

## Jet cumulatif

Pour chaque action, définir un nom de la **jauge** (explosion, réparation, recrutement, etc..) un **déclencheur** (échec sécurité à **25+**, réussite diplomatie à **20+**, etc.) et des **effets progressifs**.

Chaque fois que le déclencheur est activé, le personnage augmente la jauge de **1 point**.

Chaque fois que la jauge est augmentée, le personnage doit **lancer des dK** et pour un certain nombre de krâsse définis auparavant les effets apparaissent. Ou les cumuler en lançant à la fin du temps choisis. Chaque tour des compétences différentes peuvent choisis si cela reste du domaine logique.

Complexité	Nombre succès / krâsse	nombre échec / krâsse
1	4 / 2	3 / 2
2	6 / 3	3 / 2
3	8 / 4	3 / 2
4	10 / 5	3 / 2
5	12 / 6	3 / 2

Niveau	Facile	Moyen	Difficile
1-2 (profanes)	10+	15+	20+
3-5 (amateur)	15+	20+	25+
6-11 (pro)	20+	25+	30+
12-17 (brutasse)	25+	30+	35+
18-20 (héroïque)	30+	35+	40+

## La poursuite

Le poursuivit a l'initiative, il choisit le niveau du risque.

La distance de départ entre les deux est déterminante pour la suite. Les distances sont relatives et de 6 degré

6- hors poursuite (il faut un échec du poursuivant en plus de perdre l'opposition)

5- Distance hors tir

4- Distance tir longue porté

3- Distance moyenne portée

2- Distance courte porté

1- Distance de rattrapage et de corps à corps

Risque = **dK** de puissance **contre**. Le poursuivant prend (**risque +1**) **dK** rouge de sa puissance.

Éviter la sortie de route, ou être distancé jet [**10 + (risque\*5)**] +

## Tableau d'aide à la création de PNJ improvisés

Type	FD	Niveau	Principale	Secondaire	Subsidaire	Compteur 4	Compteur 3	Compteur 2	TaC
Compétences									
Adolescent	2	2	8	5	2	20	19	18	5
Communs	2	3	9	6	3	24	23	21	6
	2	4	10	7	4	28	26	24	7
	2	5	11	8	5	32	30	27	8
	2	6	12	9	6	36	33	30	9
	2	7	13	10	7	40	37	33	10
Bons	2	8	14	11	8	44	40	36	11
	3	3	10	7	4	28	27	25	7
	3	4	11	8	5	33	31	29	8
	3	5	12	9	6	38	36	33	10
	3	6	13	10	7	43	40	37	11
Balaises	3	7	14	11	8	48	45	41	-
	3	8	15	12	9	53	49	45	-
	4	3	11	8	5	32	31	29	8
	4	4	12	9	6	38	36	34	10
	4	5	13	10	7	44	42	39	11
Surnaturel	4	6	14	11	8	50	47	44	-
	4	7	15	12	9	56	53	49	-
	4	8	16	13	10	62	58	54	-
	5	8	17	14	11	71	67	63	-
	6	8	18	15	12	80	76	72	-
Surnaturel	7	8	19	16	13	89	85	81	-
	8	8	20	17	14	98	94	90	-
	9	8	21	18	15	107	103	99	-
	10	8	22	19	16	116	112	108	-

## Atouts d'amélioration

**Puissance** +1D6 / prise pour les dégâts de mêlé

**Shooter** +1D6 / prise pour les armes à distance

**Parfaire** Améliore une compétence dans une spécialité +2

**Expert** Avoir parfaire dans un champ de la compétence de +2

**Maitre** Être expert : +2 degré dans l'expertise

**Grand maitre** Être maitre : 1D10 uniquement + 10 automatiques (relance 1)

**Vitalité** Seuil de blessure de +1, +5 vie

**Combat** : Athlétisme, Conduite, Intimidation, Mêlée, Métier, Parade, Tir

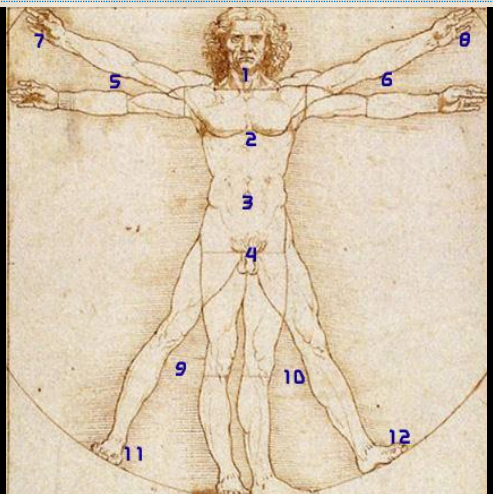
**Mystique** : Concentration, Diplomatie, Erudition, Linguistique, Magie vs Foi, Psychologie, Stratégie, Volonté

**Sournoiserie** : Bluff, Déguisement, Discrétion, Esquive, Représentation, Réputation, Sécurité, Subterfuge

**Survie** : Equitation, Influence, Initiative, Perception, Renseignements, Soins, Survie

## Localisation blessure marquée non tête à claques

D12	localisation	blessure
1	tête	+2 crans
2	torse	+1 cran
3	ventre	+1 cran
4	bas ventre	+1 cran
5	bras droit	0
6	bras gauche	0
7	main droite	0
8	main gauche	0
9	jambe droite	0
10	jambe gauche	0
11	pied droit	0
12	pied gauche	0



(crans) augmente en fonction de la localisation l'endroit de la blessure.

### Premiers soins

Un jet de premiers soins / 15+ stabilise une blessure.

**Blessures mortelles** ne peuvent être soignées que par l'art du faiseur (animal, corps, mort, Terre avec soin : 25+) ou des infrastructures chirurgicales de haut niveau. Dans tous le cas des hôpitaux la convalescence pour que la blessure descend à grave est de un mois.

Il faut des premiers soins 25+ avant 2 tours pour la stabiliser sinon elle s'aggrave

**Blessure grave** peut être réduite à handicapante par l'art du faiseur (animal, corps, mort, Terre avec soin : 20+), ou avec une convalescence de (20 - CON) jours.

Il faut des premiers soins 20+ avant 10 tours pour la stabiliser sinon s'aggrave

**Blessure handicapante** peut être réduite par l'art du faiseur (animal, corps, mort, Terre avec soin : 20+), ou avec une convalescence de (10 - CON) jours.

Il faut des premiers soins 15+ avant 1 heure pour la stabiliser sinon s'aggrave

### Points de récupération et nuit de sommeil

Un personnage possède CON + 1 points de récupération de vie par jour et de SAG +1 en points d'énergie. On récupère (niveau + caractéristique +5). Une nuit de sommeil hors drame permet de récupérer ses récupérations.

### Personnage affaibli

2D8 remplace les 2D10

## Vieillir ou blessure mortelle

D6 (ou d12)	Résultat	
1 (7 à 12)	Modification de 0 caractéristique	
2-3-4-5	Modification de 1 caractéristique	
6	modification de 2 caractéristiques	
2D10	Résultat	Modifie Caractéristique
2	Aucune	0
3	Force	-1
4	Dextérité	-1
5	Constitution	-1
6	Intuition	-1
7	Sagacité	-1
8	Charisme	-1
9	Constitution	-1
10	Aucune	-1
11	Force	-1
12	Dextérité	-1
13	Constitution	-1
14	Intuition	-1
15	Sagacité	-1
16	Charisme	-1
17	Constitution	+1
18	Intuition	+1
19	Sagacité	+1
20	Charisme	+1

### Las attaques spéciales

Pour 1D6 énergie et un malus de -4 le personnage peut choisir une attaque spéciale. Test cible sur compétence () à 10 + dégâts.

- Assommer (Athlétisme)
- Boucherie (Concentration)
- Projeter, renverser (sauvegarde)
- Coup surprise (perception)
- Coup vicieux (perception)
- Désarmer (sauvegarde)
- Enchaînement (perception)
- Feinte (perception)
- Lier (attaque)
- Lutter (subterfuge)
- Marquer (réputation)
- Saigneur (sauvegarde)
- Viser (balistique 15+ gagne 1dK / tour, max Sag tour)

## Magie

PM	0	1	2	3	4
<b>Portée</b>	Mêlée	Jet	Tir	vue	hors de vue
<b>Durée</b>	Instantanée ou un tour	1D6 + degrés tours ou concentration	1 scène ou un jour	1 séance ou une semaine	longtemps ou jusqu'à un moment précis
<b>Cibles ou zone</b>	1 ou chaise	2 ou chariot	3 ou grande salle	8 ou maison	16 ou château
<b>délais</b>	tout de suite	dans 1D6 tours	dans une scène ou dans un jour	dans une semaine ou dans une séance	lorsqu'une condition précise se présente
<b>effets génériques dégâts et soins</b>	effets amateurs	-	effets professionnels	-	effets brutasse
<b>corps spéciaux</b>	-	1 coup	-	2 coups	-
<b>Modificateurs</b>	+1 / -1	+2 / -2	+3 / -3	+4 / -4	+5 / -5
<b>Invocations de combat</b>	-	FD1	FD2	FD3	FD4
<b>Invocation négociées (niveau +5)</b>	-	FD5	FD6	FD7	FD8
<b>niveau des créatures invoquées</b>	niveau 1	niveau 2	niveau 3	niveau 7	niveau 10
<b>création d'objets temporaires</b>	-	-	FD1	-	FD2
<b>Nombre domaines combinés</b>	un domaine unique	deux domaines combinés	trois domaines combinés	quatre domaines combinés	cinq domaines combinés

## Habiller ou déshabiller un jet

Pour 1D6 point d'énergie le personnage peut habiller une compétence avec les degrés d'une autre compétence susceptible de lui faciliter la vie dans une situation précise. (Psychologie pour son test de bluff dans une partie de poker par exemple. Un assassin peut habiller son attaque de ses degrés de discrétion, ou un cavalier de ses degrés d'équitation dans la charge.

## Monnaie

Libelle	Mouisard (gM)	Knotz	Euro €
<b>Rapport</b>	<b>1</b>	<b>100 000</b>	<b>1 000 000</b>

## Les distances Gama

Temps relatif jour \ Déficit mois (Déficit anti mois)	Adoubai	Zanki	Melkir	Beylik	Ores	Nolan	P5RE152	Système non recensé
Adoubai	tr \ 0	3 \ 2	5 \ 4	2 \ 1,5	4 \ 3	2 \ 1	7 \ 6	16 \ 15
Zanki	3 \ 2,5	tr \ 0	3 \ 2	5 \ 4	6 \ 5	2 \ 1,5	4 \ 3	18 \ 17
Melkir	5 \ 4,5	4 \ 2,5	tr \ 0	7 \ 6	9 \ 8	3 \ 2	4 \ 3	17 \ 16
Beylik	3 \ 2	6 \ 4,5	8 \ 6,5	tr \ 0	3 \ 1,5	4 \ 2,5	11 \ 9,5	17 \ 16
Ores	5 \ 4	7 \ 5,5	9 \ 8	3 \ 2	tr \ 0	6 \ 4,5	10 \ 9	18 \ 17
Nolan	3 \ 2	3 \ 2	4 \ 3	4 \ 3	6 \ 5	tr \ 0	7 \ 6	20 \ 19
P5RE152	8 \ 7	5 \ 4	5 \ 3,5	10 \ 9	11 \ 10	8 \ 7	tr \ 0	24 \ 23
Système non recensé	18 \ 17	19 \ 18	17 \ 16	17 \ 16	17 \ 16	20 \ 19	23 \ 22	25 \ 90

## Difficultés

difficultés pour seuil						
Seuil	0	1	2	3	4	+
45 +	néants	néants	néants	néants	1D6	2D6
40 +	néants	néants	néants	1D6	2D6	3D6
35 +	néants	néants	1D6	2D6	3D6	4D6 échec
30 +	néants	1D6	2D6	3D6	4D6 échec	5D6 échec
25 +	néants	2D6	3D6	4D6 échec	5D6 échec	6D6 échec
20 +	néants	3D6	4D6 échec	5D6 échec	6D6 échec	7D6 échec
15 +	néants	4D6 échec	5D6 échec	6D6 échec	7D6 échec	8D6 échec
15 -	4D6 échec	5D6 échec	6D6 échec	7D6 échec	8D6 échec	9D6 échec

Maladresse : double les dégâts

## Modification déficit

valeur max déficit	diminution déficit	Cran de difficulté augmenté	nombre réussite avant 2 échecs
90	-5	0	3
30	-2	+1	4
20	-1	+2	5
10	-0,5	+3	6