

Par Solaris

# BLOODLUST

# MÉTAL



## ..... MÉTAL BRUT

- **Une Poignet de dés : Compétence + 1<sup>er</sup> Aspect gratuit**
  - \* 2<sup>e</sup> puis 3<sup>e</sup> Aspect (total max 3) = 3 Pts Efforts chacun.
- **Pts Effort de base : 10 – Nbre Pts Fatigue perdus.**
  - \* Récupérer 6 Pts Effort demande 1 Pt Fatigue !
- **Action toujours réussie si total des dés  $\geq 6$  (9,12 ou 15 suivant les États).**
  - Si l'action réussit : chaque dé pair (2, 4 & 6) = 1 Qualité.
  - Si majorité nette de 1 sur les dés : Échec critique.
- **Les Risques : chaque dé non lancé = 1 Qualité automatique.**

## SE RATRAPPER AUX BRANCHES :

- **Facilités**

Dans un jet raté, les dés pairs peuvent se transformer en +2 (pour atteindre 6, 9, 12 ou 15). Mais, tous les Risques sont perdus.

- **Relances**

Utiliser un nouvel Aspect (3 Pts Effort, tjrs avec 3 aspect max au total) pour relancer autant de dés que sa valeur.

Permet de conserver le bénéfice des Risques.

- **Failles**

Chaque Pt activé par le MJ retire 1 dé.

Compte comme 1 aspect (sur les 3 possibles), mais ne coûte pas de Pts Effort.

- **Coopération**

Choisir le joueur actif qui fera le test.

Nombre de joueurs autorisés  $<$  ou  $=$  score de Compétence du joueur actif.

Chaque assistant donne nombre dés = moitié de sa Poignet.

- **Réussites automatiques**

Doit se faire sans stress ni distraction majeure.

Coût en dés selon États du personnages.

Réussite automatique, les dés restant servent pour les Qualités.

## .....: MÉTAL BROSSÉ

### LES CONFLITS

- **Initiative**

= Score Compétence de circonstance + 1 aspect et (1 seul).

- **Nombre d'action par passe**

= Moitié du score de Compétence arrondi au supérieur.

Valable ensuite pour tout le combat.

- **Seuil de Rupture (seuil de blessure)**

= 1 + score de la Compétence de circonstance + Armure.

- **Procédure**

\* **Attaquant effectue un test** : si réussi, compter Qualités + Menace arme.

\* **Défenseur effectue un test** : si réussi, compter qualités + Couverture armure.

\* **Valeur finale** = Qualités attaquant + Qualités défenseur.

Si < ou = 0 : défenseur esquive ou contre attaque.

Si > 0 : défenseur perds (valeur finale) Pts Effort.

Si pas assez Pts Efforts, perte de Fatigue.

Si **Valeur finale** > **Seuil de Rupture** : calculer Valeur finale – Rupture :  
blessure ! (voir page 255).

