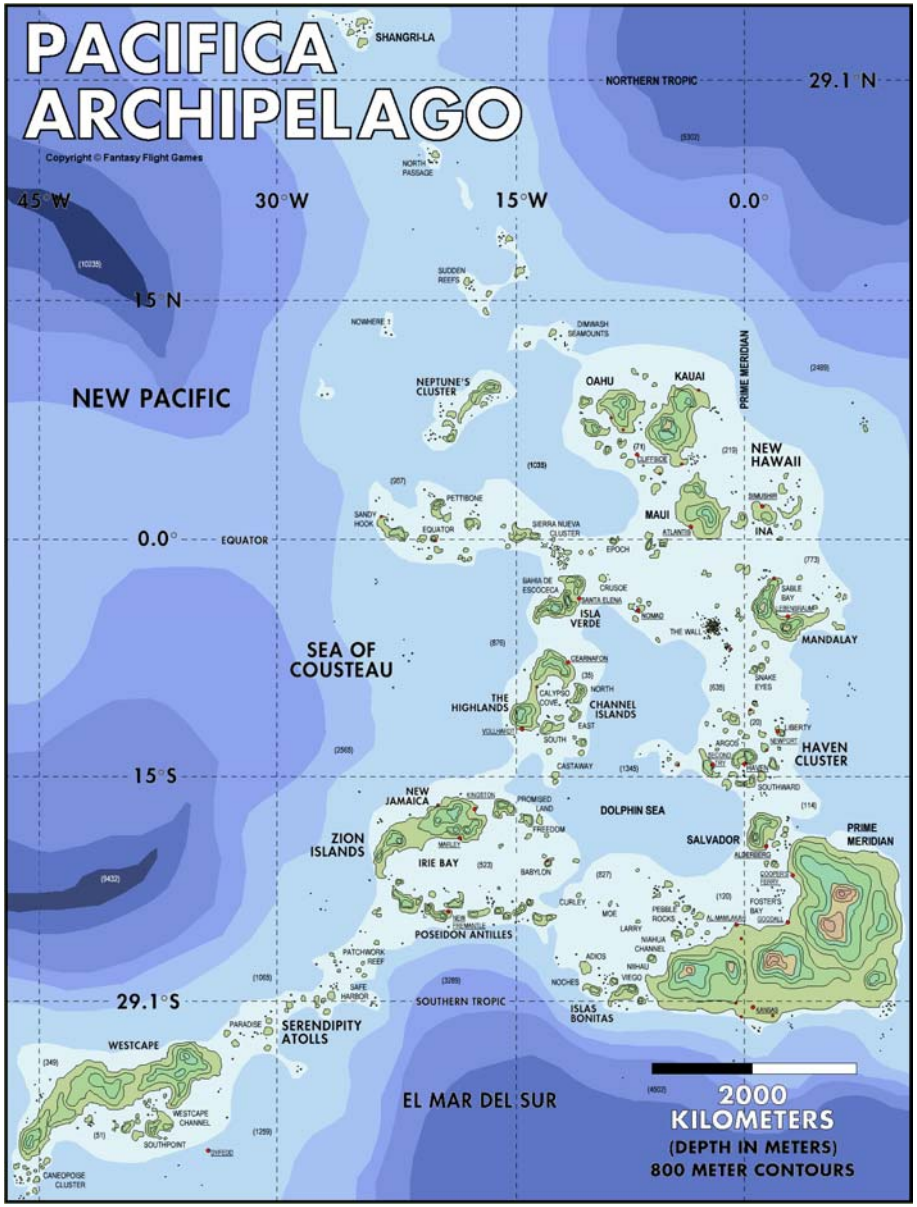
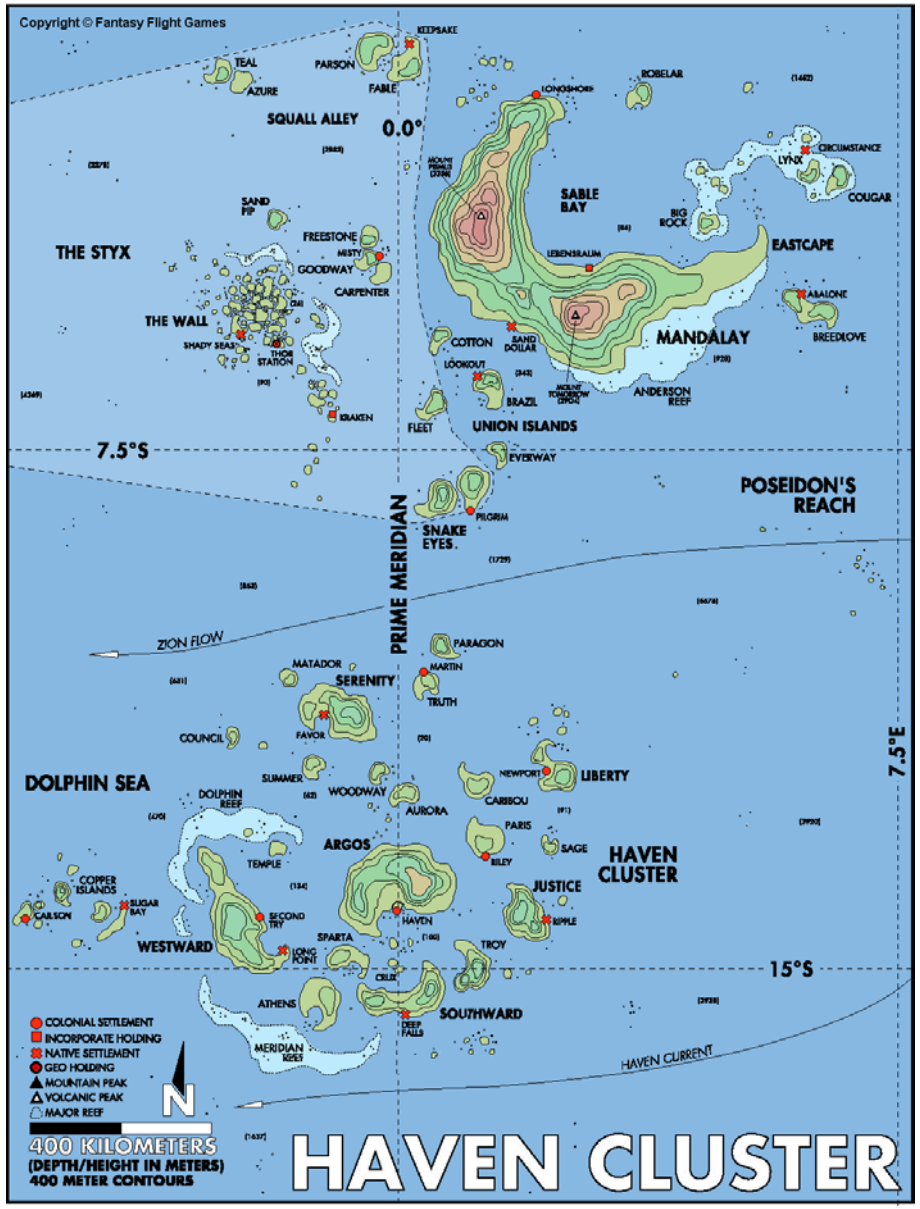
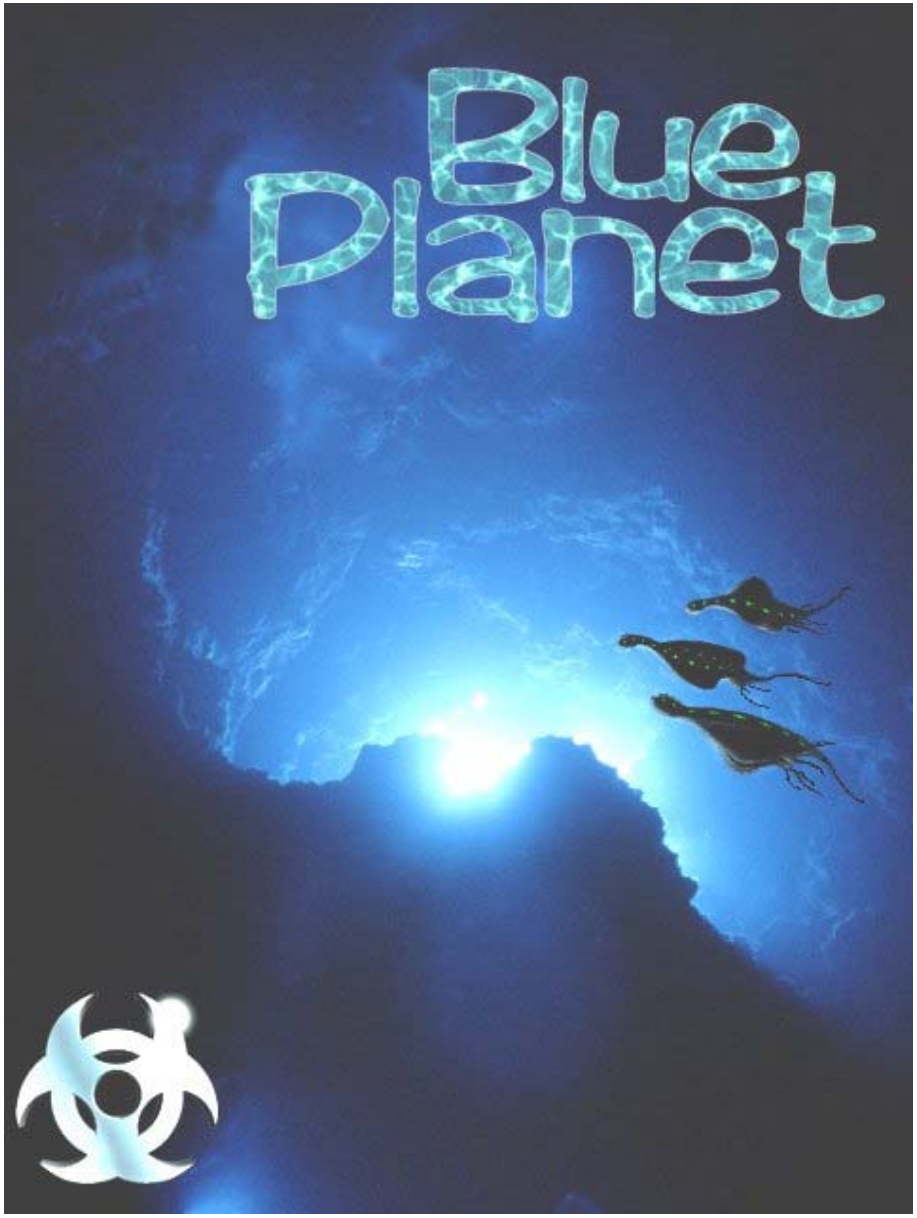
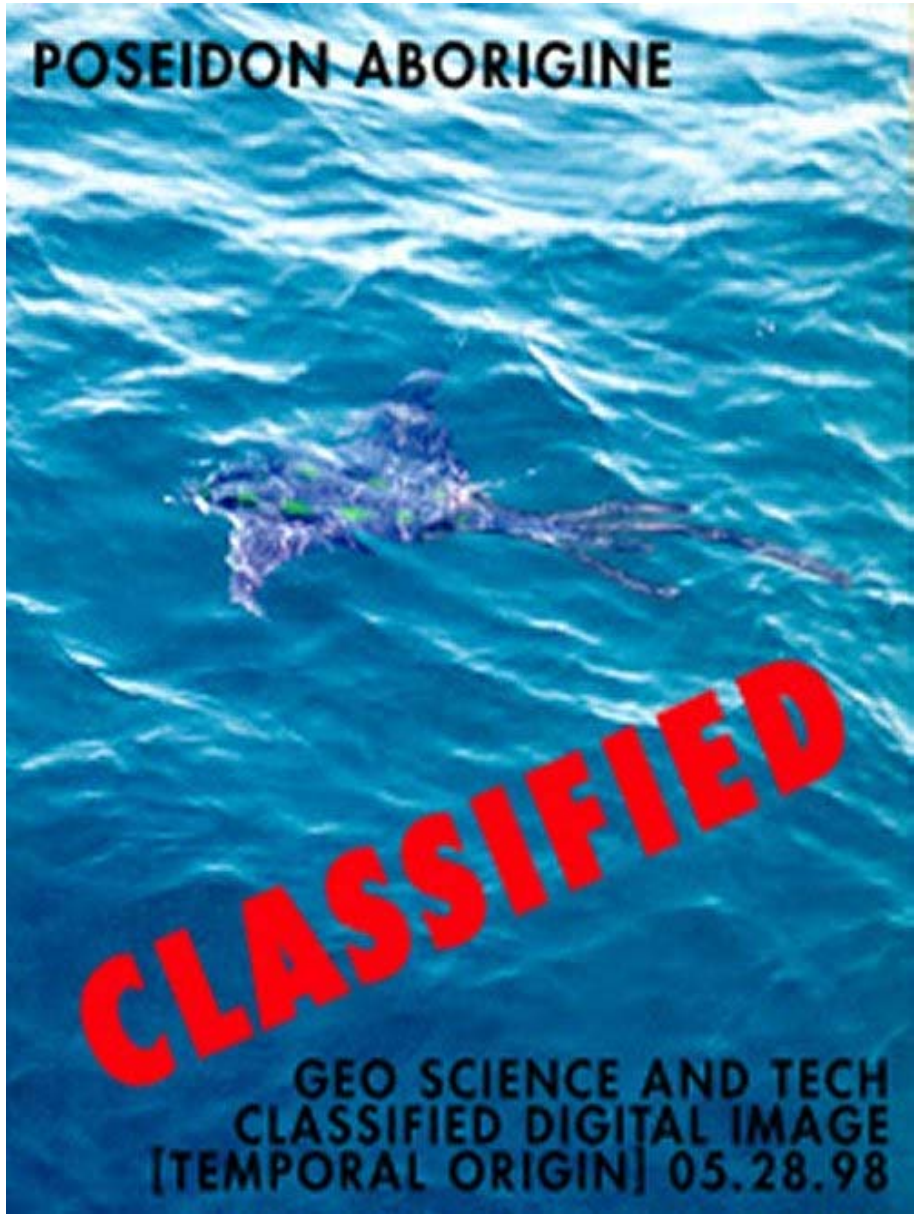




© J. Darmont 2004 – Illustrations © Fantasy Flight Games

Blue Planet v2





© J. Darmont 2004 – Illustrations © Biohazard Games

Niveaux de talent

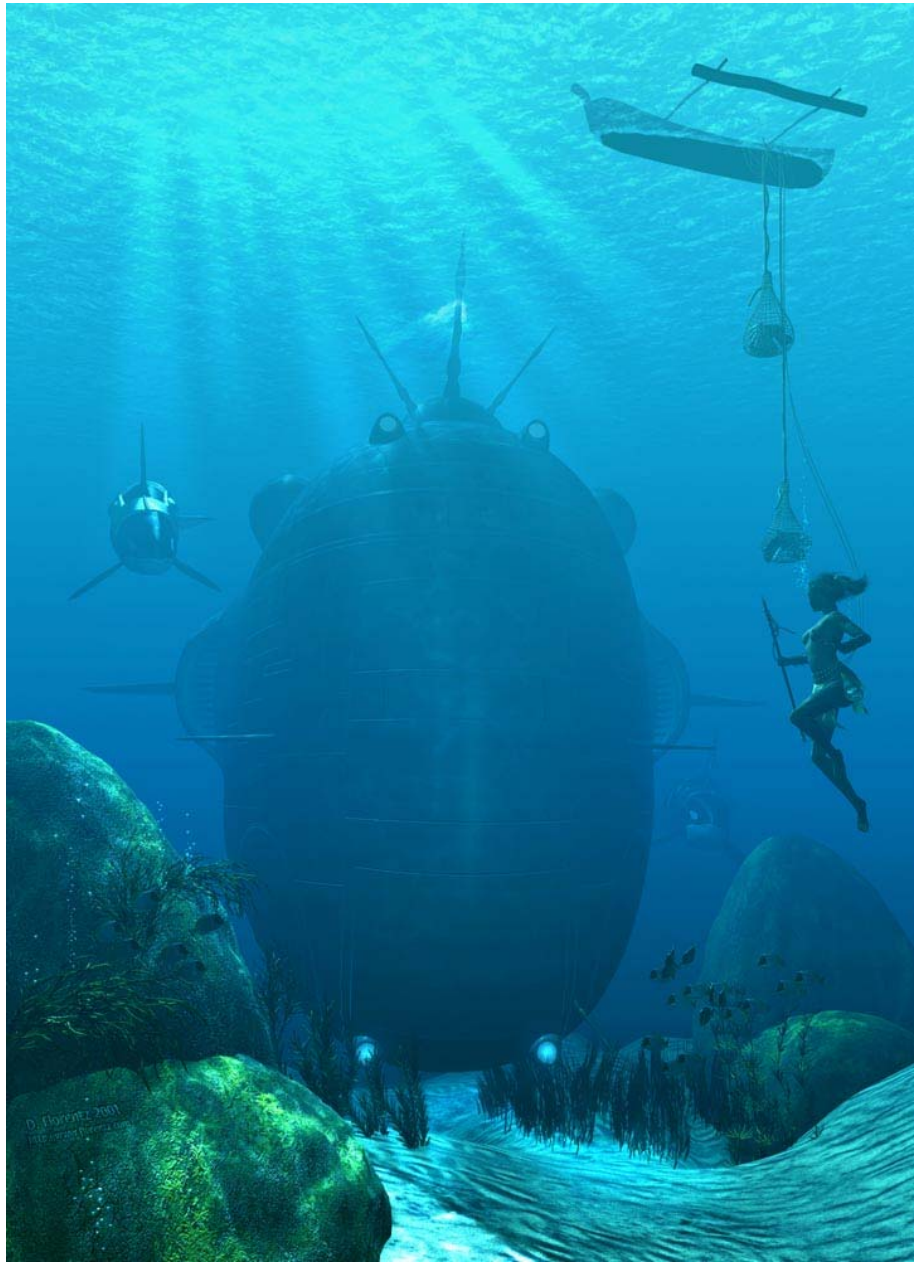
Niveau de talent	Compétence
0	Aucune
1-2	De base
3-4	Moyenne
5-6	Avancée
7-8	Spécialisée
9-10	D'élite

Table de difficulté

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

Pourcentages de réussite

	Niveau d'aptitude / Nombre de dés		
Niveau de difficulté	Moyen / 1	Bon / 2	Sup. / 3
1	10 %	19 %	27 %
2	20 %	36 %	49 %
3	30 %	51 %	66 %
4	40 %	64 %	78 %
5	50 %	75 %	88 %
6	60 %	84 %	94 %
7	70 %	91 %	97 %
8	80 %	96 %	99 %
9	90 %	99 %	100 %
10	100 %	100 %	100 %



© J. Darmont 2004 – Illustration © Didier Florentz

Attributs

- Agilité ..... [AGI]
- Carrure ..... [CAR]
- Dextérité..... [DEX]
- Forme ..... [FRM]
- Intellect ..... [INT]
- Perception ..... [PER]
- Présence ..... [PRE]
- Volonté..... [VOL]
- Endurance ..... [END]
- Réflexes ..... [REF]
- Force ..... [FRC]
- Robustesse ..... [ROB]

Aptitudes / Talents

Administration
- Administration [PRE]
- Économie [INT]
- Droit [INT]
- Gestion [PRE]

Agriculture
- Élevage [INT]
- Aquaculture [INT]
- Culture [INT]
- Hydroponique [INT]

Sports
- Nage [AGI, END]
- Tir à l'arc [DEX]
- Apesanteur [AGI]
- Parachutisme [AGI]
- Sports* [AGI, END]
- Lancer [DEX]

Combat rapproché
- Combat armé [DEX]
- Combat sans arme [DEX, AGI]

Commandement
- Commandement [PRE]
- Logistique [INT]
- Stratégie [INT]
- Tactique [PER]

Communication
- Langues* [INT]
- Négociation [PRE]
- Discours [PRE]
- Persuasion [PRE]
- Écriture [INT]

Culture
- Cétacée [PRE, INT]
- Coloniale [PRE, INT]
- Terrienne [PRE, INT]
- GEO [PRE, INT]
- Humaine [PRE, INT]
- Corporatiste [PRE, INT]
- Militaire [PRE, INT]
- Native [PRE, INT]
- Spatiale [PRE, INT]
- De la rue [PRE, INT]

Beaux arts
- Comédie [PRE]
- Artisanat [DEX]
- Danse [AGI]
- Musique [PER]
- Peinture [DEX]
- Photographie [PER]
- Sculpture [DEX]

Armes à feu
- Armes de poing [DEX]
- Armes d'épaule [DEX]
- Armes télécommandées [PER]

Sciences humaines
- Anthropologie [INT]
- Archéologie [INT]
- Histoire [INT]
- Politique [INT]
- Théologie [INT]

Sciences de la vie
- Biochimie [INT]
- Botanique [INT]
- Génétique [INT]
- Zoologie [INT]

Médecine
- Premiers soins [INT]
- Médecine légale [INT]
- Médecine générale [INT]
- Pharmacologie [INT]
- Psychologie [INT]
- Chirurgie [INT]
- Art vétérinaire [INT]

Armement militaire
- Armes lourdes [DEX]
- Artillerie [PER, AGI]

Sciences physiques
- Astronomie [INT]
- Chimie [INT]
- Géologie [INT]
- Météorologie [INT]
- Physique [INT]

Discrétion
- Camouflage [PER]
- Filature [PER]
- Déplacement silencieux [AGI]

Subterfuge
- Corruption [PRE]
- Déguisement [PER]
- Baratin [REF]
- Falsification [PER]
- Crochetage [DEX]
- Passe-passe [DEX]

Survie
- Pêche [DEX]
- Cueillette [PER]
- Chasse [PER]
- Alpinisme [INT]
- Navigation [INT]
- Orientation [PER]
- Pistage [PER]

Technique
- Informatique [INT]
- Maîtrise d'avaries [REF]
- Démolition [INT]
- Électronique [INT]
- Mécanique [INT]
- Télécommande [DEX, PER]

Véhicules
- Conduite (2D) [DEX]
- Pilotage (3D) [DEX]
- Voile [PER]

* Un talent différent par sport/langue.

© J. Darmont 2004

Table de difficulté

Difficulté de la tâche	Modificateur
Sans risque	+5
Formalité	+3
Facile	+1
Moyenne	—
Compliquée	–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	Modificateur
Bout portant	+2
Courte	—
Moyenne	–2
Longue	–4

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

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

Mouvement du tireur	Modificateur
Marche	–2
Course	–4
Sprint	Impossible

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 déf.*, Réflexes, pas de talent
➲ Une action nécessaire pour retrouver son équilibre sauf si marge de succès de 3+

Immobilisation

➲ Manœuvre off., Agilité, Combat ss arme
Malus : 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 –2

Coup

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

Projection

➲ Manœuvre off., Agilité, Combat ss arme
➲ Pas de dégât mais victime à terre, distance de projection égale à la marge de succès (maximum 3 m)

Dégâts

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

* Les manœuvres défensives ne nécessitent pas d'action.

© J. Darmont 2004

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 à une main	–3
Sous un feu nourri	–2
Cible couchée (portée courte)	–1
Cible couchée (p. moyenne)	–2
Cible couchée (p. longue)	–3
Cible couchée (bout portant)	+2
Position surélevée	+1
Couvert par le feu d'une arme	+1
Attaque de flanc	+1
Attaque par derrière	+2

Blessures

Type	Pénalité
Mineure	–1
Grave	–2 + Étourdissement
Critique	–3 + Étourdissement + Trauma

Étourdissement

Jet de Volonté + Pénalité *
Marge –5 : inconscience (10 x |marge|) min
Jet raté : sonné (10 x |marge|) min

Trauma

Jet de Forme + Pénalité *
Marge –5 : mort instantanée
Jet raté : mort en (10 + |marge|) min

* Uniquement de la blessure considérée.

Soins

Premiers soins

Intellect + Premiers soins + Pénalité
➲ 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 gén. + Pénalité (j)
➲ Blessures critiques : (10 – Forme) mois – marge jet de Médecine gén. + Pénalité (s)

Distance (combat de véhicules)

Rapprochée
Courte
Moyenne
Longue
Extrême

➲ Changement : Oppos. Pilotage + Puissance

Vitesse	Modificateur
Minimum	–5
Lente	–3
Croisière	—
Rapide	+3
Maximum	+5

Senseurs/Furtivité

➲ Furtivité : modifiée par la vitesse (–)
➲ Sonar actif = 2 x Sonar passif
➲ Sonar passif : efficacité modifiée / vitesse

Manœuvres

Manœuvre	Modificateur
Looping	–5
Virage large	—
Virage serré	–3
Virage à 180°	–5
Décollage/atterrissage	—
Demi-tonneau	–2
Tonneau	–4
Entrée/Sortie d'atmosphère	–2
Appontage en apesanteur	–3

➲ Modif. vitesse = opposé table Distance
➲ Échec critique : marge ≤ –5 ⇒ test de crash
➲ Points d'action = marge

Crashes

Vitesse	Classe de dégâts
Minimum	1
Lente	5
Croisière	10
Rapide	15
Maximum	20

Tirs

Vitesse	Modificateur
Minimum	–1
Lente	–2
Croisière	–3
Rapide	–4
Maximum	–5

© J. Darmont 2004