



Résumé règles B.I.A

Résolution d'actions générale

Le PJ lance **1d20 + sa compétence**. Le Mj compare le résultat à la difficulté

Résultat \geq **difficulté** = réussite de l'action

Résolution d'actions en opposition

Chaque personnage lance **1d20 + sa compétence**.

Celui qui a **le plus haut résultat** l'emporte

Résolution d'actions en coopération

Chaque personnage lance **1d20 + sa compétence**.

Celui qui a le plus haut résultat sert de référence.

On ajoute à son score +1 par autre PJ ayant eu un résultat \geq à 15 et -1 par jet $<$ à 5

Résolution d'actions en utilisant un totem

(Kitski Manitou = d Dk => nombre = à sagesse)

Possibilité **d'ajouter 1D6 par atout de totem** au D20. Plusieurs atouts différents du même totem donnent plusieurs D.

- Si la compétence correspond au totem => le dé est lu normalement
- Si la compétence ne correspond pas au totem => 2,4 et 5 = 0. 1,3 et 6 sont lus normalement.

Un résultat autre que 0 est un effet manitou

En cas de plusieurs DK utilisé en même temps, un phénomène surnaturel peut-être observable :

- Résultat des **DK > à 6** sur un jet de **perception / 15** le témoin peut distinguer furtivement l'apparition du totem.
- Résultat des **DK > à 12** tous les témoins peut distinguent clairement l'apparition du totem.

S'il y a eu effet-manitou le dé est donné au MJ

Utilisation des Dk par le Mj

Le MJ place derrière son écran la feuille oiseau-tonnerre. Chaque fois qu'un PJ donne un dé DK au MJ, qui le lance, sur :

2 ; 4 ou 5	1	3	6
Le dé est défaussé	Dé posé sur la case Esprit	Dé posé sur la case corps	Dé posé sur la case âme

Il y a autant d'oiseau qui suivent le groupe de PJ que de dé posé au total sur la feuille oiseau-tonnerre.

Gestion des oiseaux- tonnerres (secret p4)

Dk Esprit	Dk Corps	Dk âme
Oiseau-tonnerre gris	Oiseau-tonnerre noirs	Oiseau-tonnerre rouges
Au moment d'un jet de dé d'un PJ. Le MJ lance un Dk de la créature, pris sur l feuille, et soustrait le total au résultat du Pj. Le volatile disparaît dans un coup de tonnerre qui peut être entendu : perception / 25 Le Dk utilisé est défaussé	L'utilisation d'un dé permet une intervention sur l'environnement pour provoquer un évènement mineur mais pouvant mettre le PJ en danger. L'évènement doit être cohérent avec la nature de l'environnement. Le volatile disparaît dans un coup de tonnerre qui peut être entendu : perception / 20 Le Dk utilisé est défaussé	L'utilisation d'un dé permet de prendre possession d'un individu (hors du groupe de PJ ou ayant 2 atout de totem ou +) pour une durée = à 1 action + 1 par autres oiseau-tonnerre présent. La victime peut aller jusqu'au suicide. Le volatile disparaît dans un coup de tonnerre qui peut être entendu : perception / 15 Le Dk utilisé est défaussé

Gestion du Wendigo (secret p5)

A partir du moment où il y a **au moins 3 dés sur chaque cases** de la feuille oiseau-tonnerre, il est possible de tous les enlever pour créer un wendigo qui se matérialise dans le monde réel.

Résolution combat

Nombre d'actions pour le round :

DEX	1 ou 2	2 ou 3	4 ou 5	6 ou 7
Actions simples	1	2	3	4

Chaque tour durant le round. On commence par le personnage qui a le plus grand nombre d'action disponible, en cas d'égalité le meilleur reflexe.

Il est possible de ne pas agir à son tour et attendre. On agit ensuite lorsqu'on le souhaite en interruption.

Attaque contre une cible consciente de l'attaque

- Test en opposition de : mêlée / esquive ou tir / esquive

Chaque attaquant au delà du 1^{er} sur la même cible bénéficie d'un bonus de +2

Cible surprise : le personnage ne peut effectuer aucune action à part se défendre. La 1ere attaque à un bonus de +4

Attaque contre une cible non consciente de l'attaque

- Test de mêlée ou de tir difficulté de 5 ou 10

Primes et pénalités :

Pour rendre les combats plus vivant, il est permis aux PJ, sur un jet de dés de choisir une et une seule prime. Qui doit être compensé par le fait de prendre également une pénalité.

Dégâts :

Bonus si l'on a au moins un niveau dans la compétence

Type	Bonus1 +	Bonus2
Corps à corps	Niveau compétence mêlée	Score en FOR
Distance	Niveau compétence tir	Score en DEX

En cas de critique (20 sur le D20) on ajoute immédiatement le résultat d'un jet sur la table des blessures graves.

Santé

Si PV = 0 => le personnage est mal en point.

Malus de -2 à tous ses jets.

Si de nouveau blessé => jet de résistance difficulté 10 + 5 par coup reçu depuis qu'il est mal en point.
Si échec => jet sur la table des blessures graves.

Expérience

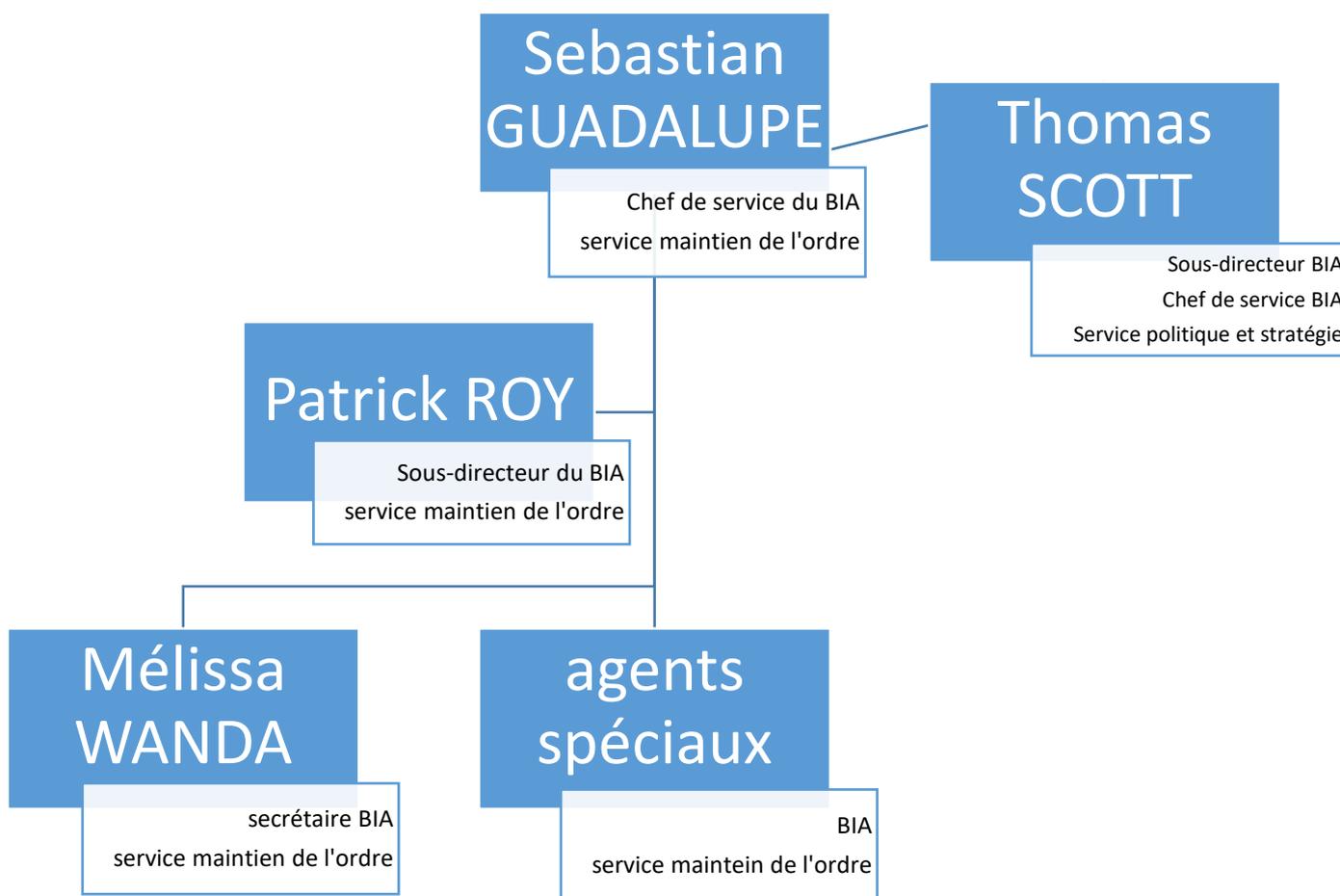
A la fin de chaque scénario gain de : 1 atout supplémentaire à chois dans une des listes (atouts communs, atouts de son Totem ou de son cursus) et 1 niveau dans une compétence mais sans choisir 2 fois de suite le même atout ni la même compétence.

Procédures légales et administratives



- Le **FBI** a accordé une délégation permanente au BIA pour tout ce qui relève des territoires et ressortissant indiens.
- Les moyens mis à disposition sont pauvre. (voiture et hôtel bas de gamme)
- Pas de moyens de police scientifique. Il faut faire une demande au FBI
- Sauf cas de flagrants délits. Il faut passer par un **juge**, d'état ou fédéral, pour obtenir ou non une commission rogatoire, suite à la présentation des éléments dont disposent les agents, permettant arrestation, perquisitions, saisie, écoutes téléphonique.
- Les agents sont en lien avec un **procureur** qui instruit l'affaire, décide des faits à retenir, détermine les chefs d'accusations et engager ou non des poursuites

Organigramme



Lien hiérarchique entre les forces de l'ordre.

Police fédérale (FBI, BIA, etc)

Police d'état (texas ranger)

Police local ou municipal (sheriff)