



GUIDE GENERALISTE POUR PJ

C'T'A MOI QUE TU PARLES !

LE DECK D'ACTION :

Pour déterminer le nombre de cartes que tu prends, tu dois faire un jet de rapidité (SD 5). Tu tires une carte plus une autre par succès et degré.

Jokers :

Le joker rouge permet à ton personnage d'agir à tout moment du round.
Le joker noir ne compte pas comme une action et fait perdre la plus haute carte. A la fin du tour, tu dois re-mélanger le deck.

Couleurs :

COULEURS	RANGS
Piques	Premier
Cœurs	Second
Carreaux	Troisième
Trèfles	Quatrième

DEPLACEMENT :

Marcher : C'est l'agilité du personnage donc un D10 = 10 mètres sur un round. Si le personnage a 3 cartes d'actions ; à la première carte, il fera 3 mètres ; A la seconde, il fera 4 mètres et à la dernière, il fera 3 mètres.

Courir : Double le déplacement de base et occasionne un malus de -4 sur toutes les actions.

LES ATTRIBUTS ET LES JETS :

Le nombre de dés représente l'Aptitude du personnage, le type de dés est représenté par le trait correspondant et on ne garde que le meilleur jet. Exemple : Le personnage à 4 en tirer et a des dés 12 en Dextérité, il lancera donc 4D12.

Faire le maximum sur son jet s'appelle un carton. On relance un dé qui vient s'ajouter au carton. Par contre, faire une majorité de 1 sur son jet entraîne un échec dramatique.

Si tu ne possèdes pas un attribut et que tu dois faire quand même un jet et bien celui-ci est divisé par deux.

Exception faite pour un attribut de la même famille où cela n'entraîne qu'une pénalité de -2. Exemple : Tirer pistolet et tirer fusil sont de la même famille.

FAIS GAFFE PIED TENDRE !

Difficulté pour toucher et Dommages :

Au corps à corps : SD 5 + l'attribut de bagarre du PJ + bonus éventuel défensif de l'arme.

Dégâts : Dé ouvert de l'arme + le dé le plus haut de la force.

A distance : SD 5 + modificateur d'environnement.

Dégâts : Dé ouvert de l'arme.

Localisation :

ID20	LOCALISATION
1-4	Jambes
3-9	Intestins
10	Parties Vitales (+1 D aux dégâts)
11-14	Bras
15-19	Poitrine
20	Tête (+2 D aux dégâts)

Attention : Les blessures prises dans les Intestins ou la Poitrine s'ajoutent à celles des Parties Vitales

Modificateurs :

+/-1 Par degrés de réussites sur le jet de toucher (tir, bagarre, lancer, etc.).

+2 Au corps à corps.

+2 Avantage en hauteur au corps à corps.

+2 A bout portant avec arme à feu.

Protections :

PROTECTION	MATÉRIEL	STOP
1	Bois épais moins de 3 cm	D4
2	3-9 cm de bois solide	D6
3	12-18 cm de bois solide	D8
4	Petit arbre, brique, poêle	D10
5	Grand arbre, blindage	D12
6	Plaque d'acier de 3 cm	D20

Dissimulation :

SITUATION	MALUS
Dissimulation	- 4
Eclairage à la torche	- 4
Clair de lune	- 6
Cécité, obscurité totale	- 8

Volonté :

Engager un test de volonté représente une action, lui résister non.

APTITUDE DU TEST	APTITUDE OPPOSÉE
Bluff	Scruter
Intimider	Triples
Ridiculiser	Ridiculiser

SUCCÈS	EFFET
1	Énervé
2	Distrain
3	Brisé

Énervé : - 4 pour la prochaine action.

Distrain : - 4 pour la prochaine action et entraîne la perte de la carte la plus haute.

Brisé : - 4 pour la prochaine action, entraîne la perte de la carte la plus haute et tu pioches une pépite dans le chaudron.

J'T'AVAIS PREVENU !

Blessures et malus :

Les blessures se font par rapport à la taille. Prenons un exemple un bandit de taille 6 se prend 15 points de dégâts dans la jambe gauche. Il prend donc 2 blessures dans celle-ci.

BLESSURES	GRAVITÉ	MALUS
1	Légère	- 1
2	Sérieuse	- 2
3	Grave	- 3
4	Critique	- 4
5	Définitive	- 5

Étourdissement et encaissement :

Tout personnage qui s'est pris des dommages doit faire un test d'étourdissement. Ce test se fait avec un jet de vigueur contre un SD égal au niveau de la blessure. En cas d'échec, ton personnage ne peut rien faire.

Pour sortir d'un effet d'étourdissement, tu dois faire un jet d'encaissement. En cas d'échec, ton personnage tombe inconscient.

SD	GRAVITÉ
3	Souffle
5	Légère
7	Sérieuse
9	Grave
11	Critique
13	Définitive

Souffle :

A chaque fois que tu encaisses un coup, tu perds des points de souffle. 1D6 ouvert pour chaque niveau de souffle (tiens compte des cartons).

Une blessure grave entraîne une perte d'1 point de souffle par round, 2 pour une critique et 3 pour une définitive.

T'ES TOUJOURS LA !

Se soigner :

Pour les médecins avec l'attribut généraliste, ils peuvent soigner des blessures légères et sérieuses. Tandis qu'avec l'attribut chirurgie, ils peuvent soigner des blessures graves et critiques. La réussite du jet entraîne une diminution d'un cran de blessure.

Attention : Le médecin n'a qu'une heure pour améliorer l'état du patient par la suite seul le temps pourra guérir le pauvre gars sur la table.

SD	BLESSURE
3	Souffle
5	Légère
7	Sérieuse
9	Grave
11	Critique
13	Définitive (membres)

Guérison naturelle : Tous les 5 jours en faisant un jet de vigueur contre le SD de la blessure ou des blessures. Une réussite améliore d'un niveau.

T'ES UN VRAI DUR ALORS !

Pépite et Prime :

Trois façons de dépenser ses pépites :

1. *Pour améliorer un jet de trait ou d'aptitude :*

- a) Pépite Blanche : Permet de jeter un dé supplémentaire comme si tu avais un point de plus dans l'Aptitude concernée
- b) Pépite Rouge : Permet de lancer un dé supplémentaire comme si tu avais fait un Carton, sans forcément avoir fait le maximum sur le dé
- c) Pépite Bleu : Idem sauf que le Marshal ne pioche rien.

2. *Pour sauver sa peau.*

PEPITES	BLESSURES ELIMINEES	SOUFFLE RENDU
Blanche	1	5
Rouge	Jusqu'à 2	10
Bleue	Jusqu'à 3	15

3. *Point de prime.*

- a) Blanche donne 1 point de prime.
- b) Rouge donne 2 points de prime.
- c) Bleue donne 3 points de prime.

TREMPE :

Chaque fois que ton personnage neutralise une Horreur, sa Trempe monte d'un point. Chaque point de Trempe ajoute +1 aux jets de tripes de ton personnage.

RÉCOMPENSES :

Attributs : Valeur du niveau désiré donc 2 en tirer à 3 en tirer = 3 points

Coordinations : Deux fois le niveau désiré donc 4D6 à 5D6 = 10 points

Traits : Trois fois le niveau désiré donc 4D6 à 4D8 = 24 points

Atout : Trois fois la valeur de l'atout.

CRÉDITS :

Aide de jeu réalisé par Cerbère (Webmaster@cerbere.org)

Contribution par Da Marshal (Marshal@cerbere.org)