

Caractéristiques	<i>Soi</i>	<i>Les objets</i>	<i>Les gens</i>	<i>L'environnement</i>
<i>Réalisation</i>	CMB	TEC	SOC	DEP
<i>Possibilité</i>	FOR	MAT	REL	PER
<i>Manière</i>	FOI	LOI	SMP	ADA

Le maximum d'une caractéristique est de +2, le minimum, -2. La somme de toutes les valeurs des caractéristiques est 0. Un seul -2 est autorisé (il n'est pas obligatoire). Par contre, le nombre de +2 n'est pas limité.

Les compétences s'échelonnent entre 5 et 9.

A la création, un personnage possède une compétence au niveau de maîtrise 5, une à 6, une à 7, une à 8 et une à 9.

Téléperception

Tout soigneur A sait ce que voit, entend, subit un autre soigneur B dans le même univers mental (Intracos). Il est possible de «déconnecter» ce pouvoir. De plus, il dépend de la perception du masque. Ainsi, si B est aveugle, A ne pourra rien voir, etc.

Dodécabilité

Chaque fois qu'un joueur fait un score de 12, il obtient exactement ce qu'il souhaite. Pour cette raison, les joueurs doivent bien préciser leurs actions, afin de pouvoir définir les conséquences d'un 12. Tout 12 risque d'influencer fortement le Patient.

Dépenser les XP : compétences / séquelles

Pour **4 XP**, jet d'expérience au niveau **+2**

Pour **3 XP**, jet d'expérience au niveau **+1**

Pour **2 XP**, jet d'expérience au niveau **0**

Pour **1 XP**, jet d'expérience au niveau **-1**

Pour **0 XP**, jet d'expérience au niveau **-2**. Si le Meneur de Jeu vous y autorise, par exemple pour l'acquisition d'une nouvelle compétence ou la réduction d'une séquelle.

Acquisition d'une compétence

Faire un jet d'expérience :

Si le score est de 2, l'acquisition est ratée.

Si le score est de 3 ou plus, la compétence est acquise, au niveau 5.

Une compétence peut être offerte pour un haut fait.

Augmentation d'une compétence

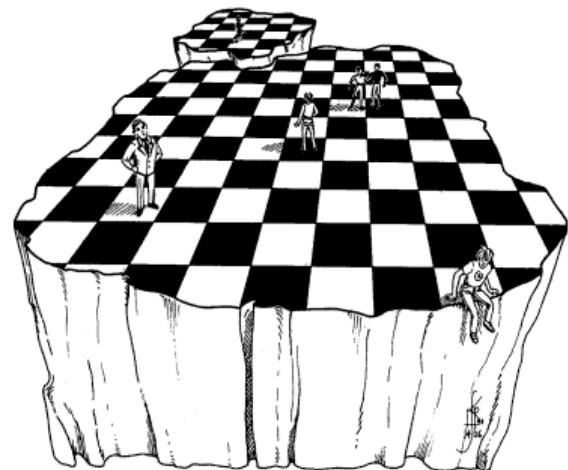
Score	Niveau max.
11 ou 12	9
9 ou 10	8
7 ou 8	7
5 ou 6	6
3 ou 4	5
2	- 1 point !



La Méthode du Docteur Chestel

Jet de dés / Niveau de la caractéristique
Un niveau 0 lance 2D6 et en fait la somme (mémo : 2/2D).
Un niveau +1 lance 3D6 et fait la somme des 2 meilleurs dés (mémo : 2+/3D).
Un niveau +2 lance 4D6 et fait la somme des 2 meilleurs dés (mémo : 2+/4D).
Un niveau -1 lance 3D6 et fait la somme des 2 plus mauvais dés (mémo : 2-/3D).
Un niveau -2 lance 4D6 et fait la somme des 2 plus mauvais dés (mémo : 2-/4D).

Niveau de difficulté et score minimal à réaliser	
Niveau de difficulté estimé	Score à réaliser
Impossible	12
Exceptionnel	11
Très Difficile	10
Difficile	9
Mal Aisé	8
Moyen	7
Aisé	6
Facile	5
Très Facile	4
Inratable	3
Echec	2



Facteur de réussite FR

$$FR = \text{score} - \text{niveau de difficulté}$$

La chance	
Niveau de chance	Niveau de caractéristique
11-12	n.c = -2
9-10	n.c = -1
7-8	n.c = 0
5-6	n.c = +1
3-4	n.c = +2
2	Toujours chanceux !

Chance initiale

La chance initiale des soigneurs est 5 si le patient souhaite guérir et de 7 dans le cas contraire.

Si le personnage appartient à une catégorie détestée par le Patient, cette chance est augmentée de 1, voire 2.

Gravité des catastrophes	
Niveau de chance	Gravité
11-12	Mortelle
9-10	Incapacitante
7-8	Grave
5-6	Sérieuse
3-4	Légère
2	Rien

Evolution de la chance

Si un soigneur fait une action qui plaît au Patient, son score de chance diminue de 1. S'il fait une action qui déplaît au Patient, son score augmente de 1. Toute action à l'encontre du Patient entraîne une augmentation de la chance à 12 et un jet de chance.

Niveaux de blessures	
Une blessure légère est de niveau 3.	
Une blessure sérieuse est de niveau 5.	
Une blessure grave est de niveau 7.	
Une blessure incapacitante est de niveau 9.	
Une blessure mortelle est de niveau 11.	
<i>Les blessures font échouer tout score inférieur à leur niveau.</i>	

Blessures Temporaires (chocs)	
Douleur	Le personnage crie (en fonction de FOR).
Sonné	Le personnage est sonné pour une durée de [- FOR] secondes.
Evanoui	Le personnage est inconscient pour une durée de [- FOR] minutes.
Coma (h)	Le personnage est inconscient pour une durée de [- FOR] heures.
Coma (j)	Le personnage est inconscient pour une durée de [- FOR] jours.
Ces chocs peuvent être dus à des armes contondantes, des chutes ou des actions ratées par un personnage blessé. En effet, chaque fois qu'un personnage fait un score inférieur ou égal à son niveau de blessure, il rate son action et subit un choc correspondant au score obtenu.	

Accumulation des blessures	
Les blessures non temporaires s'ajoutent les unes aux autres. Si le personnage reçoit 2 blessures de même niveau, la deuxième est augmentée d'un niveau. Si un personnage subit deux blessures mortelles, il est mort.	

Encaissement	
Lorsqu'un personnage subit une blessure, il doit faire un jet d'évolution. Si cette blessure est physique, il doit faire un jet de FOR et regarder dans la table :	
5 ≤ Score ≤ 9, blessure au niveau normal.	
Score ≥ 10, blessure d'un niveau inférieur.	
Score ≤ 4, blessure d'un niveau supérieur.	
Score = 12, au choix du personnage.	
Score = 2, blessure aggravée, nouveau tirage.	

Soins	
Les blessures sont traitées par ordre de gravité.	
La difficulté des premiers soins est égale à la gravité de la blessure. Si le score est 2, le blessé subit les conséquences au niveau de la chance du Soigneur.	
Les soins de longue durée sont abordés à la page 19 de la Méthode du Docteur Chestel.	

Localisations	
1	Tête
2	Tronc
3	Bras droit
4	Bras gauche
5	Jambe droite
6	Jambe gauche

Dégâts (C choc, B blessure)	
Poings nus FOR -2 ou -1 : douleur C1.	
Poings nus FOR 0 ou +1 : sonné C2.	
Poings nus FOR +2 : évanoï C3.	
Bâton : dégâts poings nus C + léger B1.	
Chandelier : dégâts poings nus C + léger B2.	
Ongles : dégâts légers B1 contre la peau nue.	
Couteau : dégâts sérieux B2.	
Grand couteau : dégâts graves B3.	
Epée, Hache : dégâts incapacitants B4.	
Fronde, Lance-pierres : sonné C2 + légers B1.	
Armes de poing, petit calibre : sérieux B2.	
Armes de poing, moyen calibre : C1 B3.	
Armes de poing, gros calibre : C2 B4	
Armes de guerres : C3 B5.	

Protections (A amortissants, R résistants)	
Blouson de cuir : R1.	
Manteau de fourrure : R1 A1.	
Cotte de maille : R2.	
Gilet pare-balles : R3 A1.	
Casque intégral : R2 A1.	