

HUMANITY

CREATION DE PERSONNE : (P20)

Talents et potentiels vont de 0 à 15, score moyen 2.

1 point de création = 1 point de score

50 point de création à répartir :

- 8 points dans les **potentiels** qui ont une base de 2
- 12 points dans le groupe de **talents** de prédilection
- 10 points dans un second groupe de talents
- 8 point dans un troisième
- 6 point dans le dernier groupe de talent
- les 6 derniers points répartis **librement** sauf dans les potentiels

Choisir au maximum 3 **handicaps** et acheter 3 **Atouts**

1 point de Base dans les **pools** énergie et passion, augmentable avec les 6 derniers points de création.

Pour les **Talents de pouvoirs**, possibilité de choisir une limite associée au pouvoir qui donne des points de création.

Limite	D'utilisation	Conditionnelle	Absolue	Destructrice
Gain	1 point	2 points	3 points	4 points
Limitation	1 malus	2 malus	Condition obligatoire	4 malus

Achat de **pouvoirs latent** pour la moitié du cout. Ils ne sont pas encore précis ni utilisable.

RESOLUTION D'ACTION : (P33)

Le joueur uniquement, jette entre 1 et 10 Dés identiques au choix (par défaut des D6).

- chaque résultat pair = 1 positif
- chaque résultat impair = 1 négatif
- 1 = 2 négatifs
- max = 2 positifs

Calcul du résultat : score - (D négatifs + malus) + D positif

Un point de score ne donne pas de positif, il annule juste un négatif

< 1	0	> 1
Réussite	Match nul	Echec

En cas d'opposition entre joueurs celui qui a le plus de positif l'emporte.

Utilisation des Pools

Pool	Passion	Energie
Effets	1 point annule un négatif lors du jet de dé	1 point donne un positif supplémentaire
Conditions	Point dépensé définitivement	Ce dépense avant le jet de dé. 1 seul point par action pour les humains.

INITIATIVE : (P36)

Chaque joueurs **choisi un chiffre** entre 1 et 10. on découvre les chiffres de façon simultanée.
On ajoute éventuellement le potentiel de mobilité au chiffre d'initiative.
Les personnages agissent dans l'ordre décroissant.

Les **chiffres > au potentiel** de mobilité ne peuvent jamais être utilisé 2 fois de suite.
Ils doivent être coché.

En cas d'attaque ratée on coche le chiffre d'initiative. Il ne peut plus être utilisé durant ce combat.

Pour une **attaque**, le nombre de **Dé** est au **minimum** = au **chiffre d'initiative choisi**

COMBAT au corps à corps et à distance : (P38)

Score = talents de combat approprié (sinon potentiel de mobilité avec malus de 1)

Malus = score de l'adversaire

Un contre plusieurs : on répartie son initiative et son Talent de combat entre les adversaires.

Plusieurs contre un : Tout le monde en même temps sur l'initiative la plus basse. On additionne les Talents de combat.

BLESSURES : (P38)

Score de l'arme – score de la protection

Violence ou robustesse = nombre max de D que l'on peut lancer.

Energie = nombre de positif automatique que l'on peut ajouter. Energie = 0 plus d'arme ou d'armure

1 positif = 1 blessure

1 blessure = malus de 1 (néгатif automatique) à chaque action.

Si nombre de **blessure > énergie** : jet sous potentiel de corps adéquate Si Jet raté = KO

Si **énergie < 0** : un négatif par point et jet sous potentiel de corps à chaque point d'énergie supplémentaire utilisé. Si Jet raté = KO

SONS : (P43)

Technique	Raté / perte	Réussite / gain	
Jet de soins (Potentiel – nb blessures)	1 blessure supplémentaire	Reprise de conscience	2 échecs le blessé meurt

Récupération naturelle

1 point d'énergie / jour	Personnage non blessé
1 point d'énergie / jour et 1 blessure tout les 2 jours	Blessure < énergie
1 point d'énergie /2 jours et 1 blessure toute les semaine (hospitalisation obligatoire)	Blessure > énergie mais perso non HS
1 point d'énergie /3 jours et 1 blessure toute les semaine (hospitalisation obligatoire)	Perso HS

EXPERIENCE : (P44)

Action	Gain ou perte	Notes
Réussi une action : difficulté > score	+1 point	
Rate une action : difficulté -5 ou 6	+1 point	Non obligatoire
Réussi une action : difficulté < score	- 1 point	Si xp négatif = score : perte d'un niveau
Apprentissage (1 point max)	+1 point	Coute 1 point d'énergie et de passion
Gain de fin de partie	1 à 4 points	Répartis au choix (pool y compris)