

Le Degré de Difficulté

Niveau moyen de l'équipe	DD facile	DD moyen	DD difficile
3	14	19	24
4	16	21	26
5	17	22	27
6	19	24	29
7	20	25	30
8	22	27	32
9	23	28	33
10	25	30	36
11	26	31	38
12	28	33	39
13	29	34	41

Se rappeler d'une info

Difficulté de la question	DD
Facile	5
Moyen	15
Difficile	20 à 30

Perception

Exemples :	DD
Les choses évidentes à facile	0-10
Entendre une conversation murmuré, trouver une trappe de cargaison banale	15
Entendre le bruit d'une porte automatique qui s'ouvre Trouver un compartiment secret ordinaire Entendre quelqu'un dégainer un pistolet	20

Désactiver appareil

Appareil	Exemple	Temps Rounds	DD ingénierie
Appareil simple	Bloquer une porte	1	10
Appareil délicat	Saboter un système de propulsion simple	1d4	15
Appareil complexe	Désactiver ou réinitialiser une sentinelle automatisée ou un piège similaire	2d4	20
Appareil très complexe	Désactiver un explosif ou un système de sécurité depuis un panneau de contrôle	2d4	25
Équipement	Désactiver une amélioration d'armure, une armure assistée ou une arme	2d4	15+ 1,5*niv objet
Serrure simple		1	20
Serrure moyenne		1	25
Serrure difficile		1	30
Serrure complexe		1	40

Identifier une technologie

Rareté de l'objet	DD (Ingénierie)
Technologie complexe mais courante (objets ou vaisseaux des Mondes du Pacte)	5 + 1,5 × le niveau de l'objet
Technologie moins courante (objets ou vaisseaux hors des Mondes du Pacte)	10 + 1,5 × le niveau de l'objet
Technologie extraterrestre, ancienne ou rare	15 + 1,5 × le niveau de l'objet

Changer l'attitude d'un PNJ

La cible doit avoir INT 3 ou plus. Ajouter au DD mod attitude initiale.
DD (choisir le plus haut) = **10 + Diplomatie PNJ / 15 + 1,5 x FP PNJ**
 Selon résultat du jet, la cible change de catégorie d'attitude.

Attitude initiale	Modif DD Diplomatie
Hostile	+10
Inamicale	+5
Indifférente	0
Amicale	-5
Serviable	Max



Compétences

Acrobaties	DEX
Athlétisme	FOR
Bluff	CHA
Culture	INT
Déguisement	CHA
Diplomatie	CHA
Discrétion	DEX
Escamotage	DEX
Informatique	INT
Ingénierie	INT
Intimidation	CHA
Médecine	INT
Mysticisme	SAG
Perception	SAG
Pilotage	DEX
Psychologie	SAG
Science de la vie	INT
Science physique	INT
Survie	SAG

Dégâts de chute

1d6 dégâts/3 mètres de chute, maximum 20d6.
Test d'Acrobaties DD 15 réussit => -3m dégâts chute + 3 suivant non létaux

Dégâts de chute d'objets

Taille de l'objet	Dégâts
Très Petit (TP)	1d6
Petit (P)	2d6
Moyen (M)	3d6
Grand (G)	4d6
Très Grand (TG)	6d6
Gigantesque (Gig)	8d6
Colossal (C)	10d6

Les murs : briser/ escalader

TYPE DE MUR	ÉPAISSEUR	DD BRISER	SOLIDITÉ ~ endurance	PV	DD Escalader
Acier	7,5 cm	30	20	90	25
Béton	90 cm	5	15	540	25
Bois	15 cm	20	5	60	51
Coque vaisseau	1,50 m	55	35	2400	25
Intérieur vaisseau	90 cm	45	30	1400	20
Pierre brute	1,5 m	65	15	900	15
Plastique	12,5 cm	25	8	75	28

Les portes

TYPE DE PORTE	ÉPAISSEUR	SOLIDITÉ	PV	DD Briser coincée	DD Briser verrouillée
Bois	3,7 cm	5	15	16	18
Plastique	5 cm	8	30	22	24
Pierre	10 cm	15	60	28	28
Acier	5 cm	20	60	28	28
Sas	10 cm	35	160	40	40

Les matériaux Solidité / PV

MATÉRIAU	SOLIDITÉ	PV/2,5cm
Verre	1	1
Tissu, papier, corde	0	2
Glace	0	3
Cuir, peau	3	5
Bois	5	10
Plastique	8	15
Céramique	10	10
Aluminium	10	15
Pierre, béton	15	15
Fer, acier	20	30
Alliage adamantium	30	40
Nanocarbone	35	60
Polycarbonate	45	60
Adamantium pur	50	80

CA Objets

TAILLE	MOD CA
Colossale	-8
Gigantesque	-4
Très Grand	-2
Grand	-1
Moyen	0
Petit	+1
Très petit	+2
Minuscule	+4
Infime	+8

Type de Dégâts des armes

Dégâts Cinétiques	Dégâts d'énergie
Contondant (C)	Acide (A)
Perforant (p)	Froid (Fr)
Tranchant (T)	Électricité (E)
	Feu (F)
	Son (S)

Un Tour de combat :

Action simple + Mouvement + une action rapide
ou
Une Action Complexe
ou
Action rapide + Action rapide + Mouvement

Les Actions de combat

Actions simples :

Activer un objet Attaquer Feinter Combattre sur la défensive	Tir de couverture Tir de diversion Manœuvre offensive Lancer un sort	Mettre fin à un sort Se mettre en défense totale Utiliser un pouvoir spécial
---	---	--

Actions de mouvement :

Dégainer Rengainer Diriger / rediriger un effet	Effectuer un déplacement prudent Manipuler un objet Ramper	Se relever Recharger Se déplacer à votre vitesse
---	--	--

Actions de complexes:

Attaquer à outrance Charger Combattre sur la défensive	Courir Donner le coup de grâce Se replier
--	---

Actions rapides:

Modifier votre prise	Se mettre à terre	Certain sort ou pouvoir
----------------------	-------------------	-------------------------

Les modificateurs de combat

Le camouflage : Si l'adversaire réussit son jet d'attaque il doit lancer 1D100 : Il doit faire 20 ou moins pour vous toucher. Si c'est plus de 20, il vous rate.

Les abris Bonus de +4 à la CA et un bonus de +2 aux jets de Réflexes contre les attaques provenant de l'autre côté de l'abri.

Abri partiel : Bonus à +2 à la CA et à +1 aux jets de Réflexes.

La prise en tenaille : Pour les attaques au corps à corps.
Bonus de +2 aux jets d'attaques pour les joueurs qui prennent en tenaille l'ennemi.
Les créatures avec une allonge de 0 ne peuvent faire de tenaille.

Abréviations

BBA	Bonus de base à l'attaque
CAC	Classe d'armure cinétique
CAE	Classe d'armure énergétique
CC	Corps à corps
DD	Degré de difficulté
FP	Facteur de puissance
JS	Jet de sauvegarde
MJS	Meilleur jet de sauvegarde (drones seulement)
NLS	Niveau du lanceur de sorts
NMG	Niveau moyen du groupe
NS	Niveau du sort
PE	Points d'endurance
PJS	Plus mauvais jet de sauvegarde (drones seulement)
PP	Points de persévérance
PV	Points de vie
RD	Réduction des dégâts
RM	Résistance à la magie
REF	Jet de sauvegarde de réflexes
VIG	Jet de sauvegarde de vigueur
VOL	Jet de sauvegarde de volonté

Capacités

EXT	Extraordinaire
MAG	Pouvoir magique
SUR	Sumaturel

Tour Surprise

Malus -2 CA, pas d'action de type réaction, pas d'attaques d'opportunités

20 Naturel

Si 20 nat + mod supérieur à la CA :
on lance 2 fois les jets de dégâts,
certaines armes ont des effets en plus
Si 20 nat + mod inférieur à la CA :
on touche et on applique des dégâts normaux