

RÉSULTAT DU DÉ	1-2	3-7	8-9	10
Conséquences	Échec	Réussite mineure/échec mineur	Réussite majeure	
Dégâts et soins	0	1	2	3

CIRCONSTANCES

Désavantages : -2 sur le plus haut dé.

Avantages : +2 sur un dé au choix.

Désavantages et avantages s'annulent avant le jet.

Un même dé n'est affecté qu'une seule fois.

SAUVEGARDES

8 ou plus sur le meilleur dé.

COOPÉRATION

Gain d'un avantage quand les personnages coopèrent et s'entraident.

REPOS ET SOINS

Premiers secours (Soins) : allié au contact, 1PV pour une manœuvre ou 1D pour une action.

Répit (Soins) : chaque allié récupère 1PV au cours d'un répit.

Repos : 1D, 2D ou 3D PV selon la qualité du repos, plus 1 point de confiance et 1 blessure.

Suivi médical : jet unique pour le groupe en cours de repos et répartition des PV gagnés. Soin d'une blessure sur réussite exceptionnel.

Clinique/temple : 4ç par blessure ; 12ç pour la case invalidité.

Halte : récupération de tous les PV, points de confiance, blessures et invalidité.

INITIATIVE

Chaque protagoniste impliqué effectue à son tour une manœuvre et une action. Si celui qui parle effectue **une action non offensive**, il peut passer la main à l'un de ses alliés. S'il s'agit d'**une action offensive**, il passe la main à un adversaire.

MANŒUVRE

Se déplacer (Engager/Se dégager/Se relever)

Se défendre (Esquiver/Se mettre à couvert)

Préparer son action

Sortir un objet/Changer d'arme

ACTION INDIRECTE/SOUTIEN

Réussite mineure : accorde un avantage

Réussite majeure : Accorde 1D

COMBAT

Corps à corps : dégâts +1. Sur réussite exceptionnelle, adversaire repoussé, au sol, etc.

Distance : manœuvre gratuite *Se défendre* ou *Préparer son action*.

CONFIANCE

Obtenir un 10 automatique

Regagner 5PV

Jet de blessure -2

Utiliser une capacité de compétence une fois de plus

Activer un talent

RESSOURCES

1 – +1D sur un jet de relation ou social

1+ – Acheter des trucs importants

2 – Regagner un point de confiance

3 – Trouver du matériel temporaire

4 – Acheter un outil, une arme, etc.

4+ – Négocier des informations importantes

4 – Soigner une blessure

6 – Acheter un talent cybernétique ou un sortilège

8+ – Acheter ou louer un truc coûteux

12 – Soigner une case Invalidité

EXPÉRIENCE

1 XP – 2 points de ressources

1 XP – 1 point de vie supplémentaire

3 XP – un Talent supplémentaire

4 XP – 1 point de Confiance supplémentaire

5 XP – une Compétence supplémentaire

5 XP – une Culture supplémentaire

5 XP – une Maîtrise supplémentaire

MOTIVATION

Une fois par séance, relancer tous les 1 et 2 sur un jet.

CONTRAINTE

Se mettre dans la panade et, peut-être, gagner 1XP.

BLESSURES

1d10 Effets du coup

1-2 **Contusions** – Quelques égratignures.

3-7 **Blessure légère** – Le personnage subit une blessure.

8-9 **Blessure grave** – Le personnage subit trois blessures d'un coup et doit effectuer un jet de sauvegarde pour ne pas tomber inconscient pendant 1d10 heures.

10 **Invalidité** – Le personnage subit trois blessures, coche la case d'Invalidité et tombe inconscient. Si personne ne s'occupe de lui, il est mort dans 10 moins 1d10 tours.