JOUEUR : _____

NOM : _____ PSEUDO : _____

AGE : _____ TAILLE : _____ POIDS : _____ CARRIÈRE : _____

APPROVED

DOSSIER DE RECRUE

CONFIDENTIAL

Créer par Mamantins

RAPPEL DU RÈGLEMENT

LES DÉS ET LES TIERS:

La valeur d'une compétence se décrit en **XD+Y**, ou X est le nombre de D6 à lancer et Y est le nombre de Tiers à ajouter au résultat.

Le résultat d'un jet est la **somme des valeurs de tous les Dés utilisés et des Tiers** s'il y en a.

Pour tous les jets, parmi le groupement de D6 lancé se trouve un **Dé joker.**
Ce Dé doit être identifiable parmi les autres Dés utilisés.

DIFFICULTÉES STANDARDS:

5 / Très Facile
10 / Facile
15 / Moyen
20 / Difficile
25 / Très difficile

DÉ JOKER :

S'il fait **6**, on ajoute le résultat et on relance le Dé joker. *(Répétable.)*

S'il fait **1**, on ajoute le résultat, **mais on ne compte pas** le Dé avec la plus grande valeur.

MARGE DE RÉUSSITE OU D'ÉCHEC :

(Résultat du Jet – Difficulté)÷2
Arrondi à l'inférieur.

POINT DE PERSONNAGES (PP):

Les PP peuvent être utilisés **avant et/ou après** un jet de Dé.
En échange d'**un** PP on peut ajouter **un** Dé à son groupement de Dé pour l'Action.

Attention:

- On ne peut utiliser que **2** PP au maximum par jet de Dé.
- Le premier Dé ajouté au jet de Dé est un **Dé Joker.** (Mais si ce Dé fait **1**, il n'annule pas le Dé avec la plus grande valeur.)
- Le second Dé ajouté au jet de Dé est un **Dé standard.**

POINTS DE COJONES (PC) :

Les PC sont utilisés **avant** un jet de Dé.
En échange d'un PC on peut au choix :

1: **Doubler** le groupement de Dés et les Tiers pour **une** action.
Attention: *Il n'y a toujours qu'1 Dé joker dans ce nouveau pool de Dé.*

2: **Relancer** un jet.

3: **Annuler** tous les malus du personnage pour une Action.

RAPPEL À L'USAGE DES ARMES

INITIATIVE :

Jet AGILITÉ D + Tiers.

Vous aurez **1** Action **+ 1** Action par tranche de 10 points d'initiative.

DÉGATS INFLIGÉS :

Au CàC : Dégâts de l'Arme + Bonus au Dommage + Marge.

À Distance : Dégâts de l'Arme + Marge

DÉGATS SUBIS :

Dégâts infligés par l'attaquant – Votre Encaissement.

ESQUIVE ET PARADE :

Esquive/Parade totale : Si vous vous défendez à votre initiative, le résultat du jet est ajouté à votre défense jusqu'à votre prochaine action.

Esquive/Parade réflexe : Si vous vous défendez en dehors de votre initiative, le résultat du jet remplace la défense, s'il est supérieur.

Esquive/Parade partielle : Vous pouvez utiliseer une action pour une attaque et une défense, dans ce cas, les jets d'Attaque et de défense sont minorés de 1D.

ATTAQUE TOTALE (CORPS À CORPS) :

Votre défense est réduite de **5** pour le **reste du round**, mais votre attaque **et** vos dommages sont **majorés de 1D**.

VISER UNE LOCALISATION :

Faire un jet d'attaque avec un groupement de Dés **divisé par 2**.

VISER (ARME À DISTANCE) :

+1D par Action à viser (Maximum +3D)

RAFALE TOTALE SUR CIBLE UNIQUE :

1: Votre chargeur contient **au moins 6** balles.
2: La défense de votre cible est réduite de **5**, **et** vos dégâts sont **doublés**.
3: Votre chargeur est vide.

RAFALE COURTE SUR CIBLE UNIQUE :

1: Votre chargeur contient **au moins 3** balles.
2: Vos dégâts sont **majorés de 1D**.

RAFALE SUR CIBLES MULTIPLES :

1: Votre chargeur contient **au moins 6** balles.
2: La **défense** de votre première cible est majorée de **5**, la seconde de **10**, la troisième de **15** etc.
Vous ne faites qu'un jet d'attaque pour savoir lesquels sont atteintes.
3: Votre chargeur est vide.

TIR DE BARRAGE:

1: Votre chargeur contient **au moins 6** balles.
2: Si des cibles entrent dans le champ de tir, vos **dégâts** sont majorés de **+1D**.
3: Votre chargeur est vide.

INSPECTION DU PERSONNAGE

AGILITÉ : _____

Acrobatie : _____
Bagarre : _____
Contorsion : _____
Discrétion : _____
Équitation : _____
Esquive : _____
Grimper : _____
Mêlée : _____
Sauter : _____

ADRESSE : _____

Armes à feu : _____
Armes de jet : _____
Crochetage : _____
Dextérité : _____
Lancer : _____
Pilotage : _____
Réparer : _____

PRÉSENCE : _____

Charmer : _____
Commander : _____
Déguisement : _____
Dressage : _____
Empathie : _____
Escroquerie : _____
Intimidation : _____
Persuasion : _____
Volonté : _____

CONNAISSANCES : _____

Affaires : _____
Contrefaçon : _____
Démolition : _____
Électronique : _____
Érudition : _____
Informatique : _____
Médecine : _____
Navigation : _____
Sécurité : _____
Sc. occultes : _____

PERCEPTION : _____

Artiste : _____
Camouflage : _____
Chercher : _____
Conn. de la rue : _____
Investigation : _____
Jeux : _____
Pister : _____
Survie : _____

PUISSANCE : _____

Courir : _____
Endurance : _____
Nager : _____
Soulever : _____

APPROVED

INSPECTION DU PERSONNAGE

CARACTÉRISTIQUE SECONDAIRE :

Bonus aux Dégâts : _____
Défense : _____
Encaissement : _____
Mouvement : _____

NIVEAUX DE BLESSURES :

- ☐ 1 à 3 Sonné
- ☐ 4 à 8 Blessé
- ☐ 4 à 8 Blessé Gravement
- ☐ 9 à 12 Handicapé
- ☐ 13 à 15 Blessure Mortelle
- ☐ 16+ Mort

CALCUL DES CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Bonus aux Dégâts : Code D PUISSANCE ÷2. (arrondi au supérieur)
Défense : Code D AGILITÉ x3 + Tiers.
Encaissement : Code D PUISSANCE x3 + Tiers.
Mouvement :Code D AGILITÉ + Code D PUISSANCE.

POINT DE PERSONNAGE (PP):

Total reçu : _____
Dépensé : _____
Disponible : _____

POINT DE COJONES (PC)

Disponible : _____

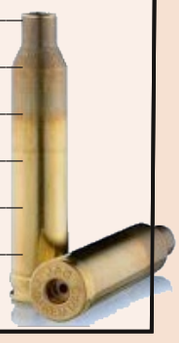
XP ET PROGRESSION

Acquérir une nouvelle Compétences: Dépenser autant de PP que le code D de la Caractéristique associée à la Compétence.
Améliorer une Compétence: Dépenser 2 fois le code D de la Compétence à améliorer en PP.
Améliorer une Caractéristique: Dépenser 5 fois le code D de la Caractéristique à améliorer en PP.
Améliorer une caractéristique se répercute sur l'ensemble des Compétences liées à cette Caractéristique.

A noter que Compétences et Caractéristiques se divisent en tiers. Chaque dépense permet d'avancer seulement d'un tiers (+1, +2).

ARMES :

Nom : _____	Dgt : _____	Mun. : _____	Raf. : _____
Nom : _____	Dgt : _____	Mun. : _____	Raf. : _____
Nom : _____	Dgt : _____	Mun. : _____	Raf. : _____
Nom : _____	Dgt : _____	Mun. : _____	Raf. : _____
Nom : _____	Dgt : _____	Mun. : _____	Raf. : _____
Nom : _____	Dgt : _____	Mun. : _____	Raf. : _____
Nom : _____	Dgt : _____	Mun. : _____	Raf. : _____
Nom : _____	Dgt : _____	Mun. : _____	Raf. : _____



ANTÉCÉDENTS

ÉQUIPEMENT :

HISTORIQUE ET CONTACTS :