



BASE DE RÉSOLUTION (p192) :

Le test se fait en ajoutant le niveau d'un **attribut + d'un profil** (ou passe-temps) +(le niveau du pouvoir si besoin) + **3D6 + 1D6 chimérique / difficulté** qu'il faut dépasser.

❖ DÉ CHIMÉRIQUE :

Est un D6 de couleur différente des 3 autres. Il impact le niveau de réussite d'un test cf. tableau
La difficulté est déterminée sur la table et ajustée suivant les conditions.

❖ TEST SIMPLE:

Le total du test est comparé à la difficulté annoncée. Puis l'on calcule la marge entre la difficulté et le résultat obtenu.

- *Test sans profil:*

Le MJ décide si cette action est possible sans connaissance, si oui le test se fait uniquement sur l'attribut + les D

- *Test d'attribut:*

Si aucun profil n'est nécessaire, on double l'attribut pour le test.

❖ TEST EN OPPOSITION

Il n'y a pas de niveau de difficulté. Chaque protagoniste fait un test. Celui obtenant le score le plus élevé triomphe. La marge du vainqueur se calcule par rapport au second meilleur score et ne s'applique qu'au vainqueur.

❖ TEST PROLONGÉ

Pour les actions longues ou nécessitant plusieurs étapes. Le MJ définit le nombre et la difficulté de plusieurs tests simples qu'il faut réussir à atteindre pour achever l'action.

❖ UTILISATION DE LA RÉSERVE DE RADIUM

Elle sert à se dépasser. Concrètement on peut dépenser **1 point de sa réserve pour ajouter 1D6** à son jet (max +1D6)

Utilisation collective de la réserve de Radium. Une fois par partie le groupe peut décider d'utiliser 1 point pour modifier une situation critique à son avantage. Le groupe doit décrire comment la scène tourne à leur avantage. Le MJ est libre ou non d'accepter si c'est cohérent ou non.

La récupération de point de radium dépend de ses actes par rapports à sa motivation, affinités et alliances. On récupère max 2 point à la fois et 4 sur une partie.

LA GESTION DES COMBATS (p196) :

Chaque tour de combat un personnage peut effectuer :

1 action offensive ou libre et autant d'action défensive que nécessaire.

❖ UTILISATION DE LA RÉSERVE DE COMBAT

Les points de réserve de combat sont utilisables à chaque tour pour augmenter les scores utiles lors du combat.

Le joueur déclare au début du tour comment il utilise ses points. La réserve se reconstitue totalement au début de chaque tour.

1 point de réserve de combat = + 1 point au score

❖ INITIATIVE (P199)

Déterminé par le niveau de **Prestesse + les points de réserve de combat**. Dans l'ordre du plus haut score au plus petit. C'est à ce moment que l'on peut décider d'agir plusieurs fois. Dans ce cas le total d'initiative sera divisé entre les différentes actions

❖ AGIR PLUSIEURS FOIS

Suivant son niveau de Prestesse, un personnage peut faire un nombre maximum d'action par tour (cf. table)

❖ RÉSOLUTION DES TESTS

❖ ACTION OFFENSIVE :

L'attaquant fait un test simple sans profil sur l'attribut (+ pouvoir si adapté):



- **Prestesse** pour la dextérité
- **Robustesse** pour une attaque en force
- **Sensibilité** pour viser

Et ajoute au résultat les points de combats disponibles qu'il souhaite.

Le résultat obtenu sert de difficulté pour le test de défense de la cible.

❖ ACTION DÉFENSIVE :

Le défenseur fait un test simple sans profil sur l'attribut (+ pouvoir si adapté):

- **Prestesse** pour la dextérité / rapidité / agilité
- **Ténacité** pour encaisser sans broncher

Et ajoute au résultat les points de combats disponibles qu'il souhaite.

Si le résultat du test de défense est \geq au test offensif, l'attaque est évitée.

❖ ACTION LIBRE :

Elle doit être réalisable en quelques secondes. Si un test est nécessaire c'est un test simple. La distance de déplacement possible est égale à la **Prestesse** en mètre.

GESTION DES DOMMAGES :

Si l'attaque réussit elle cause des dommages calculés comme suit :

Type d'attaque	Dommage =
A main nues	Robustesse
A l'arme blanche	Robustesse + dégâts de l'arme
Armes à feu ou de jet	dégâts de l'arme modifiée par la distance
+ la marge du test	

Pour déterminé les blessures on lit le tableau des dommages en croisant les dommages et la protection de la cible.

La cible coche sur sa fiche de personnage autant de case blessure en commençant par le niveau vide le plus bas (indemne par défaut).

❖ LES SAVATES (P203):

Il est possible au lieu de blesser un adversaire de vouloir obtenir un « effet spécial »

On « échange » un certain nombre de blessures contre un effet précis.

Effet	Coût
Sonnée	2 blessures
Désarmement	2 blessures
Chute	2 blessures
Humiliation	3 blessures
Détérioration	3 blessures

LA SANTÉ P206

MALADIE ET POISONS

Test en opposition de la ténacité (non doublée) contre le niveau de toxicité

CHUTE

Par tranche de 5 mètres de chute le personnage subit 4 point de dommage

NOYADE ET ÉTOUFFEMENT

On peut retenir son souffle un nombre de minute = à ténacité. Ensuite 1 blessure par tour sans pouvoir respirer

FEU, FROID, CONDITIONS EXTRÊMES

Base de dommage du tableau suivant les conditions + 1D6

GUÉRISON

Récupération naturelle

On récupère 1 blessure par jour si l'on se repose. Sinon 1 par tranche de 2 jours.

Soins médicaux

Test opposé de Cognition + Médecin / difficulté suivant niveau de blessure.

Le nombre de blessures soignées dépend de la marge de réussite.



Les forces en présences à Paris (p76)

Nom	Responsables	Objectifs
Le Comité d'Information et de Défense (CID)	Léo Saint-clair aka le Nyctalope	Protéger Paris et la France
L'institut du Radium	Fondatrice Marie Curie († 1934)	Recherche sur la superscience et protection formations des surhommes
La brigade Chimérique	4 êtres de l'hypermonde au travers de Jean Séverac († 1934)	Garde rapproché de Marie Curie
Le club de l'Hypermonde	Régis Messac	Cercle de penseurs et d'occultistes, gardiens des connaissances via l'écriture
Le Gang des Vampyres	La comtesse Addhema reine des vampyres	Hante les catacombes et prendre leur revanche sur les habitants de la surface