

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 = exploit
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

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

	Neutraliser	Assommer	Blesser
Main nue	0	+1	+2
Technique de combat	-1	0	+1
Arme de neutralisation	-2	+2	+2
Arme contondante	+1	-2	-1
Arme tranchante	+2	+2	-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

Dégâts

Lorsqu'un personnage subit des dégâts, il a une :

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

L'état s'aggrave à chaque nouvelle blessure (ex. : un personnage a une BL, il subit une 2^e BL, il est donc en BG.)

Blessures (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 de deux crans 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.