

# Billet Rouge

## Test (p.45 LdB)

Les tests s'effectuent avec :

- 1d6 (normal) ou
- 1d12 (adrénaline, voir effet ci-après)

Le seuil à atteindre est fixé par le MJ selon le barème :

3 = action tribale	11 = action difficile
5 = action basique	13 = action très difficile
7 = action normale	15 = exploite
9 = action ardue	

C'est toujours le PJ qui effectue les tests. **Jamais le MJ.**

Les oppositions entre PJ sont remportées par celui qui fait le score le plus élevé (p.47 LdB).

## Combat

### Tir (p48 LdB)

seuil : 7 +/- modificateurs cumulables :

cible petite +2	cible grande -2
cible en mouvement +2	cible immobile -2
cible à couvert +2	cible à découvert -2

Dégâts :

- blessure légère (BL) ou
- blessure grave (BG) si seuil dépassé de 4 points

Défense contre les tirs possibles : seuil à définir

### Corps à corps (p. 48-51 LdB)

Un seuil d'attaque et un seuil de défense doivent être définis selon les modificateurs suivants :

- 1) Niveau de l'adversaire (basique, initié, confirmé ou expert)
- 2) Intention de combat

	Seuil d'attaque	Seuil de défense
Prendre par surprise	-1	0
Être pris par surprise	0	+1
Attaque comme un forcené	-2	+2
Défense à tout prix	+2	-2
Attitude offensive	-1	+1
Attitude défensive	+1	-1

- 3) Intention de blessure

	Neutra-liser	BL	BG	tuer
Main nue	0	0	+2	+3
Technique de combat	-1	-1	-1	0
Arme de neutralisation	-2	-1	0	0
Arme contondante	+1	-3	-2	-1
Arme tranchante	+2	-2	-3	-2

*L'intention de blessure s'applique sur le seuil d'attaque en fonction de la volonté du PJ et sur le seuil de défense en fonction de la volonté de l'adversaire*

### Blessure (p. 51 LdB)

- Blessure légère (BL) : -5 aux futurs jets concernés
  - Soins : seuil 7 ; si réussi le blessé est à -2
- Blessure grave (BG) : incapacité -> mort après 3 jours sans soins
  - Soins : seuil 9 ; si réussi la blessure devient légère, mais sans possibilité de soins

Seuil en fonction de la qualité du PNJ opposant :

Niveau de la compétence utilisée par le PNJ	Seuil
Aucun	3-4
Initié	5-8
Confirmé	9-10
Expert	10-...

## Terminologie

- Il y a 8 états d'âme répartis sur 4 jauges.
- 4 états d'âme sont dit criminels. Leurs opposés sont appelés états d'âme quotidien.
- Les jauges d'états d'âme sont classées de la manière suivante : principale, secondaire et deux fois tertiaires.
- Les marqueurs (puces noires) représentent des seuils dans les états d'âmes, mais pas une limite.

## Mouvement des jauges d'état d'âme (p.52 LdB)

Quatre situations sont possibles :

- 1) Sur la base du résultat du dé :
  - a. Un 1 décale la jauge utilisée vers l'état d'âme opposé à celui qui a servi au jet.
  - b. Un résultat maximum (6 ou 12) décale la jauge utilisée vers l'état d'âme qui a servi au jet.
- 2) L'utilisation d'une compétence criminelle ou la volonté de commettre un crime en rapport avec la pathologie décale la jauge de l'état d'âme criminel principal vers celui-ci.
- 3) En face vertu, l'utilisation du dé d'adrénaline (d12) décale la jauge utilisée vers l'état d'âme criminel.
- 4) En face vice, l'utilisation du dé normal (d6) éloigne la jauge utilisée de l'état d'âme criminel.

En combat, tous les effets sont doublés.

Jauge au maximum : lorsqu'une jauge ne peut plus être décalée, on choisit une autre jauge que l'on décale dans le même sens (soit en éloignant, soit en rapprochant de l'état d'âme criminel).

## Retournement de la feuille (p.52 LdB)

**De vertu à vice :**

- Si la jauge principale et la jauge secondaire atteignent ou dépassent le seuil d'état d'âme criminel.
- Si la jauge principale et les deux jauges tertiaires atteignent ou dépassent le seuil d'état d'âme criminel.

**De vice à vertu :**

- Le PJ cède à sa pulsion.
- Si la jauge principale et la jauge secondaire atteignent ou dépassent le seuil d'état d'âme quotidien.
- Si la jauge principale et les deux jauges tertiaires atteignent ou dépassent le seuil d'état d'âme quotidien.