

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)

Difference 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 | Démenceaisons. |
| ≥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 | 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 |