Persos

BA-KJ20



Règles et Mémos

Les bases

Jet simple

Les tests dans Eclipse Phase se font au d100 et en comparant le résultat du jet de dés (allant de 0 à 99) à un « score cible », habituellement le score de la compétence utilisée ajusté par un modificateur allant généralement de +30 (action extrêmement facile) à -30 (pour les actions réservées aux experts). Si vous faites un jet **inférieur ou égal au score cible**, c'est une réussite. Au-delà, c'est un échec. Un jet donnant <color green>00 est toujours considéré comme une réussite</color>, un <color red>99 est toujours un échec</color>.
D'autres tests sont possible : une ou deux aptitudes ou une aptitude multipliée par 2 ou 3.

Critiques

Chaque fois que les 2 dés d'un d100 indiquent le même chiffre, le résultat est une réussite ou un échec critique.

Compétence inconnue

Sauf pour les compétences complexes, si on ne possède pas la compétence, on peut utiliser l'aptitude correspondante.
Le Maître peut aussi parfois autoriser l'utilisation d'une autre compétence mais le jet subira alors un malus de -30.

Travail d'équipe

Si plusieurs personnages associent leurs efforts, celui qui dirige les opération bénéficiera d'un bonus

de +10 par assistant (jusqu'à un maximum de +60).

Nouvel essai

En cas d'échec, selon les circonstances, il est parfois possible de réessayer. Chaque nouvelle tentative ajoute cependant un malus de -10 (jusqu'à un maximum de -60).

Prendre son temps

Pour les actions courtes, chaque minute supplémentaire apporte un bonus de +10 (jusqu'au maximum de +60). Si les chances de réussite atteignent 99, l'action est une réussite automatique. Pour les actions longues, il faut augmenter la durée de 50% pour obtenir chaque bonus de +10. Ces règles peuvent même s'appliquer en cas de compétence non-apprise et, dans tous les cas, le Maître peut décider que cette option n'est pas disponible.

Marge

Le Maître peut imposer une Marge de Réussite minimale au delà du simple succès pour qu'une action réussisse. Par ailleurs, une Marge d'Échec permet de déterminer l'importance de celui-ci.

Tests opposés

Si deux actions sont directement opposées et qu'un seul réussi, l'issue est simple. Si les deux réussissent, celui qui a obtenu le plus haut jet l'emporte. Si les deux échouent ou réussissent avec le même jet de dés, c'est l'impasse.

From:
https://wiki.geekitude.fr/ - **Geekitude**

Permanent link:
https://wiki.geekitude.fr/jdr/eclipse/accueil?rev=1715199730

Last update: **2024/05/08 22:22**