

NIVEAUX DE CRITIQUES

Surpasse la défense de...	Niveau de critique	DÉG supplémentaires
7	Simple	3
10	Complexe	5
13	Difficile	8
15	Mortel	10

CRITIQUES SIMPLES

Résultat (2D6)	Effet	Stabilisé	Traité
12	Mâchoire fêlée Le coup a fêlé votre mâchoire, il vous est difficile de parler clairement. Vous subissez un malus de 2 à toute compétence magique ou combat verbal (Charisme, Persuasion, Séduction, Commandement, Duperie, Etiquette et Intimidation).	-1 aux compétences magiques et pour le combat verbal	-1 aux compétences magiques
11	Cicatrice défigurante Le coup a mutilé votre visage d'une manière ou d'une autre. On vous trouve grotesque et difficile à regarder. Vous subissez un malus de 3 en Charisme, Persuasion, Séduction, Etiquette, Duperie et Commandement.	-1 en combat verbal empathique	-1 en Séduction
9-10	Côtes fêlées Le coup a fêlé vos côtes, vous avez du mal quand vous utilisez votre force et quand vous respirez. Vous subissez un malus de 2 en COR. Ceci n'affecte pas votre maximum de PS.	-1 en COR	-10 en Encombrement
6-8	Corps étranger Un morceau de vêtement ou d'armure s'est logé dans la blessure et a causé une infection. Votre Récupération et vos soins critiques sont divisés par 4.	Récupération et soins réduits de moitié	-2 en Récupération, -1 en soins critiques
4-5	Entorse du bras Le coup vous a fait une entorse et vous avez des difficultés à bouger. Vous subissez un malus de 2 à toutes les actions effectuées avec ce bras.	-1 aux actions de ce bras	-1 en Physique
2-3	Entorse de la jambe/cheville Le coup vous a fait une entorse et vous avez des difficultés à marcher et à vous déplacer. Vous subissez un malus de 2 en VIT, Esquive/Evasion et Athlétisme.	-1 en VIT, Esquive/Evasion et Athlétisme	-1 en VIT

CRITIQUES COMPLEXES

Résultat (2D6)	Effet	Stabilisé	Traité
12	Blessure mineure à la tête Le coup a secoué votre cervelle et causé une hémorragie interne. Il devient difficile de réfléchir. Vous subissez un malus de 1 en INT, VOL et ÉTOU.	-1 INT et VOL	-1 VOL
11	Dents perdues Le coup a délogé quelques dents. Lancez 1D10 pour savoir combien. Vous subissez un malus de 3 pour les compétences magiques et le combat verbal.	-2 aux compétences magiques et au combat verbal	-1 aux compétences magiques et au combat verbal
9-10	Rupture de la rate Une déchirure dans votre rate saigne abondamment, vous désorientant. Faites un jet de sauvegarde contre l'étourdissement tous les 5 rounds. Cette blessure occasionne un saignement .	Faites un jet de sauvegarde contre l'étourdissement tous les 10 rounds	-2 en ÉTOU
6-8	Côtes brisées Le coup brise vos côtes. La douleur est atroce lorsque vous vous penchez ou que vous faites des efforts. Vous subissez un malus de 2 en COR et de 1 en DEX et RÉF.	-1 en COR et RÉF	-1 en COR
4-5	Bras fracturé Le coup vous casse le bras. Vous subissez un malus de 3 à toutes les actions effectuées avec ce bras.	-2 aux actions de ce bras	-1 aux actions de ce bras
2-3	Jambe fracturée Le coup vous brise la jambe. Vous subissez un malus de 3 en VIT, Esquive/Evasion et Athlétisme.	-2 en VIT, Esquive/Evasion et Athlétisme	-1 en VIT, Esquive/Evasion et Athlétisme

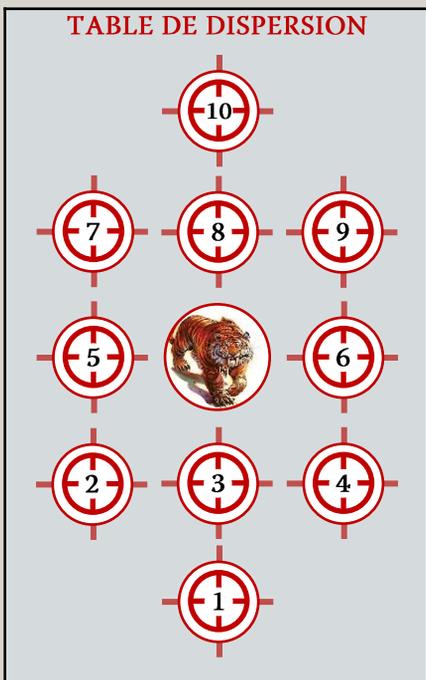
CRITIQUES DIFFICILES

Résultat (2D6)	Effet	Stabilisé	Traité
12	Fracture du crâne Le coup fend une partie de votre crâne, affaiblissant votre tête et déclenchant une hémorragie. Vous subissez un malus de 1 à l'INT et à la DEX, et les blessures à la tête vous font quatre fois plus de dégâts.	-1 INT et DEX, dégâts x4 pour les blessures à la tête	Dégâts x4 pour les blessures à la têtes
11	Commotion Le coup vous a sonné. Faites un jet de sauvegarde contre l'étourdissement tous les 1D6 rounds et subissez un malus de 2 à l'INT, aux RÉF et à la DEX.	-1 INT, RÉF et DEX	-1 INT et DEX
9-10	Perforation de l'estomac Le coup ouvre votre estomac, dont le contenu se répand dans vos entrailles. Vous subissez un malus de 2 à toutes vos actions et 4 points de dégâts d'acide par round.	-2 à toutes les actions	-1 à toutes les actions
6-8	Plaie aspirante au thorax La blessure déchire l'un de vos poumons, ce qui remplit votre torse d'air et écrase vos organes. Vous subissez un malus de 3 en COR et VIT. Vous commencez aussi à suffoquer .	-2 en COR et VIT	-1 en COR et VIT
4-5	Fracture ouverte du bras Le coup vous broie le bras et des esquilles d'os dépassent de votre peau. Vous ne pouvez plus vous servir de votre bras et vous commencez à saigner .	Impossible de se servir de ce bras	Ce bras doit rester en écharpe, mais vous pouvez tenir des objets.
2-3	Fracture ouverte de la jambe Le coup vous broie la jambe, qui perd toute utilité. Votre VIT, Esquive/Evasion et Athlétisme sont divisés par 4, et vous commencez à saigner .	VIT, Esquive/Evasion et Athlétisme sont réduits de moitié	-2 en VIT, Esquive/Evasion et Athlétisme

CRITIQUES MORTELS

Résultat (2D6)	Effet	Stabilisé	Traité
12	Fracture de la nuque/décapitation Le coup brise votre nuque ou vous décapite. Vous mourrez instantanément.	Cette blessure ne peut être ni Stabilisé, ni Traité	
11	Œil endommagé Le coup choque ou perce l'un de vos globes oculaires. Subissez un malus de 5 aux jets de Vigilance basés sur la vue et de 4 en DEX. Vous commencez à saigner .	Vigilance -3 (si basé sur la vue) et DEX -2	Vigilance -1 (si basé sur la vue) et DEX -1, de manière permanente
9-10	Cœur endommagé Votre cœur est touché. Faites immédiatement un jet de sauvegarde contre la mort. Si vous survivez, la blessure saigne et votre END, votre VIT et votre COR sont divisés par 4.	END, VIT et COR divisé par 2	Tout saignement vous occasionne +2 points de dégâts par round, de manière permanente
6-8	Choc septique Le coup touche vos intestins ; des excréments entrent en masse dans votre flux sanguin. Votre END est divisée par 4, vous subissez un malus de 3 en INT, VOL, RÉF et DEX, et vous êtes empoisonné .	END divisé par 2, -1 en INT, VOL, RÉF et DEX	-5 en END de manière permanente
4-5	Bras arraché Le coup a tranché votre bras ou l'a broyé au-delà de tout espoir de guérison. Ce bras est inutilisable et vous commencez à saigner .	Bras inutilisable	Peut être remplacé par une prothèse
2-3	Jambe arrachée Le coup vous arrache la jambe ou l'endommage jusqu'à la rendre inutilisable. Votre VIT, votre Esquive/Evasion et votre Athlétisme sont divisés par 4 et vous commencez à saigner .	VIT, Esquive/Evasion et Athlétisme divisé par 4	Peut être remplacée par une prothèse

TABLE DE DISPERSION



LOCALISATION DES DÉGÂTS CHEZ LES MONSTRES

Localisation	Jet	Malus	DÉG
Tête	1	-6	x3
Torse	2-5	-1	x1
Membre droit	6-7	-3	x½
Membre gauche	8-9	-3	x½
Queue / Aile	10	-2	x½

TIR : MODIFICATEURS DE TAILLE

Taille	Mod
Petite (Chat ou nekker)	+2
Moyenne (Humaine)	0
Grande (Troll ou cheval)	-2
Énorme (Fiellon)	-4

ATTAQUES AU BOUCLIER

Lorsque vous utilisez votre bouclier comme arme contondante, le niveau de dommage devient :

- Bouclier léger : dégâts du coup de poing
- Bouclier intermédiaire : dégâts du coup de poing +2 niveaux
- Bouclier lourd : dégâts du coup de poing +4 niveaux

JOURS NÉCESSAIRES POUR GUÉRIR D'UNE BLESSURE CRITIQUE

COR	Simple	Complexe	Difficile
3	5	9	12
4	4	8	11
5	3	7	10
6	2	6	9
7	1	5	8
8	1	4	7
9	1	3	6
10	1	2	5
11	1	1	4
12	1	1	3
13	1	1	2

DÉFENSES

Type de défense	Effets
Esquive	Faible déplacement permettant d'éviter l'attaque adverse
Repositionnement	Jet d'Athlétisme contre le jet d'Attaque permettant de se repositionner à une distance de VIT/2 m. en cas de réussite
Blocage	Permet de bloquer l'attaque adverse (seul le bouclier pour les attaques à distance). L'objet utilisé pour le blocage subit 1 points de dégât.
Parade	Permet de dévier l'attaque avec un malus de 3 au jet. En cas de réussite, l'objet utilisé ne subit aucun dommage et l'adversaire est stupéfait (flèches et carreaux imparables ; malus de 5 pour les armes de jet et les bombes).

Il est possible d'effectuer une Défense supplémentaire /rnd pour 1 point d'Endurance (sans limite) ainsi qu'une seule Attaque supplémentaire à -3 pour 3 points d'Endurance

FRAPPE PUISSANTE ou FRAPPE RAPIDE

En **mêlée**, lorsque vous effectuez une Attaque, vous pouvez choisir d'effectuer soit une **Frappe rapide** (deux attaques dans le même round sans malus), soit une **Frappe puissante** (une seule attaque avec un malus de 3 mais dont les dégâts sont doublés).

À l'**arc**, pas de Frappe rapide, mais vous pouvez utiliser la **Frappe puissante**.

À l'**arbalète**, pas de Frappe rapide ni de Frappe puissante.

ATTAQUER EN GROUPE

Lorsqu'une cible est attaquée par de multiples adversaires, elle subit un malus cumulatif de 1 en défense pour chaque adversaire après le premier.

EMBUSCADE

Si vous arrivez à prendre votre adversaire par surprise (jet de Furtivité contre jet de Vigilance), vous gagnez un bonus de 5 sur vos attaques lors du premier round contre toute cible ne vous ayant pas remarqué.

BLESSURES ET SOINS

Lorsque vos points de santé (PS) passent en dessous de votre seuil de blessure, vos **RÉf**, **DEX**, **INT** et **VOL** sont réduits de moitié.

Santé maximale	Seuil de blessure
15	3
20	4
25	5
30	6
35	7
40	8
45	9
50	10
55	11
60	12
65	13
70	14

ATTAQUES SPÉCIALES

Sauf précision, une attaque spéciale prend le temps d'une action d'attaque normale.

Nom	Effets
Charge (tour complet)	Vous vous déplacez vers la cible à votre vitesse de course et portez une Frappe puissante . Si l'attaque est bloquée, vous pouvez faire un jet en opposition de Physique pour mettre votre opposant au sol.
Frappe du pommeau	Occasionne des dégâts non létaux (dégâts de l'arme /2).
Désarmement	Une attaque localisée sur le bras armé pour faire sauter l'arme de l'adversaire à 1D6 mètres.
Déséquilibrer	Une attaque localisée sur les jambes pour mettre votre adversaire au sol.
Feinte	Faites un jet de Duperie à la place de votre première Frappe rapide . Si l'adversaire échoue à son jet de Vigilance , votre seconde attaque s'effectue avec un bonus de 3.

RÉSULTATS D'ÉCHECS CRITIQUES

Type de jet	Résultats
Attaque de mêlée	1-5 : sans conséquence majeure 6 : votre dévie, vous êtes Stupéfait 7 : votre arme se coince dans un objet proche, il vous faut 1 round pour l'en dégager 8 : vous endommagez votre arme qui subit une perte de 1D10 points de Fiabilité 9 : vous vous blessez tout seul, tirez la localisation au hasard >9 : vous blessez un allié proche (ou vous-même) ; tirez la localisation au hasard
Défense armée	1-5 : sans conséquence majeure 6 : votre arme subit une perte supplémentaire de 1D6 points de Fiabilité 7 : votre arme est projetée à 1D6 mètres (direction aléatoire) 8 : vous êtes projetés au sol ; vous êtes à terre et devez faire un jet contre l'étourdissement 9 : votre arme subit une perte supplémentaire de 2D6 points de Fiabilité >9 : votre arme ricoche et vous frappe, tirez la localisation au hasard
Attaque à distance	1-5 : sans conséquence majeure 6-7 : le projectile frappe un obstacle et se brise 8-9 : la corde de votre arc/arbalete se dénoue, ou votre arme tombe à terre ; il vous faut 1 round pour corriger la situation >9 : un ricochet fait que vous touchez l'un de vos alliés.
Attaque / Défense à mains nues	1-5 : sans conséquence majeure 6 : l'attaque vous déséquilibre ; vous êtes Stupéfait 7 : vous trébuchez et tombez au sol ; vous êtes à terre et devez faire un jet contre l'étourdissement 8 : vous trébuchez et tombez au sol, laissant échapper votre arme à 1D6 mètres dans une direction aléatoire 9 : vous tombez et vous vous cognez la tête en subissant 1D6 points de dommages non létaux ; vous devez faire un jet de sauvegarde contre l'étourdissement >9 : vous tombez et vous vous cognez la tête en subissant 1D6 points de dommages létaux ; vous devez faire un jet de sauvegarde contre l'étourdissement

BAGARRE ET LUTTE

Sauf précision, les attaques suivantes prennent toutes une action et remplacent les frappes rapides ou puissantes. Les dégâts sont non létaux.

Nom	Effets
Coup de poing classique (coude, paume)	Vous pouvez choisir des Frappes rapides ou puissantes .
Coup de pied classique (genou, talon)	Vous pouvez choisir des Frappes rapides ou puissantes .
Coup de pied direct	Dégâts/2 au Torse mais adversaire repoussé de votre COR/3 mètres.
Charge	Idem charge armée (avec un malus de 3)
Désarmement	Bagarre contre Esquive de la cible. L'arme est projetée à 1D3 mètres (vous pouvez également tenter de l'attraper avec un malus de 3).
Saisie	La cible saisie a un malus de 2 à toutes ses actions physiques. Elle peut se libérer en réussissant un jet d' Esquive contre Bagarre .
Clouer au sol	Nécessite une Saisie . L'adversaire est immobilisé jusqu'à la réussite d'un jet d' Esquive contre Bagarre .
Étranglement	Nécessite une Saisie . Met la cible en Suffocation jusqu'à la réussite d'une Esquive contre Bagarre .
Projection	Nécessite une Saisie . Met la cible au sol en lui faisant subir des dégâts similaire à un coup de poing. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde contre l'ETOU avec un malus de 1.
Déséquilibrer	Met l'adversaire au sol.