

Table de difficulté

Difficulté de la tâche	Modificateur
Sans risque	+5
Formalité	+3
Facile	+1
Moyenne	—
Compiquée	-1
Stimulante	-3
Redoutable	-5

Actions multiples

Marge de réussite de l'Initiative	Actions
+2 ou moins	1
+3 à +5	2
+6 ou plus	3

Combat à distance

↻ DISTANCE

Distance	Modificateur
Bout portant	+2
Courte	—
Moyenne	-2
Longue	-4

↻ TAILLE DE LA CIBLE

Taille de la cible	Modificateur
Énorme	+4
Grande	+2
Moyenne	—
Petite	-2
Minuscule	-4

↻ MOUVEMENT

Mouvement de la cible	Modificateur
Marche/Reptation	-1
Course	-2
Sprint	-3

Mouvement du tireur	Modificateur
Marche	-2
Course	-4
Sprint	Tâche impossible

↻ ABRI

Abri	Modificateur
Partiel	-2
Total	-4

Qualité de l'abri	Protection
Broussailles	1 / m
Aluminium	1 / 5 cm
Bois	1 / cm
Pierre	1 / 2 mm
Acier	1 / mm
Titane	1 / 0.5 mm
Bioplastique flexible	1 / mm
Mousse bioplastique	1 / 2 mm
Bioplastique industriel	2 / mm
Bioplastique standard	1 / mm

↻ VISÉE

+1 par round, maximum +3

↻ REcul

-2 sur tirs après le premier (x 2 en apesanteur)

Combat au contact

↻ DÉFENSES MULTIPLES

-1 par défense supplémentaire au-delà d'une

↻ DÉFENSE TOTALE

Bonus de +2 à la défense

↻ ESQUIVE

Manœuvre défensive*, Réflexes, pas de talent
Une action nécessaire pour retrouver son équilibre sauf si marge de succès d'au moins +3

↻ IMMOBILISATION

Manœuvre offensive, Agilité, Combat sans arme
Malus égal à la marge de succès de l'attaquant
Se dégager : Force + Combat sans arme

↻ PARADE

Manœuvre défensive*, Dextérité, Combat armé ou Combat sans arme
Parade sans arme d'une arme : malus de -2

↻ COUP

Manœuvre offensive, Agilité ou Dextérité, Combat armé ou Combat sans arme
Dégâts : Force + Classe de dégât

↻ PROJECTION

Manœuvre offensive, Agilité, Combat sans arme
Pas de dégât mais victime à terre, distance de projection égale à la marge de succès (maximum 3 m)

* Les manœuvres défensives ne nécessitent pas d'action.

Modificateurs au combat

Circonstances	Modificateur
Mauvaise visibilité	-2
Tir en aveugle	-5
Sous l'eau	-3
Terrain instable	-1
Mauvaise main	-2
Arme à feu tenue à une main	-1
Arme d'épaule tenue à une main	-3
Sous un feu nourri	-2
Cible couchée (portée courte)	-1
Cible couchée (portée moyenne)	-2
Cible couchée (portée longue)	-3
Cible couchée (à bout portant)	+2
Position surélevée	+1
Couvert par le feu d'une arme	+1
Attaque de flanc	+1
Attaque par derrière	+2

Dégâts

Nombre de succès	Blessure
0	Aucune
1	Mineure
2	Grave
3	Critique

↻ CHUTES

Classe de dégât : 1 / m de chute
Moins de 3 m : pas de dégât si jet d'Agilité réussi

↻ EXPLOSIONS

Classe de dégât : -1 / 2 m du centre
Sous l'eau : +3 à la classe de dégât

↻ BRÛLURES ET CHOCS ÉLECTRIQUES

Classe de dégât : 3 + 1 / round

↻ HYPOTHERMIE

Classe de dégât : 5 / h (air) / 10 min (eau)
+1 / 10° sous 5°

↻ EMPOISONNEMENTS

Armure non prise en compte

Couverture	Modificateur
Minimale	-1
Partielle	-3
Complète	-5

↻ SUFFOCATION ET NOYADE

Résistance pendant 100 + (30 x Endurance) s
En retenant sa respiration : + 10 x Natation s
Mort après 60 + (15 x Endurance) s inconscient

↻ COUP SPÉCIFIQUE

+1 à la classe de dégât par -1 à l'attaque

Blessures

↻ BLESSURE MINEURE

Pénalité d'affaiblissement : -1

↻ BLESSURE GRAVE

Pénalité d'affaiblissement : -2
Jet d'étourdissement

↻ BLESSURE CRITIQUE

Pénalité d'affaiblissement : -3
Jet de trauma + Jet d'étourdissement

↻ ÉTOURDISSEMENT

Jet de Volonté + Pénalité d'affaiblissement*
Marge -5 : inconscience (10 x |marge|) min
Jet raté : personnage sonné (10 x |marge|) min

↻ TRAUMA

Jet de Forme + Pénalité d'affaiblissement*
Marge -5 : mort instantanée
Jet raté : mort en (10 + |marge|) min

Soins

↻ PREMIERS SOINS

Intellect + Premiers Soins + Pénalité d'affaibl.
..... ↻ Traitement des blessures mineures
..... ↻ Retour à la conscience
..... ↻ Stabilisation des blessures critiques

↻ RÉCUPÉRATION

..... ↻ Blessures mineures : temps négligeable
..... ↻ Blessures graves : (10 - Forme) semaines
- marge jet de Médecine générale + Pénalité (j)
..... ↻ Blessures critiques : (10 - Forme) mois
- marge jet de Médecine générale + Pénalité (s)

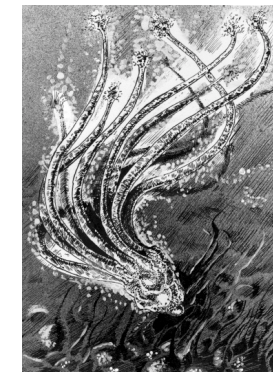


Illustration © Biohazard Games

* Uniquement de la blessure considérée