



MEMORANDUM

Par Solaris

JOUER L'ASSURANCE

Échange possible de **1 dé = résultat de 3 automatique (3 dés max)**.

- ◆ Situation sereine et bonnes conditions sont nécessaires.

HÉROÏSME, GÉNIE & PANACHE

1 point = 1 dé en plus !

- ◆ **Action physique ou téméraire** = Héroïsme
- ◆ **Effort intellectuel** = Génie
- ◆ **Relation sociale** = Panache

CHANCE

+1d6 au résultat de n'importe quel jet de Talent ou de Dommages.

(A choisir avant ou après le jet de dés).

EN COMBAT !

1 Mouvement possible...

- ◆ **Se déplacer** (5m)
- ◆ **Se déplacer furtivement** (2m)
- ◆ **Parer** avec jet « Se battre » pour dévier une attaque au corps à corps
- ◆ **Se protéger** mouvement de 2m et tir ennemis avec difficulté de -2
- ◆ **Ajuster** bonus de +2 en « Tir » ou « Corps à Corps », au prochain tour
- ◆ **Utiliser un répulsif** Potentiel de dommages d'une Nuée réduit de 1d6

...& 1 Action possible

- ◆ **Attaquer** désigner 1 cible, jet « Se battre » et dommages éventuels
- ◆ **Courir** déplacement de 5m supplémentaires
- ◆ **Dégainer** Dégaine d'une arme de tir ou de corps à corps
- ◆ **Esquiver** Esquive d'un coup porté au corps-à-corps. Jet « Se battre » ou « Progresser » avec bonus +2
- ◆ **Se jeter au sol** Tirs ennemis avec malus de -4 pour le reste du round
- ◆ **Recharger** son arme à feu
- ◆ **Temporiser** analyse de la scène, initiative +5 dès le début du round suivant.

SUBIR DES DOMMAGES

- ◆ Si **dommages** < **Seuil de blessures** perte en Fatigue
- ◆ Si **dommages** > ou = au **Seuil de blessures** perte en Blessure.
- ◆ Si **moral** < **0** malus -2 à toutes les actions.
- ◆ Si **Blessure** > ou = **0** plus d'action et mort au bout de 10 mn

DÉPENSER SON EXPÉRIENCE

- ◆ **Augmenter un Talent**

Potentiel actuel du talent

-4 ou -	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4 ou +1d6	+5 ou +1d6+1	+6 ou +1d6+2	Etc.
5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	Etc.

Coût pour l'augmenter de 1

- ◆ **Avoir un Domaine de compétence** = 2 points d'expérience
Un Domaine = +2 au jet de dés (spécialisation d'un Talent).

APPRENTISSAGE

Une semaine = 1 point d'Apprentissage (PA)

Un mois = 2

Quelques mois = 3

Un an = 4

Dépense

◆ **1 PA** = 1 point d'expérience à dépenser dans les Talents OU 1 domaine de compétence

◆ **2 PA** = 1 nouvelle langue et +1 en linguistique

◆ **3 PA** = +1 en Statut OU en Prestige arcadien

Toutes les 3 augmentations = 1 nouvel Honneur ou Legs.

ÉCHELLES & MESURES

1 pied = 30,48 cm

1 yard = 91,44 cm

1 brasse (anglaise) = 6 pieds = 182,88 cm

1 mile = 1609 m

1 lieu (terrestre) = 4,4448 km