

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	-
	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

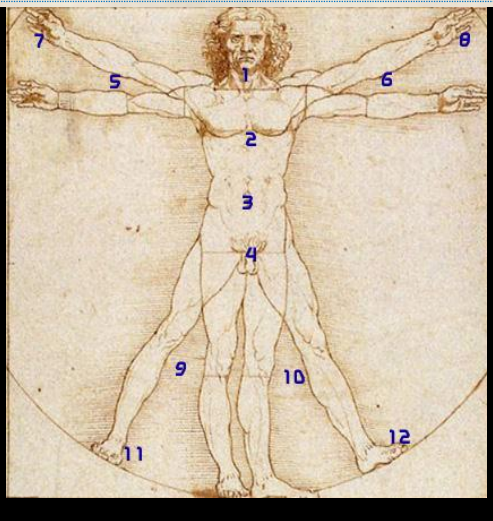
Mystique : Concentration, Diplomatie, Erudition, Linguistique, Magie vs Foi, Psychologie, Stratégie, Volonté

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
Portée	Mêlée	Jet	Tir	vue	hors de vue
Durée	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
Cibles ou zone	1 ou chaise	2 ou chariot	3 ou grande salle	8 ou maison	16 ou château
délais	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
effets génériques	effets amateurs	-	effets professionnels	-	effets brutasse
dégâts et soins	1D6 + caractéristique	2D6 + caractéristique	3D6 + caractéristique	4D6 + caractéristique	5D6 + caractéristique
corps spéciaux	-	1 coup	-	2 coups	-
Modificateurs	+1 / -1	+2 / -2	+3 / -3	+4 / -4	+5 / -5
Invocations de combat	-	FD1	FD2	FD3	FD4
Invocation négociées (niveau +5)	-	FD5	FD6	FD7	FD8
niveau des créatures invoquées	niveau 1	niveau 2	niveau 3	niveau 7	niveau 10
création d'objets temporaires	-	-	FD1	-	FD2
Nombre domaines combinés	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 €
Rapport	1	100 000	1 000 000

Prix dans retour de pendule

métier	mensuellement	monnaie
Salaire scientifique	350	vKno
Salaire technicien	300	vKno
Salaire homme d'arme	200	vKno
Indemnité shinaï	1 000	vKno
Général/Amiral	750	vKno
Colonel/Capitaine de vaisseau	597	vKno
Lieutenant-colonel/Capitaine de frégate	459	vKno
Capitaine/Lieutenant de vaisseau	333	vKno
Sergent-chef/Maitre ou Professeur	200	vKno
Soldat/Matlot breveté	139	vKno
Bien	prix	monnaie
Un chasseur	1 400	mouisard
Transporteur	30 000	mouisard
Soulfarian jeune	70 000	mouisard
Budget annuel Mégacorps	100 000	mouisard
Budget Mairie Couronne (Mégapole géostationnaire)	150 000	mouisard
Nuit dans un hôtel	6,0	vKno
Repas dans une auberge	2,0	vKno
Voyage de géodésique vers géodésique	40,0	vKno
Voyage en navette vers la géodésique	50,0	vKno
		vKno
Fusil de chasse	150,0	vKno
Pistolet	75,0	vKno
Sabre	100,0	vKno
Dague de combat	30,0	vKno
Fusil de guerre	250,0	vKno
Viseur électronique	30,0	vKno
Bouclier graviton	1 500,0	vKno
Epée électrique	200,0	vKno
Tablette de Mouil dilué comme excitant	1 000,0	vKno
Carburant chasseur aller-retour orbite planète	500,0	vKno
Carburant transporteur aller-retour orbite planète	2 000,0	vKno