

TG Source

Une présentation synthétique des principaux éléments constituant le système de jeu de TG

Table des Matières

Fondamentaux.....	2	Cocons Médicaux.....	8
Codes-Dés.....	2	Chirurgie.....	9
Mantisse & Additif.....	2	Combats.....	9
Modificateurs.....	2	Initiative.....	9
Caractéristiques Chiffrées.....	2	Tir.....	9
Compétences.....	2	Corps à Corps.....	9
Points de Vie.....	3	Pouvoirs Psy.....	9
Création de Personnage.....	3	Esquive.....	9
Récapitulatif.....	3	Combats de Véhicules.....	9
Création d'Archétype.....	3	Initiative.....	9
Personnalisation.....	3	Tir avec une arme du Véhicule.....	9
Tirage des Points de Vie.....	4	Éperonnage & Touchette.....	9
Options.....	4	Évitement.....	9
Résolution des Actions.....	5	Manœuvres.....	9
Jets.....	5	Lancer de Contrôle.....	9
Difficultés & Modificateurs.....	5	Rétribution.....	9
Dés Jumeaux.....	6	Objectifs & Exploits.....	9
Points de Style.....	6	Expérience.....	9
Points de SurCompétence.....	7	Crédits.....	9
Marges.....	7	Évolution des Personnages.....	10
Dommmages & Dégâts.....	8	Compétences.....	10
Catégories & Puissances.....	8	Techniques Spécifiques.....	10
Dommmages Généraux.....	8	Points de Vie.....	10
Coups Critiques.....	8	Points de Trame.....	10
Chutes & Collisions.....	8	Dons & Faiblesses.....	10
Santé & Soins.....	8	Contacts.....	10
Premiers Soins.....	8	Thésaurisation.....	10
Kits Médicaux & Régen'.....	8	Expérience d'Équipe.....	10

Fondamentaux

Codes-Dés

Les codes de Compétences d'un personnage (PJ ou PNJ), des caractéristiques d'un véhicule ou des Dommages causés par une arme sont exprimés en utilisant des dés à 6 faces, de la manière suivante : X D + Y, appelé code-dés et qui se lit X dés + Y. La formule X dés + Y signifie que l'on jette X dés à 6 faces, dont on additionne les résultats, et que l'on ajoute Y au résultat obtenu. Un résultat négatif est considéré comme nul.

Mantisse & Additif

Le terme X de la formule X D + Y est appelé Mantisse. C'est elle qui détermine le nombre de dés qui vont être lancés pour un jet de Compétence, pour un jet de Dommages ou pour un jet de Vitesse de véhicule... Le terme Y est appelé Additif et détermine le « bonus » associé au code d'une Compétence, d'une caractéristique d'un véhicule, des Dommages d'une arme...

Modificateurs

Catégories

Il existe trois catégories principales de Modificateurs : les additions & soustractions, les multiplications & divisions et les substitutions.

- Additions & soustractions : on ajoute ou on retranche un ou plusieurs dés au nombre de dés à lancer et/ou on ajoute ou on retranche un ou plusieurs points à l'Additif du code. Selon le cas, on lance un plus grand ou un plus petit nombre de dés et on ajoute l'Additif adéquat au jet effectué.
- Multiplications & divisions : on multiplie ou on divise le résultat de la somme du jet et de l'Additif. Le jet se déroule donc normalement et le résultat final est multiplié ou divisé par le facteur adéquat (en général 2). En ce qui concerne les divisions, il est possible d'obtenir un résultat non entier, c'est pourquoi il sera généralement nécessaire de prendre la partie entière de tout résultat non entier (c'est à dire d'arrondir par défaut à l'entier le plus proche).
- Substitutions : on remplace un ou plusieurs dés du code-dé par une valeur donnée. Il s'agit en général soit de la moyenne associée (3,5 pour 1D, 7 pour 2D, etc.) soit de 1 ou de 6. Les dés remplacés ne sont pas utilisés pour le jet. Selon le cas, on lance le nombre de dés adéquat et on ajoute l'Additif ainsi recalculé au jet effectué. On prend là encore la partie entière de tout résultat non entier.

Accumulation

Les modificateurs, quels que soient leurs types, sont toujours cumulatifs. Il est ainsi possible, par exemple, d'être amené à lancer un dé de moins lors d'un jet et de diviser le résultat du jet par 2. Les additions & soustractions et les substitutions s'effectuent avant le jet et les multiplications & divisions après que celui-ci ait été réalisé. À utiliser comme référence, le TABLEAU T9 regroupe les principaux modificateurs de Compétence.

Caractéristiques Chiffrées

Compétences

Compétences Générales

Au nombre de 16, elles sont exprimées sous la forme de Codes-Dés et représentent les facultés d'un personnage dans la plupart des domaines essentiels.

Sphère Physique

Pôle Vivacité

RAPIDITÉ (RA)
AGILITÉ (AG)

Pôle Puissance

FORCE (FO)
ENDURANCE (EN)

Sphère Combat

Pôle Visée

ARMES DE POING (AP)
ARMES LOURDES (AL)

Pôle Mêlée

ARMES BLANCHES (AB)
CORPS À CORPS (CC)

Sphère Mental

Pôle Social

PERCEPTION (PE)
CHARISME (CA)

Pôle Intuition

VOLONTÉ (VO)
CHANCE (CH)

Sphère Cognition

Pôle Coordination

DEXTÉRITÉ (DX)
PILOTAGE (PL)

Pôle Technique
MÉCANIQUE (MC)
ROBOTIQUE (RO)

Compétences Spéciales

Les Compétences Spéciales, qui sont au nombre de 8, sont également exprimées sous la forme de Codes-Dés.

Sphère Encéphale

Pôle Psychisme
PSY RUDRAH (RU)
PSY VALKEN (VA)

Pôle Précision
MÉDECINE (MD)
EXPLOSIFS (EX)

Sphère Animal

Pôle Souplesse
ARTS MARTIAUX (AM)
CONTORSION – ÉVASION (CE)

Pôle Instinct
SIXIÈME SENS (6S)
KLEPTOTECHNIE (KL)

Points de Vie

Les Points de Vie (PV) représentent la santé d'un individu, la résistance d'une armure ou d'un véhicule... Plus le nombre de PV est élevé, plus il est possible d'encaisser un grand nombre de Dommages. Lorsque le nombre de Points de Vie tombe à zéro c'est la fin : la mort d'un personnage, la destruction d'une armure, d'un véhicule ou d'un bâtiment. Le système de Points de Vie dans *Twin Galaxies* est basé sur une mesure absolue : il n'existe qu'une seule échelle valable pour les personnages, les véhicules et les bâtiments.

Création de Personnage

Récapitulatif

Voici le récapitulatif du processus de création de personnage (*création standard*). Pour une *création rapide*, il n'est pas nécessaire d'aller au-delà de l'étape 6.

- 1 ► Choix de l'espèce du personnage à laquelle correspond un canevas.
- 2 ► Choix d'un archétype dans la liste proposée ou création d'un type personnalisé sur mesure.
- 3 ► Répartition des Points de Personnalisation.
- 4 ► Détermination du nombre de Points de Vie.
- 5 ► Remplissage de la Fiche Signalétique.
- 6 ► Gestion des Équipements et Possessions (choix d'un Pack).

- 7 ► Détermination des capacités de transport.
- 8 ► Choix des éventuels compagnons & contacts.
- 9 ► Définition des relations avec les autres PJ.

Création d'Archétype

Choix d'un concept : une profession, une position sociale ou quelque chose de similaire. Cela permet de définir les qualités du personnage, les domaines dans lesquels il sera le plus expérimenté.

Réserve de points : 12 Points de Création à répartir dans les Compétences (Générales et Spéciales).

Répartition : une augmentation de +1D coûte 3 Points de Création et une augmentation de +1 coûte 1 Point de Création. Il est possible de répartir 4D ou 12 points ou tous les intermédiaires (ex : 2D et 6 points). Il est interdit de rajouter plus de 2D ou 6 points par Compétence Générale et plus de 3D ou 9 points pour l'éventuelle Compétence Spéciale qui est vous créée car il n'est pas possible d'en avoir deux au départ.

Transvasement : Il est par ailleurs possible de récupérer jusqu'à 3 Points de Création supplémentaires (et ainsi passer à 15 Points de Création) en enlevant 3 points d'Additif à trois Compétences différentes du canevas de départ ou 1 point de Mantisse à une unique Compétence, avec pour limite de n'avoir aucune Compétence en dessous de 2D-1.

Argent : le personnage dispose de 2000 à 10 000 Crédits (en fonction du niveau de vie associé au concept choisi) voire plus si cela se justifie (quitte à contracter des dettes) afin d'acheter de l'équipement, un véhicule...

Contraintes : les Obligations, Incompatibilités et Prédispositions doivent être également en rapport avec la profession du personnage. Pour ce qui est des Carrières envisageables, cela pourra être développé par la suite.

Personnalisation

Réserve de Points : 12 Points de Personnalisation à répartir entre les Compétences, les Points de Vie, les Points de Style et les Points de SurCompétence Générale. Il est ainsi impossible d'acquérir une Compétence Spéciale au cours de cette phase.

Répartition : une augmentation de Compétence de +1D coûte 3 Points de Personnalisation et une augmentation de +1 coûte 1 Point de Personnalisation. Un Point de Vie ou un Point de Style coûtent 1 Point de Personnalisation et 1 Point de SurCompétence coûte 2 Points de Personnalisation.

Il est impossible de rajouter plus de 2D ou 6 points par Compétence, aux Points de Vie, aux Points de Style ou aux Points de SurCompétences Générale. Au cours de cette phase de personnalisation, il est impossible de faire passer ou d'augmenter une Compétence au-delà de 5D ou son équivalent en moyenne (4D+3 ou 3D+7 par exemple).

Tirage des Points de Vie

Méthode sans Risque

Il suffit de prendre directement un des scores fixes correspondant au code-dés obtenu à la fin de la répartition des différents points de création et de personnalisation. Ainsi au lieu de lancer 5D, il est possible de prendre 19 PV d'office, 22 pour 6D, 25 pour 7D, 28 pour 8D et ainsi de suite.

Méthode des Jets

Cette méthode consiste à lancer le nombre de dés de points de vie du personnage et à ajouter les éventuels points supplémentaires. Il est possible de jeter les dés une deuxième fois si le premier résultat ne convient pas et même une troisième et dernière fois si le deuxième résultat n'est toujours pas satisfaisant. C'est toujours le dernier jet qui compte même si ce n'est pas le meilleur.

Options

Dons & Faiblesses

Représentatifs de ces capacités d'exception dont disposent les héros ou de ces failles qui parfois les rendent plus vulnérables (et même attachants), les Dons & Faiblesses permettent de rendre les personnages définitivement originaux, différents, uniques.

Par défaut, les Dons & Faiblesses suivent les règles de création standard. Il n'est ainsi possible de dépenser que 6 points de Personnalisation au maximum pour acheter des Dons et il n'est possible de récupérer que 3 points de Personnalisation en acquérant des Faiblesses. Par ailleurs, il n'est possible d'acheter au maximum que 3 Dons et de ne faire l'acquisition que de 2 Faiblesses.

Dons

- Ambidextrie** (1 Point)
- Âme de chef** (1 Point)
- Arme de prédilection** (2 Points)
- Arme de quintessence** (4 Points)
- As du Pilotage** (2 points)
- Bonne étoile** (6 Points)
- Canonnier d'élite** (2 Points)
- Célébrité en vogue** (2 Points)
- Cogneur féroce** (2 Points)
- Cristal Psy** (de 4 à 6 Points)
- Duelliste d'exception** (2 Points)
- Dur à cuire** (2 Points)
- Équipement spécial** (de 2 à 6 Points)
- Expert chevronné** (de 2 à 6 Points)
- Faculté spontanée** (de 1 à 6 Points)
- Fidèle compagnon** (de 1 à 6 Points)
- Fin négociateur** (2 Points)
- Fine gâchette** (2 Points)

- Flashes sporadiques** (1 Point)
- Fureur vengeresse** (3 Points)
- Furtivité innée** (2 Points)
- Généreux héritage** (de 4 à 6 Points)
- Gueule d'ange** (2 Points)
- Héritage** (de 1 à 3 Points)
- Impact chanceux** (3 Points)
- Inébranlable** (2 Points)
- Lutteur hors-pair** (2 Points)
- Nerfs d'acier** (2 Points)
- Nyctalopie naturelle** (2 Points)
- Orateur envoûtant** (2 Points)
- Petit dormeur** (2 Points)
- Réflexes exacerbés** (2 Points)
- Relations influentes** (de 2 à 4 Points)
- Rigoureux** (de 2 à 3 Points)
- Savoir-faire spécifique** (de 1 à 6 Points)
- Séducteur né** (2 Points)
- Sommeil léger** (1 Point)
- Trompe-la-mort** (4 Points)
- Vaisseau** (de 3 à 6 Points)
- Volonté de fer** (2 Points)

Faiblesses

- Accro / Gravement accro** (2 ou 3 Points)
- Amnésie volatile** (1 à 2 Points)
- Aversion épidermique** (2 Points)
- Cauchemars récurrents** (1 Point)
- Célébrité controversée** (1 Point)
- Chat noir** (2 Points)
- Code de l'honneur** (1 à 2 Points)
- Cœur d'or** (1 Point)
- Dette** (de 1 à 3 Points)
- Fanatique / Extrémiste** (2 ou 3 Points)
- Fardeau ambulante** (de 1 à 3 points)
- Fragilité invalidante** (1 Point)
- Gros dormeur** (1 Point)
- Handicap caché** (1 Point)
- Maîtrise partielle** (1 à 2 Points)
- Mythomane** (1 Point)
- Nonchalance** (1 Point)
- Peur du vide** (1 Point)
- Phobie des reptiles** (1 Point)
- Puissant ennemi** (de 1 à 3 Points)
- Sale gueule** (1 Point)
- Secret embarrassant** (de 1 à 2 Points)
- Sommeil profond** (1 Point)
- Terrible méfait** (2 à 3 Points)
- Tête mise à prix** (de 1 à 2 Points)

Contacts

Dépense maximale autorisée : 6 Points.
 Coûts de contacts faiblement influents (à multiplier par 2 ou 4 pour des contacts influents ou très influents) :
 Primaire (parents, proches, amis, connaissances de longue date...) : 4 Points
 Secondaire (connaissances, collègues, relations de travail, parent lointain...) : 2 Points
 Tertiaire (vagues connaissances, relations de relations...) : 1 Point

Résolution des Actions

Jets

Jet sans Opposition

On effectue un Jet de Compétence sans Opposition (JSO) lorsqu'un seul personnage est concerné par l'action. En fonction de la difficulté, un Facteur de Difficulté (FDD) plus ou moins élevé est associé à l'action.

JET DE COMPÉTENCE = COMPÉTENCE + ÉVENTUELS MODIFICATEURS \geq FDD

L'Action est réussie si le résultat du jet est supérieur ou égal au Facteur de Difficulté (FDD). Dans le cas contraire, l'Action a échoué mais peut parfois être retentée.

Jet en Opposition

On a recours aux Jets de Compétence en Opposition (JEO) lorsque au moins deux personnages sont opposés pour la réalisation d'une Action. Il se peut que l'action effectuée ne se résume pas à une simple opposition, elle peut ainsi comporter une certaine difficulté.

JET DE COMPÉTENCE = COMPÉTENCE + ÉVENTUELS MODIFICATEURS

Si l'action était une pure opposition, c'est le personnage ayant réussi le meilleur jet qui sort vainqueur de l'opposition. En cas d'égalité, sauf cas particulier, c'est un match nul. Si l'action présentait en outre une difficulté, on se retrouve dans le cas précédent si au moins un des protagonistes a réussi à faire un jet supérieur au Facteur de Difficulté de l'action entreprise, les jets manqués étant écartés. Dans le cas contraire, personne n'a réussi à accomplir l'action et c'est un échec pour tout le monde.

Difficultés & Modificateurs

Facteurs de Difficulté

Facteurs de Difficulté			
Gamme	Difficulté	FDD de Référence	Facteurs de Difficulté
	Immanquable	1	1
Standard	Facile	5	2-7
	Normal	10	8-12
	Exigeant	15	13-17
Ardu	Difficile	20	18-22
	Très Difficile	25	23-27
	Extrêmement Difficile	30	28-32
Dantesque	Phénoménal	35	33-37
	Prodigieux	40	38-42
	Monstrueux	45	43-47
Exploit	Authentique Exploit	50	48-52
	Exploit d'Anthologie	55	53-57
	Exploit Mythique	60	58-62

Modificateurs

Principaux Modificateurs de Compétence		
Circonstances	Malus	Bonus
<i>Domaines d'action</i>		
Domaine de prédilection		+1D
Domaine méconnu	-1D	
Domaine quasi inconnu	-2D	
<i>Statuts</i>		
Personnage sonné	-1D partout	
Personnage sérieusement blessé	-1D partout	
<i>Conditions de réalisation</i>		
Action précipitée	-1D	
Action préparée		+1D
Stress intense	-1D	
<i>Déplacements</i>		
Courir	-1D pour les tirs et lancers	
Sprinter	/2 pour les tirs et lancers	
Ramper	-1D pour les tirs et lancers	
Faire une Roulade	-1D pour les tirs et lancers	+1D en esquive
<i>Tirs</i>		
Utiliser 2 armes de poing	-1D pour les tirs	
2ème tir en rafale	-1D pour le tir	
3ème tir en rafale	-2D pour le tir	
Dégainer une arme	-1D pour le tir	
Dégainer une grenade	-1D pour le lancer	
Viser pendant un tour		+1D pour le tir
Feu nourri 2ème tour		+1 pour le tir
Feu nourri 3ème tour		+2 pour le tir
Tir Groupé 2ème attaquant		+1D pour le tir
Tir Groupé 3ème attaquant		+2D pour le tir
<i>Luminosité</i>		
Pénombre	-1D pour les jets concernés	
Semi-obscurité	/2 pour les jets concernés	
Obscurité totale	0 pour les jets concernés	

Dés Jumeaux

Il est possible, avant la réalisation d'un jet de résolution d'action, de choisir de remplacer deux dés du code-dés d'une Compétence par deux dés spéciaux (de taille ou de couleur différente de celles des autres dés ou lancés à part), appelés *Dés Jumeaux*. Cela correspond à une prise de risque sur la réalisation de l'action généralement délibérément choisie par le joueur et parfois imposée par le MJ lorsqu'il considère qu'un personnage tente le tout pour le tout : le PJ tente sciemment de réaliser une prestation supérieure à ce qu'il est normalement capable de faire.

Lors du jet, les *Dés Jumeaux* se gèrent de manière particulière puisque un score dépareillé ne comportant pas de 1 est considéré comme un jet normal alors qu'un score jumeau (un double 5 par exemple) permet de relancer les dés (une seule fois) et d'ajouter leur score au total. Un score dépareillé comportant un 1 (qui indique alors un fiasco) annule le score de l'autre

dé : c'est un 1 automatique. Le score obtenu avec les *Dés Jumeaux* est alors ajouté à celui réalisé avec les autres dés.

Points de Style

Fonctionnement

L'utilisation d'un Point de Style (SP) permet de lancer deux dés supplémentaires pour se donner plus de chances de réussir une action. Qui plus est, deux options s'offrent au joueur ayant décidé d'engager un SP : le *Style Libre* et le *Style Extrême*. Dans le cadre du *Style Libre*, il est possible en réussissant l'action de récupérer le Point de Style s'il est utilisé à un moment particulièrement crucial, dans le but de sauver un autre personnage et/ou si l'action, telle qu'elle est décrite, est ingénieuse et particulièrement stylée. Dans le cadre du *Style Extrême*, c'est assez semblable à la différence près que les valeurs obtenues sur les deux dés lancés

(généralement lancés à part ou d'une autre couleur) influent sur la récupération du point : un 1 empêche de récupérer le SP quoi qu'il arrive alors qu'un 6 permet de doubler le nombre de SP récupérés. Le 1 et le 6 se neutralisent.

Par ailleurs, il est possible de tenter des *Combos* en réinvestissant aussitôt un Point de Style qui vient d'être regagné dans l'action succédant directement à la précédente afin de doubler la mise en regagnant deux SP au lieu d'un. Il est ainsi possible de tenter d'enchaîner de tels *Combos* sans limite mais attention car une rupture dans la chaîne implique la perte de tous les points accumulés par le biais de cette méthode.

Il est impossible d'utiliser deux Points de Style simultanément mais il est par contre possible d'utiliser à la fois un Point de Style et un Point de SurCompétence pour une même action.

Critères

Idéalement, en plus d'être réussie, une action permettant de récupérer un Point de Style devrait réunir les éléments suivants :

- **Climax** : elle se passe à un moment particulièrement crucial du scénario (ce qu'on appelle usuellement un climax), dans le cadre d'une situation présentant une forte intensité (dans le feu de l'action généralement) ou une tension palpable (négociations à couteaux tirés, phases d'intimidation...),
- **Héroïsme** : elle possède un caractère héroïque, le PJ faisant preuve de courage (mais pas forcément de témérité) et/ou d'altruisme en sauvant un ou plusieurs autres personnages...
- **Idée** : elle est fondée sur une idée astucieuse (exploitation judicieuse d'un élément de l'environnement, utilisation ingénieuse d'une compétence...) qui permet de faire basculer une situation à l'origine très défavorable,
- **Attitude** : Elle est décrite de manière stylée, dans le respect de la personnalité et des facultés du personnage et s'accompagne par exemple d'une répartie bien trouvée ou d'un mouvement audacieux bien exécuté.

Points de SurCompétence

Les SurCompétences ne sont pas représentatives des facultés d'un personnage. Il s'agit d'actions surhumaines qu'un personnage exécute dans des conditions critiques, généralement afin d'éviter la mort ou de sauver la vie d'un ou plusieurs autres personnages (PJ ou PNJ). Il est nécessaire de dépenser un Point de SurCompétence (SC) afin

d'utiliser une SurCompétence. Il est possible d'utiliser une SurCompétence à n'importe quel moment.

Les SurCompétences offrent principalement trois possibilités :

- Une réussite automatique sur une action de courte durée (quelques secondes au maximum),
- Un doublement des jets (modificateur de type multiplicateur x2) sur trois actions successives de courte durée (généralement 3 TOURS DE COMBAT soit environ 6 secondes) utilisant la même Compétence,
- Un doublement du jet sur une action de longue durée (au moins quelques minutes et jusqu'à plusieurs heures).

Marges

Marge de Réussite

Si le jet est supérieur au Facteur de Difficulté fixé, le degré de réussite dépend de la différence entre les deux valeurs généralement appelée Marge de Réussite (MR) : une différence comprise entre 1 et 4 correspond à une réussite normale, entre 5 et 9 c'est une bonne réussite, entre 10 et 14 c'est une très bonne réussite, entre 15 et 19 c'est une réussite excellente, au-delà c'est une réussite totale.

Ampleur d'Échec

En cas de jet inférieur au Facteur de Difficulté, si la différence, appelée Ampleur d'Échec (AE), entre le jet et le FDD est de 1 on parle d'Action loupée de justesse, dans ce genre de cas, il est parfois possible de retenter un jet aussitôt (avec éventuellement un Facteur de Difficulté plus élevé) afin de rattraper la situation. Si la différence est comprise entre 2 et 4, il s'agit d'un échec normal, entre 5 et 9 c'est un échec grave, entre 10 et 14 c'est un échec très grave, entre 15 et 19 c'est un échec critique, au-delà c'est un échec total.

Écart de Confrontation

L'Écart de Confrontation (EC) est la différence entre les jets de deux protagonistes d'un JEO ayant réussi leur action. Une différence comprise entre 1 et 4 correspond à un écart normal, entre 5 et 9 c'est un écart important permettant généralement au vainqueur de l'opposition de bénéficier de conséquences positives (dommages infligés plus importants, écart creusé de manière nette dans une poursuite...), entre 10 et 14 c'est un écart très important encore plus profitable au vainqueur, entre 15 et 19 c'est un écart énorme et au-delà c'est un écart gigantesque traduisant une opposition totalement déséquilibrée, le vainqueur ayant écrasé son adversaire.

Dommmages & Dégâts

Catégories & Puissances

Puissances & Catégories					
Puissance	Personnages	Véhicules légers	Véhicules lourds	Bâtiments	Bâtiments blindés
0	Dommmages particuliers	Aucun Dommmage	Aucun Dommmage	Aucun Dommmage	Aucun Dommmage
1	Pleins Dommmages	Demi-Dommmages	Aucun Dommmage	Aucun Dommmage	Aucun Dommmage
2	Pleins Dommmages	Pleins Dommmages	Demi-Dommmages	Aucun Dommmage	Aucun Dommmage
3	Pleins Dommmages	Pleins Dommmages	Pleins Dommmages	Demi-Dommmages	Aucun Dommmage
4	Pleins Dommmages	Pleins Dommmages	Pleins Dommmages	Pleins Dommmages	Demi-Dommmages
5	Pleins Dommmages	Pleins Dommmages	Pleins Dommmages	Pleins Dommmages	Pleins Dommmages

Dommmages Généraux

Lorsqu'un personnage, un véhicule, un bâtiment, etc. subit des dégâts, il faut chercher dans la table ou la liste appropriée le code de Dommmages qui correspond à ce qui a provoqué les dégâts (arme, chute, explosion...). Il faut alors procéder à un jet de Dommmages :

JET DE DOMMMAGES = DOMMMAGES (DMG)

Coups Critiques

Seuls les Pleins Dommmages peuvent entraîner un Coup Critique. Les Demi-Dommmages et les Dommmages Particuliers ne peuvent entraîner de Coup Critique. Lors d'un jet de Dommmages servant à déterminer les Dommmages Généraux, s'il y a au moins un 6 c'est qu'il y a Coup Critique entraînant des Dommmages Spéciaux. En plus des 6 PV perdus, la cible des dégâts subit des Dommmages Spéciaux. Dans ce cas, il faut lancer 2D et se reporter au tableau des Dommmages Spéciaux correspondant (TABLEAUX T7).

Chutes & Collisions

Les Dommmages subis au cours d'une chute ou d'une collision dépendent de la hauteur de la chute et de la vitesse de la collision ainsi que du type de collision (violente ou amortie).

Dans le cas d'une chute, une bonne réception (nécessitant un jet d'AGILITÉ) permet de réduire les dommmages d'1D, cependant il n'est possible d'effectuer une bonne réception que si la hauteur de chute est inférieure à 6 mètres.

La nature du sol influe sur les dommmages causés lors d'une chute : tomber sur une pile de cartons vides, sur du sable ou sur du béton change considérablement la gravité des dommmages. Ainsi une chute sur un sol meuble ou ayant des propriétés spécifiques permettant d'amortir la chute, causera des dommmages moins importants que dans le cas d'un sol dur. En fonction des circonstances, la réduction des dommmages peut être d'1D voire plus.

Le nombre de coups critiques n'est pas limité dans le cas d'une chute (sauf en cas de bonne réception) ou d'une collision violente. Le TABLEAU T12 donne les

dommmages subis lors d'une chute sur un sol dur et pour des collisions violente et amortie.

Santé & Soins

Premiers Soins

En l'absence de MédiKits, de TraumaKits ou de médicaments Régen' ou en cas d'urgence, il est possible d'administrer les premiers soins à un personnage ayant perdu des points de vie, cela nécessite de posséder la compétence spéciale MÉDECINE (MD) et d'avoir un minimum de matériel sous la main (éventuellement du matériel improvisé ou mieux une trousse médicale). Cela permet de redonner automatiquement 5 PV à un personnage légèrement blessé.

Il est également possible de donner les premiers soins à un personnage sérieusement blessé mais cela nécessite de réussir un jet de Premiers Soins. Le Facteur de Difficulté dépend du nombre de points de vie perdus au delà de la Valeur Critique ainsi que des conditions d'hygiène. Le fait de posséder une trousse médicale permet d'obtenir un bonus de +5 sur le jet de Médecine. Le TABLEAU T14 permet de déterminer les bonus et les FDD.

Kits Médicaux & Régen'

MédiKits : 3 utilisations, chacune redonne 10 PV aux personnages légèrement blessés.

TraumaKits : 3 utilisations, chacune redonne 8 PV aux personnages sérieusement blessés.

Régen' : 1 utilisation, redonne 5 PV aux personnages légèrement blessés.

Cocons Médicaux

Cocons médicaux de régénération : durée de régénération de 1 heure par PV récupéré.

Cocons de décontamination radiale : durée de décontamination radiale de 3 heures pour des radiations de type A, 6 heures pour des radiations de type B, 12 heures pour des radiations de type C.

Chirurgie

Il faut tenir compte des différentes conditions de réalisation en se référant au TABLEAU T15. Ces conditions donnent le Facteur de Difficulté de l'intervention ainsi que les éventuels bonus s'ajoutant au jet de Médecine du Chirurgien.

Combats

Initiative

JET D'INITIATIVE = RAPIDITÉ (RA) + BDR

Tir

JET DE TIR = COMPÉTENCE D'ARME (AP/AL/AB) + BDC + BDP + BDT

Corps à Corps

Jets

JET D'ARME = COMPÉTENCE D'ARME (AB/CC/AM) + BDC + BDT

JET DE COMBAT À MAINS NUES = COMPÉTENCE DE CORPS À CORPS (CC/AM) + BDC + BDT

Système d'Annonce Tactique

- 1 – A : Attaque (Attaque simple)
- 2 – B : Blocage (Parade)
- 3 – C : Contre (Posture de contre)
- 4 – D : Désengagement (Esquive de désengagement)
- 5 – E : Esquive (Esquive normale ou Esquive Totale)
- 6 – F : Feinte

Pouvoirs Psy

Attaque physique

JET DE POUVOIRS PSY = COMPÉTENCE PSY (RU/VA) + BDC + BDP + BDT

Attaque mentale

JET DE POUVOIRS PSY = COMPÉTENCE PSY (RU/VA) + BDC + BDP

Esquive

JET D'ESQUIVE = AGILITÉ (AG)

Combats de Véhicules

Initiative

JET D'INITIATIVE = RAPIDITÉ (RA) + NDM + BDR

Tir avec une arme du Véhicule

Arme Fixe

JET D'ARME LOURDE = ARMES LOURDES (AL) + BDC + BDP + BDT + NDM VÉHICULE

JET D'ARME LOURDE = ARMES LOURDES (AL) + BDC + BDP + BDT

Arme sur Tourelle

JET D'ARME LOURDE = ARMES LOURDES (AL) + BDC + BDP + BDT + NDM TOURELLE

Éperonnage & Touchette

JET D'ÉPERONNAGE = PILOTAGE (PL) + NDM + BDT

Évitement

JET D'ÉVITEMENT = PILOTAGE (PL) + NDM

Manœuvres

JET DE MANŒUVRE = PILOTAGE (PL) + NDM

Lancer de Contrôle

JET DU PILOTE = PILOTAGE (PL) + NDM

JET DU VÉHICULE = VITESSE DU VÉHICULE

Rétribution

Objectifs & Exploits

Objectif principal : en général, au minimum 50% des XP et des Crédits.

Objectifs secondaires : complètent à 100% les XP et les Crédits attribués pour l'objectif principal.

Exploits : ils permettent d'obtenir des XP bonus non compris dans le total global.

Expérience

Progression standard : 100 XP au maximum si 100% des objectifs ont été atteints (objectif principal et objectifs secondaires).

Progression rapide : 200 XP en cas de 100%.

Progression mesurée : 50 XP en cas de 100%.

Crédits

Rémunération standard : 1000 C au maximum si 100% des objectifs ont été atteints (objectif principal et objectifs secondaires).

Rémunération généreuse : 2000 C en cas de 100%.

Rémunération mesurée : 500 C en cas de 100%.

Évolution des Personnages

Compétences

Coût d'augmentation en XP d'un point de Mantisse :
10 x Mantisse visée + 3 x Additif
Coût d'augmentation en XP d'un point d'Additif :
3 x Mantisse + 1 x Additif visé

Techniques Spécifiques

Achat d'une technique spécifique supplémentaire par rapport au quota de deux par Niveau : Niveau de la technique x 10 XP.

Points de Vie

Coût d'augmentation en XP d'un PV : Total Maxi visé

Points de Trame

Points de Style

Premier SP : 20 XP
Deuxième SP : 40 XP
Troisième SP : 60 XP
Et ainsi de suite...

Points de SurCompétence

Point de SurCompétence Générale : 40 XP
Point de SurCompétence Spéciale : 60 XP
Point de SurCompétence Ultime : 80 XP

Dons & Faiblesses

Achat de Dons

Coût d'achat : 20 XP par Point.
Passer la limitation de 3 à 4 Dons : 50 XP
Passer la limitation de 4 à 5 Dons : 100 XP
Et ainsi de suite...

Rachat de Faiblesses

Coût de rachat : 40 XP par Point.

Contacts

Pérenniser un nouveau contact à la suite d'un scénario :
Primaire (parents, proches, amis, connaissances de longue date...) : 80 XP
Secondaire (connaissances, collègues, relations de travail, parent lointain...) : 40 XP
Tertiaire (vagues connaissances, relations de relations...) : 20 XP

Nouer de bonnes relations :

Faire passer un contact de Secondaire à Primaire : 40 XP

Faire passer un contact de Tertiaire à Primaire : 20 XP

Thésaurisation

Les Points de Thésaurisation (TP) permettent d'effectuer un travail de fond sur le long terme qui ne paye pas immédiatement mais qui porte ses fruits sur la durée.

Achat de TP : 1 TP coûte 10 XP.

Conversion des TP : les TP se dépensent de la manière suivante :

5 TP rapportent 60 XP

10 TP rapportent 150 XP

10 TP et 2 SP rapportent 200 XP

10 TP et 3 SP rapportent 250 XP

20 TP rapportent 350 XP

20 TP et 2 SP rapportent 400 XP

20 TP et 3 SP rapportent 450 XP

Et ainsi de suite...

Expérience d'Équipe

En fin de séance, une partie des XP peut être distribuée sous la forme de Points d'Expérience d'Équipe, les XE.

La distribution pour 5 personnages peut prendre la forme suivante : au lieu de distribuer 100 XP par personnage, soit 500 XP au total, il est envisageable de ne distribuer que 50 XP à chaque personnage et de donner le complément sous forme d'XE, soit 250 XE.