



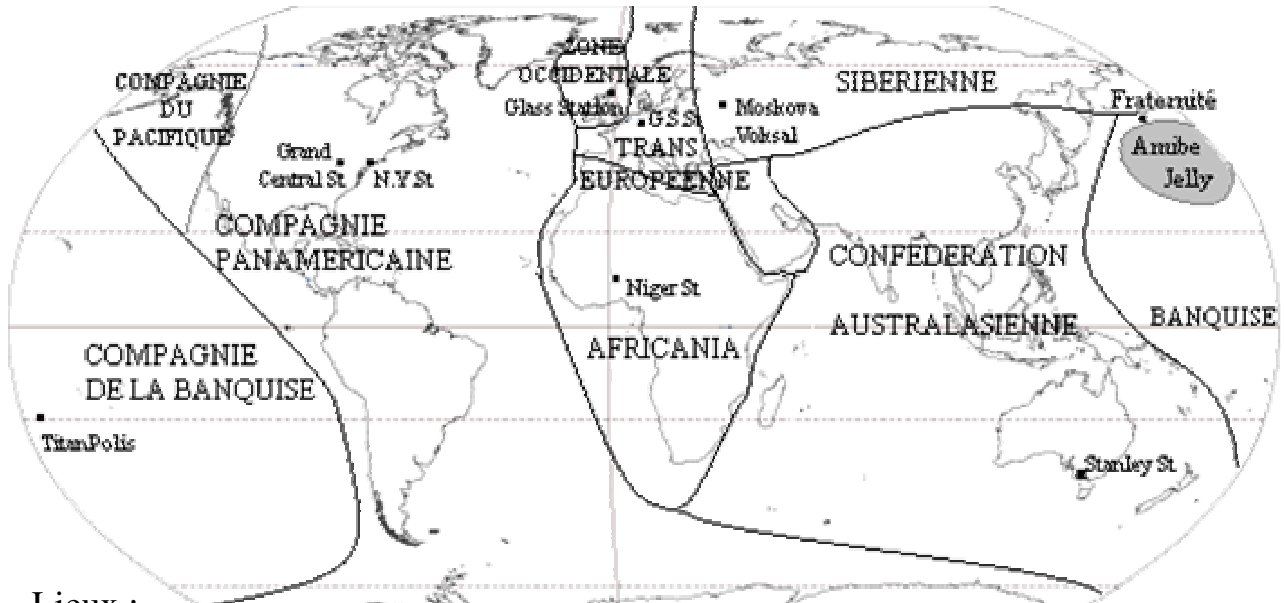






La Compagnie des Glaces

Le Monde en 2360 EG



Lieux :


- La Compagnie Panaméricaine et sa filiale la Compagnie du Pacifique
- La Compagnie Sibérienne
- La Compagnie TransEuropéenne
- L'Africana
- La Fédération Australasienne (regroupement de nombreuses compagnies)
- L'amibe Jelly (découverte en 2240EG)
- La Zone Occidentale (créée en 2341EG)
- La Compagnie de la Banquise (créée en 2345EG)

Chronologie :

2050 EC : Explosion de la lune
 2890 EC : Le bulb arrive sur terre
 3780 EC : Les rails d'incertitude
 3940 EC : Débarquement du bulb (Ragus)
 2060 EG = 3940 EC
 2080 EG : 1^{er} pape neo-catholique
 2118 EG : Création de la Nouvelle Rome
 2165 EG : Découverte des roux
 2200 EG : Aiguilleurs infectés par les Salts
 2240 EG : apparition hommes-jonas (+Jelly)
 2335 EG : Jeu de role de la CdG
 2340 EG : La Cie des Glaces

2345 EG : Cie de la banquise
 2349 EG : Apparition des dirigeables
 2368 EG : Début du réchauffement
 Début du trafic maritime
 Guilde des harponneurs
 2372 EG : Les neo-cathos migrent à Alone
 ??? EG : Arrivée de Flatty + débarquement
 2373 EG : Mort du bulb ; Fin de la guilde
 2375 EG : Fin de la 1^e époque
 2385 EG : Ceinture de feu
 2390 EG : Début de la 2^e époque
 2393 EG : Début de la reglaciation

 Glaciation

 Ere Glaciaire : développement

 Réchauffement

 Ere Glaciaire : colonisation

 Ere Glaciaire : Apogée

 Période Caniculaire

La Compagnie des Glaces

=> Les Tests

$$\text{Score} = (\text{Moyenne des Statistiques}) \times 10 + \text{Compétence} - \text{Malus}$$

Liste de Bonus / Malus :

- difficulté de l'action
- état de peur (-10% à -30%)
- état de phobie (-50 à -80%)
- respect du karma
- état d'urgence, de faim, de froid, manque de lumière
- attirance des personnages (+10% envers l'autre sexe)
- bonus/malus de combat : voir ci-contre
- Fatigue (perte de vitalité trop grande) – voir plus bas

Résultat du jeté de dès :

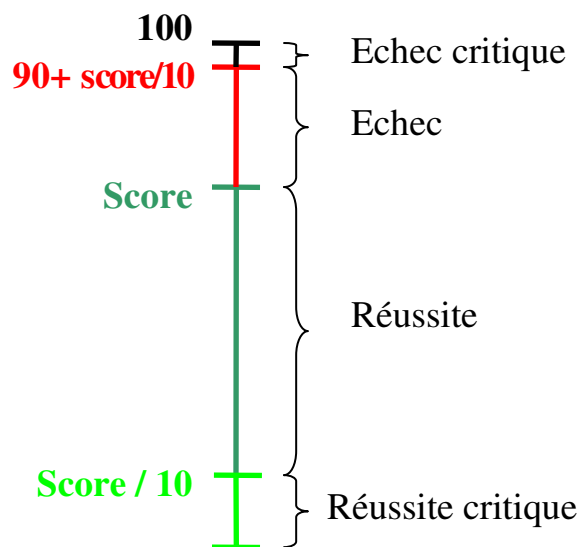


Tableau des Difficultés :

Très facile :	+40%
Facile :	+20%
Normal :	+ 0%
Difficile :	+20%
Très difficile :	+40%
Quasi impos. :	+60%
Impossible :	+80%
Inhumain :	+130%

Malus en Combat :

Mêlée :

- poids de l'arme trop grand
- esquive de l'adversaire
- visée : jambe/bras : -10%
- bas-ventre/tête : -20%
- yeux/mâchoire : -40%

Armes à feu :

- poids de l'arme
- visée : jambe/bras : -20%
- bas-ventre/tête : -30%
- yeux/coeur : -50%
- dépassement de la portée max : -50%
- dépassement de 2X portée max : -500%
- Tireur couché : +60%
- Tireur accroupi : +30%
- Tireur passe un tour pour viser : +40%
- Tireur en mouvement : -40 %
- Rafale : 1^e balle : -5%
- Rafale : 2^e balle : -15% (-10 si crose)
- Rafale : 3^e balle : -25% (-15 si crose)

Malus de vie :

□ □ 5 10 15	OK
□ □ 4 9 14	OK
□ □ 3 8 13	-10%
□ □ 2 7 12	-30%
□ □ 1 6 11	-60%
□ □ □ □ □	HS

La Compagnie des Glaces

=> Combats

Mêlée		Armes à Feu		
Touche : <i>adresse x 10 + mêlée + modificateurs</i>		<i>(adresse + perception) / 2 x 10 + armes à feu + modificateurs</i>		
Dégâts :				
Force + Arme	Dégâts	Munition	Application	Dégâts
1	1D6-5	9mm	Pistolets, mitraillettes	1D10
2	1D6-4	9mm <small>perçant</small>	Idem	1D6 armure ignorée
3	1D6-3	9mm <small>expansif</small>	Idem	1D6 x2 après absorption
4	1D6-2	5.56	Fusils d'assaut	1D10 armure-3
5	1D6-1	7.62	Carabines snipers	1D10 armure-3
6	1D8-2	Calibre 12	Fusils de chasse	2D10 (armure+1) ²
7	1D8-1			
8	1D10-2			
9	1D10-1			
10	1D10			
11	1D10+1			
12	1D10+2			
Etc.	Etc.			
Absorption : Pas d'absorption !		Armure de l'adversaire (éventuellement modifié par le type de munition)		

=> Combats

--

La Compagnie des Glaces

=> Résistance au Froid

Dégâts subis à cause du froid :

$$D20 - (\text{Constitution} + \text{Protection}) + \text{Malus}$$

Protection	Exemple
0	Nu
1	Simple vêtements
2	Gros vêtements
3	Fourrures légères
4	Fourrures
5	Grosses fourrures
6	Equipement isotherme
7	Combinaison isotherme bas de gamme
8	Combinaison isotherme moyen de gamme
9	Combinaison isotherme Simmons
10	-

Malus	Exemple
-15	Le joueur est Roux
-3 à -5	Le joueur est demi-Roux
-1 ou -2	Le joueur est Iakoute ou assimilé
-1	Abrité du vent (congères, wagon)
0	-40°C
1	Vent violent
2	Froid intense (-60°C)
4	Tempête (grêle, etc)

=> Combats