

RAPPELS DE REGLES

Coûts des améliorations en points d'évolution :

Caractéristique : nouveau niveau x4

Nouveau domaine de compétence : 15

Domaine de compétence : nouveau niveau x2

Nouvelle spécialisation : niveau supérieur du domaine x2

Spécialisation : nouveau niveau

Caractéristiques secondaires :

VIE = ((Vigueur x2)+Ténacité)x5

BG = VIE/3

SM = -BG

DEF = (Habilité + Vivacité + Perception)x2

REA = (Vivacité + Ténacité + Astuce)/2

ACT = Vivacité /2

DEP = Habileté mètres par action de mouvement

Gimikku :

Expertise : le joueur peut relancer le dé le plus faible de la série et doit garder le second résultat. La règle du 4 / shi n'est pas prise en compte mais le D6 reste ouvert.

Précision : en cas de succès au test la Marge de Réussite est augmentée de 4 points.

Spécialiste : le personnage bénéficie d'un bonus supplémentaire de +2 à son lancer.

Maîtrise : lorsqu'un résultat de 5 apparaît dans un lancer, le joueur peut relancer ce dé comme s'il s'agissait d'un 6. Cet effet ne permet de relancer qu'un seul 5, mais les règles du 4 / shi et du D6 ouvert s'appliquent toujours.

Coup de pouce : le personnage lance un dé supplémentaire. Ce D6 en bonus suit les règles habituelles du 4 / shi et du D6 ouvert.

Tests :

Test de caractéristique : (caractéristique D6) + score de caractéristique

Test de compétence : (caractéristique D6) + score de compétence

Initiative : (REA D6) + REA

Il est impossible d'effectuer un test de compétences académiques, techniques ou spécialisées sans avoir la compétence appropriée, pour les autres compétences un test est toujours possible en lançant (caractéristique D6) sans possibilité de relancer les 6.

Attaquer :

Au corps à corps :

- | | | |
|----------------------|----------|------------------|
| • Attaque normale : | SR +0 | Dégâts +0 |
| • Attaque en force : | SR + PUI | Dégâts +(PUI x2) |
| • Attaque rapide : | SR - VIV | Dégâts -(VIV x2) |

A distance :

- | | | |
|---------------------|----------|------------------|
| • Attaque normale : | SR +0 | Dégâts +0 |
| • Attaque précise : | SR + PER | Dégâts +(PER x2) |
| • Attaque rapide : | SR - VIV | Dégâts -(VIV x2) |

Il n'est pas obligatoire d'investir tout son score de PUI, VIV ou PER lors de telles attaques.

SR de Tirs :

Portée :	Courte	Moyenne	Longue	Extrême
SR :	8	12	20	32