

NOTES

Toujours arrondir à l'inférieur

Base = 1d10 + Statistique + Compétence

Coût de la vie par semaine = ~100 Couronnes

RENCONTRES

Nombre de Monstres = Joueurs +2

Moyen = 3 Faible

Fort = 5 Joueurs

Jet de possession avant le combat!

Récompenses (p.221)

Solitaire = Bestiaire

Intelligent = 1D6 objets

Antre/Repaire = 1D6 cadavre / 3 monstres (Grand = 6 Petits)

Cadavre = 1D6 objets

Humain = 1D10 objets

+ Equipement & Couronnes

Maison = 2D10 objets

80%+ = 1x objet rare ou diagramme.

SEUIL DIFFICULTÉ

Difficulté	Exemple	SD
Facile	Défoncer une porte en bois pourrie	10
Moyen	Se faufiler derrière un garde de la ville	14
Assez Difficile	Crocheter une serrure de bonne facture	18
Difficile	Toucher une chaîne avec une hache de lancer à 10 m	20
Presque Impossible	Ouvrir la porte d'une forteresse à mains nues	30

MODIFICATEURS

Situation	Mod.
Vous ne disposez pas des bons éléments	+2
Vous ne disposez pas des bons outils	+3
Source de distraction	+3
Vous êtes ivre	+3
Manque de sommeil	+3
Environnement hostile	+4
Vous êtes attaqué	+5
Lumière du jour	0
Lumière vive	+2
Lumière tamisée	+2
Obscurité	+5

TROUSSES À OUTILS

- Écrire une lettre
- Falsifier un document et fabriquer de la fausse monnaie
- Fabriquer ou modifier une arme
- Fabriquer ou modifier une armure
- Crocheter une serrure
- Alchimie
- Pratiquer une chirurgie
- Cuisiner
- Créer une oeuvre artistique

Sans outils: -4

INITIATIVE

D10 + Réf

Dégainage Rapide: +3 Initiative / -3 premier jet d'attaque

Embuscade: Furtivité vs Vigilance, +5

ACTIONS OFFENSIVES

- Frappe Rapide: x2 attaques
- Frappe Puissante: -3 Atq, Dmg x2
- Débuter un combat verbal
- Lancer un sort
- Utiliser une compétence
- Courir: VIT x3
- Esquive active: -2 Atq Ennemies
- Viser: +1 Atq / tour (Max. 3)
- Récupération: +END = REC

ACTIONS DÉFENSIVES

- Esquive: vs. Esquive/Évasion
- Repositionnement: Déplacement VIT/2, vs. Athlétisme
- Blocage: 1 Dmg pour objet
 - Arme - vs. Compétence d'Arme
 - Bouclier - vs. Mêlée
 - Corps - vs. Bagarre (dmg dans la zone blocage)
- Parade: Stupéfait l'adversaire, malus -3
 - Arme - vs. Compétence d'Arme -3
 - Bouclier - vs. Mêlée -3
 - Corps - vs. Bagarre -3 (dmg dans la zone)
 - -5 armes jets, impossible pour les flèches ou carreaux

ATTAQUES SPÉCIALES

- Charger: VIT, Frappe Puissante, si l'attaque est bloqué: jet Physique vs Physique pour mettre au sol l'adversaire
- Frappe du pommeau: non léthal, Dmg/2
- Désarmement: vs Compétence d'Arme, Dispersion: 1D6 m
- Déséquilibrer: vise jambes, si réussite: adversaire au sol
- Feinte: Frappe Rapide, 1ère attaque: Duperie vs Vigilance si réussite: 2ème attaque à +3

BOMBES

Jet d'Athlétisme, si échec la bombe atterrit ailleurs que sur la cible (table dispersion)

BAGARRE (NON-LETHAL)

- Coup de poing: Frappe Rapide/Puissante
- Coup de pied: Frappe Rapide/Puissante
- Coup de pied direct: Dmg2, très torse, repousser CORPS/3 mètres
- Charge: VIT, Frappe Puissante, si bloqué: Physique vs Physique pour mettre au sol
- Désarmement: Bagarre vs Esquive/Évasion
Dispersion: 1D3m
Attraper: Attraper l'Arme, -3 Atq
- Déséquilibrer: Cible au sol
- Saisie: cible malus -2 jets physiques
Esquive/Évasion vs Bagarre à chaque tour pour s'échapper
- **Clouer au sol:** Immobilise l'adversaire
Esquive/Évasion vs Bagarre pour s'échapper
- **Etranglement:** Victime suffoque
Esquive/Évasion vs Bagarre pour s'échapper
- **Projection:** Cible au sol, Dmg = Coup de poing, Jet Sauvegarde avec malus -1

Requiert Saisie

COMBAT À DEUX ARMES

- Attaque combinée: Atq/Arme avec malus -3
- Requier 2x Arme/Bouclier pour bloquer/parer

MOD. ATTAQUE

Circonstance	Mod.
Cible immobilisée	+4
Hors de la vision ennemie	+3
Cible à contre-jour	+2
Esquive active	-2
Au sol	-2
Cible mouvante (Ref >10)	-3
Aveuglé	-3
Tir ricochet	-5

ABRIS COURANTS

Type	PA
Mur de pierre/Gros arbre	30
Mur de brique	25
Porte en acier	20
Lourde porte en bois	15
Carriole/Tonneau/Mur de bois	10
Broussailles/Toit de chaume	7
Tente	5

ATTAQUES AU BOUCLIER

Jet Mêlée, dégâts = coup de poing (léthal)

- Bouclier moyen = Coup de poing +2 niveaux (p.48)
- Bouclier lourd = Coup de poing +4 niveaux (p.48)

COMBAT VÉHICULÉ (p.171)

Jet de Contrôle à chaque attaque

ENVIRONNEMENT

Type	Mod.
Lumière brillante	-3 Vigilance -3 Atq/Def
Lumière tamisée	-2 Vigilance
Ténèbres	-4 Vigilance -2 Atq/Def
Neige & Glace	Traces: +3 (récentes) -3 (anciennes) SD:14 Ath pour rester debout
Chaleurs extrêmes	2/3 END 1/2 si armures
Marécages	-2 Esquive/Ath
Eau	ApT limit: 1 -2 Atq/Blq/Par -3 Vigilance Portée/4 Dmg/2 Esquive = Reposition = Ath SAUT/2

CIBE À DISTANCE

Portée	SD	Mod.
À bout portant	10	+5
Courte (1/4)	15	0
Intermédiaire (1/2)	20	-2
Longue	25	-4
Extrême (2x)	30	-6

MOD. TAILLE

Size	Mod.
Petit	+2 SD
Moyenne	0 SD
Grande	-2 SD
Enorme	-4 SD

PERFORATION

- Standard: Ignore Resistances
- Amélioré: PA/2
- Bouclier Humain: PA = CORPS + Armure

SUPERPOSITION ARM. (LOURDE-LÉGÈRE)

Différence PA Bonus PA

0 - 4	+5
5 - 8	+4
9 - 14	+3
15+	+2

- Max. 3 couches
- + Lgt/Med = +1 EA
- + Hvy = +2 EA

VULNÉRABILITÉ / RÉSISTANCE

- x2|x1/2 Dmg from (après armure)
- x2|x1/2 durée des effets
- -2|+2 jet Résistance

ARGENT

+1d6 Dmg aux Monstres

Si morceau d'argent → empoisonné

LOCALISATION (H)

Jet	Localisation	Viser	Dmg
1	Tête	-6	x3
2-4	Torse	-1	-
5-6	Bras	-3	1/2
7-10	Jambe	-3	1/2

Impair = Droit

Pair = Gauche

LOCALISATION (M)

Roll	Localisation	Viser	Dmg
1	Tête	-6	x3
2-4	Torse	-1	-
5-9	Membre	-3	1/2
10	Spécial	-3	1/2

ECHEC CRITIQUE - FAN

Echec = Base - valeur du dé

ECHEC REF - ATQ (MÊLÉE)

- 6: Arme dévie et vous êtes Stupéfait
- 5: Arme se coince, un tour pour l'en déloger
- 4: 1D10 dmg Fia
- 3: Se blesse, localisation aléa
- <3: Blesse allié, localisation aléa

ECHEC REF - DEF (MÊLÉE)

- 6: +1D6 dmg Fia
- 5: Désarmé, 1D6m dispersion
- 4: Au sol, jet SAUVEGARDE
- 3: +2D6 dmg Fia
- <3: Se blesse, localisation aléa

ECHEC DEX - ATQ (DISTANCE)

- 5-6: Munition se brise
- 3-4: Arme se casse, 1 tour pour corriger
- <3: Touche allié, localisation aléa

ECHEC DEX - DEF / MAINS NUES

- 6: Stupéfait
- 5: Au sol
- 4: Au sol, désarmé, 1D6m dispersion
- 3: Au sol, 1D6 dmg non-léthal, jet SAUVEGARDE
- <3: Au sol, 1D6 Dmg, jet SAUVEGARDE

ECHEC VOL

1-6: Echech sort, -X PS

7-9: Echech sort, Echech Elémentaire

9+: Echech sort, Echech Elémentaire, focus explose, 1D10 dmg bombe (rayon 2m)

ECHEC ELÉMENTAIRE

Mélange: -X PS, effet aléa ci-dessous

Terre: -X PS, Etourdi

Air: -X PS, projeté 2m en arrière

Feu: -X PS, en Feu (Incinération)

Eau: -X PS, Gelé

ECHEC ENVOÛTEMENT

Aucun effet, 50% chance appliquer au lanceur

ECHEC RITUEL

Aucun effet, ingrédients consommés

-X PS, où X = Vigueur utilisé

INTERRUPTION (RITUEL)

Situation	SD
Secoué, bousculé, crié dessus, ou lancé qqchose	15
Expulsé zone rituel (1 tour revenir)	16
Attaqué/blessé physiquement	18

JET SAUVEGARDE

Jet au dessous de SAUV/10

JET SAUV vs MORT

- 0 PS → état de mort (p.162)
- Stats/3 (n'affecte pas la valeur SAUV)
- Jet SAUV par tour ou meurt
- Malus -1 au jet par tour
- Stabilisé → 1 PS, sort de l'état de mort

CRITIQUE MAGIQUE

- Simple +5
- Complexe +10
- Difficile +15
- Mortel +20

CRITIQUE

(roulé par X+ / +Dmg / SD Stabilisation)

SIMPLE (7+ / +3 / 12) (P.158)

Jet	Loca	Résultat	Effet	Stabilisé
12	Tête	Mâchoire fêlée	-2 Mgq/Ver	-1 Mgq/Ver
11	Tête	Cicatrice défigurante	-3 EMP Ver	-1 EMP Ver
9-10	Torse	Côtes fêlées	-2 COR	-1 COR
6-8	Torse	Corps étranger	(REC/Soins Crit)/4	(REC/Soins Crit)/2
4-5	Bras	Entorse du bras	-2 action	-1
2-3	Jambe	Entorse de la jambe/cheville	-2 VIT/Esq/Ath	-1

COMPLEXE (10+ / +5 / 14) (P.159)

Jet	Loca	Résultat	Effet	Stabilisé
12	Tête	Blessure mineure à la tête	-1 INT/DEX/ETOU	-1 INT/VOL
11	Tête	Dents perdues	-3 Mgq/Ver	-2 Mgq/Ver
9-10	Torse	Rupture de la rate	ETOU, 5 Saignement	ETOU, 10
6-8	Torse	Côtes brisées	-2 COR, -1 REF/DEX	-1 COR/REF
4-5	Bras	Bras fracturé	-3 action	-2 action
2-3	Jambe	Jambe fracturé	-3 VIT/Esq/Ath	-2 VIT/Esq/Ath

DIFFICILE (13+ / +8 / 16)

Jet	Loca	Résultat	Effet	Stabilisé
12	Tête	Fracture du crâne	-1 INT/DEX, Dmg Tête x4, Saignement	-1 INT/DEX, Dmg Tête x4
11	Tête	Commotion	-2 INT/REF/DEX, Jet SAUV, 1D6	-1 INT/REF/DEX
9-10	Torse	Perforation de l'estomac	-2 toutes Actions, 4 Dmg, tour	-2 toutes Actions
6-8	Torse	Plaie aspirante au thorax	-3 COR/VIT, Suffoque	-2 COR/VIT
4-5	Bras	Fracture ouverte du bras	Bras inutilisable, Saignement	Bras inutilisable
2-3	Jambe	Fracture ouverte de la jambe	(VIT/Esq/Ath)/4, Saignement	(VIT/Esq/Ath)/2

MORTEL (15+ / +10/18) (P.160)

STABILISER

SD: PS < 0

MAINS THÉRAPEUTIQUES

Critique	Tours	SD
Simple	2	12
Complexe	4	14
Difficile	6	16
Mortel	8	18

SORTS DE SOINS

Critique	Utilisation	SD
Simple	4	14
Complexe	6	16
Difficile	8	18
Mortel	10	20

GUÉRISON DES CRITIQUES

Nombre jours de repos nécessaires pour se débarrasser des malus liés à la condition « traitée » et retrouver la pleine santé:

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

SOINS (P.173)

- +REC PS, jour
- Actif, +REC/2 PS
- Mains thérapeutiques, +3 PS, jour
- *Elixir d'hirondelle*, SD:18 Guérir (ou empoisonné)

EFFETS (P.161)

Type	Mod.
Aveuglé	-3 Vigilance -3 Atq/Def 1 tour régler problème
Empoisonnement	3 Dmg, tour SD: 15 Résilience
Étourdissement	Immobilisé Def = 10 jet SAUV, tour ou attaqué
Gel	-3 VIT -1 REF SD:16 Physique
Hallucinations	Fausse Perception SD: 15 Déduction, élément
Incinération	5 Dmg, zone, tour -1PA/Fia 1 tour éteindre
Intoxication	-2 REF/DEX/INT -3 Combat Verbal COR-12 heures Potion de Larmes d'épouse/Magie
Nausée	Jet vs COR, 3 tours Vomi si échec pdt 1 tour
Saignement	2 Dmg, tour SD: 15 Premiers Soins
Stupéfaction	-2 Atq/Def Jusqu'au début prochain tour
Suffocation	3 Dmg, tour

MAGIE EXPERTS (P.167)

Compétence	Composantes
1-6	Tout usage de magie nécessite des paroles et des gestes effectués avec les mains.
7-8	Sorts/invocations requiert gestes avec les mains.
9+	Sorts/invocations requiert gestes minimes, peuvent être accomplis avec n'importe quelle partie du corps.

DIMERITIUM (P.167)

SD blessure diminué -1, unitée dans 5m
Au contact: Vigor=0, jet Résilience SD:16 + table, 30 mins

Jet	Effet
≥18	Démengeaisons.
≥16	+ haut-le-coeur.
≥14	+ spasmes, 1d6 tours → SD:15 Résilience ou stupéfait.
≥12	Peau brûle + nausée.
≥10	Peau en feu, difficulté concentration. Jet SAUV, tour.
≤10	fait bouillir la magie à l'intérieur de votre corps. 1d6 dmg, tour de contact avec ce métal.

DIVERS

COMPÉTENCES

INT	REF	DEX	COR	EMP	TEC	VOL
Connaissance de la rue	Bagarre	Adresse	Physique	Beaux-arts	Alchimie (2)	Courage
Connaissance des monstres (2)	Bâton/Lance	Arbalète	Résilience	Charisme	Artisanat (2)	Envoûtement (2)
Déduction	Équitation	Archerie		Commandement	Contrefaçon	Incantation (2)
Éducation	Escrime	Athlétisme		Duperie	Crochetage	Intimidation
Enseignement	Esquive/Évasion	Furtivité		Jeu	Déguisement	Résistance à la contrainte
Étiquette	Lames courtes			Persuasion	Fabrication de pièges (2)	Résistance à la magie (2)
Langue (2)	Mêlée			Psychologie	Premiers soins	Rituels (2)
Négoce	Navigation			Représentation		
Survie				Séduction		
Tactique (2)				Stylisme		
Vigilance						

PROGRESSION (p.59)

Type	Coût en P.P.
Compétence	Niveau actuel
Compétence complexe	Niveau actuel x2
Caractéristique	Niveau actuel x10
Enseignement	Enseignement P.P./jour
Étude et Pratique	+ 1 P.P. /jour max: niveau 2

RÉCOMPENSE EN P.P.

P.P.	Accomplissement
1	Participation régulière
2	Participation efficace
3	Utilisation ingénieuse des compétences
4	Action d'éclat
5	Action originale
6	S'est montré très astucieux
7	A largement contribué à la réussite du groupe
8	A sorti le groupe d'une mauvaise passe
9	A réussi à épater le MJ

Indice	Compétence	Dégâts	Malus
Analyse de preuves	Alchimie ou Artisanat	1d6 + TECH	1d6 dégâts de Concentration. En cas d'échec critique, la preuve est endommagée. Malus de -5 sur les jets de Preuve suivants pour cet indice.
Analyse des transactions	Négoce	1d6 + INT	1d6 dégâts de Concentration.
Décryptage	Contrefaçon ou Éducation	1d6 + INT	1d6 dégâts de Concentration.
Examen d'une scène	Perception	1d6 + INT	1d6 dégâts de Concentration. En cas d'échec critique, la scène est contaminée, tous les jets de Preuve concernant les indices trouvés sur place (trace, objets, etc) subissent un malus de -3.
Examen de cadavre	Premiers soins	1d10 + TECH	1d6 dégâts de Concentration. En cas d'échec critique, le corps est endommagé. Malus de -5 sur les jets de Preuve suivants pour cet indice.
Filature	Furtivité	1d6 + INT	1d6 dégâts de Concentration. Confrontation possible avec la personne espionnée.
Interrogatoire	Psychologie et compétences sociales appropriées. Implique parfois plusieurs jets, le MJ peut utiliser les règles de combat verbal pour déterminer le résultat.	1d10 + EMP	1d10 dégâts de Concentration. En cas d'échec critique, malus de -5 sur toutes les interactions sociales avec le PNJ pour la semaine qui suit.
Investigation mystique	Exercice de la magie	1d10 + INT	1d10 dégâts de Concentration. En cas d'échec, faites un jet sur le tableau d'échecs critiques magiques et appliquez le résultat.
Pistage	Connaissance des monstres ou Survie	1d6 + INT	1d6 dégâts de Concentration. En cas d'échec critique, le pisteur met trop de temps; les personnages participants auront le droit à un jet de Preuve en moins.
Recherches	Connaissance des monstres ou Éducation	1d10 + INT	1d10 dégâts de Concentration.
Rumeurs	Connaissance de la rue ou Étiquette	1d6 + EMP	1d6 dégâts de Concentration. En cas d'échec critique, le personnage a mis un interlocuteur en rogne.

INVESTIGATION

Concentration = (VOL + INT)/2 *3

Si = 0 → l'esprit du personnage s'embrouille.

Repos > 6h → + VOL points de Concentration.

Si 5+ Déduction → +1

Si 8+ Déduction → +2

MYSTÈRES

Lorsque valeur = 0 → enquête résolue.

1 action/PJ/Indice/Jour

Dégâts de complexité = jet de dégâts d'indice -

Dissimulation

Difficulté	Complexité	Type	Dissimulation
Facile	25	Solution évidente	0
Moyen	50	Nécessite un minimum de recherches	2
Assez difficile	100		4
Difficile	150	Nécessite quelques recherches	4
Presque impossible	200		6
		Solution obscure	6

OBSTACLES

Nombre d'obstacles par jour d'investigation

Difficulté de l'obstacle	Nombre (SD)
Facile - Moyen	1 (14)
Assez difficile - Difficile	2(14) ou 1(18)
Presque impossible	3(14) ou 2(18) ou 1(20)

Type d'obstacles

Autorité	Indice manquant
Conspiration	Météo
Contexte défavorable	Passage du temps
Distraction	Ragots
Épuisement	Situation inhabituelle
Fausse piste	

Dissimulation des Indices	0	2	4	6
	Complexité			
Facile	3	4	5	7
Moyen	5	6	8	12
Assez Difficile	10	13	17	25
Difficile	15	19	25	38
Presque impossible	20	25	33	50