

PG GALAXIES

Nom du Personnage : _____

Métier : _____

Espèce : _____

Sexe : _____

Age : _____

Taille : _____

Poids : _____

Apparence : _____

Agilité _____

Savoir _____

Avantages : _____

Points de vie :

Niveau de blessure

Niveau pts. vie

Choqué _____

Blessé _____

Gravement blessé _____

Incapacité _____

Mortellement blessé _____

Tué _____ 0

Niveau de Ressources : _____

Dégâts Naturels : _____

Mouvement : _____

Points de Destin : _____

Points de Personnage : _____

Argent : _____

Métaphysique _____

DE GALAXIES

MÉCANISMES DE BASE

Niveaux de Difficulté (> p. 212)

Très facile	1 à 5	Action que tout le monde peut réussir
Facile	6 à 10	Action à la portée d'un pratiquant occasionnel
Moyen	11 à 15	Action à la portée d'un professionnel
Difficile	16 à 20	Action à la portée d'un très bon professionnel
Très difficile	21 à 25	Seules quelques personnes sur une planète réussissent régulièrement cette action
Héroïque	26 à 30	Seules quelques personnes dans un système planétaire réussissent régulièrement cette action
Léendaire	31 et plus	Les meilleurs experts des Constellations pourraient échouer

Niveaux de réussite et niveaux d'échec : différence entre la somme des dés lancés et le Niveau de Difficulté (> p. 220)

0	Réussite ou un échec minimal : tous les effets attendus de la réussite n'ont pas forcément lieu
De 1 à 4	Réussite ou échec normal
De 5 à 8	Belle réussite ou bel échec
De 9 à 12	Réussite ou échec engendrant un bénéfice ou une perte inattendu mineur
De 13 à 16	Réussite ou échec engendrant un bénéfice ou une perte inattendu majeur
17 et plus	Réussite ou échec qui restera dans les mémoires

Principales options de jeu

Dé-Libre (p. 216)	Permet une relance d'un dé, sur un 6, ou annule un dé, sur un 1
Points de Personnage (p. 217)	+1D par PP
Points de Destin (p. 217)	Permet de doubler le nombre de dés à lancer
Se préparer (p. 221)	+1D pour chaque doublement du temps de préparation
Se dépêcher (p. 221)	+5 au ND par tranche de 25 % de réduction du temps de préparation
Actions de groupe	Lire p. 221

DÉPLACEMENTS ET POURSUITES

Manoeuvres (p. 230)

- Effectuer une marche arrière : 6
- Se garer/ se poser : 6
- Tenir une ligne droite : 0
- Dérapage contrôlé : 10
- Emboutir un autre véhicule : 15
- Reprendre le contrôle suite à un dérapage : 10
- Virage de moins de 45° : 5
- Virage à 45° : 9
- Virage à 90° : 15
- Virage à 180° : 21

Pilotage d'un véhicule (p. 228)

- Arrêt : le véhicule ne bouge pas. Sauf exception, les véhicules volants devraient être posés au sol.
- Ralenti : le véhicule avance de la moitié de sa valeur de Mouvement. Il s'agit d'une action libre pour le pilote, sauf si le terrain environnant implique une grande vigilance.
- Croisière : le véhicule avance de sa valeur de Mouvement. Il s'agit d'une action pour le pilote mais celle-ci ne requiert pas de jet.
- Pleine vitesse : le véhicule avance du double de sa valeur de Mouvement. Il s'agit d'une action pour le pilote dont le Niveau de Difficulté est égal à 5 à la base, hors malus liés aux conditions extérieures.
- Pied au plancher : le véhicule avance de quatre fois sa valeur de Mouvement. Il s'agit d'une action pour le pilote dont le Niveau de Difficulté est égal à 10 à la base, hors malus liés aux conditions extérieures.

* * *

COMBATS ET DOMMAGES

Types de défense (pp. 233-236)

- **Défense naturelle** : le personnage ne cherche pas à esquiver ; ND pour toucher : 10 + modificateur de portée.
- **Défense active** : compte pour une action ; peut effectuer un jet d'Esquive ou de Parade.
- **Défense totale** : le personnage ne se consacre qu'à sa défense ; compte pour une action ; ajoute 10 de bonus au résultat de son jet d'Esquive ou de Parade.

Combinaisons attaques/défenses

- **Parade à mains nues réussie contre une attaque avec arme** : le défenseur n'encaisse que les dégâts de base de l'arme, pas les Dégâts naturels.
- **Parade avec une arme réussie contre une attaque avec arme** : pas de dégâts.
- **Parade avec une arme réussie contre une attaque à mains nues** : l'attaquant encaisse les dégâts de base de l'arme, pas les Dégâts naturels.

Calcul des dégâts (p. 236)

Les dommages totaux dépassent la Résistance totale de...	Le personnage subit...
1 à 3 points	Un niveau de blessure
4 à 9 points	Deux niveaux de blessure
9 à 12 points	Trois niveaux de blessure
13 à 15 points	Quatre niveaux de blessure
16 points ou plus	Une mort immédiate

Portées (p. 235)

- **Contact** (de 0 à 3 m) : +0 pour les armes de contact ; +5 pour les armes de tir ;
- **Portée courte** (de 3 m au premier rang de l'arme) : +0 ;
- **Moyenne** (du premier au deuxième rang de l'arme) : +5 ;
- **Lointaine** (du deuxième au troisième rang) : +10.

