

TABLE DES DIFFICULTÉS		
Score	Qualité	Difficulté
+7	Légendaire	
+6	Épique	
+5	Fantastique	Impossible
4	Excellent	Très difficile
+3	Très Bon	Difficile
+2	Bon	Assez Difficile
+1	Correct	Malaisé
<b>0</b>	<b>Moyen</b>	<b>Moyen</b>
-1	Médiocre	Facile
-2	Mauvais	Très facile
-3	Terrible	Immanquable
-4	Catastrophique	
-5	Abysal	

PUISSANCE ARMES AU CORPS-À-CORPS	
Puissance	Arme
<b>0</b>	Mains nues, arme improvisée
<b>1</b>	Couteau, matraque, art martial
<b>2</b>	Épée, masse, marteau, petit bouclier (rondache)
<b>3</b>	Épée à deux mains, lance, bouclier moyen (écu)
<b>4</b>	Arme surdimensionnée (arbre, lance de pierre...), grand bouclier (pavois)

LOCALISATION	
1D10	Partie touchée
<b>1-2</b>	Jambe droite
<b>3-4</b>	Jambe gauche
<b>5-7</b>	Tronc (abdomen ou poitrine)
<b>8</b>	Bras droit
<b>9</b>	Bras gauche
<b>10</b>	Tête

PUISSANCE ARMES À DISTANCE	
Puissance	Arme
<b>0</b>	Arme improvisée lancée
<b>1</b>	Fronde, hache de lancer, dague, couteau de lancer
<b>2</b>	Flèche
<b>3</b>	Carreau d'arbalète
<b>4</b>	Flèche ou carreau surdimensionné

ARMURES	
Niveau	Armure
<b>0</b>	Aucune, vêtements
<b>1</b>	Vêtements épais, fourrure, cuir léger
<b>2</b>	Cuir renforcé ou clouté, cotte de maille
<b>3</b>	Armure de plaque



PORTÉE DES ARMES À DISTANCE		
Portée	Type d'arme	Distance Maximale
Bout-Portant	Dague, couteau à lancer, hachette	Jusqu'à 20 m.
Courte	Fronde, bolas	Jusqu'à 60 m.
Moyenne	Arbalète légère, arc court	Jusqu'à 100 m.
Longue	Arbalète lourde, arc long	Jusqu'à 140 m.

### Création du Personnage

- ☞ Total Caractéristiques +2 ou 1D3
- ☞ 1 compétence Excellente (+4)
- ☞ 2 compétences Très bonnes (+3)
- ☞ 3 compétences Bonnes (+2)
- ☞ 4 compétences Correctes (+1)
- ☞ Jusqu'à 6 Aspects

### Atouts et Handicaps

- ☞ Choix de 1 handicap majeur (2 points) et 2 mineurs (1 point chacun)
- ☞ 1 point : gagner 1 point de Compétence
- ☞ 2 points : augmenter une Caractéristique d'1 point ou choisir 1 Atout
- ☞ 3 PH ou dépense d'1 PH pour 1 Atout en plus

### Aspects (IPH) :

- ☞ Relancer les dés
- ☞ Ajouter 2 points à un jet
- ☞ Augmenter de 2 une difficulté adverse

### Points d'Héroïsme :

- ☞ Bonus de + 1 sur un jet de dés
- ☞ Créer un avantage narratif ou en combat
- ☞ Effacer une case de blessure

DÉGÂTS CHALEUR, FROID, ACIDE			
Chaleur (par round)	Froid (par heure)	Acide (par round)	Dégâts
Flamme (chalumeau)	Coup de Froid (vent d'hiver)	Très Faible	1
Flamme large (torche)	Froid (lac gelé)	Faible	2
Petit feu (feu de camp)	Froid Intense (vagues océaniques)	Moyen	3
Feu important (Vapeur bouillante, brasiers, pièce en feu)	Froid Glacial (environnement arctique en été)	Puissant	4
Feu Dantesque (Lave, intérieur d'un haut-fourneau)	Froid Extrême (environnement arctique en hiver)	Très puissant	5

- Acrobatie
- Art
- Artisanat
- Athlétisme
- Conduite
- Combat
- Commandement
- Commerce

- Connaissance
- Connaissance géographique
- Connaissance historique
- Culture
- Discretion
- Filouterie

- Investigations
- Langue
- Magie
- Nature
- Navigation
- Persuasion
- Psychologie
- Soins

SITUATION	
<b>Vent : 1D6</b>	
1 : Vent faible ou nul	+0
2-5 : Vent modéré	+1
6 : Vent fort	+2
<b>Vitesse de la cible</b>	
Immobile	+0
Lente (marche)	+1
Moyenne (trottine ou combat)	+2
Rapide (course)	+3
<b>Visibilité</b>	
Cible légèrement masquée (mur bas ou petit bouclier)	+1
Cible à moitié masquée (créneau d'un rempart ou bouclier moyen)	+2
Cible presque entièrement masquée (meutrière ou grand bouclier)	+3
Fumée ou brouillard légers, pénombre	+1
Fumée ou brouillard moyens, semi-obscurité	+2
<b>Taille de la cible</b>	
Par moitié d'être humain (chaque fois qu'on partage en deux, ajouter 1)	+1
Par taille double de celle d'un être humain (chaque fois qu'on double, enlever 1)	-1

## Table des Durées

Instantané	Quelques semaines
Quelques secondes	Un mois
Un round	Quelques mois
Une demi-minute	Une saison
Une minute	Un semestre
Quelques minutes	Une année
15 minutes	Quelques années
Une demi-heure	Une décennie
Une heure	Une vie
Quelques heures	Quelques générations
Une demi-journée	Un siècle
Une journée	Des siècles
Quelques jours	Un demi-millénaire
Une semaine	Un millénaire

### • Mod. Fatigue

1 point/5 PA + 1 point au-delà de l'Enc. Max.

### • Sauter

Difficulté = longueur -2.

### • Chutes

ADR mètres sans perdre de PV. Au-delà, 1 PV / mètre.

Si Acrobatie réussi avec difficulté = mètres de chute/2, dégâts/2.

### • Asphyxie

- Agit pas : 1 minute + VOL, puis 1 PV par round

- Agit : jet de VOL, Difficulté = nombre de round d'apnée.

Si raté, -1PV.

### • Sonné ou aveuglé : - 3

### • Attaque surprise, dans le dos : -3

• **Cible immobilisée/inconsciente** : attaque gratuite, difficulté pour toucher Immanquable (-3).

• **Ralenti** : 1 action de combat ou de mouvement.

• **Renversé** : -2 aux jets, 1 action de déplacement pour se relever.

• **Mort** : Si dégâts > PV, cases suivantes cochées. Jet de RES avec difficulté = nombre de cases dépassé.

- Si jet raté, personnage meurt.

- Si jet réussi, jet de VOL avec même difficulté ou tomber inconscient.

- Si 2 jets réussis, le personnage reste actif jusqu'à autres dégâts. Quand c'est le cas, il retente les deux jets.



## ATTAQUES SPÉCIALES : SI MR>3, ON CHOISIT DANS LA TABLE AVEC MR/2

Nom	Jet de compétence	Effet
<b>Repousser</b>	FOR contre FOR	Le défenseur recule de MR cases. <b>Avantage</b> : jet d'ADR contre cette difficulté ou être renversé.
<b>Renverser</b>	ADR contre ADR	L'adversaire tombe à terre. <b>Avantage</b> : on applique en plus les dégâts car le défenseur s'est mal reçu.
<b>Sonner</b>	Combat mains nues contre RES	L'adversaire est sonné MR rounds. <b>Avantage</b> : le défenseur doit réussir un jet contre cette difficulté ou tomber inconscient.
<b>Désarmer</b>	Combat contre ADR	L'arme atterrit à MR mètres. <b>Avantage</b> : l'attaquant attrape l'arme au vol (jet d'ADR Malaisé) ou celle-ci brise.
<b>Déstabiliser</b>	INT contre VOL	Cri de guerre ou paroles méprisantes. Pour chaque point de MR, l'adversaire subit -1 à sa prochaine action.
<b>Charger</b>	Combat contre FOR	L'attaquant ajoute à son jet d'attaque 1 point de FOR pour chaque 5 cases de course. <b>Avantage</b> : le défenseur est renversé en plus des dégâts qu'il subit.
<b>Retenir ses coups</b>	Combat contre Combat	L'attaquant limite volontairement sa MR afin d'infliger des dégâts moins importants.
<b>Briser arme ou armure</b>	Combat contre Combat	Si la MR du coup égale la puissance de l'objet, celui-ci est brisé et devient inutilisable (sur la localisation pour l'armure).
<b>Attaques Indirectes</b>	Divers	Aveugler son adversaire en lui lançant du sable, pousser sur lui une pile de caisses, jeter des billes pour le faire chuter sont des attaques indirectes. Selon l'action entreprise, le MJ choisira les compétences ou caractéristiques les plus adaptées à la situation.

## TABLE DES BLESSURES GRAVES

Localisation	Effet
<b>Jambes</b>	<b>1D6</b> : 1-4 : muscles de la jambe droite gravement coupés/tordus/brisés. 5 : idem, avec hémorragie.
<b>Guérison : 2</b>	6 : En cas de jet de RES raté contre la MR, le membre doit être amputé. Voir le Handicap « Unijambiste ». Dans tous les cas, vous tombez à terre et ne pouvez plus que ramper à une vitesse de 1 case par round. Jusqu'à guérison complète, vous perdez 2 points d'ADR et 2 points de FOR.
<b>Bras</b>	<b>1D6</b> : 1-4 : bras gravement coupé/tordu/cassé et inutilisable jusqu'à guérison complète. 5 : idem, hémorragie.
<b>Guérison : 3</b>	6 : Si jet de RES raté contre la MR, le membre est amputé. Voir le Handicap « Manchet ». Dans tous les cas, vous laissez automatiquement tomber tout objet porté avec ce bras. Jusqu'à guérison complète, vous perdez 2 points d'ADR et 2 points de FOR.
<b>Tronc</b>	<b>1D6</b> : 1-2 : Côtes fêlées ou poitrine enfoncée. Du fait de la douleur, vous subissez un malus de 1 à toutes les compétences jusqu'à guérison complète. 3-4 : Organe interne atteint. Hémorragie, et vous perdez 2 points de RES jusqu'à guérison complète. Si jet de RES raté contre la MR, c'est la mort instantanée. 5 : Le cœur s'arrête de battre à cause du choc ! Vous tombez à terre et sombrez dans l'inconscience pour 10 Rounds - RES. Vous perdez 2 points de RES jusqu'à guérison complète.
<b>Guérison : 4</b>	6 : Colonne vertébrale atteinte. Vous êtes paralysé en-dessous du cou (1-2 sur 1D6) ou de l'abdomen (3-6 sur 1D6) jusqu'à guérison complète, et perdez 4 points d'ADR et 4 points de FOR. Si jet de RES raté contre la MR, la paralysie devient permanente.
<b>Tête</b>	<b>1D6</b> : 1-2 : Cicatrice impressionnante ! - 1 aux jets de compétences sociales. 3 : Perte d'un œil (-2 en PER) si jet de RES raté contre la MR. 4 : Perte d'une oreille (- 2 en PER) si jet de RES raté contre la MR. 5 : Crâne brisé ou fracturé, dommages cérébraux. Vous perdez 2 points d'INT jusqu'à la guérison. Toutes les compétences impliquant des processus mentaux subissent un malus permanent de 1, y compris la Perception. Si jet de RES raté contre la MR, c'est la mort à cause du traumatisme. 6 : idem que 5, avec hémorragie.
<b>Guérison : 5</b>	

### ÉCHEC CRITIQUE POUR LES ARMES AU CONTACT

1D20	Résultat	Effet
1-3	Vacillement	Perte de la prochaine Action de Combat.
4-6	Arme lâchée	L'arme tombe à 1d4 mètres plus loin.
7-9	Perte d'équilibre	Perte des 1D3 prochaines Actions de Combat.
10-12	Arme ou bouclier endommagé	Si le personnage possède une arme et un bouclier, déterminer aléatoirement l'objet atteint. L'objet ne possède plus que la moitié de sa Puissance.
13-14	Trébuchement	Trébuche et tombe à terre. Cet effet dure les 1D3 prochaines actions de combat. Voir les états préjudiciables pour les effets.
15-16	Perte de l'armure	Déterminer aléatoirement la pièce d'armure détruite. Si aucune armure n'est portée, relancer.
17	Blessure d'un allié	Le personnage blesse accidentellement un compagnon proche en infligeant la Puissance de son arme en points de dégâts à une localisation déterminée au hasard. Si aucun allié n'est proche, se blesse lui-même.
18	Maladresse	Par inadvertance, le personnage se blesse lui-même en subissant la Puissance de son arme en points de dégâts sur une localisation au hasard.
19	Arme ou bouclier brisé	Déterminer si le bouclier ou l'arme sont atteints. L'arme heurte le sol, un mur, ou toute surface capable de l'endommager et se brise. Elle est considérée comme arme improvisée (Puissance 0). Si c'est le bouclier, celui-ci se brise et devient inutilisable.
20	Malchance !	Relancer deux fois.

### ÉCHEC CRITIQUE POUR LES ARMES NATURELLES

1D20	Résultat	Effet
1-3	Hésitation	Perte de la prochaine Action de Combat.
4-6	Membre engourdi	Un membre est temporairement paralysé tant qu'un jet de RES Moyen (0) n'a pas été réussi. Les tests commencent à partir de la prochaine Action de Combat.
7-9	Enchevêtrement	Perte des 1D3 prochaines Actions de Combat.
10-12	Membre blessé	Tirer dans la table de localisation pour déterminer le membre concerné. Il est impossible de l'utiliser pendant 2D6 rounds.
13-14	Trébuchement	Trébuche et tombe à terre. Cet effet dure les 1D3 prochaines Actions de Combat. Voir les états préjudiciables pour les effets.
15-16	Membre brisé	Le membre est inutilisable pour le reste du combat.
17-18	Blessure d'un allié	Le personnage blesse accidentellement un compagnon proche en lui infligeant la Puissance de l'attaque employée en points de dégâts. Si aucun allié n'est à portée, le personnage se blesse lui-même sur une localisation déterminée aléatoirement.
19	Malchance !	Relancer deux fois.
20	Malédiction !	Relancer trois fois.

### ÉCHEC CRITIQUE POUR LES ARMES A DISTANCE

1D20	Résultat	Effet
1-3	Désorienté	Perte de la prochaine Action de Combat.
4-6	Arme lâchée	L'arme tombe 1D10 m. plus loin.
7-9	Enchevêtrement	Perte des 1D3 prochaines Actions de Combat.
10-12	Arme perdue ou corde cassée	Rupture de la corde de l'arme, ou l'arme est perdue après avoir été lancée.
13-14	Arme endommagée	L'arme ne possède plus que la moitié de sa Puissance.
15-16	Blessure d'un allié	Le personnage blesse accidentellement un compagnon proche en lui infligeant la Puissance de son arme en points de dégâts. Si aucun allié n'est à portée, le personnage se blesse lui-même sur une localisation déterminée aléatoirement.
17-18	Maladresse	Le personnage se blesse lui-même en s'infligeant la Puissance de son arme en points de dégâts.
19	Malchance !	Relancer deux fois.
20	Malédiction !	Relancer trois fois.

### TABLEAU RÉCAPITULATIF DES PARAMÈTRES DE MAGIE

Diff.	Complexité	Portée	Nbre de cibles	Durée effet/incantation
0	Très facile	Touché	1 humain	1 round
+1	Facile	Bout-portant	2 à 4 personnes	30 secondes
+2	Moyen	Arme lancée	5 à 10 personnes	1 minute
+3	Malaisé	Portée de vue	une petite foule	Quelques minutes
+4	Assez Difficile	Hors de vue	une large foule	15 minutes
+5	Difficile		un village	30 minutes
+6	Très Difficile		une petite ville	1 heure
+7			une grande ville	Quelques heures
+8			une petite région	1 demi-journée
+9			une grande région	1 journée
+10			un pays	Quelques jours
+11				1 semaine
+12				Quelques semaines
+13				1 mois
+14				Quelques mois