inhalation	11	m	C
Venin de vipère	Blessure	11	m	M
Arsenic	Ingestion	13	m	mM
Gaz sarin	Inhalation	14	C	mC

Asphyxie

Un personnage privé d'air encaisse des dégâts de manière quasi instantanée. Un personnage peut retenir sa respiration durant un nombre d'assauts égal au double de son Endurance ou égal au quadruple de celle-ci s'il a pu prendre de l'air avant. Pour chaque tour supplémentaire sans respirer, le personnage doit faire un test d'Endurance de difficulté 10, avec un +1 additionnel pour chaque tour précédent passé sans pouvoir reprendre son souffle. S'il échoue, le personnage tombe inconscient et perd tous ses points de Résistance, passant à l'état mourant. Un personnage asphyxié ne peut être stabilisé tant qu'il reste sans pouvoir respirer.

Feu et explosions

Le feu et les explosions, souvent accompagnées de feu, ont en commun que leurs dégâts affectent tous les personnages qui se trouvent dans leur aire d'effet. En fonction de l'exposition au danger où se trouve le personnage, le meneur de jeu détermine deux valeurs de Dégâts. Les dégâts complets indiquent que le personnage a reçu l'impact de plein fouet, et les dégâts partiels s'utilisent si le personnage est partiellement protégé des dégâts par des éléments de couverture, des manœuvres de protection ou d'autres facteurs, comme par exemple se jeter à terre ou sauter à couvert, bien que ces actions évitent rarement les dégâts complets. Si le personnage est dans la zone périphérique de l'explosion, les dégâts sont considérés comme partiels et s'il a réussi son test en ayant une protection, le meneur de jeu peut décider qu'il ne souffre d'aucun dégât.

Taille de l'explosion	Dégâts partiels	Dégâts complets
Bonbonne de butane	M	mCM
Voiture piégée	mM	mCM+1d
Explosion d'une station-service	mCM	mCM+3d

Dans le cas du feu, les dégâts dépendent de l'exposition du personnage aux flammes. Au même titre que les explosions, le feu possède deux niveaux de dégâts. Le plus faible s'applique si la tentative d'extinction est un succès, alors que le plus élevé s'applique lorsqu'un échec survient. De plus, en cas de succès, le niveau de dégâts dus au feu qui affecte le personnage se réduit d'un niveau, par exemple en passant d'une exposition majeure à une exposition moyenne. Les niveaux de dégâts dus au feu sont indiqués sur la table ci-dessous. En cas de succès critique, le feu s'éteint complètement et en cas d'échec critique, le niveau d'exposition augmente d'un niveau. Le personnage peut activer des aspects adaptés, tels que « Il y a un système anti-incendie » ou « Il y a un extincteur » pour éteindre complètement le feu.

Exposition au feu	Dégâts minimum	Dégâts maximum
Moins de 50 % du corps	1	C
Entre 50 % et 75 %	C	mM
Plus de 75 % du corps	mM	mCM

Poursuites

Les poursuites sont un classique des scènes d'action. Elles commencent à l'un des quatre niveaux de distances suivants :

- **Courte** : les personnages peuvent se toucher ou sont sur le point de le faire.
- **Moyenne** : les personnages ne sont séparés que d'une dizaine de pas.
- **Longue** : les personnages sont assez éloignés, mais ils sont encore capables de se voir.
- **Très longue** : les personnages ont perdu le contact visuel, mais la poursuite n'est pas terminée tant qu'il y a une « piste toute fraîche » qui peut être suivie.

Lors d'une poursuite, tous les personnages doivent réaliser régulièrement un test en opposition de Réflexes plus une compétence adéquate (ce sera généralement de , mais cela pourrait être une autre, notamment s'il s'agit d'une poursuite entre véhicules). Si le poursuivant gagne, la distance se réduit d'un niveau (la distance minimale est toujours la courte). Si le poursuivi gagne, la distance augmente d'un niveau. Si la distance est très longue et que le poursuivi gagne, le poursuivant perd la piste et la poursuite se termine. Avec un succès

critique ou un échec critique, la poursuite se termine automatiquement avec un résultat favorable pour celui qui a obtenu un succès critique ou un résultat défavorable pour celui qui a obtenu un échec critique.

SANTÉ

Le personnage dispose de deux attributs pour représenter sa résistance aux dégâts : son Endurance et sa Résistance. Chaque fois qu'un personnage est blessé, comparez la valeur de dégâts encaissés à son Endurance. Si elle est égale ou supérieure, le personnage souffre de dégâts massifs et doit réaliser un test d'Endurance de difficulté 12. S'il échoue, il perd tous les points de Résistance qui lui restent. Si le personnage obtient un succès ou si les dégâts sont inférieurs à l'Endurance, il perd autant de points de Résistance que de dégâts subis.

En fonction du nombre de points de Résistance qu'un personnage perd, son niveau de santé se dégrade :

- **Sain** : le personnage a perdu moins de points de Résistance que sa valeur d'Endurance. Il n'a que des contusions ou, dans le pire des cas, des blessures superficielles et peu profondes.
- **Blessé** : la perte de points de Résistance du personnage est supérieure ou égale à son Endurance, mais moins que le double. Toutes les actions du personnage, ainsi que sa Défense, subissent un malus de -2.
- **Handicapé** : le personnage a perdu le double ou plus de ses points de Résistance, mais il lui en reste encore. Toutes ses actions, ainsi que sa Défense, subissent un malus de -5.
- **Mourant** : le personnage a perdu tous ses points de Résistance et a déjà un pied dans la tombe. Le personnage est au plus mal et ne peut agir, bien qu'il puisse rester conscient si le meneur de jeu le considère opportun. Pour chaque tour où le personnage est mourant, incluant celui au cours duquel il est entré dans cet état, celui-ci doit faire un test d'Endurance de difficulté 15. S'il échoue, le personnage meurt immédiatement. Si le résultat est une réussite critique, le personnage se stabilise et n'a plus besoin d'effectuer de test tant qu'il ne subit pas d'autres dégâts. Un personnage peut aussi se stabiliser en activant un aspect adéquat ou être stabilisé par un autre personnage s'il obtient un succès à un test d'Intellect +  ou une autre compétence appropriée, contre une difficulté de 15.

Séquelles

Un personnage qui a été à l'état mourant ne récupérera jamais complètement. Les dégâts subis lui ont laissé un souvenir douloureux, sous la forme d'une séquelle permanente, dont les effets deviennent une nouvelle complication pour le personnage. Cela reflète les effets permanents sur sa santé des

graves blessures qu'il a reçues. Le personnage peut boiter, être défiguré, avoir perdu un membre suite à une amputation, perdre sa dentition, avoir un œil crevé, souffrir de douleurs chroniques à l'épaule ou simplement en garder une large cicatrice. Le joueur peut choisir la séquelle dont souffre son personnage, mais cela doit correspondre au type de blessure qui l'a amené à l'état mourant.

Un personnage handicapé acquiert une séquelle temporaire, c'est-à-dire une complication passagère qui finira par disparaître. Le personnage perd sa séquelle temporaire quand il récupère suffisamment de points de Résistance pour retourner à l'état sain.

Il peut aussi recevoir une séquelle temporaire comme conséquence d'une attaque avec succès critique. La durée de la séquelle dépend alors du type de succès critique qui a provoqué les dégâts. Avec un double 10, elle dure toute la scène et si elle est due à un triple 10, elle dure tout le long de la session de jeu en cours.

Tant que cela est possible, il est recommandé de ne pas cumuler plusieurs séquelles pour un même personnage. Il est préférable qu'un personnage qui souffre déjà d'une séquelle et en reçoit une nouvelle concentre le tout pour aggraver celle qu'il a, plutôt que d'en obtenir une autre. En effet, une séquelle, comme toute complication, est un mécanisme par lequel un personnage gagne des points de Drame. Mais si le joueur choisit une séquelle non pertinente, cela l'empêchera d'en gagner.

Drogues contre la douleur

Les niveaux de santé, physique ou mentale, affectent des malus implicites aux actions du personnage et à sa Défense. Ces malus sont dus à la douleur et à l'inconfort des blessures physiques et à la peur, la panique ou le choc dans le cas du mental. Par chance, il existe des drogues diminuant ou supprimant ces effets.

En termes de jeu, nous distinguons les drogues douces des drogues dures. Les premières annulent 2 points de malus du personnage, mais ont des effets secondaires. Les secondes annulent 5 points de malus, mais le personnage qui les prend reçoit l'aspect « Sous l'influence de drogues » ou tout autre aspect approprié à la substance en question. Dans les deux cas, l'effet se fait ressentir au bout d'une heure et dure ensuite de six à huit heures.

Guérison

La rapidité de guérison d'un personnage dépend du niveau de santé où il se trouve :

- **Sain** : un personnage à ce niveau récupère tous les points de Résistance qui lui manquent en huit heures de sommeil réparateur ou un repos équivalent.
- **Blessé** : un personnage blessé réalise chaque semaine un test d'Endurance de difficulté 10. S'il obtient un succès, il récupère autant de points de Résistance que le dé C. S'il active un aspect ou obtient un succès critique, le personnage récupère l'équivalent du dé M, alors qu'un aspect négatif fait qu'il récupère seulement le dé m. Avec un échec critique, il perd un nombre de points de Résistance égal au dé M.
- **Handicapé** : un personnage handicapé réalise chaque semaine un test d'Endurance de difficulté 15. S'il obtient un succès, il récupère une quantité de points de Résistance égale au résultat du dé m. S'il active un aspect ou obtient un succès critique, le personnage récupère l'équivalent du dé C, alors qu'un aspect négatif fait qu'il ne récupère aucun point. Avec un échec critique, il perd un nombre de points de Résistance égal au dé M.
- **Mourant** : un personnage mourant, comme vu précédemment, est aux portes de la mort et doit réaliser à chaque tour un test d'Endurance de difficulté 15 pour se maintenir en vie jusqu'à ce qu'un succès critique, l'aide d'un autre personnage ou l'activation d'un aspect adéquat le stabilise.

Si le personnage ne passe pas le temps nécessaire en repos absolu, qui doit être d'au moins 75 % du temps indiqué par son niveau de santé, sa guérison se déroulera comme pour une blessure d'un niveau supérieur. Un personnage handicapé qui continue ses activités normales doit faire le test habituel de Résistance chaque semaine avec une difficulté de 15. S'il obtient un succès, il ne gagne ni ne perd de points. Mais s'il échoue, il perd autant de points de Résistance que le dé C. Un aspect positif peut réduire cette perte de l'équivalent du dé m, alors qu'un aspect négatif l'élèvera d'un nombre de points égal au dé M.

Un personnage peut bénéficier d'un encadrement médical durant sa guérison. Celui qui supervise les soins doit posséder une compétence médicale appropriée et, à chaque période de guérison où il prodigue des soins, il doit réaliser un test avec cette compétence. La difficulté du test dépend de la gravité de la blessure : facile pour sain, moyenne pour blessé, difficile pour un personnage handicapé. Si le soignant réussit le test, le personnage soigné gagne l'aspect « Sous supervision médicale » qu'il peut activer ou épuiser durant sa récupération afin d'obtenir de meilleurs résultats à ses tests. Ne pas avoir accès à des médicaments ou à des instruments médicaux donne un aspect négatif à la situation.

ÉQUIPEMENT

Le système **Hitos** est un jeu abstrait. Nous ne proposerons donc pas une liste d'équipement présentant d'innombrables objets et leurs descriptions. Imaginez le type d'objets disponibles dans le monde de jeu et, en termes de jeu, ils rempliront le rôle pour lequel ils ont été destinés, en faisant appel à votre bon commun.

N'entrez pas dans des discussions sur les particularités des objets, à moins que cela n'ait un intérêt narratif. Dans la vie réelle, un revolver et un pistolet peuvent faire des dommages différents, tout comme une grande lampe et une plus petite produiront une intensité de lumière différente et nous n'allons pas entrer dans d'autres distinctions à ce niveau. L'essentiel est que, quand la propriété d'un objet est importante pour l'histoire, il faut recourir aux règles sur les aspects implicites, c'est-à-dire que toutes ces pièces d'équipement en sont dotées par définition. Par exemple, une voiture de sport est rapide, consomme plus d'essence et a un petit coffre, mais il n'y a pas besoin d'énumérer ces qualités, étant donné qu'elles sont implicites au concept de voiture de sport.

AUTRES MÉCANIQUES

Sbires

Les règles concernant les sbires sont conçues pour qu'ils soient un obstacle pour les héros et non une menace :

- Un sbire ne produit jamais de dégâts massifs sur un héros. Même si les dégâts infligés sont plus élevés que l'Endurance du personnage, il n'aura pas besoin de test pour y résister.
- Un sbire ne peut pas obtenir un succès critique contre un héros : bien que le double 10 signifie un succès automatique, les dégâts ne seront pas doublés et aucune séquelle ne lui sera infligée.
- Un sbire ne peut pas tuer un héros (sauf s'il s'agit d'une situation particulièrement dramatique et que le joueur accepte que la mort de son personnage apporte de l'émotion à l'histoire). Un personnage mourant suite à l'attaque d'un sbire se stabilisera automatiquement le tour suivant sans avoir besoin de réaliser un test et retournera à l'état handicapé.
- Un héros peut ignorer tous les dégâts encaissés suite à l'attaque d'un sbire, comme si ce dernier n'avait pas réussi, simplement en dépensant 1 point de Drame, sans avoir besoin d'activer un aspect quelconque.
- Si un héros inflige à un sbire des dégâts supérieurs à l'Endurance de ce dernier, le sbire tombe inconscient ou meurt, si le joueur le souhaite.

- Si le résultat du test d'attaque d'un héros est égal ou supérieur au double de la Défense du sbire, un second sbire de même type peut aussi être touché par l'attaque. Si ce résultat est égal ou supérieur au triple de la Défense, trois sbires peuvent être affectés et ainsi de suite. Par exemple, le justicier peut frapper les trois sbires qui l'entourent d'un coup de pied circulaire et les mettre KO.

Changement des traits des personnages

Si vous souhaitez jouer d'autres parties dans cette ambiance avec les mêmes personnages, vous aurez peut-être envie que leurs traits de jeu changent pour refléter leur évolution.

De manière générale, nous recommandons de ne pas octroyer de nouveaux points aux personnages, mais de redistribuer ceux qu'ils possèdent déjà. Pour refléter la maturité (et le vieillissement), vous pouvez transférer des points des caractéristiques physiques (Force et Réflexes) aux caractéristiques mentales (Volonté et Intellect). En faisant cela, pensez que la majorité des personnes ne deviennent pas des génies par le simple fait des ans ; transférer un point par année passée en temps de jeu est suffisant. Ceci s'applique également aux compétences : diminuez les compétences les plus physiques (Condition physique, Combat et peut-être Perception) et augmentez en résonance les compétences mentales (par exemple la Culture ou les compétences sociales).

Comme la Profession peut être physique (par exemple, instructeur militaire) ou mentale (par exemple, étudiant en cultures antiques), choisissez selon les circonstances. Comme les compétences peuvent s'apprendre plus rapidement, transférer jusqu'à deux points de compétence par saut substantiel de temps.

Vous disposez d'une autre option en réduisant la valeur de Drame du personnage d'un point pour l'échanger contre l'une des possibilités suivantes : 2 points de caractéristiques, 4 de compétences ou 1 de caractéristique et 2 de compétences. Pour finir, vous pouvez donner des points à vos joueurs si vous le souhaitez, mais n'oubliez pas que leurs capacités à affronter les défis augmenteront substantiellement. Et si leurs compétences sont augmentées, elles ne deviendront pas seulement plus versatiles, mais elles auront également un nouvel aspect utilisable et épuisable.

En règle générale, nous recommandons de réserver ce type de progression à des circonstances exceptionnelles..

Auteurs : Manuel J. Sueiro, Jokin García et Pedro J. Ramos
Traducteurs : Christophe Dénouveaux et Charlotte Dénouveaux
Translated under license from Nosolorol Ediciones
Traduit de l'espagnol.
© 2021 Nosolorol Ediciones
Tous droits réservés, La Loutre Rôliste, 2021.

ISBN : 978-2-37564-059-3

Mise en ligne du PDF : décembre 2021

PDF gratuit à usage personnel. Pour tout autre usage, merci de consulter la page dédiée :
<https://www.laloutreroliste.com/hitos-systeme-de-jeu-generique/ogl-et-regles-dutilisation/>

Nosolorol Ediciones
www.nosolorol.com

NOSOLOROL

La Loutre Rôliste
9 Pourmabon, 5612 Guégon, France
www.laloutreroliste.com



LA LOUTRE RÔLISTE

Open Game License

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing

are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all termsa herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker.

Mutants & Masterminds, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author: Steve Kenson. OGL Horror, Copyright 2003, Mongoose Publishing Limited; Author: Gareth Hanrahan. El Tesoro de la Desesperanza, Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones; Author: Pedro J. Ramos. NSd20, Copyright 2008, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro and Ignacio López Echeverría. Fudge 10th Anniversary Edition, Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors: Steffan O'Sullivan and Ann Dupis, with additional material by Jonathan Benn, Peter Bonney, Deird'Re Brooks, Reimer Behrends, Don Bisdorf, Carl Cravens, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, J.M. "Thijs" Krijger, Sedge Lewis, Shawn Lockard, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Robb Neumann, Anthony Roberson, Andy Skinner, William Stoddard, Stephan Szabo, John Ughrin, Alex Weldon, Duke York, Dmitri Zagidulin. FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment), Copyright 2003, Evil Hat Productions, LLC; Authors: Robert Donoghue and Fred Hicks. Spirit of the Century, Copyright 2006, Evil Hat Productions, LLC; Authors: Robert Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsera. La Mirada del Centinela, Copyright 2012, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Manuel J. Sueiro and Pedro J. Ramos. El Judío Errante, Copyright 2013, NOSOLOROL Ediciones; Author: Diego López. Postapocalyptica, Copyright 2013, NOSOLOROL Ediciones; Author: Frank Guerra. Cazadores de Leyendas, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Author: Ismael Díaz Sacaluga. Matrioska, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Author: Mario Fernández. Plata de Ley, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Author: Diego López. Paradox, Copyright 2016, NOSOLOROL Ediciones; Author: Diego López. Hitos - Guide Générale, 2016, LA LOUTRE ROLISTE; Authors: Christophe Dénouveaux and Charlotte Dénouveaux. Dernier Coup, 2016, LA LOUTRE ROLISTE; Authors: Christophe Dénouveaux and Charlotte Dénouveaux. Matrioska, 2016, LA LOUTRE ROLISTE; Authors: Christophe Dénouveaux and Charlotte Dénouveaux. El Secreto de los Niblekins, Copyright 2017, NOSOLOROL Ediciones; Author: Albert Estrada Zambrano. Postapocalíptica: mundo roto, Copyright 2017, NOSOLOROL Ediciones; Author: Frank Guerra; Trauma Unit, Copyright 2018, NOSOLOROL Ediciones; Author: Iñaki Raya Bravo and José Antonio González. Singularity 2045, Copyright 2018, NOSOLOROL Ediciones; Author: Daniel Hidalgo. Chasseurs de Légendes, 2019, LA LOUTRE ROLISTE; Authors: Christophe Dénouveaux and Charlotte Dénouveaux. Paradox, 2020, LA LOUTRE ROLISTE; Authors: Christophe Dénouveaux and Charlotte Dénouveaux.