

色にな出でそ思ひ死ぬとも

況喬
晉葵
姓鱒
鱒飯
佛鮭
善鰈
發臙
蜺蕎
晉葵
姓鱒
鱒飯
鱒鮭

KURO - KURO Tensei Modification de Regles

Une aide de Jeu de Mamantins
Relecture : Mamantins

色にな出でそ思ひ死ぬとも

Avant-propos :

Cette Aide de Jeu propose de légères modifications à certaines règles de Kuro et de Kuro Tensei.

Notation :

Pour une meilleure compréhension voici le détail de l'écriture que je vais utiliser pour définir les jets de D :

« Nombre de D lancer » garde « Nombre de D garder » ou encore « Nombre de D lancer »g« Nombre de D garder ».

Par exemple : « 4 D lancer » garde « 3 D garder » devient 4g3



Kuro :

Assommer :

Les dégâts des armes « assommantes » ne prennent pas en compte la marge de réussite.
Les dégâts du Gunshock en cas de tir réussi sont de 4D6 et non pas de 4D6+MR

Blessure grave :

Dans le cadre où un personnage subit une Blessure grave, le joueur **lance** un D de moins.
Le nombre de D « garder » ne change pas. Une BG fait donc -1g0.

La règle du « 4 » :

Cette règle s'applique en permanence, sauf dans le cadre du Gimikku Expertise.
Donc après la relance d'un 6, si le résultat est 4, la valeur finale de ce D est 6 (6+0)

Gimikku :

- **Coup de pouce** : Le personnage lance, **sans le garder**, un D supplémentaire pour la spécialisation associée. Ce D respecte la règle du « 4 » et du 6 ouvert.
Si un personnage possède 3D dans une caractéristique, il lancera donc 4D et en gardera 3. (4g3)
- **Expertise** : Pas de changement.
- **Maitrise** : Garder à l'esprit qu'on ne relance qu'un seul et unique 5 comme un 6. Sur un jet de 5, 5, 3, on ne relance qu'un seul 5. (*Qui respecte la règle du « 4 » et du 6 ouvert.*)
- **Précision** : La marge de réussite est majorée de +5 au lieu de +4
- **Spécialiste** : Le bonus accordé est de +3 au résultat du D au lieu du +2

Soins :

Le livre de base est relativement explicite au niveau des soins.
Voici une règle supplémentaire dans le cas où l'un de vos joueurs possède soins d'urgence ou utilise le champ de compétence Médecine.

Le ND du jet de soin est donc : **Total de PV perdu de la cible / 2**

Dans le cadre d'un jet de **Médecine/Soin d'Urgence**, le joueur peut, s'il le souhaite, rendre **une et une seule** BG à la cible des soins.

Pour ce faire, il suffit que sa marge soit **supérieure ou égale au seuil de BG de la cible**.

Dans ce cas, il peut réduire sa marge de réussite la valeur du seuil de BG de la cible pour lui « rendre » une blessure grave. Le reste de la marge sera le nombre de PV récupérer par la cible des soins.

Keiko souffre de 2BG (Seuil de 12) et il ne lui reste que 5 PV sur les 35 points initiaux. Rei tente de la soigner et de fixer l'épaule déboitée.

Il tente un jet de Médecine SR 15 (30PV perdu/2). Le résultat du jet est de 29, soit une marge de 14.

Il décide de lui réduire une blessure grave (Ce qui prend 12pt de la marge) et de lui rendre 2PV.

Kuro Tensei :

Création Personnage :

Dans le cadre de création de personnages de Kuro Tensei, compte tenu de leurs capacités initiales, et des oppositions, voici la distribution de points que j'utilise.

- 20 pt à répartir dans les Caractéristiques.
- 35 pt à répartir dans les Compétences.
- 40 pt à répartir dans les Spécialisations.

Techniques mystiques :

Kekkai : 1 point de Ki par tour pour invoquer et maintenir un sbire pour 1 tour au lieu de 2.