

# Gundam EX – Synthèse du Système de Jeu

## Jets de Compétence

**Jet de Compétence** = 2D10 + Compétence + éventuels modificateurs

## Jets de Synchro / Désynchro

**Jet de Synchro consciente** = D100M + Contrôle + Maîtrise + Affinité

**Jet de Synchro émotionnelle** = D100M + Empathie + Instinct + Affinité

## Qualités de Synchro / Désynchro

Détermination des **Dés de Capacité** et des **Atouts** supplémentaires / conservés : consulter les Tableaux T5SC / T5DSC.

## Jets de Capacité

À bord d'un Mobile Suit :

**Jet de Capacité** = Dés de Capacité + Capacité + éventuels modificateurs

## Atouts

- Récupérés après la *Synchronisation*.
- Connus du joueur (et de lui seul).
- Utilisés pour améliorer les Actions.
- Utilisation annoncée *avant* le jet de dés.
- Carte dévoilée *après* le jet de dés.

## Exploits

- Récupérés à l'activation du Mobile Suit et en accomplissant des *Prouesses* (cf. ci-après).
- Inconnus du joueur (retournés face cachée en permanence).
- Utilisés pour améliorer les Effets.
- Utilisation annoncée *après* le jet de dés.
- Carte dévoilée dès qu'elle est annoncée.

## As & Figures

- **L'As** vaut 11 *ou* 1 et donne la possibilité de piocher un Exploit *ou* un Atout.
- **Le Roi** vaut 10 et permet de piocher un Atout.
- **La Dame** vaut 10 et permet d'activer une Passion afin de piocher un Exploit si cette Passion est révélée, utilisée, résolue ou transformée.
- **Le Valet** vaut 10 et offre la possibilité de convertir un Exploit en réserve en un Atout ou un Atout en réserve en un Exploit.
- **Le Joker** peut être converti en n'importe quelle carte au choix du joueur.

## Prouesses

Elles permettent de récupérer des Exploits :

- Vaincre un **Mobile Suit** adverse de valeur en un coup (Ippon) : 1 Exploit.
- Vaincre un **Élite** : 1 Exploit pour celui qui donne le coup de grâce.
- Vaincre un **Boss** : 2 Exploits au total (à répartir) et 5% d'Affinité pour chaque couple PJ-MS.
- Vaincre un **Ace** : 3 Exploits au total (à répartir) et 10% d'Affinité pour chaque couple PJ-MS.
- Vaincre un **Groupe** de valeur en un coup (Ippon) : 2 Exploits.

## Talents de Niveau 0

**Armes Classiques** : utiliser les armes des familles *Saber, Dagger, Rifle* et *Handgun*.

**Détermination** : défausser un Atout pour piocher un Exploit, le MJ pioche alors une carte Bonus.

**Incrévable** : dépenser un Exploit pour transformer un S1/S2 en Sacrifice S3.

**Synchronisation** : réaliser une Synchro Consciente ou Émotionnelle avec son Mobile Suit.



## Talent Détermination

- Un Atout défaussé par un des joueurs lui permet de piocher un Exploit.
- Cela permet dans le même temps au MJ de piocher une carte Bonus dont il peut prendre connaissance.
- Une carte Bonus peut être convertie à tout moment en un Atout ou un Exploit.
- Une ou plusieurs cartes Bonus défaussées permettent de créer des *Complications*.

## Complications

Complications usuelles :

- **Légère** : un ennemi supplémentaire / Difficulté augmentée de +2
- **Moyenne** : plusieurs ennemis supplémentaires / Difficulté augmentée de +5
- **Grave** : nombreux ennemis supplémentaires / Difficulté augmentée de +10

## Jets de Dommages

**Jet de Dommages** = Code de Dommages + éventuels modificateurs

## Effets des Protections

**Dommages Effectifs** = Dommages Bruts – Protection totale

## Dégâts & Blessures

- Dommages Effectifs > 0 et < Seuil Grave => **Légère / Yuko**
- Dommages Effectifs ≥ Seuil Grave et < Seuil Critique => **Grave / Waza-ari**
- Dommages Effectifs ≥ Seuil Critique et < Seuil Mortel => **Critique / Ippon**
- Dommages Effectifs ≥ Seuil Mortel => **Mortelle / Nijū**

## *Sacrifices*

- Un Sacrifice **S1**, **S2** ou **S3** permet d'éviter un Yuko / une Légère.
- Un Sacrifice **S2** ou **S3** permet d'éviter un Waza-Ari / une Grave.
- Un Sacrifice **S3** permet d'éviter un Ippon / une Critique.
- La dépense d'un Exploit peut transformer un **S1** ou un **S2** en un Sacrifice **S3** (Talent Incevable).

## *Effets des Blessures & Dégâts*

- **Légère** / **Yuko** / **Waza-ari** : pas de malus
- **Grave** : -1D pour tous les jets de Compétence
- **Critique** / **Ippon** : neutralisé (inconscient, à l'agonie, dans le coma...)
- **Mortelle** / **Nijū** : mort / détruit

## *Réussites & Échecs Critiques*

Uniquement à bord des Mobile Suits :

- **Double 0** : Réussite critique. C'est toujours une réussite sauf face à un critique plus fort.
- **Double 1** : Échec critique. C'est toujours un échec sauf si utilisé avec un Atout.

## *Couverts*

Couverts solides : malus pour l'attaquant / Protection de la cible

- **Léger** : moitié du corps : -1 / P0
- **Moyen** : trois-quarts du corps : -3 / P1
- **Quasi-intégral** : -5 / P2

## *Affinités*

Uniquement en missions réelles :

- **Gain** de 5% lorsque l'on vainc un Boss, 10% pour un Ace.
- **Perte** de 5% lorsque l'on a consenti 3 Sacrifices internes sur son MS : membres, Systèmes internes...

## *Distribution d'XP*

En fonction du rythme de progression adopté, pour 100% des objectifs accomplis :

- **Lente** : 20 à 25 XP
- **Mesurée** : 50 à 75 XP
- **Normale** : 100 XP
- **Rapide** : 150 XP
- **Expresse** : 200 XP

## *Augmentation de Compétence*

Afin d'augmenter d'un point la valeur d'une Compétence, il est nécessaire de dépenser un nombre d'XP égal à : **10 + valeur visée**.

## *Augmentation de Constitution*

Dans le but d'augmenter d'un point la valeur de Constitution, il est nécessaire de dépenser un nombre d'XP égal à la **valeur visée multipliée par deux**.

## *Augmentation d'un Niveau*

Afin de passer au Niveau supérieur, il est nécessaire de dépenser un nombre d'XP égal au **Niveau visé multiplié par 50**.

## *Augmentation d'Affinité*

Il est possible d'augmenter son Affinité avec son ou ses Mobile Suits de prédilection en dépensant des XP. Une augmentation de 5% de l'Affinité avec un MS donné coûte 10 XP jusqu'à 50% puis 20 XP par tranche de 5% au-delà de 50%.

## *Acquisition d'un Talent*

Le coût en XP d'un Talent de Niveau N est égal à **N multiplié par 10**. À titre d'exemple, pour faire l'acquisition d'un Talent de Niveau 2, il faut dépenser 20 XP.

## *Acquisition d'un Don*

Les **Dons Usuels** coûtent chacun 20 XP et nécessitent de posséder un score supérieur ou égal à 5 dans la ou les Compétences associées au Don en question. Les **Dons Avancés** coûtent, quant à eux, 50 XP, et requièrent un score de 10 dans la principale Compétence associée.

## *Passage de Niveau*

Au cours d'un passage de Niveau, le joueur a la possibilité de répartir 5 Points entre ses Facultés en fonction de leurs valeurs actuelles. Deux points sont imposés et trois points sont libres :

- 2 Points imposés : 1 sur la meilleure Faculté et 1 sur la deuxième meilleure (en cas d'égalité, au choix).
- 3 Points libres : ils peuvent être répartis sur n'importe quelle Faculté mais dans la limite d'une augmentation globale de 2 Points au maximum sur même une Faculté.

Au cours d'un passage de Niveau, le joueur a la possibilité d'acquérir 1 Atout ou 1 Exploit supplémentaire au choix.