



Altro



Mondo



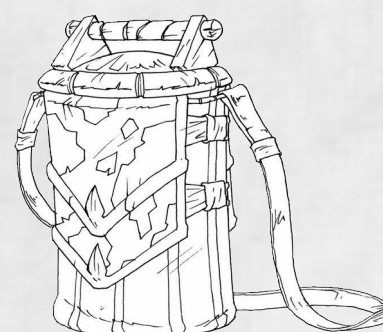


NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Difficulté	N.D	Envisageable pour...
Très facile	1 à 5	Tout le monde
Facile	6 à 10	Un débutant
Moyen	11 à 15	Un professionnel
Difficile	16 à 20	Un expert
Très difficile	21 à 25	Un virtuose
Héroïque	26 à 30	Un héros
Léendaire	31 et +	Une légende

Modificateurs génériques au N.D
Circonstances très favorables : -6 à -10
Circonstances favorables : -3 à -5
Circonstances défavorables : +3 à +5
Circonstances très défavorables : +6 à +10
Circonstances effroyables : +11 et plus
Obscurité : +3
Nuit complète : +5

Modificateur lié au poids transportable	Modif. N.D
Le personnage porte 25 % de son poids	+3
Le personnage porte 50 % de son poids	+6
Le personnage porte 100 % de son poids	+12



Action	Distance de base par round	N.D
Chute sans dégâts	Quart de la valeur de déplacement*	5 + 10 pour 2 mètres supplémentaires
Course	Valeur de mouvement	5 x nombre de déplacements
Escalade	Moitié de la valeur de déplacement*	5 + 10 par déplacements supplémentaire
Nage	Moitié de la valeur de déplacement*	5 x nombre de déplacements
Saut en hauteur	Quart de la valeur de déplacement*	5 + 10 pour 0,5 mètre supplémentaire
Saut en longueur	Quart de la valeur de déplacement*	5 + 10 pour 2 mètres supplémentaires

*arrondie au supérieur

Modif. de mouvement	Modif. N.D	Exemples
Terrain simple	+0	Surface plate, mur avec de grosses prises, terre battue...
Terrain compliqué	+5	Petits obstacles, grimper à un arbre, vent fort, forte pluie...
Terrain difficile	+10	Obstacles importants, mais franchissables (falaise...)
Terrain très difficile	+15	Énormes obstacles, orages mémorables...
Terrain dangereux	+20	Grimper dans l'obscurité complète...
Terrain mortel	+25	Nager dans une mer en pleine tempête...

ATTRIBUTS ET COMPÉTENCES

Agilité

Acrobatie
Armes blanches
Contorsion
Discrétion
Équitation
Escalade
Esquive
Lutte
Saut

Charisme

Charme
Commander
Courage
Dressage
Éloquence
Intimider
Volonté

Coordination

Armes à distance
Artisanat
Chariots
Crochetage
Lancer
Prestidigitation

Larmes

Cure
Extraction
Ingénierie
Sapience

Perception

Camouflage
Connaissance de la rue
Débrouillardise
Déguisement
Pister
Pratiques artistiques
Rechercher
Survie

Savoir

Bureaucratie
Commerce
Connaissances
académiques
Lire et écrire
Médecine
Navigation
Pièges

Vigueur

Course
Nage
Puissance
Résistance



CODES-DÉS SIMPLIFIÉS

Au lieu de lancer 4 dés, lancez 2D+7
 Au lieu de lancer 5 dés, lancez 3D+7
 Au lieu de lancer 6 dés, lancez 2D+14
 Au lieu de lancer 7 dés, lancez 3D+14
 Au lieu de lancer 8 dés, lancez 4D+14 ou 2D+21
 Au lieu de lancer 9 dés, lancez 3D+21
 Au lieu de lancer 10 dés, lancez 4D+21 ou 2D+28
 Au lieu de lancer 11 dés, lancez 3D+28
 Au lieu de lancer 12 dés, lancez 4D+28 ou 2D+35
 Au lieu de lancer 13 dés, lancez 3D+35
 Au lieu de lancer 14 dés, lancez 4D+35 ou 2D+42
 Au lieu de lancer 15 dés, lancez 3D+42
 Au lieu de lancer 16 dés, lancez 4D+42 ou 2D+49
 Au lieu de lancer 17 dés, lancez 3D+49
 Au lieu de lancer 18 dés, lancez 4D+49 ou 2D+56
 Au lieu de lancer 19 dés, lancez 3D+56
 Au lieu de lancer 20 dés, lancez 4D+56 ou 2D+63
 Au lieu de lancer 21 dés, lancez 3D+63
 Au lieu de lancer 22 dés, lancez 4D+63 ou 2D+70

COMBAT

Initiative : Soit c'est logique, sinon jet de Perception en opposition.

Attaque : Jet d'attribut ou de compétence contre une difficulté correspondant à la défense de la cible

- Défense naturelle : ND 10 – le personnage ne cherche pas spécialement à se défendre
- Active : Jet d'Esquive ou de Parade – déclaré en phase d'initiative
- Défense totale : Jet d'Esquive ou de Parade +10 – le personnage ne peut que se défendre

Actions multiples : Malus de 1D par action supplémentaire au-delà de la première action.

Manœuvre spéciale de combat (assommer, ceinturer, désarmer, faire chuter...) : Malus de -10.

Dommages infligés : Dégâts de l'arme (+ dégâts naturels si nécessaire) contre Jet en Résistance (ou Vigueur) (+ valeur de la protection éventuelle).

- Les dommages totaux dépassent la résistance totale de 1 à 3 points : un niveau de blessure.
- Les dommages totaux dépassent la résistance totale de 4 à 8 points : deux niveaux de blessure.
- Les dommages totaux dépassent la résistance totale de 9 à 12 points : trois niveaux de blessure.
- Les dommages totaux dépassent la résistance totale de 13 à 15 points : quatre niveaux de blessure.
- Les dommages totaux dépassent la résistance totale de 16 points ou plus : la mort !

Niveaux de blessure

- Niveau 1 - Blessé superficiellement : -1D sur les jets jusqu'à la fin du round.
- Niveau 2 - Blessé : -1D sur les jets jusqu'à ce que le personnage récupère de ses blessures.
- Niveau 3 - Gravement blessé : -2D sur les jets jusqu'à ce que le personnage récupère.
- Niveau 4 - Incapacité : le personnage doit immédiatement effectuer un jet moyen (15) en Résistance ou Volonté. En cas d'échec, il sombre dans l'inconscience et ne peut plus agir durant 10D minutes, avant de reprendre connaissance. En cas de réussite, il peut continuer à agir, mais subit un malus de 3D sur les jets jusqu'à ce que le personnage récupère de ses blessures.
- Niveau 5 - Mortellement blessé : le personnage sombre dans l'inconscience et ne peut plus agir. Chaque round, le personnage effectue un jet en Vigueur d'un niveau de difficulté égal au nombre de minutes depuis lequel il a été mortellement blessé. En cas d'échec, le personnage meurt.
- Niveau 6 - Tué : c'est la fin pour le personnage.

SOINS

Récupération naturelle : Jet de Vigueur, en cas de réussite le personnage regagne un niveau de blessure. Le temps indiqué correspond à la durée entre les jets de Vigueur.

Soin : Un personnage aide un autre personnage via un jet de Médecine. En cas de succès, le personnage soigné gagne +3 pour récupérer naturellement.

Niveau de blessure	Récupération naturelle	Soins
1 - Blessé superficiellement	Automatique	9
2 - Blessé	ND 6 / 3 jours	12
3 - Gravement blessé	ND 6 / 8 jours	15
4 - Incapacité	ND 9 / 2 semaines	18
5 - Mortellement blessé	ND 9 / 5 semaines	21

ÉQUIPEMENTS

Armes	Prix	Dommages	Spécial
Arc	20 s	+1D+2	Portée : 10/100/250
Arc long	30 s	+2D+2	Portée : 10/100/250
Arbalète	40 s	+3D+2	Portée : 10/100/200
Arroseur	NA	6D pendant 5 tours	Portée : 10/100/200
Dague	20 s	+1D	
Dévoileur	NA	8D	Portée : 125/200/500
Épée longue	40 s	+2D+2	
Épée à deux mains	50 s	+3D+1	-1D aux jets
Hache	30 s	+2D+2	-1 aux jets
Hache de guerre	40 s	+3D+2	-1D aux jets
Javeline	10 s	+2D	Portée : 5/25/40
Lanceur infernal	NA	Larme +1D	Portée : 10/25/50
Masse	10 s	+1D+1	
Sépulteur	NA	6D	Portée : 10/100/200

Protection	Prix	Valeur d'armure	Spécial
Armure de cuir	50 s	+1D	Malus aux jets : -1
Armure de cuir légère	35 s	+2	Malus aux jets : -1
Armure de cuir lourde	65 s	+1D+1	Malus aux jets : -2
Bouclier	25 s	+1D (si parade)	Aucun malus aux jets
Vêtements	10 s	+1	Aucun malus aux jets

PNJ

Figurant : 12D d'Attributs (3D maximum.), 4D de Compétence (+2D), pas de Points de Destin, ni de Points de Personnage, et un seul seuil de blessure. S'il est touché dans un combat, il est aussitôt éliminé.

Personnage secondaire : 15D d'Attributs (4D maximum), 5D de Compétence (+2D maximum), pas de Point de Destin, éventuellement trois Points de Personnage. Il possède trois seuils de blessure, les trois premiers. Lorsque le troisième est atteint, le personnage cesse le combat et se rend ou fuit s'il le peut.

Alter Ego : 18D d'Attributs (4D maximum), 7D à 12D de Compétence (+6D maximum). Par défaut, il possède un Point de Destin, potentiellement cinq Points de Personnage ainsi que tous les seuils de blessure usuels (5).

