

# Règles maison Fading Suns

## Combat

### Calcul de la Marge de Réussite (MR)

Pour calculer la MR, on utilise le tableau de la 1e édition. Soit le résultat /3, arrondi à l'inférieur, minimum 1.

#### **Score MR**

1-5	1
6-8	2
9-11	3
12-14	4
15-17	5
18-20	6

### Effet de la Marge de réussite (MR)

La marge peut être utilisée de plusieurs manières différentes:

-augmenter les dégâts de 1 par point de marge. MR3=+3 dg.

-réduire le score d'armure de 1 par point de marge.

-augmenter ou réduire le seuil de déclenchement du champ de force. +1 par 2MR.

Il est possible de combiner ces options entre elles, pour par exemple avec une MR 6, réduire l'armure de 4 et augmenter le seuil de déclenchement de 1.

### Calcul des dégâts

Les dégâts sont égaux à la MR plus les dégâts de l'arme. On ne jette plus les D6 pour les succès.

### Protection

La protection est directement retirée aux dommages. Une armure de 4 réduit les dommages de 4, aucun test n'est nécessaire.

### Champ de force

Le champ de force se déclenche lorsque les dégâts sont de 5 ou plus. Si les dégâts dépassent 10, il est désactivé pour un nombre de rounds égal aux dégâts excédentaires.

### Armure insurpassable

Si l'armure est trop importante pour que l'attaquant inflige le moindre dégât, l'attaquant inflige tout de même 1 point de dégât sur un critique. Toute armure à un point faible.

## Résumé

Dégâts = MR+ dégâts de l'arme

PV perdus = Dégâts- Armure

### Malus de déplacement en combat

Un personnage peut se déplacer de son score de mouvement par tour. Si il veut se déplacer de plus, il doit faire un jet d'athlétisme pour gagner 1 de mouvement par MR.

Sur le plateau 2 de mouvement = 1 case.

Un déplacement d'une case ne met aucun malus.

Un déplacement allant jusqu'à son score de mouvement impose un malus de -2 en combat.

Faire un test d'athlétisme impose un malus de -4 en combat.

### Blessures graves

Lorsqu'un joueur ou un adversaire important à perdu tous ses points de vitalité, il commence passe en blessure grave, les cases de malus. Il faut un nombre de points de dégâts allant de 1 au malus de blessure associé pour cocher la case de blessure, avant de cocher la suivante.

Exemple : J'ai perdu tous mes PV , il ne me reste plus que les cases de malus et je perds encore 7 PV.

1PV me fait cocher la case-1, 2PV la case -2, 3PV la case -3 et le PV restant la case -4.

## Compétences

### Tests routiniers

Un score de 3 dans une compétence permet de réussir automatiquement les tests faciles lorsqu'il ne s'agit pas d'un test d'opposition. Un score de 6, certains tests plus difficiles. Un score de 10 permet de réussir automatiquement dans la majorité des cas.

### Survie

Un environnement hostile à un score d'hostilité allant de 1 à 20. Ce score représente la dangerosité de l'environnement, aridité, températures extrêmes, plantes toxiques, insectes agressifs, gaz toxiques, pluies acides, chutes de pierres, etc...

Par journée passée dans ce milieu hostile, un joueur perd un nombre de PV égal au score d'hostilité. Il déduit des PV perdus son score de survie et sa MR au jet de survie.

Un matériel adapté peut donner un bonus de +1

# Règles maison Fading Suns

à +4 au jet.

Par exemple, les jungles hostiles de Severus ont un score d'hostilité variant de 4 à 10. Mars est à 4 sur la route de pèlerinage. Bûcher est à 12.

## Médecine

Un test de premiers soins en intel+médecine remet 1PV perdu lors d'un combat récent. On ne peut soigner plus d'un PV de cette manière. Des soins plus poussés en chirurgie dex+médecine ou tech +médecine permet au patient de regagner un PV non vital par jour pendant un nombre de jour égal à la MR. Pour les points vitaux, le délai est en semaine. La durée d'hospitalisation ne peut dépasser le NT de l'hôpital.

## Elixir

Sur un jet d'intel + médecine remet un nombre de PV égal à la MR. Sur une blessure grave, l'élixir remet 1PV maximum.

## Équipement

Quelques modifications de règles sur le matériel.

### Armes/ Armures

**Dure** : ignore 2 d'armure

**Feu** : ignore 4 d'armure

**Laser** : ignore 2 d'armure

**Plasma** : ignore 6 d'armure

**Impact** : ignore 4 d'armure, dégâts temporaires

**Choc** : La MR est mise en malus à l'adversaire pour ce tour au lieu d'augmenter les dégâts. Il La cible peut faire un test d'endurance+vigueur pour réduire le malus de sa MR.

### Accessoires

**Pointes** : +2 en intimidation

**Disjoncteur** : Permet de bouger le seuil supérieur du bouclier de 1 par MR au lieu de 1/2MR. Illégal. Réduit l'initiative de 2.

**Électro arme** : L'arme gagne la propriété choc. Sur un fumble, l'utilisateur s'électrocute. Réduit l'initiative de 2.

**Lame vibrante** : -1/-1 au seuil du bouclier et -1dg d'arme. Le malus aux dégâts est là même quand l'option n'est pas activée.-10 aux tests de discrétion lorsque l'arme est activée.

### Armures

Les armures offrant 2 à 4 points de protection sont réduites de 1. Celles offrant de 5 à 8 points sont réduites de 2 et celles offrant plus de 3. Exemple, une sythésoie protège de 3.

### Temps de charge des accessoires

Les accessoires mettent 3 rounds à charger avant d'être efficaces. Les malus de l'équipement s'appliquent pendant la charge.

### Armes

**Rapière** dg5, init+1, manœuvres d'escrime

**Épée large** dg6

**Sabre** dg6, +1 toucher, pas de bonus de 6 de for

**Hache** dg7, -2 toucher

**Hache à 2 mains** : dg8, -2 toucher -2 initiative

**Espadon** : dg8, +1 défense adverse, -2 initiative

### Techniques d'escrime

A moins que le contraire ne soit précisé, seul la rapière est utilisable avec les techniques d'escrime.

### Florentine (rapière)

**Posture Acier mouvant** : +1 en défense de mêlée

**-Main non directrice** (mêlée 4) : Si l'attaque est faite avec la main non directrice, -2 au toucher en plus du malus de main gauche, mais l'adversaire à -2 de défense de mêlée.

**-Double attaque** (mêlée 6, athlétisme 6) : Le score de défense du personnage tombe à 0 pour le tour. En échange il peut faire deux attaques, une avec chaque main, en comptant les malus de main gauche pour la main gauche et d'action multiple. Les dés sont lancés séparément.

**-Mur d'acier** (mêlée 9, vigueur 7) : Renonce à 2 de dégâts jusqu'à son prochain tour et en échange gagne 2 de défense de mêlée.

### Kraxi (couteau)

**Posture rage concentrée** : Le personnage ajoute 1 aux dégâts des couteaux et armes improvisées de taille S et XS.

**-Coup de pointe** (mêlée 3) : Dans le cadre d'un déplacement normal (ne nécessitant pas de jet de déplacement) pendant le combat, le personnage n'a aucun malus dû au déplacement. En outre le personnage ajoute 1 aux dégât des

## Règles maison Fading Suns

armes pointues, comme les couteaux.

**-Attaque rapide** (mêlée 6, athlétisme 6) : Le personnage considère les couteaux comme ayant une cadence de 3. Le personnage peut faire 3 attaques en une action, contre plusieurs cibles adjacentes ou une seule. Un seul jet est fait et la MR est répartie entre les attaques, minimum 1 par attaque si c'est possible. Une attaque de 2 coups se fait à -2, de 3 coups à -4. Si plusieurs attaques visent la même cible, sa défense est réduite de 1 par attaque après la première.

**-Estocade** (Mêlée 9, observation 7) : Le personnage peut ignorer 2 points d'armure par MR au lieu d'un.

### Serpentis (rapière)

**Posture Crocs dissimulés** : Le personnage ignore le malus de -2 de mouvement en combat et gagne 3 en Initiative.

**-Attaque en dégainant** (mêlée 4, Force d'âme 4) : Si l'arme est au fourreau et que le personnage a l'initiative sur son adversaire, il considère la défense adverse inférieur de 2 contre l'attaque en dégainant.

**-Attaque composée** (mêlée 7, athlétisme 6) : Attaque à -2 au seuil de réussite, dégâts normaux. Si l'attaque est réussie, la prochaine attaque à un bonus de 3 aux dégâts et l'adversaire à -2 de défense.

**-Coup d'arrêt** (Mêlée 9, Athlétisme 9) : Doit avoir l'initiative sur l'adversaire, mais le laisser attaquer d'abord. Le joueur fait un jet d'attaque et compare son résultat avec la MR adverse. Le perdant encaisse un nombre de PV égal à la MR net plus les dégâts de l'arme, soit MR+5 pour une rapière. L'armure et le bouclier énergétique sont ignorés.

### Torero

**Posture Faena** : Une fois par tour peut parer à la cape avec un jet d'athlétisme. La MR du jet réduit celle de l'attaque.

**-Coup masqué** (mêlée 4) : Attaque à -2 pour gagner 2 aux dégâts.

**-Cape** (mêlée 6, athlétisme 5) : Jet de désarmement, mais l'adversaire à un -4 pour résister.

**-Enchevêtrement** (mêlée 9, athlétisme 8) : Si une projection est réussie, le personnage peut effectuer une action d'attaque (avec le -4

d'actions multiples).

### Bottes familiales

Ces bottes ne sont enseignées qu'au sein de la famille concernée. Chaque botte est un avantage à 2 points. Il est possible pour une personne extérieur à la famille d'apprendre la botte, mais elle s'attirera les foudres de la famille spoliée, elle gagne alors la famille concernée en ennemis. Elles sont compatibles avec les postures d'écoles.

**Seconde frappe Al Malik** (Intelligence 6, Mêlée 6, Observation 6)

Si le joueur ne fait qu'une action qui doit être une attaque, il peut relancer son touché s'il rate. L'attaque de base est à -1, la relance à -5.

**Diversion Décados** (Présence 6, Mêlée 6, Baratin 6)

Le joueur fait un jet de présence + baratin. La MR est soustraite à l'attaque de l'adversaire jusqu'au prochain tour.

**Avancée Hawkwood** (Endurance 6, Vigueur 6, Mêlée 6)

Le joueur lance un jet opposé de Endurance+vigueur, chaque point de MR nette fait reculer l'adversaire d'un mètre dans la direction de son choix. Les deux protagonistes on un malus de -2 à leurs actions à cause du déplacement. Si quelqu'un est acculé au vide à cause de cette manœuvre, il peut faire un jet de dex + vig pour ne pas tomber. L'avancée Hawkwood est une action gratuite.

**Marteau Hazat** (Force 6, Mêlée 6, Athlétisme 6)

Chaque point de MR réduit de 2 l'armure adverse au lieu d'1. Pas d'effet sur les boucliers. Doit être fait en posture d'assaut. Utilisable avec les armes à 2 mains et les haches.

**Sainte parade Li Halan** (Mêlée 6, Foi 6, Force d'âme 6)

Lorsqu'il est en posture de défense totale ou partielle, le joueur garde son bonus d'école.

# Règles maison Fading Suns

## Pouvoirs Psy

### Nombre de cibles

Le nombre de cibles peut être augmenté de une par point d'anima supplémentaire dépensé, jusqu'à un maximum égal à son score de Psy. Le lancement se fait à -1 par cible supplémentaire.

### Portée

En augmentant le coût en anima, le personnage peut augmenter la portée des pouvoirs à distance.

Le score de Psy donne la ligne maximale atteignable dans le tableau pour les pouvoirs à distance.

Coût d'anima	Portée	Psy nécessaire
1	1km	3
2	5km	4
3	10km	4
4	25km	5
5	50km	5
6	100km	6
7	1000km	7
8	même planète	8
9	syst. Solaire	9
10	interstellaire	10

### Durée

Par cran supplémentaire de durée, dépenser un point d'anima. On peut augmenter la durée d'un cran avec un score de psy de 3- à 5, deux crans de 6 à 8 et trois crans à 9.

Le jet d'activation se fait à -1 par cran supplémentaire.

Les sorts à durée temporaire sont remplacés par des durées étendues.

### Limites de l'amélioration d'un pouvoir

On ne peut jamais dépenser plus d'anima que son score de psy dans un pouvoir.

### Amélioration d'un pouvoir avec l'expérience

Si un joueur ne fait qu'apprendre le même pouvoir à un niveau supérieur, comme c'est le cas dans la voie du derviche ou de la main invisible par exemple, il ne paie que la différence entre le pouvoir qu'il possède déjà et celui à obtenir en points d'expérience.

### Main invisible

La durée de ces pouvoirs n'est pas augmentable.

**Main du portefaix** (N1, Volonté/Force d'âme, Sensorielle, étendue, 1A)

Soulève ou pousse un objet de 25 kg par pt d'intelligence +25 kg par point d'anima supplémentaire dépensé.

**Main du lanceur** (N2, volonté + force d'âme, sensorielle, étendue, 1A)

Soulève et propulse un objet / personne. 10Kg/ Intel +10 par anima. Pour viser une personne on fait un jet de perception + arme de jet, portée 10m.

**Main du pugiliste** (N3, volonté + force d'âme, sensorielle, étendue, 1A)

Peut effectuer une prise/clé en utilisant le jet d'activation à la place du jet de force+vigueur. A partir du second tour, la cible subit des dégâts égaux à la MR + 3. Si elle veut se libérer, elle doit battre la MR.

**Main du duelliste** (N4, volonté + force d'âme, sensorielle, étendue, 1A)

Perception + mêlée ou tir pour attaquer.

**Mur invisible** (N6, volonté + force d'âme, sensorielle, étendue, 1A)

Érige un mur équivalent d'un bouclier énergétique un score de déclenchement de pulsion/10+MR. Il n'a pas de charge et reste tant que le pouvoir fait effet. Il disparaît si il sature.

**Marche aérienne** (N7, volonté + force d'âme, soi, étendue, 1A)

Vol à 10m/round +5m/MR. Peut augmenter la durée de 10rd par point d'anima.

**Main destructrice** (N8, volonté + force d'âme, sensorielle, instantanée, 1A)

Inflige des dégâts égaux à Intel +MR ce sont des dégâts étourdissants qui ignorent les boucliers. Si la cible prends des dégâts, elle fait un jet d'endu+vigueur contre les dégâts ou est étourdie ce round et le prochain.

**Danse aérienne** (N9, volonté + force d'âme, sensorielle, instantanée, 1A)

Ce pouvoir est une amélioration du pouvoir niveau 7.

Peut faire voler un nombre de personnes égales au score d'intel, comme avec le pouvoir marche aérienne. C'est le psy qui contrôle leurs trajectoires, mais cela lui prends un point d'anima par trajectoire. On peut résister au pouvoir avec un jet de Dexterité + vigueur.

## Règles maison Fading Suns

### **Soma**

Les sorts de soma permettent de monter ses caractéristiques jusqu'à son maximum racial ou de +2 si on est déjà proche du maximum. Le bonus maximal obtenu est égal au score de psy.

**Endurcissement** (N1, volonté+vigueur, étendue, 1A)

Le psy rajoute sa MR+2 à son score d'endurance. Les effets de ce sort sont visibles.

**Renforcement** (N2, volonté+vigueur, étendue, 1A)

Le psy rajoute sa MR+2 à son score de force. Les effets de ce sort sont visibles.

**Accélération**(N3, volonté+vigueur,étendue, 1A)

Le psy rajoute sa MR+2 à son score de dextérité. Les effets de ce sort sont visibles.

**Cuirasse**(N4, volonté+vigueur, étendue, 1A)

Le psy se crée une armure égale à sa MR+2 ayant la propriété dure. Les effets de ce sort sont visibles. Cette armure ne met pas de malus, mais ne peut pas être cumulée avec une autre armure.

**Changement de taille** (N5, volonté+vigueur, étendue, 1A)

Ce sort permet de changer de taille de +/-10% par MR, jusqu'à 50%. Il permet également de lancer les sorts 1 et 2 en même temps que celui-ci lors d'une augmentation de taille pour 1A supplémentaire par pouvoir. Un seul jet d'activation est effectué pour les trois pouvoirs. On peut lancer accélération en même temps qu'un rétrécissement de taille.

**Masque** (N6, perception + force d'âme, étendue, 1A)

Peut modifier un trait de son visage par MR. Gagne un +1 par MR aux tests de déguisement.

**Régénération** (N7, volonté+vigueur, instantanée, 1A)

Régénère 1PV par MR. Ce pouvoir prends effet pendant une nuit de sommeil ou quelques heures de repos et ne permet pas de soigner les blessure graves.

**Ralentissement** (N8, foi+vigueur, 1 scène, 1A)

Ralenti le métabolisme pour échapper à la mort. Tant que le personnage reste dans cet état, il est considéré comme étant mort et n'a aucun besoins.

**Isolement** (N9, volonté+force d'âme, étendue, 1A)

Immunisé à l'environnement hostile. Réduit le

niveau d'hostilité de l'environnement de 1 par MR.