



Total Runner

I - Les Bases

| | |
|-----------------------------|---|
| 1- Les cartes | 3 |
| 2- Les jetons | 3 |
| 3- Attributs et compétences | 3 |
| 4- Jet sans Compétence | 3 |
| 5- Faire un carton | 3 |
| 6- Seuil de difficulté | 3 |
| 7- Succès | 3 |
| 8- Jets opposés | 3 |
| 9- Maladresse | 3 |

II – Héros Mode d’Emploi

| | |
|------------------------------|----|
| 1- Attributs | 4 |
| 2- Souffle | 4 |
| 3- Taille | 4 |
| 4- Mouvement | 4 |
| 5- Points de pouvoir | 4 |
| 6- Compétences | 5 |
| 6.1- Vue d’ensemble | 5 |
| 6.2- Descriptif | 6 |
| 7- Avantages & Inconvénients | 12 |
| 7.1- Avantages | 12 |
| 7.2- Inconvénients | 17 |

III – Equipement

| | |
|---------------------------------|----|
| 1- Les armes | 24 |
| 1.1- Les Armes de Corps à Corps | 24 |
| 1.2- Les Armes de Tir | 24 |
| 2- Les armures | 29 |
| 3- Les véhicules | 29 |
| 4- Armures de Combat | 30 |
| 5- Cyberware | 30 |

IV – Combat

| | |
|----------------------------------|----|
| 1- Deck d’action | 36 |
| 2- Surprise | 36 |
| 3- Garder une carte | 36 |
| 4- Jokers | 36 |
| 5- Déplacements | 36 |
| 6- Porter une charge | 37 |
| 7- Test de volonté | 38 |
| 8- Modificateurs de tir | 38 |
| 8.1 Portée | 38 |
| 8.2 Divers | 38 |
| 8.3- Viser | 38 |
| 8.4- Prendre son temps | 39 |
| 8.5- Tirer avec la mauvaise main | 39 |
| 8.6- Tirer à 2 armes | 39 |
| 8.7- Dissimulation | 39 |
| 8.8- Modificateurs de blessures | 39 |
| 8.9- Récapitulatif | 39 |
| 9- Corps à Corps | 40 |
| 9.1- Postures | 40 |
| 9.2- Styles de combat | 40 |
| 9.3- Défense | 41 |
| 9.4- Coups de base | 41 |

| | |
|-------------------------|----|
| 9.5- Situation de lutte | 41 |
| 9.6- Coups Spéciaux | 43 |

I - Les Bases

1- Les cartes

Total Runner nécessite un jeu de 54 cartes avec une distinction des deux jokers (Noirs et Rouges)

2- Les jetons

Total Runner utilise des jetons standards pour représenter le destin.

Il faut 50 jetons blancs, 25 jetons rouges et 10 jetons bleus.

3- Attributs et compétences

Les compétences sont liées à un attribut principal mais parfois, il est possible d'effectuer un jet de compétence avec un autre attribut que celui de base.

Par exemple, il est possible d'effectuer un jet de Grimper avec l'attribut « Savoir » pour juger quelles est le meilleur matériel à utiliser pour escalader une paroi.

4- Jet sans Compétence

Lorsque le personnage ne possède pas la compétence nécessaire pour un jet, il peut lancer son attribut divisé par 2 (Arrondi à l'inférieur) à la place. Il peut également utiliser des compétences apparentées avec un malus de -2 (Tirer : Pistolet à la place de Tirer : PM...)

5- Faire un carton

Les jets d'attributs et de compétences sont des jets ouverts. Chaque dé lancé indiquant le score maximum peut être relancé et les totaux sont ajoutés.

6- Seuil de difficulté

Le seuil de difficulté (SD) est le seuil à atteindre pour réussir une action.

| Difficulté | SD |
|------------|----|
| Facile | 3 |
| Faisable | 5 |
| Rude | 7 |
| Difficile | 9 |
| Incroyable | 11 |

7- Succès

Chaque tranche de 5 points au dessus du SD constitue un succès pour déterminer à quel point votre réussite est éblouissante.

8- Jets opposés

Les jets opposés sont effectués dans de multiples situations (Bluff, Tir...)

Le « défenseur » utilisera la compétence adéquate pour résister à un interrogatoire, esquiver un tir, percer à jour un menteur. L'« attaquant » devra égaler le score obtenu par le défenseur pour réussir son action.

9- Maladresse

Chaque fois que les dés sont lancés, il faut prendre garde à la maladresse. Lorsque 50% des dés jetés donnent un score de 1, l'action peut se terminer en catastrophe (C'est au MJ de décider de ce qu'il se passe)

II – Héros Mode d'Emploi

1- Attributs

Pour déterminer les attributs de son personnage, le joueur doit tirer 12 cartes puis en défausser 2 aux choix (sauf les 2 qu'il est obligatoire de conserver)

Lorsqu'un joker est tiré, il faut tirer une nouvelle carte pour en connaître la couleur (Cœur, pique...)

| Carte | Attribut |
|-------------|----------|
| 2 | D4 |
| 3 - 8 | D6 |
| 9 - Valet | D8 |
| Reine - Roi | D10 |
| As - Joker | D12 |

| Carte | Nombre de dés |
|---------|---------------|
| Trèfle | 1 |
| Carreau | 2 |
| Cœur | 3 |
| Pique | 4 |

Certains attributs peuvent dépasser les D12 grâce à des implants cybernétiques ou grâce à la magie. Ils seront donc indiqués avec un bonus D12+2...

2- Souffle

Le souffle est un trait spécial qui représente la quantité de chocs, fatigue ou traumatismes qu'un personnage peut encaisser avant de tomber dans les pommes.

Celui-ci est calculé en additionnant la vigueur et l'esprit des personnages.

Les PJ bénéficient d'un bonus de 50% à leur total.

3- Taille

La taille d'un individu est généralement de 6 sauf avantage, inconvénient ou modification cybernétique.

4- Mouvement

Le mouvement que peut effectuer un personnage par round est égal à son codé Dé d'agilité.

Celui-ci est divisé par le nombre de cartes qu'il tirera à chaque round de combat.

Le joueur peut choisir de ne pas se déplacer, alors le mouvement utilisable est perdu.

Si le personnage bouge pendant qu'il effectue une action, il subit un malus de -2 à son jet.

Le joueur peut également effectuer une course multipliant son mouvement par 2, mais s'il souhaite agir en même temps, il subira un malus de -4.

Enfin, celui-ci peut sprinter pour multiplier son mouvement par 3, mais celui-ci ne pourra pas faire d'autre action en parallèle.

Par exemple, quelqu'un ayant D10 en agilité pourra marcher 10 mètres par round. S'il tire 3 cartes, son mouvement sera de 3, 3, 4 cases par carte d'action dépensée.

5- Points de pouvoir

Les points de pouvoir correspondent à la ressource mentale qu'un mage peut utiliser avant de se cramer le cerveau. Ils sont égaux à l'esprit du mage X2.

Ceux-ci sont intégralement récupérés lorsque le mage est totalement inactif pendant une heure.

Le mage peut également décider de faire le vide dans son esprit et effectuer un jet de méditation pour récupérer ses points de pouvoir plus rapidement. Le seuil de difficulté dépend de la situation dans laquelle se trouve le mage. Un jet réussi redonne 1 point de pouvoir immédiat + 1 par carte d'action dépensée (si en situation de combat) Le nombre de points récupérés augmente de 1 par succès obtenu au jet de méditation.

6- Compétences

Le total des points de compétences que peut posséder un personnage à sa création s'obtient en additionnant la perception, le savoir et l'astuce de celui-ci. Le chiffre (X) correspond à un minimum que possède le personnage pour des compétences innées.

Aucune compétence ne peut dépasser les 4 rangs à la création du personnage.

6.1- Vue d'ensemble

Perception :

Artillerie: Lance Grenades
Artillerie: Lance Roquettes
Artillerie: Obusiers
Artillerie: Lance Grappin
Artillerie : Divers
Arts: (Peinture, Sculpture...)
Pister
Psychologie (1)
Vigilance (1)

Savoir :

Connaissance: (Lois, Histoire...) Tout ce qui touche à un savoir écrit
Connaissance Locale (Ville, Département, Région, Pays) (2)
Déguisement
Démolition
Electronique
Falsification
Informatique (Programmation, Sécurité, Réseau, Hack, Hardware...)
Langue: Diverses (2)
Médecine: (Chinoise, Generale, Chirurgie, Vétérinaire, Cybernétique...)
Profession : (Diverses à choisir)
Science: (Astronomie, Chimie, Mathématique, Physique, Biologie, Cybernétique, Ingénierie Mécanique...)

Dextérité :

Crocheter
Lancer: Arme équilibrée
Lancer: Arme improvisée
Recharger: (Type d'arme)
Tir: Arc
Tir: Pistolets
Tir: Fusils d'assaut
Tir: Fusils
Tir: Fusil à Pompes
Tir: Pistolets Mitrailleurs
Tir : Arme Lourde
Tir : Sorts
Tir : (Divers à choisir)
Tour de Passe Passe
Voler

Charisme :

Autorité
Intimidation
Persuasion (Y compris Séduction)
Représentation: (Acteur, Chanteur, Danseur, Orateur...)

Esprit :

Foi: (Christianisme, Judaïsme, Islam, Bouddhisme...)
Méditation/Prière : (le niveau en méditation/prière ne peut excéder le niveau de foi)
Trips

Agilité :

Acrobatie
 Conduire: (Voiture, Moto, Camion, Helico, Armure de combat...)
 Corps à Corps: (Boxe, Karaté, Kung Fu, Boxe Thai...)
 Corps à Corps: (Armes tranchantes, contondantes, perçantes...)
 Esquiver
 Furtivité (1)
 Grimper (1)
 Nager (90% de chances d'avoir 1 point de base)

Rapidité :

Dégainer

Astuce :

Bluff
 Bricolage
 Dissimuler
 Filature
 Jeu
 Renseignements : (Rue, Mafia, Médias, Corpus...)
 Ridiculiser
 Survie

Force :

Sauter (1)

Vigueur :

Course (1)

6.2- Descriptif**Perception :****Artillerie (Lance grenades, Lance missiles, Obusiers, Lance grappin...) :**

Lorsque vous voulez sélectionner le meilleur endroit pour balancer la purée, vous devez faire un jet d'artillerie fonctionnant avec votre perception.

Chaque arme nécessite une compétence différente.

Arts (Peinture, Sculpture, Dessin...) :

Un artiste doit faire un jet de compétence chaque fois qu'il termine une œuvre d'art. Le résultat détermine la qualité du travail et ne change pas tant que l'œuvre n'est pas modifiée. La valeur est également déterminée par les matériaux utilisés et par le temps passé pour la réaliser.

Chaque art nécessite une compétence différente.

Pister :

Généralement, un bon pisteur trouve toujours celui ou ce qu'il cherche.

Un jet réussi de pister permet à un personnage de trouver une piste, voire même de savoir combien de bestioles il traque. La difficulté des jets est indiquée sur la table suivante.

| Nombre de personnes | SD |
|---------------------|----|
| 1 - 2 | 11 |
| 3 - 4 | 9 |
| 5 - 8 | 7 |
| 9 - 15 | 5 |
| 16 + | 3 |

| Conditions | Modif |
|----------------------------|-------|
| Neige | + 4 |
| Nuit | - 4 |
| Pluie avant | + 4 |
| Pluie après | - 4 |
| Piste/route très empruntée | - 4 |

Psychologie (1) :

Cette compétence est essentielle pour savoir si quelqu'un est en train de vous mentir ou non. Certes, elle ne lui apprendra pas tout, mais elle pourra vous donner des indices sur son attitude ou ses intentions. Psychologie permet de juger les autres personnes, de percevoir un déguisement...

Compétence opposée à : Bluff, Persuasion, Déguisement

Vigilance (1) :

N'importe quel crétin peut voir un panneau publicitaire de 4X3 mètres en face de son nez ou d'entendre un char d'assaut arrivant dans son dos, mais un personnage avec les sens très aiguisés pourra repérer des choses imperceptibles en temps normal. Cette compétence peut également être utilisée pour fouiller une pièce.

Compétence opposée à : Dissimuler, Furtivité, Falsification (avec un original entre les mains)

Savoir :**Connaissance (Droit, Histoire, Philosophie...) :**

Rassemble les sciences sociales. Cette compétence donne un savoir global sur un sujet et lui permet de connaître des informations parfois capitales. Un personnage peut choisir une connaissance plus précise (Ex : Droit du travail) impliquant un SD réduit par rapport à la connaissance plus globale.

Chaque connaissance nécessite une compétence différente.

Connaissance Locale (Ville, Département, Région, Pays) (2) :

Cette compétence permet de connaître certaines informations pratiques sur un lieu.

Plus la superficie connue est grande et moins les informations seront précises.

Vous possédez 2 points sur le lieu dans lequel vous avez passé le plus de temps.

Chaque connaissance locale nécessite une compétence différente.

Déguisement :

Un personnage souhaitant éviter d'être reconnu devra effectuer un jet de déguisement et utiliser certains accessoires adéquats. Ce jet correspondra au SD que toute personne interagissant avec devra battre pour le percer à jour. Une réussite contre le jet de déguisement rendra l'interlocuteur soupçonneux, alors qu'un succès lui permettra de vous percer à jour.

Compétence opposée à : Vigilance

Démolition :

Une personne possédant cette compétence saura quel est le bon dosage d'explosif à utiliser pour démolir sa cible, pourra fabriquer un détonateur activable à distance, et même créer sa propre bombe artisanale de A à Z

Electronique :

Cette compétence permet au personnage de fabriquer ou trafiquer les appareils électroniques (Serrures, téléphones, caméras...)

Falsification :

Une bonne falsification peut être un nécessaire dans certains cas et grâce à cette compétence, vous pourrez créer des faux documents les plus fidèles possibles.

Une connaissance des documents originaux à falsifier peut être un plus pour réussir de bonnes contrefaçons.

Compétence opposée à : Vigilance (avec un original entre les mains) ou la connaissance appropriée.

Informatique (Programmation, Sécurité, Réseau, Hack, Hardware...) :

Cette compétence comprend tout ce qui touche aux ordinateurs ; à leur utilisation et leur fonctionnement.

Chaque spécialité nécessite une compétence différente.

Réseau : Cette compétence permet de trouver des informations dans le réseau et donne la possibilité d'utiliser si besoin les compétences Sécurité ou Hacking pour pénétrer dans les systèmes protégés.

Aucun jet ne sera nécessaire si un lien direct peut être établi (ex : ordinateur ou datajack ouvert connecté en direct)

Programmation : Cette compétence permet de créer des programmes pour réduire/augmenter le seuil de difficulté des jets d'informatique et donc réduit/augmente le temps pris pour l'effectuer.

Chaque succès augmente/diminue le SD de 1 cran.

Sécurité : Cette compétence est nécessaire pour prendre le contrôle d'appareils « basiques » (afficher les images de caméras de surveillance, prendre leur contrôle, se connecter sur un satellite, ouvrir des portes à distance)

Hacking : Cette compétence permet de forcer des appareils possédant une IA ou étant en cours d'utilisation par un être humain (drones, robots de combat, véhicules...)

Hardware : Comprend tout l'aspect matériel d'un ordinateur pour comprendre son fonctionnement et le réparer.

Utilisation :

La durée de chaque action dépend du seuil de difficulté.

SD : 3 = 1 Round (5 secondes)

SD : 5 = 3 Rounds (15 secondes)

SD : 7 = 7 Rounds (35 secondes)

SD : 9 = 12 Rounds (1 minute)

SD : 11 = 36 Rounds (3 minutes)

SD : 13 = 120 Rounds (10 minutes)

SD : 15 = 360 Rounds (30 minutes)

Un pirate peut prendre un contrôle automatisé d'un nombre d'appareils égal à (son code D d'intelligence /3)
 $D6/D8 = 2 - D10/D12 = 3$

Il peut également contrôler 1 appareil supplémentaire en mode manuel.

Mode automatique :

Un hacker qui prend le contrôle d'un appareil en mode automatique ne peut rien lui demander de plus que ce pour quoi il est programmé, en revanche, il est possible de modifier certains détails.

Changement de direction, changement de cible, arrêt complet de l'appareil...

L'appareil fonctionnera automatiquement (contrôlé par le maître) et utilisera les compétences qui lui sont propres.

Mode manuel :

Le hacker s'intègre complètement à l'appareil. Il utilisera ses propres compétences mais devra utiliser les attributs physiques de l'appareil contrôlé.

Exemple :

Le hacker a 4D8 en informatique.

Il prend successivement le contrôle du réseau de caméra de surveillance du quartier pour les orienter ou il le souhaite et d'une mitrailleuse installée en défense d'un bâtiment corporatiste. Il ne lui reste plus de slot pour contrôler quoi que ce soit d'autre en automatique.

Le hacker pirate enfin un robot de sécurité assez ancien et décide de s'en servir en mode manuel.

Ses caractères sont 3D4 en Réflexe, 3D6 en Agilité, 4D6 en Dextérité et 2D12 en Force.

Le hacker possède 3D en esquive, 3D en Tir (Pistolet), 1D en Mains Nues.

Il tirera 3D4 pour ses cartes d'action du round, pourra esquiver à 3D6, Tirer à 3D16, se battre à 1D6 et faire 2D12 de DMG.

(Si ce robot était équipé d'une interface d'arme, le hacker pourrait utiliser son astuce au lieu de la dextérité du robot)

Si d'aventure le hacker souhaitait pirater un autre appareil, il devra libérer le robot de son contrôle manuel.

Soit en le passant en mode automatique à la place du système de caméra ou de la mitrailleuse, soit en lui rendant son autonomie.

Langue (Diverses) (2) :

Cette compétence permet de lire, parler et comprendre une langue spécifique.

2 points de compétences correspondent à une pratique courante de la langue en question.

Vous possédez 2 points de base pour votre langue natale.

Chaque langue nécessite une compétence différente.

Médecine (Chinoise, Générale, Chirurgie, Vétérinaire, Hybride...) :

La médecine vous permet de soigner les blessures et maladies.

La médecine chinoise et généraliste permettent de soigner les maladies et les blessures superficielles, la chirurgie entre en ligne de compte pour les blessures internes alors que les vétérinaires s'occuperont des animaux.

La médecine Hybride sera indispensable pour traiter une zone comprenant une partie cybernétique.

Chaque spécialité correspond à une compétence indépendante.

Profession (Diverses à choisir) :

C'est une compétence qui permet de connaître les ficèles d'une profession et de la pratiquer.

Le choix est assez vaste : Journaliste, Photographe, Plombier...

Chaque profession correspond à une compétence indépendante.

Science (Chimie, Mathématique, Physique, Biologie, Cybernétique, Ingénierie Mécanique...) :

Rassemble les sciences exactes. Cette compétence donne un savoir global sur un sujet et lui permet de connaître des informations parfois capitales. Un personnage peut choisir une connaissance plus précise (Ex : Physique quantique) impliquant un SD réduit par rapport à la connaissance plus globale.

La cybernétique permet en particulier de concevoir et de réparer le cyberware que vous possédez.

Chaque science représente une compétence différente.

Dextérité :**Crocheter :**

Avec cette aptitude et un jeu de rossignols, tu peux tenter d'ouvrir n'importe quelle porte verrouillée par une serrure mécanique. Tu peux tenter de crocheter plusieurs fois mais chaque tentative après la première se fait avec un malus de -2 jusqu'à -8. Au delà, la serrure est bloquée.

| Type | SD |
|------------------|----|
| Porte intérieure | 3 |
| Tiroir | 5 |
| Porte d'entrée | 7 |
| Cadenas | 9 |
| Coffre | 11 |

Lancer (Arme équilibrée) :

Cette compétence permet de lancer tous les objets prévus pour (Fléchettes, couteaux de lancer, haches de jet...)

Lancer (Arme improvisée) :

Cette compétence permet de lancer sans malus les objets qui ne sont pas prévus pour (Chaises, bouteilles...)

Recharger (Type d'arme) :

Cette compétence permet d'éjecter un chargeur et d'en remettre un plein en une carte d'action.

Tir (Arc, Pistolets, Fusils d'assaut, Fusils, Fusil à Pompes, Pistolets Mitrailleurs, Arme Lourde, Sorts...) :

Cette compétence vous permet de tirer avec tout les armes que vous pourriez sélectionner.

Chaque arme représente une compétence différente.

Tour de Passe-Passe :

Passe-passe permet de faire des tours de magie mais également de sortir rapidement de ses manches des petits objets sans que personne ne s'en aperçoive.

Cette compétence peut être utilisée pour dégainer une arme très petite (Gun miniature, couteau de lancer...) qui serait dissimulé.

Compétence opposée à : Vigilance**Voler :**

Cette compétence sert à faire les poches des passants. L'objet que le joueur souhaite voler et la situation peuvent donner des bonus ou malus au jet de Vol.

Compétence opposée à : Vigilance**Charisme :****Autorité :**

Cette compétence permet de contrôler des troupes mais elle peut également être utile en combat lorsque vous êtes accompagnés d'autres joueurs.

Vous pouvez aider des compagnons qui ont été surpris lorsque vous ne l'êtes pas en effectuant un jet d'autorité en utilisant une de vos actions. Le SD est de 5 et vous pouvez annuler la surprise d'1 personne +1 par succès obtenu.

Vous pouvez également utiliser votre compétence pour donner l'opportunité à votre groupe d'échanger une carte d'action. Le SD est de 5 ; une réussite permet à 2 personnages +1 par succès obtenu de procéder à cet échange.

Intimidation :

Cette compétence te permet de faire craquer tes adversaires par le regard, par un menace bien sentie ou encore par la froide sensation d'un canon au creux des reins.

Compétence opposée à : Tripes

Persuasion :

Cette compétence vous permet de convaincre quelqu'un de vous aider, de louer les mérites d'un produit, ou même de séduire une femme.

Compétence opposée à : Psychologie

Représentation: (Acteur, Chanteur, Danseur, Orateur...) :

Cette compétence permet de proposer un spectacle à son public. Plus le jet est bon et plus la représentation va enflammer la foule.

Esprit :

Foi: (Christianisme, Judaïsme, Islam, Bouddhisme...)

La foi correspond à votre niveau de croyance en Dieu et à l'application de ses préceptes

Méditation/Prière :

La méditation/prière correspond à la connaissance approfondie de son corps et de son esprit ainsi que des textes de votre religion. Elle sert également de base pour lancer des Miracles.

Tripes :

Avoir des tripes est très important pour ne pas craquer dans les situations les plus critiques.

Compétence parfois opposé à : Intimidation

Agilité :**Acrobatie :**

Vous voulez vous la péter à faire des saltos en plein combat ? Cette compétence est pour vous.

Elle peut tout de même avoir une réelle efficacité en plein combat lorsque vous faites face à un malabar vous barre la route ou qu'un tir de couverture vous empêche de sortir de votre couvert.

Conduire (Voiture, Moto, Camion, Helico, Armure de combat...) :

Cette compétence vous permet de piloter de multiples véhicules. Le SD a réussir dépend de la circulation, de la difficulté de la manœuvre tentée ou des difficultés causées par la route.

Corps à Corps (Boxe, Karaté, Kung Fu, Boxe Thai...) :

Vous maîtrisez un art martial et vous aimez le montrer. En fonction de l'art martial que vous pratiquez, vous pourrez utiliser un certain nombre de manœuvres de combat. Celles-ci sont expliquées dans un chapitre destiné au combat à mains nues.

Lorsque quelqu'un essaie de vous toucher dans un combat au corps à corps, vous bénéficiez d'un bonus à votre défense passive égale à votre niveau de maîtrise.

Compétence opposée à : Autres compétences de Corps à Corps

Chaque technique doit être prise séparément.

Corps à Corps (Armes tranchantes, contondantes, perçantes...) :

Cette compétence vous permet de vous battre avec toutes les armes d'une même catégorie.

Lorsque quelqu'un essaie de vous toucher dans un combat au corps à corps, vous bénéficiez d'un bonus à votre défense passive égale à votre niveau de maîtrise.

Compétence opposée à : Autres compétences de Corps à Corps

Chaque type d'arme représente une compétence différente.

Esquive :

On parle ici de la capacité à se mettre à couvert et à se trouver là où les balles ne sont pas.

Compétence opposée à : Toutes les compétences de Tir et parfois d'Artillerie

Furtivité (1) :

Lorsque votre personnage souhaite être discret, il doit effectuer un jet de furtivité. Cela peut passer par une discrétion visuelle ou auditive.

Compétence opposée à : Vigilance

Grimper (1) :

Cette compétence vous permet de grimper une échelle, une corde, un mur d'escalade...

Nager :

Vous tombez dans la mer et ne savez pas nager ? C'est bien dommage pour vous.

De nos jours, c'est tout de même assez rare. Lancez un D100, sur 90 ou moins, vous gagnez un point de compétence gratuit.

Rapidité :**Dégainer (PM, Pistolet...) :**

Cette compétence permet de dégainer et de tirer dans la même action. Le SD est de 5.

Si le personnage rate ce jet, l'arme est dégainée mais le tir ne pourra être effectué qu'à la prochaine action du joueur.

Astuce :**Bluff :**

Le bluff sert à raconter des mensonges, en rajouter...

Compétence opposée à : Psychologie

Bricolage :

Bricolage représente la capacité à réparer les véhicules en tout genre.

Dissimuler :

Cette compétence permet de cacher des objets dans une pièce ou sur soi.

Compétence opposée à : Vigilance

Filature :

Cette compétence vous permet de suivre une personne sans qu'il ne le remarque.

Compétence opposée à : Psychologie

Jeu :

Vous souhaitez devenir le meilleur joueur de poker du monde ? C'est donc la compétence qu'il vous faut.

Cette compétence vous permet également d'être performant dans tous les jeux d'argent.

L'utilisation de cette compétence varie en fonction du jeu pratiqué. Elle peut être utilisée pour battre un SD ou opposée à la compétence jeu de votre adversaire.

Renseignements (Rue, Mafia, Médias, Corps...) :

Cette compétence est indispensable pour tout runner qui se respecte. Elle vous permet d'obtenir des informations ou des objets qu'il est difficile de trouver dans le commerce.

Avoir un contact dans le milieu dans lequel vous souhaitez investiguer est un énorme atout pour obtenir des renseignements valables ou plus précis.

Ridiculiser :

Cette compétence représente l'art de balancer des vanes et de vexer votre interlocuteur.

Il est beaucoup plus facile de ridiculiser une personne qui n'a pas le sens de l'humour.

Cette compétence est opposée à : Ridiculiser

Survie :

Un jet de survie vous permet de rester en vie et de vous nourrir dans les environnements les plus hostiles.

Le SD dépend de l'environnement dans lequel vous évoluez.

Force :**Sauter (1) :**

Vous pouvez effectuer un saut en longueur grâce à cette compétence. Votre saut est égal à votre score X 0.33cm.

Prendre une course d'élan d'au moins 5 mètres vous donne un bonus de +5.

Vous pouvez aussi effectuer un saut en hauteur grâce à cette compétence. Votre saut est égal à votre score X 0.10cm.

Prendre une course d'élan d'au moins 5 mètres vous donne un bonus de +5.

Vigueur :

Course (1) :

En course, vous devez faire un jet de course à faire toutes les 5 minutes – SD : 3 +1 par jet supplémentaire
Une réussite donne un bonus de +1 en mvt, +1 par succès obtenu alors qu'un jet raté diminue votre codé de d'agilité au degré en dessous.

En sprint, vous devez faire un jet de course à faire tous les rounds – SD : 3 +1 par jet supplémentaire
Une réussite donne un bonus de +2 en mvt, +2 par succès obtenu alors qu'un jet raté diminue votre codé de d'agilité au degré en dessous.

Chaque jet raté réduit votre mouvement, et vous ne pouvez plus courir lorsque votre agilité est réduit à 0.

7- Avantages & Inconvénients

De 0 à 5 à compenser par des désavantages + 1D4 bonus

Certains avantages et désavantages ne pourront pas être choisis par 2 personnages

7.1- Avantages :

| | |
|-------------------------|--------|
| Vétéran | 0 |
| Ambidextre | 3 |
| Ami haut placé | 1-5 |
| Artiste martial | 3 |
| Bellâtre | 1 |
| Bonne Ouïe | 1 |
| Brave | 2 |
| Conscience | 1 |
| Contorsionniste | 2 |
| Cybernétisé | 5 ou 0 |
| Désarticulé | 1 |
| Don pour les langues | 1 |
| Doué en mécanique | 1 |
| Dur à cuire | 1-5 |
| Globe Trotter | 1-2 |
| Grade | 1-3 |
| Homme de loi | 1 |
| Imbattable | 2 |
| Inébranlable | 1-5 |
| J'ai la haine | 2 |
| La voix | 1 |
| Le dernier homme debout | 5 |
| Le regard | 1 |
| Malabar | 3 |
| Nerfs d'aciers | 1 |
| Œil d'aigle | 1 |
| Peau épaisse | 3 |
| Pied léger | 2 |
| Possessions | 1-5 |
| Pouvoir surnaturel | 5 ou 0 |
| Rapidité accrue | 5 |
| Seconde peau | 2 |
| Sixième Sens | 3 |
| Sommeil léger | 1 |
| Sous fifres | 5 |
| Tir/Combat à 2 armes | 3/5 |
| Tir en Mouvement | 3 |
| Touche pas à mes potes | 2 |
| Très chanceux | 5 |
| Renommée | 1/3/5 |

| | |
|----------------|-----|
| Renseignements | 1 |
| Ressources | 1-5 |
| Vif d'esprit | 2 |
| Vigilant | 3 |

Vétéran : 0

Vous avez tout vu dans votre chienne de vie, fait la guerre, commis des atrocités, subit les pires galères. Cet avantage est peut-être le plus dangereux de tous les avantages. Vous gagnez 20 points à répartir parmi vos compétences et bénéficiez automatiquement des 4 points d'atouts normalement tirés sur 1D4. Vous pouvez avoir 3 compétences au rang 5. Malheureusement, malgré votre expérience, un malheur effroyable s'est produit ou alors, vous avez à endurer quelque chose de terrible. Vous avez donc un des désavantages valant 5 points (A tirer au hasard)

- 2- Ennemi
- 3- Fou
- 4- Maladie
- 5- Maudit
- 6- Obligations
- 7- Pacifique
- 8- Pas de bol
- 9- Recherché
- 10- Souffle Court
- V- Terreurs Nocturnes
- D- Terrible méprise
- R- Vœu de mort
- A- Au Choix du Maître

Ambidextre : 3

Vous savez utiliser vos deux mains de manière identiques. Un ambidextre n'a pas le malus habituel de -4 quand il se sert de sa « mauvaise » main.

Amis Haut Placés : 1-5

Vous avez des relations d'importance avec des gens de tous milieux (journalistes, juges, hommes politiques, Police, etc.). Le nombre et l'efficacité de ces contacts dépend du nombre de points dépensés.

Artiste Martial : 3

Vous vous êtes entraîné de nombreuses années sous la tutelle d'un maître en arts martiaux. Les dégâts que vous faites à mains nues sont à présent de STR+1d6. Vous pouvez utiliser aussi votre compétence Corps à Corps : Arts Martiaux pour manier une arme en rapport avec votre art au lieu de compétence / 2

Bellâtre : 1

Vous êtes très beau et on vous livrerait le Bon Dieu sans confession. Ajoutez un +2 à vos jets de persuasion, si le physique compte pour votre interlocuteur. Minimum D10 en Charisme pour le prendre.

Bonne Ouïe : 1

Vous avez une ouïe excellente. Ajoutez +2 à tous vos jets de perception basés sur l'ouïe.

Brave : 2

Vous êtes un brave, courageux et inflexible comme l'acier. Vous avez toujours un bonus de +2 à vos jets de Guts.

Conscience : 1

Chaque fois que votre personnage se prépare à commettre un acte qui va à l'encontre des principes moraux de sa religion, le Maître de Jeu vous demandera si vous êtes sûr de l'action que vous vous apprêtez à faire. Seuls les personnages avec un niveau de 1 en Foi peuvent prendre cet avantage.

Contorsionniste : 2

A tous les coups, les autres membres de ton gang font rigoler quand ils vont voir que tu es capable de plier tes genoux dans le mauvais sens, et de rentrer entièrement dans une valise. Leurs rires font se changer en appels au secours en te voyant défaire tes liens et te sauver de l'exécution.

Les personnages contorsionnistes sont extrêmement souples, et bénéficient d'un bonus de +2 à tous les jets d'aptitudes et de traits de la catégorie Physique où la liberté de mouvement joue un rôle (détacher ses liens, passer sa main entre les barreaux d'une cellule pour attraper les clefs du shérif accrochées au mur, etc.). De plus, un personnage contorsionniste peut diminuer sa taille de 1 point quand il doit se faufiler dans des passages étroits.

Cybernétisé : 5 ou 0

Votre corps a été remplacé par un corps intégralement cybernétique. Vous pouvez dépenser 750 000 € en cyberware.

Si vous choisissez de prendre l'avantage à 0, c'est le maître qui décidera du cyberware qui vous a été implanté. De plus, vous tirez un lourd désavantage parmi ceux présentés en dessous :

- 2-3 Cyber Addict
- 4-5 Fou
- 6-7 Recherché
- 8- Obligations
- 9- Ennemi
- 10- Maladie (Epilepsie)
- V- Terreurs Nocturnes
- D- Terrible méprise
- R- Vœu de mort
- A- Au Choix du Maître

Désarticulé : 1

Les articulations de votre personnage se plient un peu plus loin que la plupart. Cela vous donne un bonus de +2 lorsque vous essayez de vous libérer de menottes, camisoles de force, ou quand vous essayez de vous faufiler à travers une ouverture étroite.

Don pour les Langues : 1

Vous avez un don pour les langues, ce qui vous permet en quelques minutes de conversation, d'avoir le droit d'acquérir la compétence dès la fin de l'aventure.

Doué en mécanique : 2

Vous êtes un bricoleur né. Vous savez tout réparer, ou presque. Ajoutez un +2 à vous jet de Bricolage et à tout ce qui touche à la compréhension de la mécanique.

Dur à Cuire : 1-5

Vous êtes un dur à cuir, increvable et vous avez un souffle très développé. Pour chaque point de Dur à Cuire pris, vous gagnez deux points de Souffle (Wind).

Globe Trotter : 1

Vous avez une excellente Culture des us et coutumes des autres cultures, chinois, musulmans... et ne risquez pas de créer un incident diplomatique.

Grade : 1/2/3

Vous possédez un grade dans une organisation possédant une hiérarchie et avez donc les avantages qui en découlent. Religion, Mafia, Armée...

Exemple : Armée

1. Caporal, sergent
2. Lieutenant, capitaine, major.
3. Colonel, général.

Homme de Loi : 1

Vous avez un licence de chasseur de primes et avez beaucoup de libertés pour arrêter les bandits recherchés.

Imbattable : 2

Parfois un homme est connu pour ses avantages dans un domaine particulier. Peut-être est-il capable de tirer dans l'œil d'un pigeon à 100 mètres, ou de survivre dans le Sahara pendant une semaine avec seulement un couteau et une tasse en étain. Quelle que soit sa spécialité, le héros est devenu tellement doué que peu de gens sont capables de faire aussi bien que lui, et ceux qui le connaissent le regardent avec admiration.

Le héros choisit une Aptitude dans laquelle il sera imbattable et reçoit un bonus de +2 à tous les jets effectués sous cette Aptitude de plus il peut avoir 5 rangs dans cette compétence. Toutefois, il passe tellement de temps et d'efforts à s'exercer qu'aucune autre caractéristique ne peut égaler ou dépasser le niveau de cette Aptitude. Ainsi, si tu possèdes un niveau de 5 dans ta spécialité, aucune autre Aptitude ne peut atteindre ou dépasser 5. Etre doué dans une compétence particulière revient à lésiner sur ce que les autres pourraient t'apprendre.

Inébranlable : 1-5

Vous êtes un dur, insensible à la douleur et êtes capable de rester debout malgré les blessures endurées. La valeur en points de l'avantage Sand vous permet d'ajouter ce nombre de points comme bonus lors des jets de vigueur en combat (les jets d'étourdissements et de récupération).

« J'ai la haine ! » : 2

Vous êtes de ceux qu'il vaut mieux ne pas énerver, sinon, ça pourrait mal se passer ... Vous pouvez ajouter Xd4 aux dégâts causés en corps-à-corps, où X est égal au plus haut niveau de blessure obtenu lors du combat en cours.

« La Voix » : 1

Vous avez une voix particulière. Il en existe trois types différents :

- une voix charmeuse, qui vous accorde un bonus de +2 en persuasion, lors de situations calmes et +2 en séduction.

- une voix menaçante, qui vous accorde un +2 à vos jets d'intimidation.

- une voix aiguë, qui vous donne un +2 à jets de Sarcasme.

Vous pouvez prendre plusieurs fois cette avantage, pour bénéficier des différents types de voix.

Le dernier homme debout : 5

Ça arrive à tout héros à un moment de sa vie. Ses amis sont morts ou mourants autour de lui, il vient de tirer sa dernière balle. A cet instant, un homme peut persévérer ou devenir de la nourriture pour asticots. C'est dans ces moments là que Le dernier homme debout peut changer le cours du combat.

Quand un personnage possédant Le dernier homme debout est le seul à pouvoir modifier l'issue du combat, il peut faire appel à ses dernières forces pour agir en héros. Tant que le héros est le seul homme debout et capable de combattre, il peut ignorer les étourdissements causés par les attaques qu'on lui porte. De plus, le personnage a le droit de tirer une pépite dans le chaudron à chaque round, cette pépite devant être utilisée pour améliorer un jet ou réduire des dommages avant la fin du round. Si la pépite n'est pas utilisée, elle retourne directement dans le chaudron.

« Le Regard » : 1

Il y a quelque chose dans votre regard qui effraye les gens et les rend nerveux. Vous pouvez ajouter +2 à vos jets d'intimidation.

Malabar : 3

Vous êtes une montagne de muscles. Pas un poil de graisse, rien que du muscles. Vous devez avoir un minimum de 2d8 en Force pour prendre cet avantage. Cet avantage vous accorde un bonus de +1 en Taille.

Nerfs d'acier : 1

Vous avez des nerfs d'acier : vous n'êtes pas comme tous les couards qui tournent les bottes dès le moindre problème. Quand votre personnage échoue à un jet de Guts, et que le résultat du tableau vous force à fuir, vous pouvez, à la place, rester sur place, bien qu'effrayé et incapable d'agir.

Œil d'aigle : 1

L'œil acéré, aucun détail ne vous échappe, surtout à longue distance. Ajoutez +2 à vos jets de perception quand vous scrutez quelque chose dans le lointain.

Peau Epaisse : 3

Vous êtes un dur, quelqu'un qui ne ressent pas la douleur, ou qui s'en moque. Vous subissez les pénalités dues à la douleur, mais elles sont réduites de 1.

Pied Léger : 2

Vous êtes particulièrement véloce. Vous savez courir extrêmement vite. Augmentez votre rang de déplacement de 2. Exemple : un personnage avec une agilité de l'ordre du D12 aurait une base de mouvement de $12+2 = 14$. Il pourrait ainsi courir à une vitesse de 28 mètres par round.

Possessions : 1-5

Vous êtes l'heureux propriétaire de quelque chose de valeur. Voici un tableau vous montrant des exemples d'objets possédés par votre personnage.

1. Des parts d'une société en expansion, un pistolet spécial...
2. Un bateau, une pièce d'art, une voiture de luxe...
3. Une maison, une exo armure...
4. Un navire, un commerce profitable...
5. Un avion...

Pouvoir Surnaturel : 5 ou 0

Vous avez un don exceptionnel... Vous possédez 3 pouvoirs particuliers. D'où vous viennent ces pouvoirs ?

Il existe 4 tables de sorts, tirez 4 pouvoirs sur les tables de votre choix et gardez vos 3 favoris.

Vous pourrez par la suite acquérir de nouveaux pouvoir avec l'expérience.

Si vous prenez le pouvoir à 0, vous devez tirer au hasard un lourd désavantage :

- 2- Ennemi
- 3- Fou
- 4- Maladie
- 5- Maudit
- 6- Obligations
- 7- Pacifique
- 8- Pas de bol
- 9- Recherché
- 10- Souffle Court
- V- Terreurs Nocturnes
- D- Terrible méprise
- R- Vœu de mort
- A- Au Choix du Maître

Rapidité Accrue : 5

Vous êtes un de ceux qui considère que seuls les rapides peuvent survivre dans ce monde hostile. Ainsi, cet avantage vous permet de vous défausser volontairement une carte d'action, lors d'un round de combat, pour en tirer une autre à la place, afin d'avoir l'opportunité d'agir plus vite.

Seconde Peau : 2

Vous êtes vraiment doué avec une armure de combat => +1D en compétence conduite : Armure de Combat

Vous devez posséder un grade militaire pour avoir cet atout, si vous avez 2 points dans l'atout grade, vous possédez votre propre armure de combat.

Sixième Sens : 3

Votre personnage a une étrange capacité à détecter un danger imminent. Vous obtenez un bonus de +2 sur vos jets de surprise. De plus, si votre personnage se concentre et fait un jet d'esprit (SD : 9), vous pouvez deviner si ce que vous vous apprêtez à faire va vous conduire dans une embuscade.

Sommeil Léger : 1

Vous avez le sommeil léger et vous bénéficiez d'un bonus de +2 pour les jets de perception quand il s'agit d'entendre des bruits et de se réveiller vite.

Sous fifres : 5

Vous êtes doué pour le commandement et arrivez à rassembler des gens pour servir votre cause.

Vous pouvez arriver à rassembler un dizaine de sous fifres pour une opération et vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Leadership

Tir/Combat à 2 armes : 3/5

Vous êtes habitué à avoir un flingue ou un couteau dans chaque main. Vous devez avoir l'avantage Ambidextre pour prendre Tir/Combat à 2 armes. A 3 points, cet avantage abaisse le malus la pénalité habituelle de -2 pour

tirer avec 2 armes à un -1. A 5 points, vous n'avez plus de pénalité. Vous pouvez aussi lancer un couteau avec chaque main ou combattre avec 2 armes de corps-à-corps.

Tir en Mouvement : 3

Vous n'avez aucun problème pour aligner votre cible peu importe la vitesse ou vous vous déplacez (Moto, Voiture, Course) et tous les malus sont annulés.

Touche pas à mes potes : 2

Vous ne supportez pas voir vos amis blessés, et cela vous met dans une colère folle.

Lorsque l'un de vos alliés est blessé au cours de ce round, vous devenez bien plus précis contre l'attaquant. Cela vous confère un bonus de +1 pour toucher et un bonus de 1D de DMG contre l'attaquant.

Très Chanceux : 5

Vous êtes d'un naturel chanceux et vous pouvez piocher une pépite (un fate chip) en plus à chaque début de séance de jeu. Cette pépite ne peut être utilisée pour gagner des points de prime (des bounty points).

Renommée : 1/3/5

Vous êtes très connu et célèbre. Cela peut être en bien ou en mal. Selon le nombre de points, cette renommée varie.

1. Bien connu par un petit groupe (une commune, les flics, les sportifs, les hommes politiques, etc.)
2. Bien connu par un plus large groupe de société (une grande ville) ou vous êtes une célébrité mineure.
3. Connu partout (héros de guerre, célébrité)

Renseignements : 1

Vous êtes un pro pour choper des informations un peu partout et vous bénéficiez d'un bonus +2 à tous les jets de Renseignement...

Ressources : 1-5

Vous avez de l'argent et une source de revenus régulière.

| Prix | Somme de départ | Revenus/mois |
|------|-----------------|--------------|
| 1 | 25 000 € | 1 000 € |
| 2 | 50 000 € | 2 000 € |
| 3 | 100 000 € | 4 000 € |
| 4 | 200 000 € | 8 000 € |
| 5 | 400 000 € | 16 000 € |

Vif d'esprit : 2

Vous avez été entraîné pour réagir à la vitesse de l'éclair. Lorsque vous faites un jet de surprise, la difficulté de ce jet est ramenée à 5 si elle est plus élevée et même dans le cas où vous êtes surpris, vous avez droit à une carte d'action le premier round, celui de la surprise.

Vigilant : 3

Vous êtes toujours très attentif et vigilant, surtout aux petits détails. Vous percevez souvent les mouvements furtifs du coin de l'œil et les sons atténués ne vous échappent pas. Ajoutez +2 aux jets de perception en les circonstances décrites ci-dessus.

7.2- Inconvénients :

| | |
|------------------|-----|
| Assoiffé de Sang | 2 |
| Avare | 3 |
| Code d'honneur | 3 |
| Couard | 3 |
| Couille Molle | 2 |
| Curieux | 3 |
| Cyber Addict | 1-5 |
| Dépendance | 1/3 |
| Destinée | 1-5 |
| Distraire | 3 |
| Doute en la Foi | 1/3 |
| Droiture | 3 |
| Ennemi | 1-5 |

| | |
|--------------------------|-------|
| Etranger | 3 |
| Fou | 1-5 |
| Fragile | 3 |
| Grande Gueule | 3 |
| Gros Tas | 1-2 |
| Héroïque | 3 |
| Infirmité | 1/3/5 |
| Illettré | 3 |
| Lambin | 2 |
| Loyauté | 3 |
| Identité secrète | 2 |
| Intolérance | 1-3 |
| Maladie | 1/3/5 |
| Maladroit | 3 |
| Maudit | 5 |
| Méchant comme une Teigne | 2 |
| Minus | 5 |
| Moche comme un poux | 1 |
| Mon Kung-fu est meilleur | 1-3 |
| Nul en mécanique | 2 |
| Obligations | 1-5 |
| Obsédé | 3 |
| «Oui sensei » | 2 |
| Pacifique | 3/5 |
| Pas de bol | 5 |
| Pénible | 2 |
| Prudent | 3 |
| Recherché | 1-5 |
| Regard Fourbe | 3 |
| Rivalités inter-écoles | 2 |
| Ronfleur | 1 |
| Sale Habitude | 1-3 |
| Snob | 2 |
| Sommeil Lourd | 1 |
| Souffle Court | 1-5 |
| Style vulnérable | 1-3 |
| Superstitieux | 2 |
| Surconfiance | 3 |
| Terreurs Nocturnes | 5 |
| Terrible méprise | 5 |
| Têtu | 2 |
| Traître à sa patrie | 3 |
| Vengeur | 3 |
| Vite Incommodé | 3 |
| Vœu de mort | 5 |

Assoiffé de Sang : 2

Vous prenez rarement des prisonniers car vous abattez systématiquement vos ennemis. Vous n'avez aucune considération pour la vie humaine.

Avare : 3

Un des sept péchés capitaux est l'avarice et vous êtes un des plus actifs pratiquants de cette sale manie ... vous avez la sale habitude d'acheter toujours du matériel de seconde main et de avantage minable, pourvu que ce soit bon marché. Cependant acheter d'occasion a déjà provoqué des surprises (une vieille pétoire peut vous exploser au visage et de vieux vêtements déchirés vous font passer pour un clochard).

Code d'honneur : 3

Vous vivez selon un code d'honneur très élevé et vous êtes honnête, irréprochable. Vous ne tirez jamais sur quelqu'un sans une raison -très- valable et vous ne tirez de toute façon sur personne de désarmé. Vous prônez le duel et non les conflits inégaux. Vous ne tirez jamais sur quelqu'un dans le dos ni sur quelqu'un de distrait ou

inattentif. Vous avez toutefois un bonus de +2 dans les jets de persuasion si le fait de vous savoir honorable importe aux yeux de votre interlocuteur.

Couard : 3

Vous n'avez pas le cœur à vous battre et évitez toujours ces situations. De plus, vous avez un malus de -2 en persuasion contre les gens qui sont à l'inverse de vos principes (vous êtes mal à l'aise avec les grosses brutes).

Couille Molle : 2

Votre personnage a un problème de courage. Il subit un malus de -2 À tous les jets Guts lorsqu'il est intimidé.

Curieux : 3

Votre héros est envahit par une curiosité malade. Il veut toujours savoir tout. Si un mystère se présente, il mettra tout ce qui est en son pouvoir pour élucider celui-ci, quelque soit les dangers de la situation.

Cyber Addict : 1-5

Vous en voulez toujours plus, vos implants ne sont plus assez bien...

Toutes les excuses sont bonnes pour acquérir de nouvelles prothèses. Cela se traduit par un jet d'esprit à faire plus ou moins régulièrement pour ne pas céder à la tentation. Le SD augmente d'un cran par niveau d'addiction.

Dépendance : 1/3

Vous êtes dépendant de quelque substance. Une dépendance de 1 point est celle envers une substance commune telle que l'alcool ou le tabac. Par contre, une à 3 points est plus grave : vous prenez du laudanum, de l'opium, ou toute autre drogue dangereuse.

1. Normale : Subissez un -2 aux jets sous un trait Mental quelconque si la substance n'a pas été absorbée dans les dernières 24 heures.

3. Grave : idem que ci-dessus mais ca s'aggrave après 24 heures de plus en donnant ainsi un -4 à tous vos jets (mentaux et physiques).

Destinée : 1-5

La destinée de votre personnage est d'accomplir quelconque acte ou quête personnelle. Elle peut être très risquée ou carrément utopique et infaisable.

Distrait : 3

Vous êtes extrêmement distrait et étourdi, et vous subissez un malus de -2 à tous vos jets de Cognition, y compris les jets de surprise.

Doute en la Foi : 1/3

Même les personnes les plus croyantes sont parfois la proie d'un doute. Vous avez un malus de -2 à tous vos jets de Foi. Si vous incarnez un personnage ayant un lien important avec la religion, ce défaut vous rapporte 3 points, sinon, il ne vous rapporte qu'un seul point. Si votre personnage n'a pas la compétence Foi, vous ne pouvez pas prendre ce défaut.

Droiture : 3

Vous êtes un fanatique dévoué corps et âme à une cause bien particulière (la Chrétienté, par exemple). Vous ne remettez jamais en doute vos croyances et vous êtes d'un intégrisme sans limites.

Ennemi : 1-5

Votre personnage s'est fait un(des) ennemi(s) dangereux. Le nombre et/ou la puissance est déterminée par le nombre de points gagnés grâce à ce défaut. Ces ennemis sont le plus souvent connus.

Etranger : 3

Vous êtes originaire d'un pays étranger et avez du mal à vous habituer aux coutumes, à la langue locale, à la culture et surtout, vous êtes victime du racisme et des moqueries des gens.

Fou : 1-5

Votre personnage souffre d'une maladie mentale quelconque, son importance dépendant du nombre de points gagnés. Cela peut aller de simples absences d'esprit jusqu'au dangereux psychopathe dépressif et paranoïaque souffrant d'une phobie grave.

Fragile : 3

Vous êtes plus fragile et vous souffrez plus vite des blessures qu'un autre. Les pénalités infligées par des blessures sont toujours augmentées de 1.

Grande Gueule : 3

Vous êtes toujours en train de raconter des ragots et des histoires sur le dos des gens. De plus, vous discutez et contestez toujours les plans concoctés par autrui, vous discutez de tel ou tel aspect du plan d'attaque d'une banque et si tout rate, vous hurlez à tout qui veut l'entendre qu'il fallait vous écouter mais que non, personne ne vous écoute jamais ... Atroce ...

Gros Tas : 1-2

Les suspensions de votre voiture morflent mais sachez qu'il est plus dur d'étaler quelqu'un de votre corpulence. Les effets varient selon que vous soyez enrobé ou carrément obèse :

1. Enrobé : ajouter 1 à la Taille de votre personnage (donc 7, normalement) et réduisez son mouvement d'un rang (minimum 4). L'agilité maximum autorisée est le d10.

2. Obèse : ajoutez 2 à votre taille et réduisez le mouvement de 2 rangs (minimum 4). L'agilité maximum autorisée est le d8.

Vous avez également à tous les jets de Nimbleness (agilité) un malus équivalent au niveau que vous avez en Big 'Un (-1 ou -2), sauf aux jets de Conduite

Héroïque : 3

Vous êtes un hardi défenseur des pauvres et des opprimés. Vous ne pouvez pas vous empêcher de voler au secours des personnes en danger. Vous foncez toujours au moindre « au secours » entendu. Vous aidez toujours les gens dans le besoin, vous, le brave au grand cœur.

Identité secrète : 2

Votre personnage mène une double vie. La découverte de vos activités cachées pourrait vous causer de gros ennuis, que ce soit votre mort ou la disgrâce d'un ordre militaire ou religieux.

Illettré : 3

Vous êtes incapable de lire et écrire la moindre chose (mis à part peut-être Coca Cola).

Handicap : 1/3/5

Vous êtes handicapé depuis votre naissance ou à cause d'un accident survenu au cours de votre vie.

Le degré de handicap varie selon le niveau de désavantage pris.

Intolérance : 1-3

Vous ne supportez pas certains types de gens (par exemple : les chinois, les blacks, les politiciens, les vendeurs de couronnes de fleurs, etc.). Votre réaction vis-à-vis de ces gens dépend de la gravité de votre intolérance. Cela peut aller de la simple mésentente jusqu'au pugilat complet (voire le massacre).

Lambin : 2

Vous ne battez jamais personne à la course car vous êtes aussi lent qu'une tortue morte. Votre vitesse de mouvement est réduite de 2 avec un minimum de 2.

Loyauté : 3

Vous n'êtes peut-être pas un héros mais vos amis savent qu'ils peuvent toujours compter sur vous quand les choses vont mal. Vous êtes toujours extrêmement loyal envers tout le monde (vos amis, votre patrie, votre groupe religieux, etc.) et vous risqueriez votre vie pour les défendre.

Maladie : 1/3/5

Le personnage souffre d'une maladie incurable.

1. mineure : elle est cause de légers désagréments tels des tremblements, ou des éternuements par exemple et apporte un -2 aux jets de discrétion et de persuasion.

3. chronique : la maladie est plus grave et le PJ peut en mourir. A chaque début de partie, faites un jet de Vigor (5). Sur un échec, le personnage souffre d'un -4 à tous ses jets pour la partie. Sur une catastrophe, le personnage meurt.

5. fatale : la maladie est dans son stade terminal et peut le tuer. C'est similaire à la maladie chronique la difficulté du jet de vigueur est de 7.

Maladroit : 3

Vos pieds ne vont pas toujours là où on leur dit d'aller, et parfois, vos mains ont un esprit qui leur est propre. Chaque fois que vous utilisez votre trait d'agilité ou une compétence d'agilité, le nombre de 1 vous avez besoin pour faire faillite est réduit de un.

Maudit : 5

Une malédiction plane sur votre personnage. Vous ne tirez que 2 pépites en début de chaque partie au lieu de 3. Mais quelle peut bien être cette malédiction ?

Méchant comme une Teigne : 2

Vous pensez que le monde entier s'est ligué contre vous. Tout le monde vous haït et vous leur rendez bien. Vous êtes hostile et ne supportez pas la compagnie des autres. D'ailleurs, on vous trouve insupportable et on vous évite. Vous avez un malus de -2 à toutes les tentatives de persuasion amicales. De temps en temps, vous pourrez bénéficier d'un +2 en intimidation et en persuasion, selon le bon vouloir du Marshal.

Minus : 5

Vous êtes ce qu'on appelle un nain. Non pas une de ces créatures barbues et se promenant avec cotte de mailles et un marteau de guerre, mais bien un humain normal, atteint de nanisme. Vous devez soustraire 1 de votre Taille (qui sera donc de 5, normalement). Votre Force sera de l'ordre du D10 au maximum.

Moche comme un poux : 1

Vous avez une apparence hideuse et impressionnante de laideur. Vous subissez un malus de -2 à vos tentatives de Persuasion amicales et tout ce qui concerne votre look. Par contre, les intimidations et les persuasions hostiles ont un bonus de +2 quand le Marshal vous l'accorde.

Mon Kung-fu est meilleur : 1-3

(Artistes Martiaux uniquement)

Vous ne supportez pas d'entendre les autres dire que vous êtes moins bon qu'eux et vous ne refusez jamais un challenge.

1. Pour décliner un duel, vous devez réussir un jet de Smarts (9)
2. Pour décliner un duel, vous devez réussir un jet de Smarts (11)
3. Vous ne pouvez jamais refuser un duel.

Monomaniaque : 1-5

Votre personnage s'est fixé un objectif et est obnubilé par celui-ci : il ferait tout pour l'atteindre. En fonction de sa difficulté de réalisation, le nombre de point gagné est différent. Vous pouvez, par exemple, vouloir devenir la gâchette la plus rapide de Paris, ou encore vouloir devenir une star du cinéma. Si votre personnage arrive un jour à réaliser son objectif, il devra racheter le défaut (voir page 11 du livre *the Quick and the Dead*). Toutefois, si la réalisation de cet objectif entraîne de nouveaux problèmes, le rachat n'est pas.

Nul en mécanique : 2

Vous n'aimez pas les machines et elles vous le rendent bien. Toutes les compétences se rapprochant de près ou de loin aux machines coûtent le double de points d'expérience. Les réparations et utilisations de machines se font en plus avec un -2.

Obligations : 1-5

Vous avez des obligations professionnelles ou familiales et vous devez les respecter. Par exemple, vous êtes député et devez accomplir du travail régulièrement pour votre ville. Ou alors, votre famille est sans ressources et vous devez subvenir à ses besoins. L'importance de vos obligations définira les points que vous gagnez avec ce défaut.

Obsédé : 3

Vous êtes un malade, un obsédé et vous ne pouvez vous empêcher de rechercher tout ce qui touche de près ou de loin au sexe. Vous « flashez » toujours sur les membres du sexe opposé dès qu'un minimum de beauté est atteint et vous avez acquis une réputation plus que détestable, ce faisant. Vous êtes connu comme un coureur de bordels insatiable et êtes évité automatiquement par les dames respectables. Vous avez un malus de -4 en persuasion avec les femmes. Si vous êtes une femme, vous n'avez pas d'amies et êtes considérée comme une grosse p... Toutefois, les personnages féminins avec ce défaut ont un bonus de +4 à leurs jets de séduction.

«Oui sensei » : 2

(Artistes Martiaux uniquement)

Vous êtes toujours en contact avec votre Sensei. Chaque fois que vous le voyez, vous vous inclinez avec le plus grand respect et agir comme si vous étiez le plus insignifiant des insectes, même en compagnie d'amis ou en public. De plus, vous exécutez de bonne grâce toutes les tâches que votre Sensei vous confie, parce que vous avez une dette envers lui. Votre sensei se montre de temps en temps et vous envoie parfois en mission pour lui.

Pacifique : 3/5

Les personnes pacifiques ne supportent pas de faire du mal à d'autres personnes et ne recourent jamais à la violence. Il existe deux types de pacifiques : ceux qui n'en viennent à tuer des gens que si c'est absolument inévitable et nécessaire (3 points) en passant pour si c'est catégoriquement hors de question, quelque soit l'état des choses (5 points).

Pas de bol : 5

Votre personnage est la victime d'une malchance atroce, d'une déveine du tonnerre et d'une poisse monstrueuse. Priez pour que votre personnage n'obtienne jamais de maladresse et ne transportez pas de dynamite !

Pénible : 2

En un mot, vous êtes pénible. Vous êtes extrêmement lourd dans tout ce que vous dites. Vous racontez souvent des blagues à 50 cents et sinon, vous ne parlez que pour faire du vent. Les autres vous haïssent mais ça ne vous dérange pas, car au moins eux, ils vous écoutent (enfin, vous croyez ...). Une variante de ce défaut est la personne qui parle d'elle tout le temps, de la manière la plus raffinée et la plus snobinarde possible. Chic, quoi !

Prudent : 3

Vous êtes extrêmement prudent, trop disent les autres. Vous êtes un planificateur, vous préparez toujours vos coups avec la plus grande minutie et la plus grande attention. A la limite, vous êtes énervant de lenteur et de préparation. Vous êtes également un perfectionniste mais un jour, les autres comprendront que vous les aurez sauvé !

Recherché : 1-5

Vous êtes recherché par la police, la mafia ou toute autre organisation à laquelle vous avez causé du tort dans le passé. En fonction de la gravité de vos actes, le nombre de points gagnés varie. Cela varie entre de petits larcins commis pour survivre et le meurtre en série.

Regard Fourbe : 3

A voir votre expression et votre regard, les gens se font des idées. On se méfie naturellement de vous et vos tentatives de Bluff ou de Persuasion subissent un malus de -2.

Rivalités inter-écoles : 2

(Artistes Martiaux uniquement)

Il existe de nombreuses écoles d'arts martiaux et la vôtre déteste particulièrement une autre. Vous êtes un des plus farouches partisans de la « guerre » entre ces 2 écoles. Vous êtes capable de reconnaître quelqu'un de cette école rien qu'à sa façon de se déplacer, mais il est hors de question d'avoir de la pitié pour ces gens.

Ronfleur : 1

Vous faites un bruit de tondeuse lorsque vous dormez et cela dérange tout le monde autour de vous.

Les personnes autour de vous doivent faire un jet d'esprit (DC : 5) pour réussir à s'endormir.

Les personnes ayant un sommeil léger voient ce DC augmenté à 7.

Ce jet peut être fait chaque heure.

Sale Habitude : 1-3

Vous avez un tic ou une habitude répugnante, qui outre tout le monde (vous vous mouchez dans votre chemise, vous vous essuyez le nez (qui coule) sur la manche de votre veston, vous crachez partout tout le temps, etc.). En fonction du degré de dégoût que vous inspirez, la Sale Habitude vous apportera entre 1 et 3 points

Snob : 2

Vous êtes le meilleur, vous faites partie de la classe sociale la plus enviable et les autres, eux, ce sont des bouseux, des ratés, des moins-que-rien. Vous méprisez ceux qui appartiennent à une classe sociale plus basse que la vôtre. Vous avez un malus de -2 en Persuasion quand vous interagissez avec ce genre de personnes.

Sommeil Lourd : 1

Vous avez un sommeil particulièrement lourd. Vous avez un malus de -2 à vos jets de Cognition quand vous dormez. Vous avez également tendance à dormir un peu plus.

Souffle Court : 1-5

Vous avez le souffle court et n'arrivez pas à courir longtemps ou à faire des efforts prolongés. Pour chaque point de Souffle Court pris, vous perdez 2 points à votre total de Wind (Souffle) avec un minimum de 4.

Style vulnérable : 1-3

(Artistes Martiaux uniquement)

Le style d'arts martiaux que vous avez appris est extrêmement typé, mais il est assez vulnérable face à d'autres styles d'arts martiaux. Choisissez de 1 à 3 styles autre que le vôtre. Des combattants utilisant ces styles disposeraient d'une réduction de 3 points concernant la difficulté pour vous toucher en combat.

Superstitieux : 2

Vous êtes extrêmement superstitieux : vous adorez les pattes de lapins et les trèfles à quatre feuilles mais vous vous effrayez de voir passer un chat noir, vous évitez les échelles et êtes très prudent avec les miroirs.

Surconfiance : 3

Le personnage est trop confiant en lui : il croit qu'il ne peut rien rater et donc ne renonce jamais à rien. Seul un fou tentera de lutter contre une force du GIGN à lui tout seul.

Terreurs Nocturnes : 5

Vous faites régulièrement des cauchemars atroces qui vous empêchent de dormir et le café est votre meilleur ami. Vous ne dormez généralement que 3 ou 4 heures par nuit, redoutant le sommeil et ses rêves affreux. Faites un jet de Spirit (7) à chaque début de scénario (nuit). Sur un échec, vous êtes victime d'horribles cauchemars et n'arrivez pas à dormir du tout : -1 à tous les jets pour l'aventure (journée). De plus, vous perdez le fate chip (la pépite) la plus basse du tirage que vous venez de faire (donc, si vous piochez 1 blanche et 2 rouges, jetez la blanche).

Terrible méprise : 5

Vous êtes recherché pour des crimes odieux que vous n'avez pas commis. Vous êtes pourchassé et traqué comme un animal sauvage par les chasseurs de primes et les autorités locales.

Têtu : 2

Vous êtes encore plus têtu qu'une mule. Si le monde est trop stupide que pour réaliser que c'est toujours vous qui avez raison, alors il peut aller se faire f... Vous voulez toujours faire les choses à votre façon et vous faire changer d'avis est plus dur que de traverser l'atlantique à la nage.

Traître à sa patrie : 3

Votre personnage a décidé de tourner le dos à sa communauté d'origine et de renier toutes ses coutumes. Il est à présent connu pour son geste et il sera traité avec peu de respect. Les gens de sa communauté ne voudront plus jamais l'aider. De plus, pour toute interaction sociale avec un membre de sa nation d'origine ayant appris cette chose se fera avec un malus de -2.

Vengeur : 3

Vous avez la Haine (avec un grand H), car il s'est passé quelque chose d'horrible dans votre passé. Quelque chose qu'il faut réparer dans le sang et dans la plus grande violence (par exemple, un gang a massacré et violé votre femme et vos enfants ou alors vos parents ont été volés et butés par des bandits sans foi ni lois). Ces crimes, vous ne les avez pas digérés et vous voulez retrouver les coupables pour leur faire payer au centuple. Ou alors, c'est vous même qui avez été victime de quelque chose de très grave.

Vite Incommodé : 3

Vous ne supportez pas la vue du sang et des choses horribles. Vos jets de Guts se font avec un malus de -2.

Vœu de mort : 5

Votre personnage sait qu'il n'en a plus pour très longtemps et veut en finir une bonne fois pour toute avec cette putain de vie. Ou alors, il n'en a plus rien à f... de continuer à vivre. Vous ne voulez toutefois pas vous suicider mais vos actions sont toujours guidées par la témérité la plus absolue, à la limite de l'inconscience pure et simple.

III – Equipement

1- Les armes

1.1- Les Armes de Corps à Corps

| Arme | Compétence | Mains | DF Bonus | Speed | DMG | Dissimulation | Coût |
|---------------------------|-------------|-------|----------|-------|----------|---------------|-------|
| Knuckles | Art Martial | 1 | - | 1 | For+1D4 | +7 | 70 € |
| Power Knuckles | Art Martial | 1 | - | 1 | For+2D4 | +5 | 200 € |
| Stun Baton | Contondant | 1 | - | 1 | Spécial | +3 | 400 € |
| Matraque Télescopique | Contondant | 1 | - | 1 | For+1D4 | +4 | 50€ |
| Masse | Contondant | 1/2 | - | 1 | For+1D6 | +1 | 20 € |
| Grande Masse | Contondant | 1/2 | 1 | 2 | For+1D8 | -1 | 40 € |
| Batte de Baseball | Contondant | 1/2 | 1 | 1 | For+1D4 | -1 | 50 € |
| Batte de Baseball Cloutée | Contondant | 1/2 | 1 | 1 | For+2D4 | -2 | 60 € |
| Nunchaku | Contondant | 1 | 2 | 1 | For+1D6 | +2 | 100 € |
| Tonfa | Contondant | 1 | 3 | 1 | For+2D4 | 0 | 100 € |
| Couteau | Perçant | 1 | 1 | 1 | For+1D4 | +2 | 30 € |
| Couteau Militaire | Perçant | 1 | 1 | 1 | For+2D4 | 0 | 150 € |
| Baïonnette § | Perçant | 1 | 1 | 1 | For+2D6 | -1 | 175 € |
| Lance | Perçant | 2 | 3 | 1 | For+2D6 | -7 | 150 € |
| Jitte | Perçant | 1 | 3 | 1 | For+2D4 | 0 | 120 € |
| Machette * | Tranchant | 1 | 1 | 1 | For+2D6 | -1 | 125 € |
| Epée / Katana * | Tranchant | 1/2 | 2 | 1 | For+2D8 | -3 | 500 € |
| Hachette * | Tranchant | 1 | 1 | 1 | For+2D6 | -2 | 125 € |
| Hache de bataille * | Tranchant | 1/2 | 1 | 1 | For+2D8 | -4 | 300 € |
| Grande Hache* | Tranchant | 2 | 1 | 2 | For+2D10 | -7 | 500 € |
| Mini Tronçonneuse | Tranchant | 1 | 1 | 1 | For+3D8 | -4 | 600 € |
| Tronçonneuse | Tranchant | 2 | 1 | 2 | For+3D10 | -8 | 800 € |

* : Monofilament possible : augmente le codé dé d'un niveau – Multiplie le prix X 3

+ : Nécessite 1 action pour l'activer

⌘ : Fait des dommages directement au souffle – DMG : 4D6

§ : S'attache à une arme – Emplacement occupé 2

Les armes à 1 main tenues à 2 mains gagnent un bonus de +2 aux dégâts

Les armes avec une vitesse de 2 nécessitent 2 cartes d'action. 1 en guise de préparation et 1 pour frapper

1.2- Les Armes de Tir

| Nom | Compétence | Mains | Calibre | DMG | Charg | ROF | Range | Portée Max | Recul | Dissimul | Espace | Coût |
|-----------------|------------|-------|---------|-----------|-------|-----|-------|------------|-------|----------|--------|---------|
| Fléchette | Lancer | 1 | X | Force | X | 1 | 5 | Force X5 | 0 | +5 | 0 | 10 € |
| Couteau (Petit) | Lancer | 1 | X | For+1D4 | X | 1 | 5 | Force X5 | 0 | +2 | 0 | 20 € |
| Couteau (Grand) | Lancer | 1 | X | For+2D4 | X | 1 | 5 | Force X5 | 0 | 0 | 0 | 50 € |
| Boomerang | Lancer | 1 | X | For+1D4 | X | 1 | 5 | Force X5 | 0 | 0 | 0 | 50 € |
| Shuriken | Lancer | 1 | X | For+1 | X | 1 | 5 | Force X5 | 0 | +3 | 0 | 30 € |
| Hachette | Lancer | 1 | X | For+2D6 | X | 1 | 5 | Force X5 | 0 | -2 | 0 | 125 € |
| Arc | Arc | 2 | Spé | For+1D6+2 | X | 1 | 10 | Force X10 | 0 | 0 | 0 | 200 € |
| Taser | Pistolet | 1 | Spé | 3D6 Spé | 1 | 1 | 5 | 10 M | 0 | +7 | 0 | 200 € |
| Seburo Bobson | Pistolet | 1 | .22 | 3D4 | 5 | 1 | 5 | 30 M | 0 | +7 | 1 | 350 € |
| Seburo C26-A | Pistolet | 1 | 9 Mm | 3D6 | 12 | 1 | 10 | 50 M | 0 | +5 | 3 | 450 € |
| Seburo C-X | Pistolet | 1 | 10 Mm | 4D6 | 18 | 1 | 10 | 100 M | 0 | +2 | 5 | 900 € |
| Seburo CZ 76 | Pistolet | 1 | .357 | 5D6 | 6 | 1 | 10 | 50 M | -2 | 0 | 5 | 2 000 € |

| | | | | | | | | | | | | |
|----------------------|----------------|-----|----------|---------|----|-----|-------|-------|-------|-----|----|----------|
| Pistolet à Aiguilles | Pistolet | 1 | Spé | 3D6 Spé | 1 | 1 | 5 | 50 M | 0 | +2 | 2 | 1 500 € |
| Seburo GC-1 | PM | 1 | 9 Mm | 3D6 | 30 | 3 | 5 | 25 M | -2 | +3 | 3 | 600 € |
| Seburo G5 | PM | 1 | 10 Mm | 4D6 | 40 | 3 | 5 | 50 M | -5 | 0 | 5 | 1 200 € |
| Seburo M9 | Fusil d'Assaut | 2 | 5,56 | 4D8 | 42 | 1/3 | 20/10 | 400 M | -10 | -5 | 10 | 4 000 € |
| Seburo Type S | Fusil | 2/1 | 5,56 | 4D8 | 10 | 1 | 20 | 200 M | -2/-7 | -5 | 5 | 2 500 € |
| Seburo SR 50 | Fusil | 2 | 7,62 | 5D8 | 10 | 1 | 50 | 600 M | -5 | -10 | 10 | 3 500 € |
| Fusil à Aiguilles | Fusil | 2 | Spé | 4D6 Spé | 1 | 1 | 20 | 200 M | 0 | -10 | 5 | 3 000 € |
| Seburo H22 | Shotgun | 2 | 12 G | 4D6 | 10 | 1 | 5 | 15 M | -5 | -5 | 5 | 1 000 € |
| Seburo J9 | Arme Lourde | 2 | 7,62 | 5D8 | | 3 | 10 | 100 M | -15 | -15 | 15 | 7 500 € |
| Canon d'assaut | Arme Lourde | 2 | 7,62 | 5D10 | 1 | 3 | 10 | 100 M | -20 | -20 | 15 | 15 000 € |
| Lance grenades | L. Grenades | 2 | Grenades | 4D12 | 5 | 1 | 20 | 100 M | -10 | -15 | 10 | 2 000 € |
| Lance missiles | Lance missiles | 2 | Missiles | 6D12 | 1 | 1 | 20 | 200 M | -15 | -20 | 10 | 5 000 € |

| Accessoire | Armes Adaptées | Espace | Cout |
|-------------------------------|--------------------------------------|--------|---------------|
| Programmateur | Lance grenades / Lance missiles | 2 | 2 000 € |
| Bipiéd/Trépied | Sniper / Arme Lourde / FA | 1 | 100 € |
| Holster Dissimulé | Pistolet / PM | 0 | 250 € |
| Compensateur de Recul 1-5 | Toutes | 1-5 | 1 000 € / Niv |
| Gyro Stabilisateur | Arme Lourde / Lanceurs | 3 | 5 000 € |
| Holter Coulissant | Hold Out / Pistolet Auto Léger | 0 | 500 € |
| Lunette 1 | Pistolet / FA / Fusil | 1 | 500 € |
| Lunette 2 | Fusil | 2 | 1 000 € |
| Visée Laser | Pistolet / PM / FA / Fusil / Shotgun | 1 | 300 € |
| Silencieux | Pistolet | 1 | 150 € |
| Quickdraw Holster | Pistolet / PM | 0 | 250 € |
| Atténuateur de son | PM / FA | 2 | 300 € |
| Interface D'arme | Toutes | 2 | 1 000 € |
| Lance Grenade Miniature | FA (comp : lance grenades) | 4 | 3 000 € |
| Guidage Laser | Lance Missiles | 2 | 2 500 € |
| Augmenter diminuer Chargeur | Pistolet / PM / FA / Fusil / Shotgun | +1/-1 | 500 € |
| Augmenter Réduire Dégâts 1 | Pistolet / PM / FA / Fusil / Shotgun | +3/-3 | Arme X2 /2 |
| Augmenter Réduire Dégâts 2 | Pistolet / PM / FA / Fusil / Shotgun | +4/-4 | Arme X3 /3 |
| Augmenter Réduire Portée Maxi | Pistolet / PM / FA / Fusil | +2/-2 | Arme X2 /2 |

1.2.1 Armes

Seburo Bobson : *Viser* : 3 cartes maxi peuvent être dépensées pour un bonus de +2 / carte

Seburo C26-A : *Viser* : 3 cartes maxi peuvent être dépensées pour un bonus de +2 / carte

Seburo C-X : *Viser* : 3 cartes maxi peuvent être dépensées pour un bonus de +2 / carte

Seburo CZ-76 : *Viser* : 3 cartes maxi peuvent être dépensées pour un bonus de +2 / carte

Seburo GC-1 : *Automatique* : 3 balles, SD = 5 / 2ème Loc 10 / 3ème Loc 15 => +1D/balle à partir de la 2^{ème}

Tir de couverture. Coûte toutes les cartes du round et 3 balles / carte. Tir en ligne droite touchant ce qui passe au travers. Jet pour toucher pour rendre le tir efficace. Il est possible de passer au travers en réussissant une esquive à -10

Seburo G6 : *Automatique* : 3 balles, SD = 5 / 2ème Loc 10 / 3ème Loc 15 => +1D/balle à partir de la 2^{ème}

Tir de couverture : Coûte toutes les cartes du round et 3 balles / carte. Tir en ligne droite touchant ce qui passe au travers. Jet pour toucher pour rendre le tir efficace. Il est possible de passer au travers en réussissant une esquive à -10



Sebuo CZ 76



Sebuo M9



Sebuo G5



Sebuo C-X



Sebuo Type S



Sebuo GC-1



Sebuo C26-A



Lance Grenades



Sebuo Bobson



Sebuo SR-50



Sebuo H22



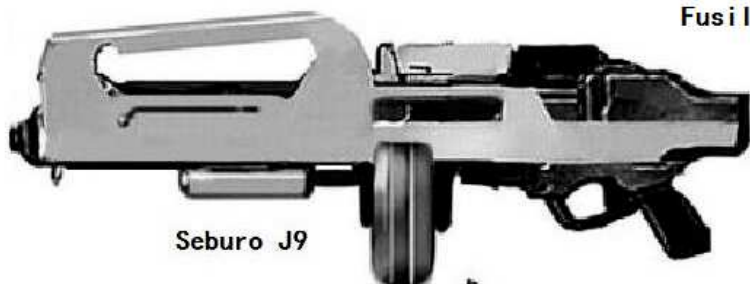
Lance Grenades Miniature



Lance Missiles



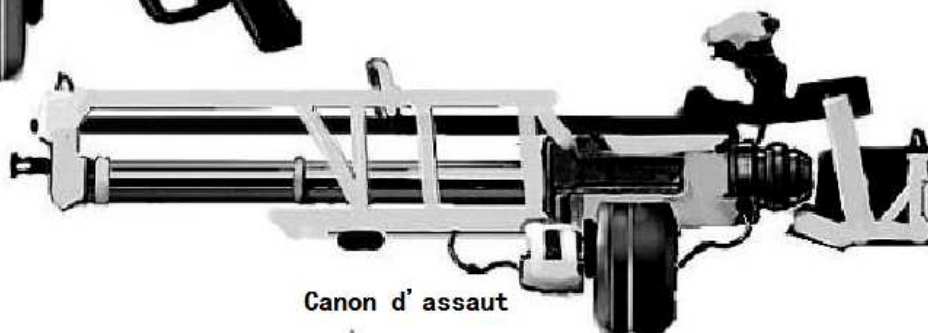
Fusil à aiguilles



Sebuo J9



Pistolet à aiguilles



Canon d'assaut

Sebuo M9 : Viser : 3 cartes maxi peuvent être dépensées pour un bonus de +2 / carte
Automatique : 3 balles, SD = 5 / 2ème Loc 10 / 3ème Loc 15 => +1D/balle à partir de la 2^{ème}
Tir de couverture : Coûte toutes les cartes du round et 3 balles / carte. Tir en ligne droite touchant ce qui passe au travers. Jet pour toucher pour rendre le tir efficace. Il est possible de passer au travers en réussissant une esquive à -10

Sebuo Type S : Viser : 3 cartes maxi peuvent être dépensées pour un bonus de +2 / carte

Sebuo SR-50 : Viser : 3 cartes maxi peuvent être dépensées pour un bonus de +2 / carte

Sebuo H22 : Scatter : Peut placer 3 projectiles à moins de 5 mètres. SD = 5 / 2ème Loc 10 / 3ème Loc 15
 ⇒ +2D/projectile à partir du 2^{ème}

Sebuo J9 : Automatique : 3 balles, SD = 5 / 2ème Loc 10 / 3ème Loc 15 => +1D/balle à partir de la 2^{ème}
Tir de barrage : Coûte toutes les cartes du round et 3 balles / carte. Tir en ligne droite touchant ce qui passe au travers. Jet pour toucher pour rendre le tir plus efficace. Il est impossible de passer au travers lorsque le jet est réussi, une esquive à -10 permet de traverser si le jet est raté

Canon d'Assaut : Mise en route : Coûte 1 carte. Possible de tirer à chaque carte par la suite - Tout arrêt nécessite une nouvelle carte de mise en route

Automatique : 3 balles, SD = 5 / 2ème Loc 10 / 3ème Loc 15 => +1D/balle à partir de la 2^{ème}
Tir de barrage : Coûte toutes les cartes du round et 3 balles / carte. Tir en ligne droite touchant ce qui passe au travers. Jet pour toucher pour rendre le tir plus efficace. Il est impossible de passer au travers lorsque le jet est réussi, une esquive à -10 permet de traverser si le jet est raté

Lance Grenades : Dispersion : 1D6 cases / Réussite : 1D3 cases / 1 Succès : 1D2 cases / 2 succès : 1 case
Explosion : 3 cases adjacentes à l'explosion / 1ère Case -1D / 2nde Case -2D / 3ème Case -3D

Lance Missiles : Dispersion : 3D6 cases / Réussite : 3D3 cases / 1 Succès : 2D3 cases / 2 succès : 1D3 cases
Explosion : 5 cases adjacentes à l'explosion / 1ère Case -1D / 2nde Case -2D / 3ème Case -3D / 4ème Case -4D / 5ème Case -5D

| | | | | |
|---------------|------------|---------------|-----------|---------|
| Lance Flammes | 30 Charges | 1D10 X Charge | 10 mètres | 5 000 € |
|---------------|------------|---------------|-----------|---------|

Mise en route : Coûte 1 carte. Possible de tirer à chaque carte par la suite - Tout arrêt nécessite une nouvelle carte de mise en route.

1 mètre de largeur entre 1 et 4 mètres de long, 2 mètres entre 5 et 9 mètres de long et 3 mètres à 10 mètres de long.

Il est possible de tirer 5 charges maximum par action. Les dégâts s'additionnent mais chaque blessure affectera une localisation différente.

Si le réservoir est percé par une munition explosive, toutes les charges restantes explosent provoquant 1D10 X nombre de charges restantes divisé par 2 dans un rayon de 5 mètres.

1.2.2 Accessoires

Programmateurs : Réduit la dispersion au niveau inférieur en programmant l'explosion avant impact

Bipied/Trépied : Réduit le Recul de 2

Holster Dissimulé : Dissimulation +2

Compensateur de Recul 1-5 : Max 3 pour les PM. Réduit le Recul de 1-5

Gyro Stabilisateur : Réduit le Recul de 5

Holter Coulissant : Permet de faire sortir le flingue de sa manche. Dissimulation +2

Lunette 1 : Quand action de visée => Range X2

Lunette 2 : Quand action de visée => Range X3

Visée Laser : +1 au tir

Silencieux : -5 Vigilance pour entendre le coup de feu

Quickdraw Holster : +2 pour dégainer

Atténuateur des sons : -5 Vigilance pour entendre les coups de feu

Interface d'arme : +2 Toucher / Caméra intégrée (si yeux cyber) / Connaissance du stock de munition / Possibilité d'utiliser son Astuce pour tirer

Lance Grenade Miniature : Contient 2 grenades -1D de dégâts et explosion -1

Guidage Laser : Annulation des malus de distance ou de couverts

Augmenter/Réduire Chargeur : +5/-5 munitions dans le chargeur. Peut être pris jusqu'à 3 fois

Augmenter/Réduire Dégâts 1 : +1/-1D de DMG

Augmenter/Réduire Dégâts 2 : +1/-1 Code Dé de DMG

Augmenter/Réduire Portée : Range X2 ou /2

1.2.3 Munitions

| Chargeur | X | Arme / 10 € |
|---------------|------------|-------------|
| Normales | Balistique | 20 € |
| Taser | Impact | 50 € |
| Fléchettes | Impact | 50 € + |
| APDS | Balistique | 75 € |
| Explosives | Balistique | 50 € |
| EX Explosives | Balistique | 100 € |
| Gel | Impact | 30 € |
| Traceuses | Balistique | 120 € |

Prix pour 10 cartouches

Taser : Si l'armure est passée par les dégâts => 4D6 au souffle

Fléchettes : Si l'armure est passée par les dégâts => effets de la fléchette

APDS : Armure -6

Explosives : DMG +6 / Si une maladresse est effectuée, le tireur encaisse les dégâts et l'arme devient inutilisable tant qu'elle n'a pas été réparée

EX Explosives : DMG +6 / Armure -3 / Si une maladresse est effectuée, le tireur encaisse les dégâts et l'arme devient inutilisable tant qu'elle n'a pas été réparée

Gel : Les DMG de l'arme sont transformés en DMG de souffle et c'est l'impact de l'armure qui est utilisé pour réduire les dégâts

Traceuses : S'enclenchent quand le tireur possède le cyberware approprié. Ignore les malus de distance et les couverts de la cible.

| | | | |
|---------------|-----------------|------------|--------|
| Flash Bang | Explosion X3 | X | 50 € |
| Fragmentation | Explosion | Impact | 100 € |
| Antichar | Pas d'explosion | Balistique | 200 € |
| Gaz | Explosion X2 | X | 30 € + |
| Smoke | Explosion X2 | X | 50 € |
| Thermo | Explosion X2 | X | 50 € |

Flash Bang : Rend aveugle tous ceux présents dans l'aire d'effet qui avaient les yeux ouverts - Durée : 1D6 Rds

Antichar : Armure -12

Gaz : Tout dépend du gaz inclus dedans

Smoke : Malus de -10 pour voir et tirer au travers du nuage

Thermo : Comme une flash bang qui affecte les visions thermo

2- Armures

| Type | Protection | Balistique | Impact | Prix |
|---------------------|---------------------|------------|--------|--------------|
| Costard Pare Balles | Torse, Bras, Jambes | 3 | 2 | 1 500 € |
| Armure de Fibre | Au choix | 4 | 4 | 200 € X Part |
| Trench Pare Balles | Torse, Bras, Jambes | 5 | 3 | 1 400 € |
| Gilet Pare Balles | Torse | 6 | 4 | 900 € |
| Casque Moto | Tête | 2 | 6 | 100 € |
| Casque | Tête | 5 | 3 | 500 € |
| Battle Armor | Tout | 8 | 8 | 7 500 € |
| Ork | Tout | 10 | 10 | 10 000 € |

Les armures ne peuvent pas être portées l'une sur l'autre à cause de leur taille respective.

Casque : Dans la mesure du raisonnable, des équipements visuels et audio peuvent y être incorporés (CF Cyberware)

Battle Armor : Agilité maximum = D10. Inutilisable avec une Armure Dermale. Dans la mesure du raisonnable, des équipements visuels et audio peuvent être incorporés au casque (CF Cyberware)

Ork : Agilité maximum = D8. Inutilisable avec une Armure Dermale. Dans la mesure du raisonnable, des équipements visuels et audio peuvent être incorporés au casque. (CF Cyberware)

| | |
|----------------------|-----------|
| Camouflage | Prix X2 |
| Renforcée | Prix X1,5 |
| Résistante au Feu | 1 000 € |
| Shock | 4 000 € |
| Imperméable | Prix X1,5 |
| Réduction de Chaleur | 2 000 € |

Camouflage : Bonus de +1 en furtivité par localisation protégée. Malus de -1 si le camouflage ne correspond pas à l'environnement.

Renforcée : Bonus de +2 à l'armure

Résistante au Feu : Double l'armure contre les flammes

Shock : Délivre une bonne décharge d'électricité en phase de lutte (4D6 au souffle)

Imperméable : Permet d'annuler les effets des gaz

Réduction de Chaleur : Permet de disparaître des visions thermo

3- Véhicules

| Type | Manoeuvrabilité | Vitesse | Accélération | Armure | PV | Détérioration |
|----------------|-----------------|-----------|--------------|--------|-----|---------------|
| Scooter | +5 | 2/4/10/16 | 1 | 3 | 40 | 5 |
| Moto Légère | +4 | 3/8/16/28 | 2 | 4 | 50 | 5 |
| Moto TT | +3 | 2/8/14/20 | 1 | 4 | 50 | 5 |
| Moto Lourde | +2 | 2/6/14/24 | 1 | 6 | 60 | 10 |
| Voiture Légère | +2 | 2/8/14/20 | 1 | 8 | 90 | 10 |
| Voiture Course | +3 | 3/8/16/28 | 2 | 7 | 80 | 10 |
| Voiture Lourde | +1 | 2/5/12/18 | 1 | 10 | 120 | 15 |
| 4X4 | +1 | 2/5/12/18 | 1 | 12 | 160 | 15 |
| Pickup | 0 | 2/5/12/18 | 1 | 10 | 160 | 15 |
| Hummer | 0 | 2/5/12/18 | 1 | 18 | 200 | 20 |

Manoeuvrabilité : Bonus à la conduite

Vitesse : Nombre de case parcourues par round. Il y a 4 vitesses différentes imposant un bonus ou un malus à la conduite +5/0/-5/-10 – Multipliez la vitesse par 10 à l'échelle d'un humain

Accélération : Lors d'un jet de conduite, il est possible d'accélérer ou freiner d'un certain nombre de degrés de vitesse

Armure : Dégâts que la carrosserie absorbe avant de taper les PV du véhicule ou les personnes à l'intérieur

PV : Dégâts que le véhicule peut encaisser avant de s'arrêter

Détérioration : Le véhicule subit un malus de -1 à la conduite = PV perdus / Seuil (Arrondi à l'inférieur)

4- Armures de Combat :

Humain qui tire sur une armure de combat : +5

Armure de combat qui tire sur un humain : -5

Modèle Moyen :

Deftness : D8 Maxi

Nimbleness : D8 Maxi

Armure : 24

Armes : Code dé +1

PV Tête : 15

PV Bras : 20

PV Torse : 50

PV Jambes : 20

Modèle Lourd :

Deftness : D6 Maxi

Nimbleness : D6 Maxi

Armure : 30

Armes : Code dé +2

PV Tête : 25

PV Bras : 30

PV Torse : 70

PV Jambes : 30

Des options peuvent être installées sur les armures de combat. Voir le Cyberware et demander au maître pour la possibilité, les prix et le nombre d'amélioration que peut porter votre armure de combat.

5- Cyberware

Hormis pour le crâne certaines modifications peuvent être grossières.

Divisez le prix par 2 et vous aurez un matériel de moins bonne qualité (Risque de panne augmenté) ou alors du matériel très visible ; câbles qui pendent, dispositifs imposants (Dissimulation impossible)

Divisez le prix par 4 et votre cyberware est vraiment Cheap (Il cumule les 2 problèmes)

CRANE :

*** Datajack** **2 000 €**

Un Datajack permet de se brancher directement au réseau, à un équipement spécifique, à un véhicule.

Il offre un accès mental aux données qui ont été téléchargées ou enregistrées dans sa mémoire.

Si l'équipement possède l'interface adaptée, le joueur pourra utiliser son Astuce au lieu de l'attribut normal pour conduire, pirater, tirer...

*** Chipjack** **4 000 €**

Un Chipjack offre les mêmes fonctionnalités que le Datajack, à l'exception qu'il peut lire les soft de compétences.

Un Chipjack ou un Datajack sont nécessaire pour l'équipement qui suit :

*** Mémoire** **100 €/To**

Espace disque alloué au Datajack/Chipjack pour stocker les données récupérées

*** Datalock 1 000 € X Niveau de Sécurité (1-5)**
Toutes les données contenue dans la mémoire de votre Datajack/Chipjack sont cryptées et plus le niveau de sécurité est élevé plus le code est difficile à cracker.
Il est également équipé d'un système anti-intrusion dont la sécurité dépend du prix payé

*** Active Soft (1-4) 2 000 €/6 000 €/14 000 €/30 000€**
Permet d'utiliser une compétence liée à un attribut physique.
Espace disque utilisé : 100Mo/300Mo/7000Mo/1.5To

*** Know Soft (1-4) 1 000 €/3 000 €/7 000 €/15 000 €**
Permet d'utiliser une compétence liée à un attribut mental.
Espace disque utilisé : 200Mo/600Mo/1.4To/3To

*** Réflexes Boostés 40 000 €**
Traitement électro-chimique qui permet d'améliorer vos réflexes. Ce système vous permet de tirer une carte d'action supplémentaire par round.
Incompatible avec les réflexes câblés.

*** Réflexes Câblés 45 000 €**
Ce système vous rend plus rapide que l'éclair et vous permet de défausser une carte au choix (sauf un joker) et d'en tirer une autre. En plus de cela vous bénéficiez de +1 Dé en rapidité et toutes les compétences associées.
Incompatible avec les réflexes boostés.

*** Interrupteur 1 000 €**
Cet interrupteur permet de rendre bien plus discret que vous êtes une pile électrique au combat.
En une action, vous pouvez brancher et débrancher vos réflexes boostés ou câblés afin les rendre moins identifiables en cas d'observation visuelle ou d'un scan.

*** Réaction améliorée 20 000 €**
Vous réagissez au quart de tour au moindre geste. Vous bénéficiez d'un bonus de +5 pour interrompre quelqu'un et vous pouvez tirer une carte supplémentaire lorsque vous êtes surpris.

*** Boost Tactile 1 000 €**
Un implant neural qui développe votre sens du toucher. Bonus de +2 en vigilance lorsque le jet concerne le toucher.

*** Boost Olfactif 2 000 €**
Un implant neural qui développe votre odorat. Bonus de +2 en vigilance lorsque le jet concerne l'odorat.

*** Insensibilité 2 000 €**
Cet implant permet d'annuler les sensations de chaud et de froid

*** Mr Studd Sexual Implant 3 000 €**
Cet implant booste l'imagination et donne un bonus de +2 aux jets de persuasions lorsque la compétence est utilisée en interaction avec une personne du sexe opposé.

*** Détecteur de mouvement 3 000 €/10 000 €**
Cet implant permet de détecter les mouvements dans un rayon de 20M/100M. Il donne l'opportunité de faire un jet de vigilance même si l'utilisateur ne peut pas voir la cible.

*** Téléphone 1 000 €**
Appareil qui permet de ne pas se faire entendre ou voir lorsque vous communiquez au téléphone

YEUX :

*** Modification cosmétique 500 €**

*** Remplacement Cybernétique 1 000 €**
Nécessaire à toute modification cybernétique aux yeux

- * Caméra Numérique** **4 000 €**
Ce dispositif vous permet de filmer ce que vous voyez ou de prendre tout simplement des photos
- * Affichage** **500 €**
Vous pouvez projeter du texte contenu dans votre mémoire sur une surface plane
- * Vidéo Projecteur** **1 000 €**
Vous pouvez projeter des images et de vidéos contenues dans votre mémoire sur une surface plane
- * Compensation Lumineuse** **1 000 €**
Ce dispositif permet de compenser les fortes variations lumineuses en instant. Pas d'éblouissement au soleil, et surtout pas de problème si on vous balance une flash bang au visage
- * Low Light** **2 000 €**
Ce dispositif permet de voir comme en plein jour à partir du moment où une faible source de lumière est présente dans la zone que vous souhaitez regarder
- * Thermographique** **2 000 €**
Ce dispositif permet de détecter les sources de chaleur, à savoir qu'une très forte source de chaleur pourrait bien vous aveugler
- * Vision améliorée** **2 000 € / 4 000 €**
Vos yeux ont été boostés et peuvent détecter un infime mouvement, une petite tache sur le col de la chemise d'un passant. Vous bénéficiez d'un bonus de +1/+2 aux jets de Vigilance (Visuel)
- * Zoom** **2 000 € X Niveau de Zoom (1-3)**
Vous pouvez zoomer l'image que vous voyez. Cela fonctionne comme une lunette de grossissement ou des jumelles. Multipliez la portée X2/4/6 pour déterminer la difficulté d'un tir du à la distance.
- * Microscope** **2 000 €**
Vous pouvez utiliser vos yeux pour voir l'infiniment petit comme avec un microscope.
- * Membrane Protectrice** **500 €**
Une fine pellicule recouvre l'œil protégeant un minimum contre les impacts (IPA)
- * Datajack** **5 000 €**
Bien plus discret qu'un Datajack classique, vous pouvez vous brancher par l'un de vos yeux. Bien évidemment vous ne voyez plus rien de cet œil pendant que la connexion se fait.
- * Lumière** **500 €**
Vos yeux deviennent aussi lumineux qu'une lampe torche
- * Flash Pack** **1 000 € / + 500 € par charge**
Une vive lumière sort de vos yeux et peut aveugler vos adversaires comme le ferait une flash bang
- * Horloge Rétinienne** **200 €**
Vous pouvez afficher l'heure directement n'importe où dans votre champ de vision. Précision garantie pour une synchronisation parfaite.
- * Affichage Rétinien** **10 000 €**
Ce système ne fonctionne qu'avec un Datajack. Il vous permet d'afficher directement sur votre rétine les informations que vous trouvez sur le réseau ou que vous stockez dans votre mémoire.
Choisissez un objet, une personne, un plan ou un itinéraire, un bâtiment, mentalement et tout ce que vous voulez savoir dessus s'affichera si des informations sont stockées.
Si vous devez chercher des informations sur le réseau, un jet d'informatique sera nécessaire.
- * Laser** **1 000 €**
Ce laser sert à couper toute sorte de matériaux dans la limite du raisonnable. Utilisé en situation de lutte, il permet d'effectuer 3d6 points de dommages à votre adversaire

*** Cibleur Laser 5 000 €**

Ce système remplace une visée laser ordinaire mais à une fonction particulièrement intéressante. Pointez votre laser sur une cible et les armes équipées d'un traqueur laser (Lance missiles, ainsi que certaines armes diverses, PM, pistolets...) ne rateront quasiment jamais leur cible. Cela se traduit par une annulation de la distance ainsi que d'éventuels couverts que posséderait la cible. Portée maximale = Portée de l'arme ou limite de votre vision

OREILLES :

*** Modification Cosmétique 500 €**

*** Remplacement Cybernétique 1 000 €**
Nécessaire à toute modification cybernétique aux oreilles.

*** Amortisseur 1 000 €**

Ce dispositif protège des augmentations sonores soudaines ainsi que de certaines fréquences qui pourraient être néfastes

*** Amélioration Auditive 2 000 €/4 000 €**

Appareil qui donne un bonus aux jets de Détection (Auditif) Le bonus est de +1/+2

*** Hautes/Basses Fréquences 1 000 €**

Vos oreilles entendent des fréquences inaudibles pour un humain normal.

*** Enregistreur 3 000 €**

Tous les sons peuvent être enregistrés dans la mémoire ou transférés par n'importe quel moyen de communication câblé.

*** Sélecteur de sons 5 000 € X 1-3**

L'appareil permet de supprimer certains sons aux choix, fond sonore, voix de certaines personnes... Gain de 1D/Niveau en Détection (Auditif)

*** Reconnaissance Spatiale 1 000 €**

Cette amélioration du pavillon vous permet d'être moins désorienté lorsque vous êtes perturbé par le manque de lumière dans le noir complet ou aveuglés. Vous pouvez vous diriger grâce aux sons, vous battre ou tirer sur quelqu'un à partir du moment où celui-ci fait du bruit. Vous n'avez aucun malus dans ce cas en revanche cela ne sert à rien si aucun son ne peut vous guider.

*** Equilibre amélioré 15 000 €**

Votre équilibre est devenu tellement bon que vous pouvez faire des prouesses même avec un véhicule. Bonus de +2 à tous les jets d'agilité

NEZ :

*** Filtre Nasal 600 €/3 000 €**

Donne 70% de chances d'annuler les effets des gaz et fumées et 100% pour contrer les odeurs nauséabondes (cadavres, vomis, sueur...)

La version améliorée permet de respirer sous l'eau pendant 4 heures

BOUCHE :

*** Arme buccale 3 000 €**

Gun ou Lance fléchettes.

Le flingue fait 3d6 points de dommage et à 4 cartouches. Il faut une minute de recharge par cartouche et les munitions coûtent 3X plus cher.

Le lance fléchettes peut contenir des projectiles plus vicieux, poisons, neurotoxines ou narcoleptiques, il contient 3 projectiles rechargeables à raison d'un projectile par minute.

*** Crocs 1 500 €**

Vos dents ont été remplacées et sont composées d'un matériaux vous permettant de causer d'importants dommages avec vos dents. Utilisable en situation de lutte. Dégâts = For + 1D4.

*** Dent creuse 700 €/1 500 €**

Cassable : cette dent peut être cassé en une action si vous réussissez un jet de guts SD :3 ou SD : 5 si la dent contient un produit dangereux.

Rangement : cette dent peut être retirée en 2 actions mais accéder au contenu prend 3 minutes

*** Synthétiseur de voix 3 000 €**

Système qui permet de moduler sa voix pour reproduire celle d'un autre. Il est possible d'utiliser les voix stockées dans sa mémoire et offre un bonus de +5 en déguisement.

CORPS :

*** Squelette renforcé 15 000 €/40 000 €/100 000 €**

3 renforts disponibles : Plastique, Aluminium et Titanium

Plastique = Taille +1 (pour blessures) / PA (Impact 2) / Force +1D à MN et dégâts physiques divisés par 2

Aluminium = Taille +1 (pour blessures) / PA (Impact 4) / Force +1D à MN et dégâts physiques complets

Titanium = Taille +2 (pour blessures) / PA (Impact 6 – Balistique 1) / Force +1D et augmentée d'un niveau, dégâts physiques complets

*** Armure Dermale 5 000 €/20 000 €/50 000 €/150 000 €**

Votre peau a été renforcée par une peau synthétique renforcée de blindage

1= PA Impact 2 - Balistique 0

2= PA Impact 6 - Balistique 4

3= PA Impact 10 - Balistique 8

4= PA Impact 14 - Balistique 12

*** Corps Cybernétique 100 000 €/150 000 €/200 000 €**

Pour une amélioration de caractéristique For/Vig/Dex/Agi

1= D12

2= D12 +2

3= D12 +4

Il n'est possible de cumuler des améliorations que pour 2 caractéristiques For + Vig ou Dex + Agi

*** Nanomédecins 40 000 €**

Une série de nano machines vous ont été injectées qui boostent votre système immunitaire.

Immunité aux maladies. Accélération de la guérison X4.

Possibilité de récupérer 2 points de souffle en utilisant une carte pour ne rien faire.

*** Annihilateurs de toxines 20 000 €**

Une série de nano machines vous ont été injectées pour purifier votre corps.

Bonus +5 en vigueur pour contrer les effets des drogues, de l'alcool et des poisons.

*** Membre Cybernétique : 5 000 €**

N'améliore pas de caractéristique. Il faut le corps complet pour avoir des bonus.

Un corps ou un membre cybernétique est obligatoire pour bénéficier des améliorations suivantes :

*** Main modulaire (Mains) 1 000 € X Doigt**

Permet d'avoir dans les doigts un type d'outils (Crochetage, réparation...), un injecteur, une mini lame moléculaire (For + 1D4), un câble mono filament pour étrangler (For + 1D6)

*** Holster dissimulé (Jambe) 1 000 €**

Façon Robocop cette cache peut accueillir n'importe quelle arme jusqu'au PM – Bonus dissimulation +5

*** Griffes (Mains ou Pieds) 1 500 €**

Vos ongles ont été remplacés par une version métallique parfaitement aiguisée et ceux-ci peuvent s'allonger afin d'en faire une arme mortelle.

S'utilise avec la compétence Corps à Corps (Armes tranchantes) – DMG = Force +1D6 – BD : +1

*** Pointes (Mains) 1 500 €**

Des pointes rétractables vous ont été implantées dans les mains, vous permettant d'asséner des coups « piquants ». S'utilise avec la compétence Art Martial – DMG = Force +1D6

*** Grappin (Main) 2 000 €**

L'une de vos mains, reliée par un câble de 20 mètres très résistant (permettant de supporter un poids de 200 Kg), peut être projetée afin de servir de grappin ou de fulguro-poing.

S'utilise avec la compétence (Artillerie : Lance Grappin). DMG = Force +1D4

*** Blade (Bras) 3 000 €**

Votre avant bras s'ouvre et laisse sortir une grande lame pouvant faire office d'épée.

S'utilise avec la compétence Corps à Corps (Armes tranchantes) – DMG = Force +2D8 – BD : +2

*** Gun (Bras) 5 000 €**

Un pistolet vous a été implanté dans le bras. Les balles sortent par la paume de votre main.

DMG = Type de gun

*** Lance Grenade (Bras) 8 000 €**

Vous possédez dans le bras un lance grenade. Un compartiment s'ouvre de votre avant bras afin d'éjecter le projectile meurtrier. Une seule grenade peut être stockée.

*** PM (Bras) 6 000 €**

Un PM vous a été implanté dans le bras. Les balles sortent par la paume de votre main.

DMG = Type de gun

*** Fouet (Bras) 4 000 €**

Vous possédez un fouet métallique électrifié dans votre bras. S'utilise avec la compétence

DMG = Force +1D6 – Bonus +1D6 de Souffle.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, ne faire aucun dégâts lors de votre 1^{ère} action et préférer entraver votre adversaire. A la 2^{nde} action, vous pouvez lancer une décharge électrique provoquant une perte automatique de 2D6 de Souffle.

Si le coup touche, la personne est immobilisée et doit réussir un jet de force (15) ou gagner lors d'un jet opposé Agilité VS Attaque.

*** Crochets (Mains et Pieds) 4 000 €**

Vous possédez du matériel d'escalade rétractable aux mains et aux pieds vous donnant un bonus de +4 à vos jets.

*** Roues (Pieds) 5 000 €**

Vous vous êtes fait implanter des roues, 2 grosses qui sortent de chaque mollet et une qui sort de chaque pied afin de pouvoir rouler à la vitesse d'un petit scooter – Votre vitesse par round devient égale à 24/48/72 (Vitesse maxi = 50Km/h)

L'utilisation de ses roues se fait grâce à la compétence Conduite (Rollers) plus vous allez vite et plus le SD est difficile.

IV – COMBAT

4.1- Deck d'action

L'initiative se fait en effectuant un jet de rapidité SD : 3 pour obtenir une carte d'action +1 par succès obtenu. Les malus de blessures comptent pour ce jet.

Il est possible d'obtenir un maximum de 5 cartes par round sauf modification cybernétique.

Si le deck n'a plus de cartes, il faut reprendre toutes les cartes défaussées et mélanger le jeu.

Si quelqu'un pioche le joker noir, celui-ci défausse le joker et sa plus haute carte d'action.

Finissez de distribuez et mélangez le jeu.

4.2- Surprise

Chaque fois que les personnages ont une chance d'être surpris, ils doivent effectuer un jet de Vigilance (SD = Discretion des adversaires). Un malus de -5 au jet est appliqué si les personnages sont bruyants ou s'ils ne sont pas sur leurs gardes.

Les personnages qui ratent leur jet ne peuvent piocher plus d'une carte d'action au 1^{er} round.

A chaque round qui suit, ils doivent réussir un jet de tripes (SD : 5) pour pouvoir agir normalement.

4.3- Garder une carte

Vous pouvez conserver une carte au lieu de la jouer à votre tour. Celle-ci devient votre plus haute carte d'action pour les jets d'esquive ou autres actions à défausse et il n'est possible d'en garder plus d'une à la fois.

Cette carte peut être utilisée à n'importe quel moment pour jouer normalement ou pour interrompre l'action d'un adversaire.

En cas d'interruption, les deux adversaires doivent faire un jet de rapidité pour déterminer qui va jouer en 1^{er} (Avantage à l'attaquant)

4.4- Jokers

Le joker rouge permet de jouer n'importe quand ou permet d'interrompre un adversaire sans avoir à faire un jet de rapidité pour joueur avant lui.

Le joker noir annonce une mauvaise nouvelle. Elle n'est pas considérée comme une carte d'action et l'hésitation oblige le joueur à défausser sa plus haute carte d'action.

De plus, le deck doit être mélangé une fois que toutes les cartes une fois que toutes les cartes auront été distribuées pour le round.

4.5- Déplacements

Le déplacement de chaque personnage est égal à son score d'agilité.

Un personnage avec des D8 peut donc se déplacer de 8 mètres par round. C'est 8 mètres sont divisés par le nombre de cartes d'action du joueur tirées au cours de ce round.

S'il tire 3 cartes, il pourra effectuer 3/3/2 mètres avec ses cartes (le joueur choisi l'ordre)

De plus, le joueur peut décider de courir au cours d'une ou de toutes ses actions afin de doubler son mouvement.

Vous devez alors faire un jet de course à faire toutes les 5 minutes – SD : 3

Le SD augmente de +1 par jet de course effectué au cours du combat. Une réussite donne un bonus de +1 en mouvement par carte d'action, +1 par succès obtenu. Un jet raté diminue votre codé dé d'agilité au degré en dessous.

Vous pouvez également choisir de sprinter pour tripler votre mouvement mais vous n'avez plus le droit d'effectuer d'autres actions à part des actions athlétiques (Saut...)

Vous devez alors, faire un jet de course à faire tous les rounds – SD : 3

Le SD augmente de +1 par jet de course effectué au cours du combat.

Une réussite donne un bonus de +2 en mouvement par carte d'action, +2 par succès obtenu. Un jet raté diminue votre codé dé d'agilité au degré en dessous.

Lorsque votre agilité est réduite à 0, vous devez impérativement vous arrêter pour reprendre votre souffle au moins 1 round complet. Puis, pour agir à nouveau, vous devrez réussir un jet de vigueur SD : 13 (-1 par minute de repos)

4.6- Porter une charge

| Charge | Soulevé | Tiré/Poussé | Allure |
|---------------|----------------|--------------------|---------------|
| Légère | For X1,5 | For X3 | - |
| Moyenne | For X3 | For X6 | 3/4 |
| Lourde | For X5 | For X10 | 1/2 |

Afin de soulever, tirer et pousser plus votre charge lourde, vous devez faire un jet de force pour réussir à déplacer l'objet puis un jet de vigueur pour chaque round ou vous conservez la charge. Un échec vous fait lâcher prise et perdre 1D6 points de souffle.

Poids porté : Jet de force X10 => Jet de vigueur = Poids porté /10

Poids Tiré/Poussé : Jet de force X20 => Jet de vigueur = Poids porté /20

4.7- Test de volonté

Vous avez la possibilité de défaire certains adversaire uniquement par votre prestance ou par votre aplomb grâce aux tests de volonté. Il se caractérisent par l'utilisation des compétence Bluff, Intimider et Ridiculiser.

| Compétence | Opposée | Succès | Effet |
|-------------------|----------------|---------------|--------------|
| Bluff | Scruter | 1 | Énervé |
| Intimider | Tripes | 2 | Distrain |
| Ridiculiser | Ridiculiser | 3 | Brisé |

Énervé : La cible subit un malus de -4 pour sa prochaine action ou pour une défense passive.

Distrain : La cible subit les effets de l'énervement et perd en plus sa plus haute carte d'action.

Brisé : La cible subit les effets de l'énervement, de la distraction et doit trouver une planque pour se cacher puis doit réussir un jet de tripes SD : 5 + éventuels malus dus à une position désavantageuse dans le combat.

Le personnage qui réussit à briser son adversaire à le droit de piocher une pépite.

4.8- Modificateurs de tir

4.8.1 Portée

Le SD de base pour toucher est de 5 mais la distance entre le tireur et sa cible joue un rôle important entre la réussite et l'échec.

Calculez la distance entre les 2 et divisé le par la portée de votre arme (arrondi à l'inférieur) pour connaître le malus du à l'éloignement.

4.8.2 Divers

Le tireur bouge de son mouvement normal : Malus de -2 au tir

Le tireur cours : Malus de -4 au tir

Taille de la cible : Si la cible fait la moitié d'un homme, malus de -1, un quart d'un homme, malus de -2...

Inversement, si la cible est deux fois plus grande qu'un homme, bonus de +1, trois fois plus grande, bonus de +2

Le malus/bonus maximum est de 6

La cible se déplace : Marche -2, Course -4, Sprint -6

Le tireur est dans un véhicule en mouvement : Malus de -2

Certaines armes subissent un malus du au recul : Voir arme

Attention, les modificateurs dus au mouvement sont relatifs car deux personnes se tirant dessus en étant dans une voiture qui va dans le même sens n'auront aucun malus de vitesse.

4.8.3- Viser

Il est possible de cibler précisément une localisation en s'imposant un malus plus ou moins important en fonction de la difficulté à toucher sa cible.

Tripes : -2
Jambes, Bras : -4
Tête, Mains, Pieds : -6
Yeux, Cœur : -10

4.8.4- Prendre son temps

Il est possible de prendre son temps pour rendre un tir plus aisé.
Le tireur peut dépenser des cartes d'action pour prendre son temps avant son tir. Chaque carte d'action lui apporte un bonus de +2. L'opération peut être répétée 3 fois pour bénéficier au maximum d'un bonus de +6.

4.8.5- Tirer avec la mauvaise main

Une personne souhaitant tirer avec sa mauvaise main subit un malus de -4 à ses jets de compétence.

4.8.6- Tirer à 2 armes

Lorsque vous tirer avec vos deux armes avec une même carte d'action, faites deux jets de tir sur la même cible ou deux cibles différentes.
Vous subissez un malus de -2 sur chacun de vos tirs.

4.8.7- Dissimulation

Dissimulation totale : Si le tireur sait approximativement où se trouve l'adversaire, il subit un malus de -4. Le couvert a intérêt à être solide

Les malus dus à un éclairage limités ne sont pris en compte que lorsque la cible se trouve à plus de 10 mètres.
Eclairage faible : Malus de -4

Clair de lune : Malus de -6

Cécité, Obscurité totale : Malus de -8

4.8.8- Modificateurs de blessures

| Gravité | Malus |
|----------------|--------------|
| Légère | -1 |
| Sérieuse | -2 |
| Grave | -3 |
| Critique | -4 |
| Définitive | -5 |

4.8.9- Récapitulatif

| Modificateur | Malus |
|--------------------------------|--------------|
| Distance / Portée | Variable |
| Tireur Bouge : Mvt Normal | -2 |
| Tireur Bouge : Mouvement X2 | -4 |
| Taille de la Cible | Variable |
| Cible Bouge : Mvt Normal | -2 |
| Cible Bouge : Mvt X2 | -4 |
| Cible Bouge : Mvt X3 | -6 |
| Tireur dans un véhicule en Mvt | -2 |

| | |
|--------------------------------------|----------|
| Recul | Variable |
| Tripes | -2 |
| Jambes, Bras | -4 |
| Tête, Mains, Pieds | -6 |
| Yeux, Cœur | -10 |
| Tirer/ Frapper avec la mauvaise main | -4 |
| Tirer/Frapper à 2 armes | -2 |
| Cible dissimulée | -4 |
| Eclairage faible | -4 |
| Clair de lune | -6 |
| Cécité, Obscurité totale | -8 |
| Blessure Légère | -1 |
| Blessure Sérieuse | -2 |
| Blessure Grave | -3 |
| Blessure Critique | -4 |
| Blessure Définitive | -5 |

4.9- Corps à Corps

4.9.1- Postures

Chaque style de combat possède plusieurs postures de combat offrant des bonus passifs.

La posture classique est acquise au niveau 1 de compétence, puis vous pouvez choisir au niveau 4 de compétence une seconde pose parmi celles indiquées ci-dessous.

Lorsque vous possédez plusieurs arts martiaux, il faut choisir au début du combat l'art martial qui vous offrira des bonus. Il sera possible de switcher au début de chaque round.

| Postures | Bonus |
|----------------------|--|
| Défense Impénétrable | Double le bonus de défense passif tant que vous n'avez pas attaqué dans le round |
| Corps d'acier | Bonus de +1 en Taille pour le calcul des blessures au CC |
| Précision Accrue | Bonus de +2 au toucher |
| Défense de Fer | Bonus de +2 en défense passive ou active |
| Combat Brutal | Bonus de +2 au dégâts |
| Imprévisible | Malus de -2 à la défense active et passive de l'adversaire |
| Combat Acrobatique | Double les distances effectives des sauts et des acrobaties |
| Frappe Haute | Localisation +4 |
| Lutte | Bonus de +2 en situation de lutte |
| Projection | Bonus de +2 pour effectuer une projection |
| Le Cercle | Permet d'utiliser la force de l'adversaire en riposte |

4.9.2- Styles de combat

| Art Martial | Pose Native |
|--------------------|----------------------|
| Aikido | Défense Impénétrable |
| Boxe Anglaise | Frappe Haute |
| Boxe Thai | Combat Brutal |
| Capoeira | Imprévisible |
| Catch | Projection |
| Hapkido | Défense de Fer |

| Ju Jutsu | Lutte |
|--------------|--------------------|
| Judo | Défense de Fer |
| Karate | Précision Accrue |
| Kick Boxing | Combat Brutal |
| Krav Maga | Lutte |
| Kung Fu | Précision Accrue |
| Pencak Silat | Combat Brutal |
| Sambo | Combat Brutal |
| Sumo | Corps d'acier |
| Systema | Combat Brutal |
| Tae Kwon Do | Combat Acrobatique |
| Viet Vo Dao | Défense de Fer |

4.9.3- Défense

Défense Passive : 5 + Niveau de maîtrise + Eventuels bonus

Défense Active : Comme une esquive, il faut défausser sa plus haute carte puis faire un Jet de compétence + Eventuels bonus

4.9.4- Coups de base

- Coup Simple : 1 Action / Dmg = Force + 1D3
- Coup Préparé : 2 Actions / Dmg = Force + 1D3 + 2
- Feinte : 2 Actions / Jet de Bluff VS Psycho pour empêcher une défense active
- Lutte : 1 Action / Si le jet pour toucher réussi => Situation de lutte
- Mise au Sol (Balayette par exemple) : 1 Action / Dmg divisé par 2 + Mise au sol
- Projection : 1 Action / Si le jet pour toucher réussi => Jet de For VS Agi/For => Dmg classique + Mise au sol
- Riposte : Lorsque votre adversaire vous rate (attaque ratée ou défense réussie) vous pouvez vous défausser de votre plus haute carte pour contrer
- Désarmer : 1 Action / Si le jet pour toucher réussi => Jet de For VS Agi/For +5 => si l'attaquant réussit, l'arme vole. S'il a un succès il peut récupérer l'arme.

4.9.5- Situation de lutte

L'étreinte de l'ours (Attaquant)

L'attaquant enveloppe de ses bras son adversaire et tente de l'étreindre selon la technique de l'ours. Cette saisie coince les bras de la victime contre ses côtes, il ne peut rien faire d'autre qu'essayer de s'échapper ou donner un coup de tête.

A chaque action de l'attaquant, y compris celle qui initialise la manoeuvre, celui-ci effectue un jet de force opposé à la vigueur de sa cible. En cas de réussite, il inflige autant de points de souffle que la différence entre les deux jets. Tous les 12 points de souffle infligés de cette façon, la cible encaisse une blessure aux tripes puisque ses côtes commencent à craquer. A chaque action de la victime, celle-ci peut tenter de se libérer de l'étreinte en réussissant un test de force ou d'agilité contre l'attaquant.

Casse-dos (Attaquant)

Cette manoeuvre nécessite trois actions. A la première, l'attaquant doit réussir un degré sur son jet de lutte pour bien saisir son adversaire.

A la seconde action, il doit gagner un test de force afin de soulever la cible au-dessus de sa tête.

A la troisième action, il laisse tomber le pauvre bougre sur son genou.

A chaque action de la victime, celle-ci peut tenter de se libérer de l'étreinte en réussissant un test de force ou d'agilité contre l'attaquant.

Cette attaque complexe inflige FOR+3d6 de dégâts à la cible. Même si les dommages sont annulés, la victime doit effectuer un jet de vigueur difficile (SD 9) pour éviter l'étourdissement. Se planter sur ce jet signifie que le dos de la victime est cassé ce qui provoque une paralysie des membres inférieurs.

Crève-l'oeil (Attaquant)

L'attaquant doit réussir deux degrés de réussite sur le jet de saisie pour tenter cette manœuvre. Après ça, il doit surpasser le jet de vigueur de la victime avec sa force. Si c'est le cas, la cible encaisse 1d6 points de souffle et effectue toutes ses actions avec un malus de 4 durant une heure à cause de ses yeux larmoyants. Se planter au test de vigueur entraîne la perte permanente de l'oeil.

Le marteau-pilon (Attaquant)

Cette manœuvre nécessite trois actions. A la première, l'attaquant doit réussir un degré sur son jet de lutte pour saisir son adversaire.

A la deuxième action, il doit gagner un test de force afin de soulever et retourner son opposant au-dessus de sa tête (la victime bénéficie d'un bonus de 4 pour résister).

A la dernière, il dépose violemment la tête de sa cible au sol.

A chaque action de la victime, celle-ci peut tenter de se libérer de l'étreinte en réussissant un test de force ou d'agilité contre l'attaquant.

Cette attaque inflige FOR+4d6 de dégâts à la caboche. Même si les dommages sont annulés, la victime doit effectuer un jet de vigueur incroyable (SD 11) pour éviter l'étourdissement. Se planter sur ce jet signifie que le cou de la victime est brisé ce qui provoque une paralysie totale.

Coup de boule (Attaquant et Défenseur)

Une action suffit pour effectuer ce mouvement qui nécessite un degré de réussite. Un jet de force opposé à la vigueur du défenseur va déterminer le nombre de points de souffle perdu comme pour « l'étreinte de l'ours ». Si le coup porte, la cible doit effectuer un jet pour éviter d'être étourdi avec une difficulté de 9.

Blocage

Cette manœuvre nécessite un bras de libre et une carte de défausse ou une carte dans la manche. Le blocage peut être utilisé uniquement contre une attaque de combat dirigée contre le bloqueur. Si le jet de bagarre de ce dernier est plus élevé que celui de l'attaquant, le coup échoue normalement.

Si le personnage qui bloque obtient un degré de réussite, il détourne l'attaque et se crée une ouverture pour une contre-attaque.

L'adversaire bloqué de la sorte ne peut pas entreprendre d'action avant le bloqueur et sera donc peut-être forcé de perdre ses prochaines cartes d'action. Ce maintien de l'adversaire peut se prolonger jusqu'au round suivant. Le bloquant peut tenir un seul adversaire à la fois en respect, et doit abandonner sa prise s'il veut effectuer une autre action. Un malus peut pénaliser cette manœuvre en cas d'utilisation contre des opposants munis d'armes de mêlées (comme un fouet ou un sabre)

Lancé de gros sac (Défenseur)

Que faire lorsqu'un type vous charge ? Le soulever et le jeter par-dessus la tête avec cette technique, bien sûr ! À l'instant où un adversaire s'approche pour un contact au corps à corps, il faut défausser sa plus haute carte ou utiliser celle dans sa manche pour effectuer cette manœuvre contre le bagarreur. Le personnage doit obtenir un degré de réussite à son jet afin de flanquer son opposant au sol. Ceci laisse la cible ventre à terre, et inflige un bonus de 1d6 de souffle aux dégâts de bagarre.

Rétournement (Défenseur)

Le défenseur peut tenter de retourner la prise et devenir l'attaquant en réussissant un jet de lutte contre son adversaire. Celui-ci peut utiliser une carte de défausse ou dans la manche pour faire une défense active afin de l'en empêcher.

Faire des Dégâts (Attaquant)

L'attaquant peut décider de faire un jet de lutte classique pour infliger des dégâts normaux à son adversaire.

Casser la prise (Attaquant et Défenseur)

L'attaquant peut casser la prise gratuitement, alors que le défenseur va devoir réussir un jet de lutte pour se sortir d'une situation de lute (sauf pour les prises spéciales ou le moyen de s'en sortir est mentionné)

Cassage de membre (Attaquant)

Cette manœuvre nécessite trois actions. A la première, l'attaquant doit réussir un degré sur son jet de lutte pour bien saisir son adversaire.

A la seconde action, il doit réussir un jet de lutte afin de mettre la cible à terre tout en maintenant le membre saisi.

A la troisième action, il brise le membre du malheureux.

A chaque action de la victime, celle-ci peut tenter de se libérer de l'étreinte en réussissant un test de force ou d'agilité contre l'attaquant.
Cette attaque complexe inflige FOR+3d6 de dégâts à la cible. Même si les dommages sont annulés, la victime doit effectuer un jet de vigueur difficile (SD 9) pour éviter l'étourdissement. Se planter sur ce jet signifie que le membre ciblé est cassé.

4.9.6- Coups Spéciaux

Les artistes martiaux bénéficient d'un nombre de points de Ki égal à votre score d'esprit utilisable à chaque combat pour effectuer les coups spéciaux ci-dessous.

Vous devez déclarer avant le jet de dé si vous dépensez des points de Ki, si l'attaque est ratée, les points sont perdus. Les effets sont cumulables.

Coup Surpuissant :

Coût: 1+ (Max 3)

Votre force est décuplée pour le et le code Dé est augmenté d'un niveau par point de Ki dépensé.

Evaluation :

Coût : 1

Un jet de psychologie vous permet d'évaluer le style de combat, les poses préférées et le niveau de maîtrise de votre adversaire. En conséquences, vous bénéficiez d'un bonus de +1 pour TOUS les jets effectués contre cet adversaire.

Coup à distance :

Coût : 1

Vous pouvez projeter votre énergie à une distance égale à votre niveau de maîtrise en mètres.

Brise Armure :

Coût : 1

Vous pouvez frapper pour épargner votre adversaire mais réduire en poussière sa protection. Calculez les DMG normalement et utilisez le bonus d'armure comme Taille pour calculer les blessures. Chaque blessure annule définitivement 2 points d'armures.

Coup Pénétrant :

Coût : 3

Vous envoyez une onde de choc qui ignore complètement l'armure de votre adversaire.

Coup Incapacitant :

Coût : 2

Vous ne faites pas réellement de blessures à votre adversaire mais vous réussissez à le neutraliser par un coup bien placé.

Pas de DMG effectif, en revanche votre adversaire va automatiquement rater ses X prochains jets de rétablissement. X= Nombre de blessures normalement infligées.

Projection Surpuissante :

Coût : 2

Avec une projection réussie, vous envoyez votre adversaire voler pendant 5 cartes. Par exemple, si la projection est faite au cours du tour Valet, l'adversaire retombera à la fin du tour 6

En l'air, celui-ci à le droit de faire un jet d'acrobatie pour jouer normalement

Les dommages sont équivalents à ceux d'une projection normale si l'adversaire à réussi son jet d'acrobatie. Sinon l'adversaire subit une blessure supplémentaire.

Coups à Répétition :

Coût : 2

Vous bénéficiez d'une ROF de 3. Chaque coup placé après le 1^{er} vous donne un bonus de +1D aux dégâts