



**SYSTÈME DE JEU DE RÔLE GÉNÉRIQUE — VERSION PERCENTILE**

Pour des univers médiévaux-fantastiques brutaux et violents



|                                                                       |           |
|-----------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1.0 Jets et système de résolution des tâches</b>                   | <b>3</b>  |
| 1.1 Jets de compétence                                                | 3         |
| 1.2 Jets d'attribut                                                   | 3         |
| 1.3 Jets opposés                                                      | 3         |
| 1.4 Cas particuliers                                                  | 3         |
| <b>2.0 Attributs</b>                                                  | <b>4</b>  |
| 2.1 Attributs secondaires                                             | 4         |
| 2.2 Attributs dérivés                                                 | 4         |
| 2.2.1 Guérison des blessures                                          | 4         |
| 2.2.2 Mouvement                                                       | 4         |
| <b>3.0 Création de personnage</b>                                     | <b>5</b>  |
| 3.1 Choisir une race et modifier les attributs                        | 5         |
| 3.2 Talents, Adaptabilité et PV                                       | 5         |
| 3.3 Compétences culturelles                                           | 5         |
| 3.4 Formation à la sorcellerie                                        | 5         |
| 3.5 Cycles                                                            | 5         |
| 3.5.1 Groupes de compétences selon le parcours                        | 6         |
| 3.6 Vocation et Paie                                                  | 6         |
| 3.7 Compétences                                                       | 7         |
| <b>3.8 Magie</b>                                                      | <b>8</b>  |
| 3.8.1 Compétences magiques                                            | 8         |
| 3.8.2 Maladresses, armure et repos                                    | 8         |
| <b>3.9 Jets de résistance et épuisement</b>                           | <b>9</b>  |
| 3.9.1 Jets de résistance (Magie/Peur/Poisons/Maladies)                | 9         |
| 3.9.2 Système de fatigue (épuisement)                                 | 9         |
| <b>4.0 Combat</b>                                                     | <b>9</b>  |
| 4.1 Attaques et dégâts                                                | 10        |
| 4.2 Armure                                                            | 11        |
| 4.3 Défenses                                                          | 11        |
| 4.4 Modificateurs et considérations                                   | 11        |
| 4.5 Modes de combat (optionnel)                                       | 11        |
| 4.6 Actions à distance (modificateurs)                                | 12        |
| 4.7 Tour et initiative                                                | 12        |
| 4.7.1 Mouvement                                                       | 12        |
| 4.8 Actions et épuisement                                             | 12        |
| 4.8.1 Actions et attaques                                             | 12        |
| 4.8.2 Actions doubles et contact combiné                              | 13        |
| 4.8.3 Actions mentales                                                | 13        |
| 4.9 Actions par tour                                                  | 14        |
| <b>5.0 Coups critiques et localisation des dégâts</b>                 | <b>14</b> |
| Tableaux physiques : Écrasement · Déséquilibre · Taille · Perforation | 15–18     |
| Tableaux élémentaires : Chaleur · Froid · Électricité                 | 19–21     |
| MALADRESSES ou ÉCHECS CRITIQUES                                       | 22        |
| MALADRESSES MAGIQUES                                                  | 23        |
| <b>6.0 Annexes</b>                                                    | <b>24</b> |
| 6.1 Spécialisation des compétences                                    | 24        |
| 6.2 Feuille de personnage                                             | 29        |
| 6.3 Expérience et points de développement                             | 32        |
| 6.4 Rencontres et qualité des objets                                  | 34        |
| 6.5 Talents et défauts                                                | 34        |
| 6.6 Référence de combat                                               | 38        |

## 1.0 Jets et système de résolution des tâches

Dans le système Lethal Formula, les jets de base utilisent 1d100 (deux dés à dix faces) et le résultat est comparé au Seuil % de **l'action**. Il existe plusieurs types de jets.

### 1.1 Jets de compétence

Pour effectuer un jet de compétence, lancez 1d100 et comparez le résultat au Seuil % : rangs de compétence + moyenne des attributs associés (voir section 3.7), multipliés par 5, puis appliquez les éventuels modificateurs de difficulté (voir le tableau ci-dessous). Le résultat doit être inférieur ou égal au Seuil %.

- **Routinière :** +45% N'importe qui pourrait y parvenir, à tout moment
- **Très facile :** +30% N'importe qui pourrait y parvenir presque à chaque fois
- **Facile :** +15% Une personne entraînée pourrait y parvenir presque à chaque fois
- **Moyenne :** +0% Une personne entraînée aurait 50 % de chances de réussir
- **Difficile :** -15% Un expert aurait 50 % de chances de réussir
- **Très difficile :** -30% Un expert échouerait souvent
- **Extraordinaire :** -45% Impossible sans une compétence exceptionnelle (maîtrise)



**Préparation :** si le personnage a le temps de procéder avec soin, réduisez la difficulté d'un cran, mais la tâche prendra plus de temps.

**Aucun rang et tâches complexes :** pour les compétences représentant des tâches très complexes (chirurgie, calculs mathématiques avancés, certains métiers exigeant des travaux compliqués, etc.), si le personnage ne possède aucun point dans la compétence, appliquez un malus supplémentaire de -45 % au Seuil %. La plupart des compétences sont considérées comme **naturelles** et ne sont pas affectées par ce facteur.

### 1.2 Jets d'attribut

Lorsque le bon sens indique qu'aucune compétence n'intervient (par exemple, effectuer un jet de Perception ou forcer une porte), appliquez deux fois l'attribut concerné. Autrement dit :  $1d100 \leq \text{Seuil \%}$ , le Seuil étant la valeur de l'attribut associé multipliée par 10. Si les deux options peuvent résoudre une tâche (Empathie et Perspicacité, par exemple), utilisez la compétence.

### 1.3 Jets opposés

Les jets opposés sont utilisés lorsque deux personnages ou plus s'affrontent. Une réussite l'emporte sur un échec. Si tous réussissent, le personnage qui obtient le plus de degrés de réussite (DR) l'emporte. Si tous échouent, celui dont la marge d'échec est la plus faible gagne. Un critique l'emporte sur une réussite ordinaire, et une maladresse perd face à un échec ordinaire. Si tous obtiennent un critique, traitez-les comme des réussites. En cas d'égalité des DR, comparez la marge exacte de réussite (la différence entre le jet et le seuil). Si elle est également identique, la situation antérieure reste inchangée ; en combat, le défenseur l'emporte.

### 1.4 Cas particuliers

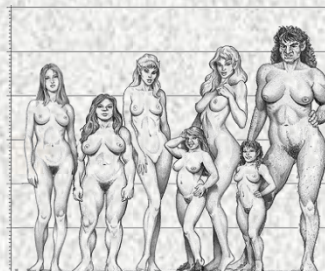
**Échec :** résultat supérieur au Seuil %.

**Réussite ou échec automatique :** 01 est toujours une réussite automatique. Un résultat de 96 à 00 est toujours un échec, même si le Seuil % est supérieur.

**Degrés de réussite :** les DR sont utilisés lors des jets de combat et des actions prolongées. Ils se calculent en soustrayant le chiffre des dizaines du jet à celui du Seuil %. Pour les Seuils supérieurs à 100, utilisez le nombre complet de dizaines. Les DR ne sont calculés qu'en cas de réussite ; un échec automatique ne produit aucun DR.

**Maladresses ou critiques :** un double —11, 22... 99 ou 00— indique un critique si le jet réussit, ou une maladresse s'il échoue. Les maladresses se déterminent à l'aide du tableau placé après les types de coups critiques.

## 2.0 Attributs : il existe cinq attributs principaux, utilisés lors des jets de compétence.

| ATTRIBUTS PRINCIPAUX |     |  | Ces attributs sont essentiels aux jets de compétence, car ils génèrent avec la compétence elle-même le Seuil %. |
|----------------------|-----|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| PHYSIQUE (10)        | PHY |                                                                                   | <div>Seuil % : (valeur de compétence + moyenne des attributs) × 5</div>                                         |
| DEXTÉRITÉ (14)       | DEX |                                                                                   |                                                                                                                 |
| INTELLIGENCE (15)    | INT |                                                                                   |                                                                                                                 |
| INSTINCT (17)        | INS |                                                                                   |                                                                                                                 |
| PRÉSENCE (10)        | PRE |                                                                                   |                                                                                                                 |

Le nombre entre parenthèses indique combien de compétences sont affectées par cet attribut.

## 2.1 Attributs secondaires : dix attributs secondaires découlent des attributs principaux. Ils sont utilisés pour les jets qui ne font pas intervenir de compétence (par exemple, les jets de Perception) et pour certains facteurs détaillés ci-dessous.

|                     |                                                                                    |                            |
|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| <b>PHYSIQUE</b>     | Force (FOR) : puissance physique et tangible, corpulence                           | Dégâts, Charge, MB, Cycles |
|                     | Constitution ( <b>CON</b> ) : endurance physique, résistance                       | PV, JR+, ÉPU, Guérison     |
| <b>DEXTÉRITÉ</b>    | Agilité (AGI) : capacité à utiliser son corps et à interagir avec les objets       | PD+, Cycles                |
|                     | Rapidité (RAP) : capacité à réagir physiquement ; réflexes                         | INI, MB                    |
| <b>INTELLIGENCE</b> | Empathie ( <b>EMP</b> ) : aptitude à ressentir ou percevoir l'environnement social | PD, Cycles, PP             |
|                     | Raison ( <b>RAI</b> ) : système de pensée lent, rationnel et logique               | PD+, % Sorts, Cycles       |
| <b>INSTINCT</b>     | Intuition ( <b>INTU</b> ) : système de pensée rapide, émotionnel et intuitif       | PD, Cycles, PP             |
|                     | Perception (PER) : aptitude à ressentir ou percevoir l'environnement physique      | PD, INI, Cycles            |
| <b>PRÉSENCE</b>     | Charisme ( <b>CHA</b> ) : puissance mentale et sociale ; caractère                 | Contacts, Cycles, JR, PP   |
|                     | Volonté (VOL) : endurance mentale, force de volonté                                | PV, JR, ÉPU, PP+           |

## 2.2 Attributs dérivés : enfin, les attributs secondaires permettent d'obtenir les attributs dérivés suivants.

| Attribut                         | Attribut ou facteur associé                      | Formule                                                               |
|----------------------------------|--------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| Jet de résistance ( <b>JR</b> )  | Peur // Poison // Maladie                        | $[(VOL + CHA)/2] \times 10 // CON \times 10 // CON \times 10$         |
| Initiative ( <b>INI</b> )        | Rapidité/Perception                              | $[(RAP + PER)/2] \times 5 + 1D100$                                    |
| Points de vie ( <b>PV</b> )      | Constitution/Volonté/Forme physique              | Facteur racial + $[(CON + VOL + FP) \times 3]$                        |
| Épuisement ( <b>ÉPU</b> )        | Constitution/Volonté                             | $[(CON + VOL)/2] \times 10$                                           |
| Dégâts                           | Force + DR de l'attaque (voir 5.0)               | +X (FOR 5 ajouterait +5 aux dégâts) + DR                              |
| Capacité de charge ( <b>CC</b> ) | Force                                            | $FOR \times 5 \text{ kg} ; +1 \text{ encombrement par } 5 \text{ kg}$ |
| Points de développement          | Agilité, Raison, Perception, Empathie, Intuition | $(AGI + RAI) \times 20 + (PER + EMP + INTU) \times 10$ (voir 6.3)     |

Note : tous les calculs sont arrondis à l'entier inférieur (règle générale de calcul dans Lethal Formula).

### 2.2.1 Guérison des blessures : les délais de récupération des blessures graves sont les suivants.

| (en jours)    | Légère | Grave | Sévère |
|---------------|--------|-------|--------|
| <b>Sang</b>   | 1      | 5     | 25     |
| <b>Tissus</b> | 2      | 10    | 50     |
| <b>Os</b>     | 3      | 15    | 75     |



La Constitution du personnage modifie la vitesse de guérison :

| Constitution | 1  | 2-3  | 4-5 | 6-7  | 8-9  | 10+  |
|--------------|----|------|-----|------|------|------|
| Guérison     | x2 | x1.5 | x1  | x0.7 | x0.5 | x0.3 |

### 2.2.2 Mouvement : le mouvement de base (MB) découle de trois variables : Rapidité, Force et Taille.

| ↓ RAP / FOR → | 1-2 | 3-5 | 6-7              | 8+ | Obésité             |
|---------------|-----|-----|------------------|----|---------------------|
| <b>1-2</b>    | 4   | 5   | 5 (>170 cm = +1) | 6  | -3 (obésité sévère) |
| <b>3-5</b>    | 5   | 6   | 6 (>175 cm = +1) | 7  | -2 (obèse)          |
| <b>6-7</b>    | 6   | 7   | 7 (>180 cm = +1) | 8  | -1 (surpoids)       |
| <b>8+</b>     | 7   | 8   | 8 (>185 cm = +1) | 9  | 0 (poids sain)      |

Le résultat indique le nombre de cases ou de mètres que le personnage peut parcourir lors d'une action de mouvement.

Un jet réussi d'Athlétisme ou d'Acrobaties pendant une action de mouvement peut permettre un effet supplémentaire, comme un saut ou une manœuvre acrobatique.

## 3.0 Création de personnage

### 3.1 Choisir une race et modifier les attributs : deux points sont accordés pour augmenter les attributs principaux.

| Race          | Attributs |        |        |        |        | Spécial                                                                                 | MB | Ta | Ad | PV |
|---------------|-----------|--------|--------|--------|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|
|               | PHY       | DEX    | INS    | INT    | PRE    |                                                                                         |    |    |    |    |
| Humain        | 4 (9)     | 4 (9)  | 4 (9)  | 4 (9)  | 4 (9)  | Infléchir le destin, Esprit inquiet                                                     | -  | 2  | 3  | 10 |
| Grand Homme   | 5 (10)    | 4 (9)  | 4 (9)  | 4 (9)  | 5 (10) | Meneur-né                                                                               | -  | 2  | 2  | 12 |
| Nain          | 4 (9)     | 4 (9)  | 4 (9)  | 4 (9)  | 4 (9)  | Porteur (1), Fermeté, Vision nocturne, +1 CON, +1 VOL                                   | -1 | 2  | 1  | 12 |
| Semi-homme    | 2 (5)     | 5 (10) | 5 (10) | 4 (9)  | 4 (9)  | +1 <u>Subterfuge</u> , +1 Armes de jet, +1 Esquive, +1 CON, +1 VOL                      | -1 | 2  | 2  | 8  |
| Elfe          | 4 (9)     | 6 (11) | 5 (10) | 5 (10) | 5 (10) | Vision nocturne, +1 <u>Magie</u> , Statut > 2                                           | +1 | 1  | 1  | 10 |
| Homme sauvage | 4 (9)     | 4 (9)  | 5 (10) | 4 (9)  | 3 (7)  | Vision nocturne, Sauvage                                                                | +1 | 2  | 1  | 12 |
| Demi-orque    | 4 (9)     | 4 (9)  | 4 (9)  | 4 (9)  | 4 (9)  | Vision nocturne, Porteur (1)                                                            | -  | 2  | 3  | 12 |
| Ogre          | 7 (12)    | 3 (7)  | 3 (7)  | 2 (5)  | 3 (7)  | Grande créature, -2 <u>Subterfuge</u> , -1 <u>Interaction</u> , -1 <u>Connaissances</u> | -1 | 2  | 1  | 20 |

Le nombre entre parenthèses indique le potentiel maximal, ou CAP, que chaque race peut atteindre dans un attribut. Les rangs de compétence sont flottants.

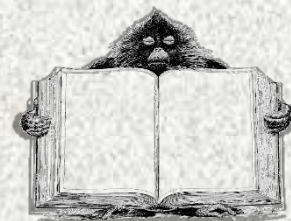
### 3.2 Talents, Adaptabilité et PV :

**Ta** : nombre de Talents (voir Talents et défauts, annexe 6.5). Les talents confèrent au personnage des capacités distinctives.

**Ad** : l'Adaptabilité permet de modifier autant de fois les attributs que l'indique cette valeur et de relancer des jets dans la création.

**PV** : points de vie initiaux. Cette valeur indique également le type de dé du seuil d'inconscience (chaque fois que les points de vie passent sous zéro) et le maximum de PV que le personnage peut posséder (PV×10).

- Infléchir le destin : permet de tenter d'échapper à une situation désespérée. Un point initial, plus variables
- Esprit inquiet : améliore le coût de 2 compétences liées au passé. +1 CAP dans deux attributs. +20 % XP
- Meneur-né : +1 Commandement. +1 aux jets de Formation (3.4) et de Cycles (3.5). +1 Paie (3.6)
- Porteur (x) : réduit l'encombrement de (x) et augmente la capacité de charge de (x)×5
- Fermeté : réduit d'un tour l'étourdissement et de 5 % le malus aux actions causé par chaque RC subi
- Sauvage : +1 Escalade, Athlétisme, Forme physique, Esquive et Bagarre. +1 (+1) en PHY ou DEX. -1 Interaction
- Grande créature : comme Fermeté ; réduit également d'un degré le saignement et le rang des critiques subis (RC). +2 Dégâts. Vie initiale égale au dé racial ×3.



### 3.3 Compétences culturelles : pendant l'enfance, le personnage acquiert trois compétences (trois jets) selon sa race ou sa culture.

| D6 | Humain                 | Nain                   | Elfe                 | Semi-homme           | Sauvage    | D6 |
|----|------------------------|------------------------|----------------------|----------------------|------------|----|
| 1  | Artisanat (au choix)   | Artisanat (au choix)   | Artisanat (au choix) | Artisanat (au choix) | Survie     | 1  |
| 2  | Équitation             | Forme physique         | Natation             | Acrobaties           | Escalade   | 2  |
| 3  | Connaissance de la rue | Connaissance de la rue | Navigation           | Représentation       | Navigation | 3  |
| 4  | Négociation            | Négociation            | Diplomatie           | Escamotage           | Pistage    | 4  |
| 5  | Représentation         | Serrurerie             | Discrétion           | Discrétion           | Discrétion | 5  |
| 6  | Armes                  | Armure                 | Esquive              | Armes de jet         | Armes      | 6  |

### 3.4 Formation à la sorcellerie : étape facultative. Permet au personnage d'apprendre et de lancer des sorts. Vérifiez d'abord le Statut (6.5).

| Étape | Seuil         | D10             | Évaluation et résultat                                                                         |
|-------|---------------|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 ↓   | Admission     | 6+ +3 si VOL 5+ | Admission automatique RAI 6+. Perdez deux niveaux de Paie pour couvrir le coût de la formation |
| 2 ↓   | Fondamentaux  | 7+ +2 si VOL 6+ | Entrée avec une première mission automatique. +2 Connaissances magiques                        |
| 3 ↓   | Pratique      | 8+ +1 si VOL 6+ | Gagnez un sort. Première promotion automatique. +1 Runes et +1 Objets magiques                 |
| 4 ✓   | Qualification | 9+ +1 si RAI 6+ | Gagnez un sort et +1 dans une compétence magique. Récupérez les deux niveaux de Paie perdus    |

### 3.5 Cycles : cinq cycles de formation sont accomplis (chacun représente une année de jeunesse).

| Parcours   | D10 | Entrée | Bonus d'entrée       | Mission | Bonus      | Promotion | Bonus      | Revers |
|------------|-----|--------|----------------------|---------|------------|-----------|------------|--------|
| Meneur     |     | 7 +    | +3 CHA 5+ +2 INTU 6+ | 6 +     | +1 CHA 5+  | 7 +       | +1 RAI 6+  | 2 +    |
| Éclaireur  |     | 6 +    | +3 INTU 5+ +2 PER 6+ | 5 +     | +1 INTU 5+ | 6 +       | +1 PER 6+  | 3 +    |
| Guerrier   |     | 5 +    | +3 FOR 5+ +2 AGI 6+  | 5 +     | +1 FOR 5+  | 6 +       | +1 AGI 6+  | 4 +    |
| Roublard   |     | 5 +    | +3 PER 5+ +2 AGI 6+  | 5 +     | +1 PER 5+  | 6 +       | +1 CHA 6+  | 4 +    |
| Aventurier |     | 6 +    | +3 AGI 5+ +2 CHA 6+  | 5 +     | +1 AGI 5+  | 6 +       | +1 INTU 6+ | 3 +    |
| Sage       |     | 7 +    | +3 RAI 5+ +2 INTU 6+ | 6 +     | +1 RAI 5+  | 7 +       | +1 INTU 6+ | 2 +    |

- Si le jet d'entrée dans un Parcours échoue, il faut en tenter un autre. Les jets de ce tableau peuvent être relancés (Adaptabilité).
- Si le personnage **obtient une mission**, lancez trois fois sur le tableau 3.5.1 ; choisissez une compétence dans chacun des groupes obtenus et gagnez-y un rang. Le personnage peut tenter une promotion.
- Pour obtenir **une** promotion, le personnage doit avoir obtenu une mission pendant la même période. Une promotion augmente son niveau d'un point (voir 3.7).
- Si le personnage échoue **au jet** de Revers, relancez. Sur un 1, il meurt. Sur un 2, il est en convalescence et perd la Paie de ce cycle.

### 3.5.1 Groupes de compétences selon le parcours : pour les coûts, voir le tableau de l'annexe 6.3.

6

| Parcours   | D6 | 1 (Base *)    | 2 (Base)      | 3 (Secondaire) | 4 (Secondaire) | 5 (Sans rapport) | 6 (Sans rapport) |
|------------|----|---------------|---------------|----------------|----------------|------------------|------------------|
| Meneur     |    | Interaction   | Connaissances | Affrontement   | Athlétique     | Exploration      | Subterfuge       |
| Éclaireur  |    | Exploration   | Affrontement  | Athlétique     | Subterfuge     | Interaction      | Connaissances    |
| Guerrier   |    | Affrontement  | Athlétique    | Exploration    | Subterfuge     | Interaction      | Connaissances    |
| Roublard   |    | Subterfuge    | Affrontement  | Interaction    | Athlétique     | Exploration      | Connaissances    |
| Aventurier |    | Athlétique    | Affrontement  | Exploration    | Interaction    | Subterfuge       | Connaissances    |
| Sage       |    | Connaissances | Interaction   | Exploration    | Athlétique     | Subterfuge       | Affrontement     |

\* L'un des trois jets de groupe de chaque Mission peut être remplacé par un 1 (afin de sélectionner la première colonne).

### 3.6 Vocation et Paie : choisissez votre vocation et déterminez les ressources que conservez en quittant votre ancienne vie.

| Vocation | Meneur                    | Éclaireur                   | Guerrier                        | Roublard                        | Aventurier               | Sage                       |
|----------|---------------------------|-----------------------------|---------------------------------|---------------------------------|--------------------------|----------------------------|
| Cour     | Diplomate<br>Diplomatie   | Veneur<br>Pistage           | Chevalier<br>Armure             | Espion<br>Représentation        | Ménéstrel<br>Acrobaties  | Conseiller<br>Histoire     |
| Religion | Prédicateur<br>Persuasion | Pèlerin<br>Langues          | Templier<br>Bouclier            | Cultiste<br>Tromperie           | Ascète<br>Forme physique | Théologien<br>Religion     |
| Armée    | Capitaine<br>Commandement | Éclaireur<br>Survie         | Soldat<br>Armes                 | Saboteur<br>Serrurerie          | Cavalier<br>Équitation   | Stratège<br>Tactique       |
| Crime    | Caïd<br>Perspicacité      | Enquêteur<br>Investigation  | Chasseur de primes<br>Embuscade | Voleur<br>Escamotage            | Bandit<br>Escalade       | Fausseur<br>Artisanat      |
| Commerce | Marchand<br>Négociation   | Caravanier<br>Navigation    | Collectionneur<br>Bagarre       | Contrebandidier<br>Discrétion   | Coursier<br>Athlétisme   | Médecin<br>Soins           |
| Service  | Courtier<br>Contacts      | Herboriste<br>Herboristerie | Duelliste<br>Esquive            | Guide<br>Connaissance de la rue | Sauveteur<br>Natation    | Précepteur<br>Enseignement |

\* L'intersection du Parcours et de la Vocation détermine votre profession et sa compétence de prédilection (gagne 1 rang flottant —6.5—).

| Vocation | D6              | 1              | 2                | 3                 | 4                       | 5                          | 6               |
|----------|-----------------|----------------|------------------|-------------------|-------------------------|----------------------------|-----------------|
| Cour     | Biens<br>Argent | Objet +1<br>30 | Langue (7)<br>50 | Contact (7)<br>80 | Cheval de guerre<br>100 | Faveur<br>150              | Revenu<br>200   |
| Religion | Biens<br>Argent | Objet<br>10    | Langue (9)<br>20 | Contact (7)<br>30 | Âne<br>50               | Relique<br>80              | Revenu<br>100   |
| Armée    | Biens<br>Argent | Objet<br>10    | Langue (6)<br>20 | Contact (6)<br>30 | Destrier<br>40          | Équipement<br>50           | Revenu<br>60    |
| Crime    | Biens<br>Argent | Objet<br>10    | Langue (6)<br>20 | Contact (6)<br>30 | Poney<br>40             | Équipement<br>60           | Revenu<br>120   |
| Commerce | Biens<br>Argent | Objet<br>20    | Langue (7)<br>40 | Contact (7)<br>60 | Chariot et<br>80        | Entrepôt ou atelier<br>150 | Revenu<br>200   |
| Service  | Biens<br>Argent | Objet<br>20    | Langue (7)<br>30 | Contact (9)<br>50 | Palefroi<br>70          | Équipement ou<br>100       | Revenu +<br>120 |



\* Avant chaque jet, choisissez si vous souhaitez obtenir de l'argent ou des biens.

Lors de la création, chaque cycle de service actif rapporte de l'argent ou un bien selon la vocation choisie. Les Revers peuvent faire perdre la Paie du cycle ; la formation magique coûte deux Paies, récupérées à l'issue de la Qualification. L'argent représente la solde ou le butin. Les biens comprennent les armes, armures, montures, contacts, langues, outils, documents, herbes, livres et objets de qualité.

L'argent gagné est exprimé en pièces d'argent. Un résultat marqué « + » permet d'améliorer la qualité ou l'effet du bien acquis, comme indiqué à l'annexe 6.4. Le Revenu représente une rentrée périodique provenant d'une propriété, d'une pension, d'une entreprise ou de droits d'exploitation ; Revenu + est particulièrement stable, rentable ou prestigieux.

Chaque résultat doit recevoir un nom et une origine. N'écrivez pas seulement Contact (8), mais par exemple : « Garven, chirurgien en chef de l'armée, rencontré pendant l'épidémie du camp. »

En outre, chaque joueur peut remettre un historique écrit. Ce n'est pas obligatoire, mais recommandé : il aide à intégrer le personnage au monde et fournit au meneur de jeu une matière utile pour les liens, ennemis, souvenirs, secrets et scènes personnelles. Il doit expliquer pourquoi le personnage a quitté son ancien milieu professionnel.

Si cet historique est valable et jouable, le personnage gagne +1 niveau supplémentaire.

Le meneur de jeu peut accorder de petits avantages si l'historique fournit une véritable matière de jeu.

#### Fin du service

La dernière Paie ou le dernier objet acquis peut être lié à la raison pour laquelle le personnage a quitté sa profession : solde perçue avant de désertir, arme d'un compagnon tombé, contact qui l'a aidé à partir ou revenu accordé à la retraite. Ce lien ne modifie pas le résultat et n'impose ni dette ni complication ; il relie la création au début de la campagne et définit ce que le personnage conserve ainsi que la vie qu'il vient d'abandonner.

#### Liens entre les personnages

Avant le début de la campagne, les joueurs doivent convenir de la manière dont leurs personnages se sont rencontrés, et chacun doit établir au moins un lien précis avec un autre membre du groupe. Ils peuvent avoir servi ensemble, partagé un maître ou un protecteur, survécu au même Revers, participé à une entreprise commune, etc. Ils ne sont pas obligés d'être amis, mais doivent partager une expérience et avoir une raison de se faire confiance ou de coopérer. Dans la mesure du possible, le lien peut être rattaché à une Paie, un bien, un contact ou un événement obtenu pendant la création.

**3.7 Compétences** : lors de la création du personnage (niveaux 0 et 1), recevez 600 points à dépenser en compétences, plus trois compétences par mission obtenue. Chaque promotion accorde un niveau et des PD supplémentaires. Voir annexe 6.3. La valeur d'une compétence est égale à cinq fois la somme de ses rangs (0–10) **et de la moyenne des attributs associés** (1–10).

**Groupes de compétences** : attributs associés et explication de la fonction de chaque compétence.

|                        |            |                        |         |                      |         |
|------------------------|------------|------------------------|---------|----------------------|---------|
| <b>① Affrontement</b>  |            | <b>② Subterfuge</b>    |         | <b>③ Athlétique</b>  |         |
| Armes (au choix)       | *          | Représentation         | INS/PRE | Équitation           | DEX/INS |
| Bagarre                | PHY/DEX    | Discrétion             | DEX/PRE | Natation             | PHY/DEX |
| Esquive                | DEX/INS    | Tromperie              | INS/PRE | Escalade             | PHY/DEX |
| Armure                 | PHY **     | Connaissance de la rue | INS/PRE | Acrobaties           | PHY/DEX |
| Bouclier               | DEX/INS    | Escamotage             | DEX/INS | Athlétisme           | PHY/DEX |
| Embuscade              | -          | Serrurerie             | INS/DEX | Forme physique       | PHY/DEX |
| <b>④ Connaissances</b> |            | <b>⑤ Exploration</b>   |         | <b>⑥ Interaction</b> |         |
| Artisanats (au choix)  | (variable) | Langues (au choix)     | -       | Contacts (au choix)  | PRE *** |
| Histoire               | INS/INT    | Navigation             | INS/INT | Perspicacité         | INS/INT |
| Soins                  | INT/DEX    | Pistage                | INS/INT | Persuasion           | INT/PRE |
| Religion               | INT/PRE    | Survie                 | PHY/INS | Commandement         | INT/PRE |
| Tactique               | INS/INT    | Herboristerie          | INS/INT | Diplomatie           | INT/PRE |
| Enseignement           | INT/PRE    | Investigation          | INS/INT | Négociation          | INS/INT |

- Des compétences proches (Athlétisme/Acrobaties) peuvent utiliser la formule suivante : compétence la plus faible + (compétence la plus élevée – compétence la plus faible) / 2
- Pour les compétences marquées (), choisissez un type. Par exemple : Langue (humain impérial)
- Les compétences sans attributs (–) n'ajoutent aucun attribut à leur valeur finale. Elles sont notées de 0 à 10

- ① Armes : \* tranchantes, contondantes et d'hast (PHY/DEX) ; projectiles, armes à feu et armes de jet (DEX/INS)
- ① Bagarre : combattre au corps à corps sans arme ou avec des armes improvisées. **Saisir** est une attaque qui peut être défendue et n'inflige jamais de dégâts ; elle applique –5 % aux actions de l'adversaire par degré de réussite. Lutte, corps à corps
- ① Esquive : se déplacer pour éviter un coup. C'est la défense la moins coûteuse, mais elle est difficile à maîtriser
- ① Armure : \*\* réduit l'encombrement (compétence + (PHY–4)), sans pouvoir descendre sous le minimum indiqué par l'armure elle-même
- ① Bouclier : permet d'utiliser la défense Blocage en ajoutant le bonus propre du bouclier
- ① Embuscade : exige une attaque par-derrière ou contre une cible inconsciente de la menace. Ajoutez les rangs aux dégâts
- ② Représentation : capacité à projeter de fausses émotions, feindre, jouer un rôle ou mentir de façon convaincante. Se déguiser et tromper
- ② Discrétion : filer, se cacher, dissimuler des objets, se déplacer silencieusement et échapper à la surveillance
- ② Tromperie : capacité à obtenir un avantage dans les jeux de hasard. Sert aussi à escroquer ou à voler par ruse
- ② Connaissance de la rue : connaître les rues, trouver des personnes ou des directions, recueillir ou suivre des rumeurs et le milieu criminel
- ② Escamotage : capacité à faire les poches, nouer des cordes ou jongler
- ② Serrurerie : forcer ou manipuler des mécanismes et des serrures. Poser ou désamorcer des pièges
- ③ Équitation : savoir monter et diriger une monture. Art équestre
- ③ Natation : se déplacer dans l'eau sans toucher le fond ni utiliser d'autre appui. Sert aussi à plonger
- ③ Escalade : atteindre un lieu élevé et difficile d'accès à l'aide des mains et des pieds. Grimper ou se hisser
- ③ Acrobaties : prouesses acrobatiques et manœuvres de déplacement risquées ; chutes contrôlées. Équilibre et contorsion
- ③ Athlétisme : déplacements et manœuvres, course, saut, épreuves combinées et marche
- ③ Forme physique : influe sur les points de vie et l'épuisement. Condition physique
- ④ Artisanats (au choix) : pratique professionnelle, métier ou art
- ④ Histoire : connaissance des peuples et des événements du passé proche ou lointain. Géographie, annales et cultures
- ④ Soins : premiers secours, chirurgie, arrêt des hémorragies, anatomie, diagnostic et traitement prolongé
- ④ Religion : étude des croyances et des dogmes religieux. Compréhension de la nature divine, théologie et prière
- ④ Tactique : confère au groupe de petits modificateurs (défense, initiative, attaque, etc.)
- ④ Enseignement : transmettre des connaissances, des idées ou des compétences à quelqu'un qui ne les possède pas. Éduquer et former
- ⑤ Langues (au choix) : langues en plus de la langue maternelle du personnage. À partir de la quatrième, chacune coûte moins cher
- ⑤ Navigation : déterminer sa position, s'orienter, suivre son déplacement et trouver le bon itinéraire
- ⑤ Pistage : identifier et suivre les traces et pistes d'animaux ou de personnes ; effacer ses propres traces ou en créer
- ⑤ Survie : faire du feu, trouver un abri, pêcher ou chasser, trouver de l'eau potable et subsister dans la nature
- ⑤ Herboristerie : trouver, identifier et traiter les plantes aux propriétés médicinales ou nutritives (fruits et baies). Flore et cueillette
- ⑤ Investigation : rechercher, analyser et relier des indices. Examiner aussi des livres ou des écrits. Observation précise ou détaillée
- ⑥ Contacts : \*\*\* représente un ami ou un allié. Le rang indique son degré d'implication. **PRE** fixe le nombre maximal de contacts
- ⑥ Perspicacité : analyser le langage corporel, les habitudes de parole et d'autres schémas afin de percevoir les motivations cachées
- ⑥ Persuasion : convaincre quelqu'un par l'argumentation, la séduction, la coercition ou l'intimidation
- ⑥ Commandement : rassembler, diriger ou motiver des groupes. Coopérer pour atteindre un objectif. Donner des ordres au combat
- ⑥ Diplomatie : capacité à négocier des accords, établir des contacts pacifiques et atténuer les maladresses sociales
- ⑥ Négociation : acheter, vendre ou échanger des biens. Estimer, marchander et gérer les finances et les affaires

Les compétences absentes de cette liste et non couvertes par un Artisanat peuvent être proposées au meneur de jeu. Les joueurs peuvent demander toute compétence qu'ils jugent pertinente pour leur personnage.



## 3.8 Magie

**Apprentissage des sorts** : il dépend de l'attribut Raison (RAI).

Pour apprendre un sort, le personnage doit posséder le grimoire approprié et investir des points de développement (PD). Chaque rang investi (voir annexe 6.3) accorde 5 % de chances d'apprendre le sort ; ajoutez Raison multipliée par 5. Lancez 1d100 pour déterminer si le processus réussit. Si le pourcentage atteint 100 %, aucun jet n'est nécessaire. S'il dépasse 100 %, un sort est appris et il existe une chance d'en apprendre un deuxième en ajoutant de nouveau l'attribut Raison, et ainsi de suite.



**Formation à la sorcellerie** : le personnage doit être admis (section 3.4), puis suivre une formation complète qui lui confère la connaissance d'un domaine. Un sorcier doit choisir son type de sorcellerie au début du processus et ne peut plus en changer. Je recommande d'utiliser les professions magiques du système Rolemaster (©).

**Pouvoir magique** : le personnage dépense des points de pouvoir (PP) lorsqu'il lance un sort ; le coût en PP est égal au niveau du sort. Les PP d'un sorcier dépendent de ses attributs secondaires et de son domaine magique : pour chaque tranche de 3 points de la moyenne des attributs, multipliée par le niveau du personnage. Canalisation (INTU/VOL), Essence (EMP/VOL) et Mentalisme (CHA/VOL). Par exemple, un sorcier d'Essence de niveau 10 avec EMP 8 et VOL 6 possède 20 PP.

**Lancement de sorts** : le personnage doit dépenser une action majeure (MAJ) et lancer 1D100. Le sort réussit sauf en cas de maladresse. Sans facteur de risque, une maladresse se produit sur 96-00 (5 %). Chaque +10 au facteur de risque (FR) **élargit** la plage de maladresse d'une dizaine : avec FR 10, elle se produit sur 86-00 ; avec FR 20, sur 76-00 ; et ainsi de suite. En l'absence de maladresse, le sort fonctionne comme indiqué. Le lancement **d'un sort ne produit pas de critique**.

Pour lancer un sort de niveau 6 ou plus, le sorcier doit posséder un grimoire contenant ce sort.

### 3.8.1 Compétences magiques

**Canaliser le pouvoir** : transférer du pouvoir entre sorciers (la valeur de la compétence correspond au pourcentage transféré et reçu — du pouvoir est perdu dans le processus).

**Runes** : lire des sorts stockés dans des runes. L'action exige le tour entier et l'effet se produit à la fin.

**Objets magiques** : savoir utiliser des objets magiques et/ou déterminer leur fonction (ce qui exige une longue investigation). Si la fonction de l'objet est connue, +5 au jet. Si le jet échoue de 10 ou moins, réessayez le lendemain avec +5.

**Sorts dirigés** : lancer des sorts d'attaque élémentaire (traits de Froid, de Chaleur et de Foudre). Il en existe deux types : de base —niveaux 1 à 5—, qui infligent DDD+niveau du sort points de dégâts, et supérieurs —niveau 6+—, qui infligent DDD+niveau.

**Connaissances magiques** : posséder des connaissances avancées en magie, occultisme et rituels.

**Langage magique** : permet d'améliorer le lancement des sorts (réduire le coût en PP de 25 %, réduire le facteur de risque de 10, augmenter la durée du sort de 50 % ou augmenter de 5 une attaque de base ou élémentaire).

| Magie                                 | Attribut                                                                              |
|---------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Canaliser le pouvoir                  | INS/INT                                                                               |
| Runes                                 | INS/PRE                                                                               |
| Objets magiques                       | INS/PRE                                                                               |
| Sorts dirigés                         | DEX/INS                                                                               |
| Connaissances magiques                | INS/INT                                                                               |
| Langage magique                       | INS/INT                                                                               |
| Meneur, Sage :<br>Base                |  |
| Aventurier, Éclaireur :<br>Secondaire |                                                                                       |
| Guerrier, Roublard :<br>Sans rapport  |                                                                                       |

### 3.8.2 Maladresses, armure et repos

**Lancer des sorts et dépasser ses limites** : le personnage peut lancer les sorts appris de son niveau ou d'un niveau inférieur. À l'exception de ceux marqués d'un astérisque, tous exigent deux tours de préparation ; ce délai est réduit d'un tour pour chaque niveau d'écart entre le personnage et le sort, jusqu'à un minimum de 0. Le personnage peut dépasser ses limites et tenter de lancer un sort sans préparation ou d'un niveau supérieur au sien, en ajoutant +10 FR par niveau de différence. Lorsqu'un jet de lancement produit une maladresse, lancez 1D100 et ajoutez le facteur de risque multiplié par 3. Par exemple, un lancement avec FR 30 ajoute +90. Consultez le tableau des Maladresses magiques pour déterminer l'effet.

**Magie et port d'armure** : à l'exception du Mentalisme —affecté uniquement par les casques— et de la Canalisation —qui peut employer du cuir—, l'armure augmente le FR de lancement. Les boucliers l'augmentent également selon leur Défense. Voir le tableau ci-contre.

**Gestes et paroles** : le lancement d'un sort s'effectue à +15 INI et exige une série de gestes et de paroles. Les gestes créent de la lumière, les paroles créent du son. Le sorcier peut omettre les gestes, les paroles ou les deux, en ajoutant le FR indiqué dans le tableau. Les lumières ou sons correspondants ne sont alors pas produits (la magie est souvent employée discrètement), et le lanceur gagne +5 en initiative pour chaque composante omise.

**Coût et repos** : le coût en PP d'un sort est égal à son niveau. Les PP sont récupérés par le repos toutes les 24 heures. Certaines substances peuvent accélérer le processus ou augmenter temporairement le potentiel.

| Circonstance          | FR       |
|-----------------------|----------|
| Omettre les gestes ou | +10      |
| Omettre les deux      | +30      |
| Casque en cuir        | +20      |
| Casque en métal       | +40      |
| Armure                | +abs.x10 |
| Bouclier              | +déf.    |

Augmentation du facteur de risque

### 3.9 Jets de résistance et épuisement

Les sorts résistés, la peur, les poisons, les drogues et les maladies possèdent un niveau d'attaque (NA), mais n'effectuent aucun jet d'attaque : c'est la victime qui lance les dés.

L'épuisement possède ses propres règles, utilise la valeur d'Épuisement (ÉPU) et affecte les personnages au combat.

#### 3.9.1 Jets de résistance (Magie/Peur/Poisons/Maladies)

Calculez d'abord le Seuil % de la victime :

**JR effectif = (attribut associé × 5) + [5 × (niveau du défenseur – NA)] + modificateurs**

Les modificateurs comprennent les talents et les circonstances ; les modificateurs positifs favorisent la victime. 01 réussit toujours et 96–00 échoue toujours, comme indiqué en 1.4.

| Attaque          | Niveau d'attaque (NA)     | JR de base                    | En cas d'échec                                               |
|------------------|---------------------------|-------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| Sort résisté     | Niveau du lanceur         | $VOL \times 10$               | L'effet du sort s'applique                                   |
| Peur             | Niveau de peur de l'effet | $[(VOL + CHA) / 2] \times 10$ | Subit l'effet de peur (malus aux actions, fuite, etc.)       |
| Poison ou drogue | Niveau de puissance       | $CON \times 10$               | Subit l'effet de la substance (avec une toxicité déterminée) |
| Maladie          | Niveau de virulence       | $CON \times 10$               | Contracte la maladie (avec un degré de gravité déterminé)    |

Une attaque magique de base est un sort qui agit directement sur la victime et autorise un JR ; elle n'exige pas de jet de Sorts dirigés. La résolution est binaire : si la victime réussit le JR, elle résiste au sort ; si elle échoue, elle subit l'intégralité de l'effet indiqué. La marge ne modifie pas son intensité.

Pour la peur, les poisons, les drogues et les maladies, un échec applique l'effet de base. En outre, chaque degré d'échec (DE) du jet de JR aggrave les conséquences d'un cran. La description de chaque effet précise ce que provoque chaque degré (léger, modéré, sévère). La peur ordinaire provoquée par des menaces ou l'intimidation se résout avec Persuasion ; ce JR est réservé aux horreurs surnaturelles et aux situations véritablement accablantes.

Exemple : avec un JR de 40 %, un résultat de 73 représente 3 degrés d'échec (DE). Appliquez un effet modéré.

#### 3.9.2 Système de fatigue (épuisement)

Les performances d'un personnage sont limitées par ses capacités physiques et la tension engendrée par le combat. Pour représenter cette tension, chaque personnage possède une réserve de points d'épuisement (ÉPU).

Calcul de l'épuisement initial. Au début du combat, chaque personnage possède un ÉPU égal à :

$[(CON + VOL)/2] \times 10 = \text{ÉPU}$  (ces points représentent l'énergie totale disponible pour l'intensité de la rencontre).

##### Coût en ÉPU par tour

Le combat est divisé en tours.

À chaque tour, les personnages dépensent de l'ÉPU selon leurs actions :

- Coût de base par tour actif : –5 ÉPU
- Actions doubles pendant le tour : –5 ÉPU supplémentaires

Si un personnage atteint 0 ÉPU, ses performances sont fortement réduites : sa vitesse est divisée par deux et tous ses jets subissent un malus de –30 %.

##### Récupération en combat

Un personnage peut *reprendre son souffle* en n'effectuant aucune action pendant son tour et au plus une Réaction pendant le round ; il récupère alors un nombre de points d'Épuisement égal à  $(Constitution + Volonté)/2$ .

##### Exemple rapide

Un personnage avec CON 5 et VOL 5 possède un ÉPU initial de  $5 \times 10 = 50$  ; il dépense 5 ÉPU pendant un tour sans sprint, 10 ÉPU lors d'un tour avec charge et récupère 5 ÉPU en se reposant.

### 4.0 Combat

Au début du combat, déterminez l'initiative et procédez par ordre décroissant. Lorsqu'une attaque est déclarée, l'attaquant effectue le jet de compétence approprié. Si le défenseur possède une REA, perçoit l'attaque et peut utiliser une défense valable, effectuez un jet opposé. Une attaque ratée ne touche jamais, même si la défense échoue aussi. Si l'attaque et la défense réussissent, appliquez les règles de jets opposés de la section 1.3.

- **Initiative** :  $[(Rapidité + Perception) / 2] \times 5 + 1d100$ . Elle reste inchangée pendant tout le combat.
- **Attaque** : utilise Armes ou Bagarre. Le Seuil % est calculé selon la règle générale des compétences.
- **Défense** : utilise Esquive, la compétence d'arme employée pour Parer, ou Bouclier pour Bloquer.

## 4.1 Attaques et dégâts

Ce tableau présente les armes disponibles et résume leurs principales caractéristiques de combat. Elles sont réparties en cinq catégories : projectiles, armes à feu, tranchantes, contondantes et armes **d'hast**. La colonne Dégâts indique **quels** dés du jet sont additionnés, signalés **en rouge**.

La colonne Spécial indique les propriétés et règles particulières de chaque arme. Les colonnes FP et TC donnent son facteur de pénétration et son type de coup critique, décrits à la section 5.0.



| Type             | Dég. | Spécial                                                                     | FP | TC  |
|------------------|------|-----------------------------------------------------------------------------|----|-----|
| Fronde           | ▢DD  | +FOR de l'utilisateur ≤3 ; Urbaine ; Recharge MIN ; Portée L                | 1  | A   |
| Arc court        | ▢DD  | +FOR de l'utilisateur ≤3 ; Recharge MIN ; Portée M                          | 0  | P   |
| Arc composite    | ▢DD  | +FOR de l'utilisateur ≤4 ; Recharge MIN ; Portée L                          | 1  | P   |
| Arc long         | ▢DD  | +FOR de l'utilisateur ≤5 ; inutilisable à cheval ; Recharge MIN ; Portée TL | 1  | P   |
| Arbalète légère  | ▢DD  | +4 dégâts ; Recharge MAJ ; Portée M                                         | 1  | P   |
| Arbalète lourde  | ▢DD  | +6 dégâts ; Recharge MAJ+MIN ; Portée TL                                    | 2  | P   |
| Pistolet         | ▢DD  | +6 dégâts ; Recharge 2×MAJ ; peut tirer au corps à corps ; Portée M         | 2  | P   |
| Arquebuse        | ▢DD  | +7 dégâts ; Recharge 2×MAJ+MIN ; Portée L                                   | 3  | P   |
| Mousquet         | ▢DD  | +8 dégâts ; Recharge 3×MAJ ; Portée TL                                      | 4  | P   |
| Tromblon         | ▢DD  | +5 dégâts ; Recharge 2×MAJ+MIN ; Imprévisible ; Cône ; Portée C             | 1  | P   |
| Dague            | ▢DD  | Parade contre armes à 2M -10 % ; Jet (C) ; Agile ; Urbaine                  | 0  | T/P |
| Hache            | ▢DD  | Jet (C)                                                                     | 1  | T/A |
| Hache à 2M       | ▢DD  | Irrésistible (5)                                                            | 1  | T/A |
| Épée             | ▢DD  | Parade +5 %                                                                 | 0  | T/P |
| Épée à 2M        | ▢DD  | Parade +5 % ; Irrésistible (5)                                              | 0  | T/P |
| Épée bâtarde     | *    | *=1M avec FOR>4 / *=2M sans Irrésistible (5)                                | 0  | T/P |
| Masse            | ▢DD  | Incapacitante                                                               | 1  | A   |
| Masse à 2M       | ▢DD  | Incapacitante ; Irrésistible (5)                                            | 2  | A   |
| Marteau/Pic      | ▢DD  | Incapacitant                                                                | 2  | A/P |
| Marteau/Pic à 2M | ▢DD  | Incapacitant ; Irrésistible (5)                                             | 3  | A/P |
| Fléau            | ▢DD  | Incapacitant ; Irrésistible (10) ; Imprévisible                             | 1  | A/P |
| Hallebarde à 2M  | ▢DD  | Allonge ; Irrésistible (5)                                                  | 1  | T/P |
| Bâton à 2M       | ▢DD  | Allonge ; Parade +5 % ; Urbain                                              | 0  | A/D |
| Lance            | ▢DD  | Allonge ; Jet (M) ; Empalement                                              | 0  | P   |
| Javelot          | ▢DD  | Allonge ; Jet (L)                                                           | 0  | P   |
| Pique à 2M       | ▢DD  | Allonge double ; Empalement                                                 | 1  | P   |
| Bagarre          | ▢DD  | Ne peut parer que les attaques de Bagarre ; Agile                           | 0  | D/A |
| Bouclier         | ▢DD  | Urbain                                                                      | 0  | D/A |

- **TC** : type de coup critique. S'il y a deux types, le dé des unités détermine lequel s'applique (pair/impair).
- **FP** : facteur de pénétration. Réduit l'absorption de l'armure de la valeur indiquée.
- Le bonus de dégâts ou de force des armes de mêlée est égal à la Force de l'utilisateur.
- Le bonus de dégâts ou de force des armes à projectiles est égal à la Force de l'utilisateur jusqu'au maximum indiqué (≤), ou à une valeur fixe pour les
- **Irrésistible** : le défenseur subit -X % lorsqu'il tente de Parer l'attaque. Pour un fléau, cela s'applique aussi au Blocage. Aucun effet sur l'Esquive.
- **Empalement** : +2 dégâts contre les charges.
- **Agile** : attaque améliorée avec MIN, effectuée à -10 % et -3 dégâts.
- **Urbaine** : arme pouvant être portée en ville.
- **Imprévisible** : en cas de maladresse, lancez deux fois et reprenez le pire résultat.
- **Cône** : à courte portée, peut toucher plusieurs cibles
- **Incapacitante** : +5 % aux effets de pénalité de combat du TC.
- **Allonge** : permet d'attaquer depuis le deuxième rang ou à 2 cases de
- **Jet** : l'arme peut être lancée à la portée indiquée. Voir 4.6.

Exemple : un personnage possédant un Seuil de 60 % en Armes tranchantes et une Force de 5 attaque avec une épée un adversaire qui ne peut pas se défendre et porte une armure de cuir, Absorption 2. Il lance trois dés et obtient 43, avec une localisation de 7. L'attaque réussit de 2 degrés. L'épée utilise le dé le plus élevé et le plus faible : 7 et 3. Les dégâts bruts sont de 7 + 3 + 5 de Force + 2 DR = 17. Après soustraction de l'Absorption 2, elle inflige 15 dégâts à la localisation 7. Le dé des unités donne 3, résultat impair : parmi T/P, le deuxième type s'applique, Perforation. Consultez le coup critique de Perforation en colonne C, ligne 7.

**Maladresse d'arme** : lors d'une attaque avec une arme, une maladresse peut se produire comme indiqué dans les règles générales ; le tableau distingue toutefois si l'attaque utilisait une action MAJEURE ou MINEURE.

## 4.2 Armure

| Armure                          | Absorption | Encombrement | MB  | Détails                                                | Sommeil |
|---------------------------------|------------|--------------|-----|--------------------------------------------------------|---------|
| Cuir                            | 2          | 3 (0)        | =   | Cuir épais, bouilli et durci                           | ✓       |
| Cuir clouté                     | 4          | 6 (0)        | =   | Cuir renforcé de rivets ou de bandes                   | Génante |
| Cotte de mailles ou d'anneaux   | 6          | 9 (1)        | =   | Cuir garni de mailles ou d'anneaux cousus              | Génante |
| Brigandine ou armure d'écailles | 8          | 12 (2)       | -1* | Cuir garni d'écailles cousues ; * PHY 7+ annule le -MB | Assis   |
| Armure de plates                | 10         | 15 (3)       | -1  | Plaques d'acier articulées                             | X       |

- L'encombrement est un malus qui affecte l'initiative, l'athlétisme, la discrétion, l'escalade, l'esquive et les attaques à distance. Il affecte aussi la natation et les acrobaties, mais l'encombrement y est multiplié par 3. Chaque point impose un malus de 5 %. Il n'affecte pas les attaques de mêlée.
- La compétence Armure peut réduire l'encombrement jusqu'au minimum indiqué entre parenthèses.
- L'Absorption indiquée réduit les dégâts subis et influe sur tout coup critique reçu (voir section 5.0).

## 4.3 Défenses

Une Défense est une réponse à une attaque, généralement résolue par un jet opposé avec la compétence appropriée (Esquive ou Parade avec une arme). Son Seuil % se calcule ainsi : (rangs de compétence + moyenne des attributs associés) × 5, avec les modificateurs applicables.

Une seule défense peut être déclarée par attaque, et celle-ci doit être perçue (la Discrétion peut parfois l'empêcher).

Ces défenses exigent de dépenser une réaction (RÉA). Déclarez cette dépense avant de connaître le jet d'attaque. Si l'attaque échoue, la RÉA est perdue et le jet de défense est tout de même effectué. En cas de maladresse à la défense, appliquez-la.

- Esquive : permet d'éviter les attaques de mêlée (armes ou bagarre) et les armes de jet. Résolez l'Esquive comme un jet opposé entre l'attaque et l'esquive. Si le défenseur l'emporte, l'attaque est annulée.
- **Esquive instinctive : si le défenseur ne dépense pas de RÉA, appliquez au Seuil % de l'attaquant un malus égal aux rangs d'Esquive du défenseur.**
- Esquive acrobatique (une fois par tour) : comme Esquive, mais ajoutez les rangs d'Acrobaties (1–10) au Seuil %. Le défenseur peut aussi se déplacer d'une case de son choix. Exige un jet normal d'Acrobaties.
- Parade : utilisable uniquement contre les attaques de mêlée. Autorise un jet opposé avec la compétence d'arme du défenseur. Si celui-ci l'emporte, l'attaque est annulée.
- Blocage : exige un bouclier (voir tableau ci-contre). Peut être utilisé contre les attaques de mêlée, les armes de jet, les projectiles et les armes à feu. Si le défenseur perd mais a réussi son jet, chaque DR obtenu réduit les dégâts d'un point. S'il l'emporte, l'attaque est annulée.

| Type de bouclier        | Défense | Enc. | Spécial                                                             |
|-------------------------|---------|------|---------------------------------------------------------------------|
| Rondache                | +10%    | 0    | Armes de mêlée et de jet uniquement                                 |
| Moyen ou héraldique     | +15%    | 1    | Aussi les projectiles, mais pas les armes à feu                     |
| Pavois ou bouclier-tour | +20%    | 2    | Aussi les armes à feu ; s'il n'est pas planté (MIN), appliquez -5 % |



## 4.4 Modificateurs et considérations

**Étourdi** : un personnage étourdi perd son action MAJ. Un personnage étourdi incapable de réagir perd son action MAJ ainsi que toute action RÉA qu'il aurait pu utiliser.

**Mort et inconscience** : le seuil d'inconscience est égal à 0 point de vie moins un jet de dé selon la race (voir 3.1). **Pour** tuer par choc vital, les points de vie doivent atteindre leur valeur négative.

**Modificateurs** de circonstances particulières en combat de mêlée (Seuil % et Dégâts) :

- |                                  |                                 |                                                            |
|----------------------------------|---------------------------------|------------------------------------------------------------|
| • Flanc : +5 et +1               | Bonus à l'attaque et aux dégâts | Le troisième adversaire attaque de flanc                   |
| • Obscurité : -5/-10             | Malus à l'attaque               | Nuit ou lieux clos et mal éclairés                         |
| • Surprise : +10                 | Bonus à l'attaque               | Lorsque l'attaque est totalement inattendue                |
| • Arrière : +15 et +3            | Bonus à l'attaque et aux dégâts | Le cinquième adversaire attaque par l'arrière              |
| • Adversaire à terre : +25 et +5 | Bonus à l'attaque et aux dégâts | Situation la plus vulnérable. Les bonus ne se cumulent pas |

## 4.5 Modes de combat (optionnel)

Le combat comporte trois modes ou postures distincts :

- Normal : attaque et défense inchangées.
- Agressif : +10 en attaque, +2 dégâts, réactions -20 (mêlée uniquement).
- Défensif : -10 en attaque, -2 dégâts, réactions +10 (ou +15 avec tout type de bouclier).

Note : si nos capacités sont amoindries, par exemple à cause de blessures graves (PV inférieurs à 10) ou d'un échec mineur à un jet de Peur, nous ne pouvons pas utiliser le mode Agressif.

## 4.6 Actions à distance (modificateurs)

| Portées              | [À bout                                                                     | Courte]     | [Moyenne]   | [Longue       | Très longue]   |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------|---------------|----------------|
| Distance de la cible | ≤3: +15                                                                     | ≤10: 0      | ≤30: -15    | ≤60: -30      | ≤120: -45      |
| Mobilité de la cible | Immobile                                                                    | Au pas      | En course   | Au galop      | Extrême        |
| Modificateurs        | +15                                                                         | +5 (5 km/h) | 0 (25 km/h) | -15 (50 km/h) | -45 (+50 km/h) |
| Tir anticipé         | Ajoutez <b>le bonus d'esquive</b> instinctive à la difficulté finale du tir |             |             |               |                |

**Défense de la cible** Voir les modificateurs de défense de la cible

Les bandes de portée indiquées sont exprimées en mètres. La valeur obtenue est un modificateur appliqué au Seuil %

Les attaques avec une arme à distance ne peuvent pas être parées. Le Blocage est efficace si le type de bouclier le permet. L'Esquive n'est efficace que contre les armes de jet.

Tir anticipé : si la cible sait qu'elle va être prise pour cible. Sinon, elle ne peut pas tenter d'esquive instinctive.

Mobilité de la cible : « en combat » équivaut à En course.

Modificateurs de défense de la cible (armes à distance uniquement) :

La cible peut adopter une posture défensive (+10 défense, ou +15 avec un bouclier) ou agressive (-20 défense)

La cible peut bénéficier d'un couvert environnemental et/ou être à terre (+/- variable)

Conditions météorologiques telles que le vent, le brouillard ou, dans une moindre mesure, la pluie (+/- variable)



## 4.7 Tour et initiative

Un **round** dure 10 secondes et comprend un tour pour chaque participant.

Le **tour d'un** personnage représente une suite continue d'actions accomplies par le personnage actif. Pendant son tour, il peut se déplacer et agir en dépensant des actions.

L'**initiative (INI)** est déterminée au début du combat et reste en vigueur pendant toute la rencontre. Le combat se poursuit avec le personnage suivant dans l'ordre d'INI, sauf lorsqu'un effet ou une règle indique explicitement qu'elle change.

### 4.7.1 Mouvement

Le **mouvement de base (MB)** permet au personnage de se déplacer sur le champ de bataille pendant son tour, jusqu'à un nombre de cases égal à son attribut de mouvement. L'action double « Sprint » ajoute +2 au MB. Des actions peuvent être effectuées pendant le déplacement.

## 4.8 Actions et épuisement

Pendant son tour, un personnage dispose de :

- Une action majeure (MAJ)
- Une action mineure (MIN)
- Une action de mouvement (MOUV)
- Une action de réaction (RÉA), utilisable hors de son tour lorsque cela s'applique

L'**effort physique (ÉPU)** représente la dépense du personnage :

- Un tour coûte normalement **5 ÉPU**.
- Un tour comportant **une action** double ou deux attaques coûte **10 ÉPU**.

### 4.8.1 Actions et attaques

L'attaque de mêlée avec une action majeure représente un impact physique complet : un choc puissant et engagé. Lors d'une **attaque MAJ**, le **joueur interrompt son** déplacement dès le contact. La MAJ est dépensée et il ne peut **plus se déplacer** pendant ce tour.

Cependant, un personnage possédant un **rang d'attaque** de 7 ou plus n'interrompt pas son déplacement lorsqu'il effectue une attaque MAJ ; il peut donc utiliser le mouvement qui lui reste.

En outre, si le joueur qui subit l'attaque se défend avec un rang de **10**, l'avantage du rang 7 de l'adversaire ne s'applique pas. Pour résoudre l'attaque, l'adversaire est considéré comme possédant un rang de 6 ou moins.

L'**attaque avec une action mineure** représente un contact léger, une poussée ou une gêne physique, avec les caractéristiques suivantes :

- Elle est résolue avec un **malus de -15 % au jet**.
- Appliquez **-4 dégâts**.
- Elle **n'interrompt pas** le déplacement du personnage actif.
- Le joueur doit passer **latéralement près de la cible**, et non se diriger directement vers elle.
- Elle ne peut pas être effectuée à l'arrêt. Le mouvement doit être naturel et **continu** : il est **interdit** de reculer volontairement pour « prendre de l'élan », de zigzaguer sans raison ou d'effectuer des mouvements artificiels qui n'auraient pas lieu dans un véritable combat.

La **charge** est une attaque violente fondée sur la vitesse et la force, avec les caractéristiques suivantes :

- Exige un jet préalable d'**Athlétisme**.
- Le joueur doit parcourir **au moins 2 cases** selon une **trajectoire cohérente**.
- Une charge ne peut pas commencer en reculant pour gagner de la distance.
- Accorde **+2 dégâts** à l'attaque et repousse l'adversaire d'une case dans la direction de la charge.
- Se résout comme une attaque avec action majeure. **Coûte 1 action majeure + Mouvement**.
- Il s'agit **donc d'une** action double, qui coûte **10 ÉPU**.

## 4.8.2 Actions doubles et contact combiné

Toute action répondant à l'un des critères suivants est considérée comme **une action double** :

- Combine deux actions.
- Comprend une **attaque MIN** et une **attaque MAJ** pendant le même tour.

Dans tous ces cas, le coût d'effort est de **10 ÉPU** au lieu de 5.

## 4.8.3 Actions mentales

Les actions mentales **Intimider** et **Provoquer** peuvent être effectuées :

- Avec **MIN** (en appliquant le modificateur habituel), ou
- Avec **MAJ à +0 %**, sans le malus de -15 %.
- **Intimider** : pour chaque degré de réussite, l'adversaire subit -5 % à sa prochaine action.
- **Provoquer** : en cas de réussite, lors de son prochain tour le personnage utilise tout son mouvement pour se diriger vers l'adversaire qui l'a provoqué et dépense son action MAJ pour l'attaquer.

Les actions mentales permettant de retarder un joueur dans l'ordre d'initiative sont les suivantes :

- **Action d'opportunité** : coûte 1 MIN. Permet au personnage de **réintégrer plus tôt l'ordre** d'INI, avant un autre joueur, au moment désiré.
- **Action préparée** : gratuite. L'action est résolue **après le déclenchement annoncé**. Le tour du joueur qui l'a déclenchée doit d'abord s'achever.

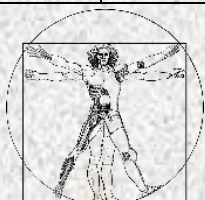
## 4.9 Actions par tour

À chaque tour, vous disposez de : 1 action **majeure** (MAJ) + 1 Mouvement (MOUV) + 1 Mineure (MIN) + 1 Réaction (**RÉA**).

Conversions autorisées : MAJ → MIN (rétrogradation) ; MOUV → MIN (rétrogradation) ; MIN → RÉA

Réaction : action utilisable pendant votre propre tour (pour éviter une attaque) ou hors de votre tour. Elle est conservée entre les tours. Au début d'un nouveau tour, elle est réinitialisée et l'ensemble d'actions de base redevient disponible.

| Conversion |     |
|------------|-----|
| MAJ →      | MIN |
| MOUV →     | MIN |
| MIN →      | RÉA |



| Difficulté (DIF) |      |
|------------------|------|
| Routinière       | +45% |
| Très facile      | +30% |
| Facile           | +15% |
| Moyenne          | +0%  |
| Difficile        | -15% |
| Très difficile   | -30% |
| Extrême          | -45% |

**Note** : les actions doubles (deux actions dans la colonne Coût) exigent un jet Facile d'Athlétisme réussi et coûtent, en cas de réussite, 5 ÉPU supplémentaires. En cas d'échec, aucun bonus n'est accordé

**Note** : Intimider et Provoquer ont une portée optimale de deux cases. Pour chaque case supplémentaire, appliquez -15 % au Seuil %

| Actions physiques     | Coût     | Description                                      | CPT      | DIF  |
|-----------------------|----------|--------------------------------------------------|----------|------|
| Attaquer              | MAJ      | Attaque de base avec Armes ou Bagarre            | Arme     | +0%  |
| Attaque lourde        | MAJ+MIN  | Attaque améliorée : +2 dégâts                    | Arme     | +0%  |
| Tirer                 | MAJ      | Attaque de base avec Armes à distance            | Arme     | +0%  |
| Recharger             | *        | * Coût indiqué par l'arme (4.1)                  | -        | -    |
| Ramasser              | MAJ      | Ramasser au sol                                  | Acrob.   | +30% |
| Se relever            | MAJ      | Après avoir été renversé                         | -        | -    |
| Viser                 | MIN      | Voir le tableau inférieur de cette page (5.0)    | -        | -    |
| Attaque rapide        | MIN      | En mouvement (adversaire adjacent) : -4 dégâts   | Arme     | -15% |
| Prendre par la main   | MIN      | Si adjacent                                      | Escam.   | +30% |
| Ingérer ou appliquer  | MIN      | Si préparé et à portée de main                   | -        | -    |
| Dégainer une arme     | MIN      | Avec une arme Agile, peut en dégainer deux       | -        | -    |
| Utiliser un objet     | MIN      | Sortir, ranger, ouvrir, fermer, etc.             | -        | -    |
| Renverser             | RÉA      | Attaque rapide en passant près d'une cible       | Arme     | -15% |
| Aider / Gêner         | RÉA      | +10 % allié / -10 % adversaire                   | -        | -    |
| Esquive (voir 4.3)    | RÉA      | Éviter une attaque                               | Esquive  | +0%  |
| Parade                | RÉA      | Éviter une attaque                               | Arme     | +0%  |
| Blocage               | RÉA      | Éviter une attaque                               | Bouclier | +0%  |
| Se déplacer           | MOUV     | Voir 2.2.2                                       | MB       | -    |
| Charge                | MOUV+MAJ | Se déplacer, attaquer et repousser : +2 dégâts   | Athl.    | +15% |
| Sprint                | MOUV+MIN | Mouvement/Charge avec +2 MOUV                    | Athl.    | +15% |
| Actions mentales      | Coût     | Description                                      | CPT      | DIF  |
| Action préparée       | -        | Définir un déclencheur d'initiative              | -        | -    |
| Action d'opportunité  | MIN      | Retarder l'initiative, agir plus tôt             | -        | -    |
| Évaluer le combat     | MIN      | Informations sur un adversaire, et prochaine RÉA | PER      | +30% |
| Intimider / Provoquer | MIN      | Pénaliser la prochaine action / Défier           | Persu.   | -15% |
| Intimider / Provoquer | MAJ      | Pénaliser la prochaine action / Défier           | Persu.   | +0%  |
| Lancer un sort        | MAJ      | * Voir Magie                                     | -        | *    |

(-) Aucun jet requis.

## 5.0 Coups critiques et localisation des dégâts

Lorsque les dégâts finaux infligés à un personnage sont de 10 ou plus, un « **coup critique** » (RC) spécifique se produit selon le type d'arme. Ne le confondez pas avec le « **critique** » de la section 1.4.

- Le dé blanc : attribuez l'un des 3 dés d'attaque à la localisation. Par exemple, si le dé choisi est blanc et que le 1d100 plus ce dé blanc donnent 3, 6(0), 9, le résultat est 63 et le coup touche la localisation 9, une jambe (voir les tableaux de coups critiques ci-contre : la localisation est indiquée verticalement et les dégâts horizontalement).
- Coups critiques multiples : avec 30+ dégâts, comme suit — 30F (A+E), 35G (B+E), 40H (C+E), 45I (D+E) et 50J (E+E).

En outre, la difficulté des attaques visant des zones précises (mêlée comme distance) figure à gauche, et les détails des jets opposés en combat, tenant compte des degrés de réussite, à droite.

|       |                            |
|-------|----------------------------|
| Malus | Viser une zone             |
| -15%  | Torse, bras ou jambes      |
| -30%  | Tête ou cou                |
| -45%  | Yeux                       |
| -30%  | Arme ou main tenant l'arme |

### Attaque réussie contre Défense réussie

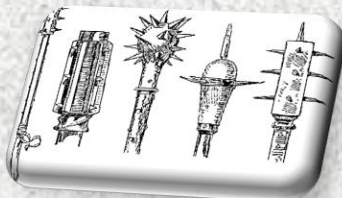
Si les deux réussissent, comparez les degrés de réussite (DR)  
 En cas d'égalité des DR, comparez la marge exacte des deux jets  
 Si les deux sont des critiques, traitez-les comme des réussites  
 Si l'attaquant l'emporte, **ajoutez +1 dégât par DR**. Un critique double les dés de dégâts  
 Une défense ratée n'ajoute aucun DR à l'attaque

**Note** : pour accélérer le combat, imprimez séparément les tableaux de coups critiques et de maladresses et chargez un joueur de les consulter.

## COUPS CRITIQUES D'ÉCRASEMENT (A)

15

|  | A<br>0-9 | B<br>10-14                                                                                                                            | C<br>15-19                                                                                                                                                              | D<br>20-24                                                                                                                                                                                     | E<br>25+                                                                                                                                                                        |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                                                 | -        | Vous brisez le nez de l'adversaire ; il est étourdi et incapable de parer pendant 3 tours. Il agit à -15 % pendant deux jours.        | Coup au sommet du crâne. Sans casque, l'adversaire tombe dans le coma pendant 3 semaines. Avec un casque, +20 dégâts et étourdi pendant 10 tours.                       | Coup sur le côté de la tête. Sans casque, vous lui fracturez le crâne. Avec un casque, il perd connaissance pendant 4 heures. +20 dégâts.                                                      | Vous pulvérisez le crâne de l'adversaire, qui meurt instantanément. +10 % à votre prochaine attaque. Récupérez votre action MIN si vous l'aviez dépensée.                       |
| 2                                                                                 | -        | Coup à l'épaule. Fracture légère. L'adversaire combat à -5 %, est étourdi et ne peut pas réagir pendant 2 tours.                      | Coup à l'épaule du bras non armé. Si l'adversaire porte une armure 4-6, elle se brise. Sinon, l'épaule est fracturée et le bras inutilisable. Il agit à -15 %.          | Coup à la nuque, qui laisse l'adversaire paralysé à partir du cou. +25 dégâts et très fortement étourdi.                                                                                       | Coup au cou qui brise la colonne vertébrale et détruit la moelle épinière. +25 dégâts ; l'adversaire tombe et meurt après deux tours.                                           |
| 3                                                                                 | -        | Coup à la poitrine. +5 dégâts ; à sa prochaine RÉA, l'adversaire doit réagir à -25 %. Une côte est blessée.                           | Coup à la poitrine. +15 dégâts. L'adversaire est étourdi pendant 2 tours et agit désormais à -5 %.                                                                      | Vous fracassez l'épaule du bras armé. L'adversaire lâche tout ce qu'il tient, est étourdi et ne peut pas réagir pendant 3 tours. Il agit à -15 %.                                              | Coup à la poitrine. Des fragments de la cage thoracique détruisent le cœur ; l'adversaire tombe et meurt. +10 % à votre prochaine attaque.                                      |
| 4                                                                                 | -        | Coup au flanc. +4 dégâts. À sa prochaine RÉA, l'adversaire doit réagir à -25 %.                                                       | Coup au flanc. +10 dégâts. L'adversaire est étourdi et incapable de parer pendant 2 tours. Il combat à -10 %.                                                           | Le coup frappe le dos, détruisant des muscles et brisant des os. +20 dégâts. L'adversaire agit à -25 %, tombe et reste étourdi pendant 6 tours.                                                | Coup dans le dos. +25 dégâts. Des os perforent des organes vitaux ; l'adversaire tombe et meurt après 6 tours.                                                                  |
| 5                                                                                 | -        | Coup au bas du dos. +5 dégâts. L'adversaire est étourdi et incapable de réagir pendant 1 tour.                                        | Coup à la hanche. +7 dégâts ; l'adversaire est étourdi pendant 2 tours. Il ne peut pas réagir pendant 1 tour et agit désormais à -10 %. +5 % à votre prochaine attaque. | Le coup brise la hanche de l'adversaire. Il agit à -35 % et tombe. +15 dégâts et étourdi pendant 3 tours.                                                                                      | Vous pulvérisez la hanche de l'adversaire. +35 dégâts. Il est étourdi pendant 2 tours, de nouveau actif pendant 4 tours (à -20 %), puis meurt de lésions du système nerveux.    |
| 6                                                                                 | -        | Coup au bras. +5 dégâts ; à sa prochaine RÉA, l'adversaire doit réagir à -25 %.                                                       | Coup au bras armé. Vilaine blessure. +9 dégâts et étourdi sans pouvoir réagir pendant 1 tour. Il agit à -10 %.                                                          | Coup au coude du bras armé. +9 dégâts. L'articulation est détruite et le bras hors d'usage. L'adversaire est étourdi et incapable de réagir pendant 2 tours. Il agit à -15 %.                  | Coup à l'aisselle. +30 dégâts. Vous brisez des côtes et détruisez le flanc. L'adversaire tombe et meurt 3 tours plus tard de lésions aux organes et au système nerveux.         |
| 7                                                                                 | -        | Vous surprenez l'adversaire d'un coup à l'avant-bras armé. +6 dégâts. Il lâche ce que tenait ce bras et reste étourdi pendant 1 tour. | Coup à l'avant-bras. L'adversaire lâche tout et agit à -5 %. +10 dégâts et étourdi pendant 1 tour.                                                                      | Coup visant le bras non armé et pulvérisant le poignet. Le bras est désormais inutilisable. L'adversaire est étourdi pendant 1 tour. +6 dégâts. Il agit à -15 %.                               | Le coup fracasse le bras non armé. Des fragments d'os sectionnent une artère et une veine. L'adversaire meurt de choc et d'hémorragie après être resté inactif pendant 9 tours. |
| 8                                                                                 | -        | Vous blessez la cuisse de l'adversaire. +5 dégâts ; à sa prochaine RÉA, il doit réagir à -25 %.                                       | Coup à la partie supérieure de la jambe. Fracture légère. +12 dégâts. L'adversaire agit à -5 % et perd l'initiative au prochain tour.                                   | Le coup brise un os de la jambe et endommage le cartilage. L'adversaire combat à -25 % et se déplace à la moitié de son MB. +12 dégâts. Il est étourdi et incapable de réagir pendant 2 tours. | Le coup fracasse la cuisse. +9 dégâts et fracture du fémur. Des éclats d'os sectionnent une artère. L'adversaire meurt après 12 tours d'inactivité.                             |
| 9                                                                                 | -        | Vous blessez le mollet de l'adversaire. +6 dégâts. Il perd l'initiative et agit à -5 % pendant 1 tour.                                | Grave blessure au mollet. +10 dégâts. L'adversaire agit à -5 % et perd l'initiative au prochain tour.                                                                   | Le coup blesse le genou ; l'adversaire agit désormais à -10 % et se déplace à -2. +10 dégâts ; étourdi et incapable de parer pendant 2 tours.                                                  | Vous pulvérisez le genou de l'adversaire. +9 dégâts ; il tombe, est étourdi et incapable de réagir pendant 3 tours, agit à -45 % et se déplace à la moitié de son MB.           |
| 0                                                                                 | -        | Coup faible. Aucun dégât supplémentaire.                                                                                              | +2 dégâts.                                                                                                                                                              | +4 dégâts.                                                                                                                                                                                     | Coup rasant. +6 dégâts. L'adversaire perd partiellement l'équilibre et l'initiative au prochain tour.                                                                           |



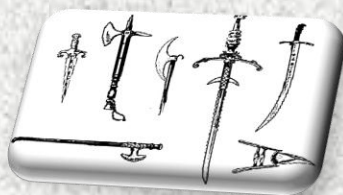
## COUPS CRITIQUES DE DÉSÉQUILIBRE (D)

|  | A<br>0-9 | B<br>10-14                                                                                                                                | C<br>15-19                                                                                                                                                      | D<br>20-24                                                                                                                                                                                              | E<br>25+                                                                                                                                                                                                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                                                 | -        | Coup à la tête. +20 dégâts. L'adversaire est repoussé de 2 cases, étourdi et incapable de réagir pendant 6 tours.                         | Coup violent à la tête. Avec un casque, l'adversaire est repoussé de 2 cases et étourdi pendant 5 tours. Sans casque, il perd connaissance pendant 24 heures.   | Coup à la tête qui repousse l'adversaire de 2 cases. Avec un casque : +9 dégâts, casque détruit et adversaire étourdi pendant 5 tours. Sans casque, l'adversaire tombe dans le coma pendant 4 semaines. | Coup à la tempe qui repousse l'adversaire de 3 cases.<br>Mort instantanée. +10 % à vos trois prochaines attaques.                                                                                                     |
| 2                                                                                 | -        | Coup à l'épaule qui fait pivoter l'adversaire. +7 dégâts. Il est étourdi et incapable de réagir pendant 2 tours le temps de se reprendre. | Coup à l'épaule qui envoie l'adversaire tourner. +10 dégâts. Il agit à -10 % à cause d'une clavicule brisée, est étourdi et incapable de réagir pendant 1 tour. | L'adversaire perd connaissance. +30 dégâts.                                                                                                                                                             | Coup qui brise le cou de l'adversaire. Il est repoussé d'une case, pivote et tombe. Il meurt de choc et d'asphyxie après 3 tours.                                                                                     |
| 3                                                                                 | -        | Coup à la poitrine qui chasse l'air des poumons. +10 dégâts. L'adversaire est étourdi et incapable de réagir pendant 1 tour.              | Coup dans le dos qui déplace l'adversaire de 2 cases sur le côté. +12 dégâts. Il est étourdi et incapable de réagir pendant 2 tours.                            | Coup brutal dans le dos qui renverse l'adversaire. +12 dégâts. Il lâche tout ce qu'il tient et reste étourdi, incapable de réagir pendant 3 tours.                                                      | Coup au haut de la poitrine qui projette l'adversaire de 2 cases sur le côté ; il tombe, se brise les deux bras et sombre dans un coma de 2 mois.                                                                     |
| 4                                                                                 | -        | Coup au flanc. +12 dégâts. L'adversaire est étourdi et incapable de réagir pendant 1 tour. +5 % à votre prochaine attaque.                | Coup au flanc qui renverse l'adversaire dans une position très défavorable. Il est étourdi et incapable de réagir pendant 2 tours.                              | Coup au flanc gauche, qui déplace l'adversaire d'une case sur le côté. Il se brise une cheville et tombe. Mouvement -2. Agit à -25 %. +11 dégâts.                                                       | Coup puissant dans le dos qui projette l'adversaire à 2 cases, face contre terre. Graves lésions nerveuses. Paralysé à partir de la taille.                                                                           |
| 5                                                                                 | -        | Coup au flanc. L'adversaire doit réagir à -25 % pendant 1 tour. +5 dégâts.                                                                | Coup au flanc. L'adversaire est déplacé d'une case sur le côté et étourdi pendant 2 tours. +15 dégâts.                                                          | Coup bien placé qui envoie l'adversaire face contre terre. +10 dégâts. Il est étourdi et incapable de réagir pendant 2 tours.                                                                           | Coup brutal à la hanche qui renverse l'adversaire, déchire un tendon et détruit l'articulation. Étourdi et incapable de parer pendant 5 tours. Jambe inutilisable ; se déplace à la moitié de son MB et agit à -45 %. |
| 6                                                                                 | -        | Coup au bras. L'adversaire est étourdi pendant 1 tour. +6 dégâts.                                                                         | Coup au bras armé. L'adversaire est repoussé d'une case et étourdi pendant 2 tours. +11 dégâts. Fracture modérée. Il combat à -10 %.                            | Coup au bras non armé. Si l'adversaire porte une armure 4+, le brassard est endommagé et +10 dégâts. Sinon, le bras est inutilisable ; il agit à -15 % et reste étourdi pendant 5 tours.                | Coup à l'épaule du bras non armé. Avec une armure 6 ou 8, l'adversaire est étourdi pendant 5 tours. Sinon, il tombe, le bras inutilisable, et s'évanouit.                                                             |
| 7                                                                                 | -        | L'adversaire perd l'équilibre et agit à -10 % pendant 1 tour. +5 dégâts.                                                                  | Coup au bras qui fait tout lâcher à l'adversaire et l'étourdit pendant 2 tours. +10 % à votre prochaine action. +7 dégâts.                                      | Coup violent au bras armé. L'adversaire est repoussé de 2 cases. +10 dégâts. Il combat à -10 %, lâche tout et reste étourdi pendant 2 tours.                                                            | Coup puissant qui force l'adversaire à s'agenouiller (se relever avec MIN). Toute arme tenue vole à 2 cases. L'adversaire reste étourdi pendant 12 tours.                                                             |
| 8                                                                                 | -        | Coup rasant à la jambe. Avec une armure de jambes : +5 dégâts. Sinon : +7 dégâts et étourdi pendant 1 tour.                               | Coup rasant violent à la jambe. Avec une armure de jambes : +10 dégâts. Sinon : +12 dégâts et étourdi pendant 2 tours.                                          | Coup violent à la cuisse, qui renverse l'adversaire. +15 dégâts. Il est étourdi et incapable de réagir pendant 2 tours.                                                                                 | Coup à la jambe qui renverse l'adversaire. +9 dégâts. Il agit à -40 % à cause d'un genou brisé, se déplace à la moitié de son MB, est étourdi et incapable de réagir pendant 3 tours.                                 |
| 9                                                                                 | -        | Vous brisez la concentration de l'adversaire ; il perd l'initiative au prochain tour. +4 dégâts.                                          | Coup au mollet. Avec une armure de jambes : +7 dégâts. Sinon : +9 dégâts ; étourdi pendant 2 tours et mouvement -1.                                             | Coup au mollet. Le muscle endommagé réduit le mouvement de 2. L'adversaire perd l'initiative au prochain tour. +7 dégâts.                                                                               | Coup qui brise la jambe ; l'adversaire se déplace désormais à -4 (minimum 1). +12 dégâts. Étourdi et incapable de réagir pendant 1 tour.                                                                              |
| 0                                                                                 | -        | Coup faible. +0 dégât.                                                                                                                    | Coup rasant. +3 dégâts.                                                                                                                                         | Coup dans le dos. +6 dégâts.                                                                                                                                                                            | Coup dans le dos. +7 dégâts.                                                                                                                                                                                          |



## COUPS CRITIQUES DE TAILLE (T)

|          |  | <b>A</b><br><b>0-9</b> | <b>B</b><br><b>10-14</b>                                                                                                                        | <b>C</b><br><b>15-19</b>                                                                                                                                | <b>D</b><br><b>20-24</b>                                                                                                                                                                              | <b>E</b><br><b>25+</b>                                                                                                                                                                                                        |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1</b> | -                                                                                 | -                      | Vous tranchez une oreille de l'adversaire. +3 dégâts ; il perd 3 PV par round et entend à -25 %. Étourdi et incapable de réagir pendant 1 tour. | Vous détruisez un œil de l'adversaire. +5 dégâts ; étourdi et incapable de réagir pendant les 8 prochains tours.                                        | Un coup sur le côté de la tête laisse l'adversaire inconscient pendant 6 heures. +15 dégâts. Sans casque, il meurt.                                                                                   | Le coup porté à la tête détruit le cerveau. Mort instantanée.                                                                                                                                                                 |
| <b>2</b> | -                                                                                 | -                      | Vous entaillez le cou de l'adversaire. +6 dégâts ; étourdi pendant 1 tour et perd 2 PV par tour.                                                | Vous lacérez le cou de l'adversaire. Étourdi pendant 4 tours et incapable de réagir pendant les 2 prochains. +8 dégâts. +5 % à votre prochaine action.  | Vous tranchez la colonne vertébrale. +20 dégâts. L'adversaire tombe brusquement et reste définitivement paralysé à partir du cou.                                                                     | La taille décapite l'adversaire. Sa tête roule près d'un combattant ennemi aléatoire situé dans un rayon de 3 mètres, qui perd l'initiative en trébuchant.                                                                    |
| <b>3</b> | -                                                                                 | -                      | Coup à la poitrine. La prochaine réaction de l'adversaire subit -10 %. La blessure coûte 1 PV par tour. +2 dégâts.                              | Vous tranchez les muscles de l'épaule. +5 dégâts ; étourdi pendant 3 tours et combat désormais à -10 %. +5 % à votre prochaine action.                  | Vous détruisez l'épaule du bras non armé. Le bras est inutilisable et l'adversaire combat à -35 %. Étourdi pendant 2 tours. +9 dégâts.                                                                | Le cœur est détruit. Il y a 25 % de chances que votre arme reste fichée dans le corps pendant deux tours.                                                                                                                     |
| <b>4</b> | -                                                                                 | -                      | L'adversaire subit une blessure légère au flanc, combat à -5 % et perd 1 PV par tour. +3 dégâts.                                                | Taille au flanc : +7 dégâts et blessure grave. L'adversaire perd 6 PV par tour. Étourdi et incapable de parer pendant les 2 prochains tours.            | Grave blessure abdominale. +10 dégâts. L'adversaire perd 8 PV par tour, est étourdi pendant 4 tours et ne peut pas réagir pendant les 2 prochains. Il combat à -5 %.                                  | Taille au flanc. +20 dégâts. L'adversaire meurt dans 3 tours de graves lésions des organes internes et perd immédiatement connaissance.                                                                                       |
| <b>5</b> | -                                                                                 | -                      | Coup à l'aîne qui étourdit l'adversaire pendant 1 tour. Il ne peut pas parer. +3 dégâts et perd 1 PV supplémentaire par tour.                   | Coup à la hanche. +7 dégâts ; étourdi pendant 3 tours. Ne peut pas réagir au prochain tour et combat désormais à -10 %. +5 % à votre prochaine attaque. | Vous détruisez la hanche de l'adversaire et le renversez. +6 dégâts. Il combat à -45 % et est considéré à terre pendant 3 tours.                                                                      | Vous tranchez le bras de l'adversaire. Il est étourdi et incapable de réagir pendant les 9 prochains tours, puis meurt. +15 dégâts.                                                                                           |
| <b>6</b> | -                                                                                 | -                      | Blessure légère à l'avant-bras. Étourdi pendant 1 tour, perd 2 PV par tour et combat à -5 %. +4 dégâts                                          | Taille au bras. +5 dégâts. L'adversaire perd 3 PV par tour et combat à -10 %. Étourdi et incapable de réagir pendant les 2 prochains tours.             | Vous détruisez le coude du bras armé. +8 dégâts. L'adversaire combat à -25 %, est étourdi pendant 4 tours et ne peut pas réagir pendant les 2 premiers.                                               | Vous tranchez le bras armé. L'adversaire est étourdi et incapable de réagir pendant les 9 prochains tours, puis meurt. +15 dégâts.                                                                                            |
| <b>7</b> | -                                                                                 | -                      | Blessure légère à l'avant-bras. +3 dégâts. L'adversaire perd 2 PV par tour et combat à -5 %.                                                    | Blessure modérée à l'avant-bras. +4 dégâts. L'adversaire perd 3 PV par tour, combat à -5 % et reste étourdi pendant les 2 prochains tours.              | Vous tranchez les tendons et brisez l'os du bras non armé. Le bras est inutilisable. +12 dégâts. L'adversaire combat à -20 %, est étourdi et incapable de réagir pendant 3 tours.                     | Vous tranchez une main de l'adversaire. +6 dégâts. Étourdi et incapable de parer pendant les 9 prochains tours, puis meurt. +15 dégâts.                                                                                       |
| <b>8</b> | -                                                                                 | -                      | Coup au haut de la jambe. Avec une armure de jambes : +5 dégâts. Sinon : +3 dégâts et perd 3 PV par tour.                                       | Blessure à la cuisse. L'adversaire est étourdi pendant 2 tours. +8 dégâts. Perd 5 PV par tour.                                                          | Taille au bas de la jambe, sectionnant muscles et tendons. L'adversaire se déplace à -1 et combat à -35 %. +8 dégâts et étourdi pendant 4 tours.                                                      | Vous tranchez le tendon d'Achille. L'adversaire tombe immédiatement, combat à -25 % et perd connaissance après 6 tours sous l'effet du choc. +20 dégâts. Pauvre malheureux...                                                 |
| <b>9</b> | -                                                                                 | -                      | Blessure légère au mollet. L'adversaire perd 1 PV par tour. +2 dégâts.                                                                          | Taille dans les tendons du bas de la jambe. L'adversaire combat à -15 % et perd 2 PV par tour. +4 dégâts. Étourdi pendant 2 tours.                      | Vous tranchez les muscles et sectionnez les tendons du bas de la jambe. L'adversaire est étourdi pendant 3 tours et ne peut pas réagir pendant les 2 prochains. Il se déplace à -1 et combat à -25 %. | Si l'adversaire ne porte pas d'armure métallique, vous lui tranchez une jambe ; il tombe, perd connaissance et meurt après 9 tours. Sinon, la taille sectionne les muscles du bas de la jambe. Il combat à -35 %. +15 dégâts. |
| <b>0</b> | -                                                                                 | -                      | Coup faible. Aucun dégât supplémentaire.                                                                                                        | +2 dégâts.                                                                                                                                              | +4 dégâts.                                                                                                                                                                                            | L'adversaire perd l'équilibre. +5 dégâts. Vous gagnez l'initiative.                                                                                                                                                           |



## COUPS CRITIQUES DE PERFORATION (P)

|  | A<br>0-9 | B<br>10-14                                                                                                                                    | C<br>15-19                                                                                                                                                | D<br>20-24                                                                                                                                                               | E<br>25+                                                                                                                                                                      |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                                                 | -        | Vous tranchez une oreille de l'adversaire. +3 dégâts, puis 2 PV par tour et audition à -25 %. Étourdi et incapable de réagir pendant 2 tours. | Coup à l'arrière de la tête. Sans casque, l'adversaire meurt. Avec un casque, +6 dégâts et renversé pendant 2 tours.                                      | Coup sur le côté de la tête. L'adversaire perd connaissance pendant 6 heures. +10 dégâts. Sans casque, vous le tuez.                                                     | Votre arme transperce un œil, tuant l'adversaire instantanément. +10 % à votre prochaine action.                                                                              |
| 2                                                                                 | -        | Coup au cou. +5 dégâts. L'adversaire est étourdi pendant 3 tours et incapable de réagir pendant 1 tour.                                       | Coup à la région cervicale. L'adversaire perd 3 PV par tour, combat à -10 % et reste étourdi pendant 2 tours.                                             | L'arme transperce le cou, brise la colonne vertébrale et sectionne la moelle épinière. L'adversaire reste définitivement paralysé à partir du cou.                       | Votre arme transperce le cou et sectionne une artère et une veine. L'adversaire ne peut plus respirer, tombe et meurt.                                                        |
| 3                                                                                 | -        | Blessure à la poitrine. L'adversaire perd 2 PV par tour. +3 dégâts et doit réagir à -25 % pendant les 2 prochains tours.                      | Blessure à la poitrine. L'adversaire perd 4 PV par tour. +5 dégâts et combat à -5 %. Étourdi et incapable de réagir pendant le prochain round.            | L'arme transperce l'épaule du bras non armé et le rend inutilisable. L'adversaire combat à -25 % et reste étourdi pendant 3 tours. +5 % à votre prochaine action.        | Votre arme transperce le cœur. L'adversaire recule en titubant sur 3 mètres à la recherche d'un endroit où mourir. Votre arme reste fichée dans le corps.                     |
| 4                                                                                 | -        | L'adversaire subit une blessure légère au flanc. +2 dégâts. Il combat à -5 % et perd 2 PV par tour.                                           | Blessure au flanc. L'adversaire perd 4 PV par round et reste étourdi pendant 2 tours. +10 % à votre prochaine attaque.                                    | Grave blessure abdominale. L'adversaire perd 6 PV par tour. +10 dégâts. Étourdi et incapable de réagir pendant 3 tours. Il combat à -10 %.                               | L'arme transperce le flanc et détruit plusieurs organes. L'adversaire combat normalement pendant 6 tours, puis meurt.                                                         |
| 5                                                                                 | -        | Vous blessez l'adversaire sur un côté de la hanche. Étourdi pendant 1 tour et perd 2 PV par tour.                                             | Coup au bas du dos. L'adversaire perd 3 PV par tour. +5 dégâts. Étourdi et incapable de réagir pendant le prochain round.                                 | L'arme transperce une hanche ; l'adversaire perd 3 PV par tour. +5 dégâts. Étourdi et incapable de réagir pendant le prochain tour.                                      | Vous enfoncez votre arme dans le bas du dos. Une hémorragie interne et le choc le tuent en 6 tours ; il perd connaissance.                                                    |
| 6                                                                                 | -        | Coup au bras. Avec une armure de bras : +3 dégâts. Sinon : étourdi pendant 2 tours et perd 3 PV par tour.                                     | Coup au bras. +3 dégâts. L'adversaire perd 3 PV par tour, combat à -10 % et reste étourdi pendant 2 tours.                                                | Coup au bras armé, brisant l'os. L'adversaire combat à -15 %, est étourdi et incapable de réagir pendant 3 tours. +10 dégâts.                                            | Vous sectionnez une artère dans le bras. Étourdi pendant 12 tours, puis meurt.                                                                                                |
| 7                                                                                 | -        | Blessure légère à l'avant-bras. +2 dégâts. L'adversaire perd 2 PV par round et combat à -5 %.                                                 | Blessure à l'avant-bras qui coûte 3 PV par tour ; l'adversaire combat à -5 % et reste étourdi pendant 2 tours.                                            | L'arme détruit le coude du bras armé. +3 dégâts et bras inutilisable. L'adversaire combat à -20 %, est étourdi pendant 4 tours et ne peut pas réagir pendant 2.          | Vous sectionnez une artère dans le bras. Étourdi pendant 6 tours, puis meurt après 6 autres tours actifs.                                                                     |
| 8                                                                                 | -        | Coup à la cuisse. Avec une armure de jambes : +3 dégâts. Sinon : perd 2 PV par round, combat à -5 % et reste étourdi pendant 2 tours.         | Blessure modérée à la cuisse. +5 dégâts. L'adversaire perd 2 PV par tour, combat à -5 % et reste étourdi pendant 2 tours.                                 | L'arme détruit le genou et renverse l'adversaire. Il combat à -30 % et reste à terre pendant 3 tours. Il ne peut pas réagir pendant 2 tours. Mouvement -2.               | L'arme transperce une jambe et sectionne une artère. L'adversaire tombe, perd connaissance et meurt après 12 tours.                                                           |
| 9                                                                                 | -        | Blessure légère au mollet. L'adversaire perd 1 PV par tour.                                                                                   | L'arme frappe le bas de la jambe et déchire les tendons. L'adversaire combat à -5 %. +3 dégâts ; étourdi et incapable de réagir pendant le prochain tour. | Coup au bas de la jambe. L'adversaire est étourdi et incapable de réagir pendant 2 tours. +5 dégâts et combat à -25 %. Muscles et tendons sont sectionnés. Mouvement -1. | L'arme transperce le bas de la jambe. L'adversaire est étourdi et incapable de réagir pendant 3 tours. Muscles et cartilage sont sectionnés ; mouvement -1 et combat à -35 %. |
| 0                                                                                 | -        | Coup rasant. Aucun dégât supplémentaire.                                                                                                      | +2 dégâts.                                                                                                                                                | +4 dégâts.                                                                                                                                                               | Un coup puissant fait perdre l'équilibre à l'adversaire. Vous gagnez l'initiative. +5 dégâts.                                                                                 |



## COUPS CRITIQUES DE CHALEUR (C)

|  | A<br>0-9 | B<br>10-14                                                                                                                                                                    | C<br>15-19                                                                                                                                                                     | D<br>20-24                                                                                                                                                                                                    | E<br>25+                                                                                                                                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                                                 | -        | Le coup étourdit l'adversaire pendant 2 rounds. Avec un casque, il perd 8 PV puis 2 par tour. Sans casque, il perd 11 PV puis 4 par tour.                                     | Coup à la tête. L'adversaire ne voit plus et agit à -45 % pendant 6 tours. Sans casque, il perd 8 PV par tour et tous ses cheveux. Un casque en matière organique est détruit. | Coup à la tête. Avec un casque intégral, les yeux de l'adversaire sont détruits et il tombe dans le coma pendant 2 jours. Sinon, il meurt après 6 rounds de choc et de graves lésions cérébrales. +20 dégâts. | La tête de l'adversaire devient un moignon carbonisé, le tuant instantanément. +5 % à votre prochain jet.                                                                                                  |
| 2                                                                                 | -        | Coup au cou. Avec une protection de cou, l'adversaire est étourdi et incapable de parer pendant 3 tours. Sinon, il est renversé et perd 8 PV par tour.                        | Coup au cou. Avec une protection de cou, l'adversaire perd 3 PV par tour et agit à -5 %. Sans protection, il perd connaissance et 10 PV par tour.                              | Coup au cou qui soude les vertèbres et colle la peau aux vêtements. L'adversaire reste définitivement paralysé. +25 dégâts.                                                                                   | Coup au cou qui détruit la gorge. L'adversaire perd 12 PV par round, ne peut rien faire pendant 9 tours, puis meurt. +20 dégâts. +5 % à votre prochain jet.                                                |
| 3                                                                                 | -        | Coup à la poitrine. Étourdi pendant 2 tours et incapable de parer pendant 1. Agit à -5 %. +5 % à votre prochaine attaque. +9 dégâts.                                          | Coup à la poitrine. Étourdi pendant 3 rounds. Une armure en matière organique est détruite. Sans armure de poitrine, l'adversaire perd 6 PV par tour et agit à -10 %.          | Coup à la poitrine. L'armure qui la protège est détruite. L'adversaire perd 12 PV et reste étourdi pendant 3 rounds. Sans armure, il est renversé, perd 6 PV par tour et combat à -30 %.                      | La chaleur vaporise le centre du corps de la cible et détruit vêtements, armure et tout ce qu'elle porte. L'adversaire est coupé en deux et meurt. +5 % à votre prochain jet.                              |
| 4                                                                                 | -        | Coup dans le dos qui renverse l'adversaire. Étourdi pendant 1 tour et perd 2 PV par tour. Toute matière organique sur son dos est détruite.                                   | Coup dans le dos qui renverse l'adversaire. +15 dégâts. Inconscient pendant 1 round et perd 3 PV par tour. Toute matière organique sur son dos est détruite.                   | Coup à l'abdomen. L'armure est détruite ; l'adversaire perd connaissance et 2 PV par tour. Sans armure, il meurt de lésions aux organes après 12 tours d'inactivité.                                          | Un côté de l'adversaire s'embrase. Il meurt après 6 tours de multiples fractures ouvertes, de la perte d'organes et de tissus, et du sang porté à ébullition. +20 dégâts.                                  |
| 5                                                                                 | -        | Les vêtements de l'adversaire prennent feu. Étourdi et incapable de parer pendant 1 tour, il perd 9 PV à chaque tour où ils brûlent (2 rounds pour les éteindre). +12 dégâts. | Le feu brûle la hanche. Étourdi et incapable de parer pendant 2 tours. Agit à -15 %. +12 dégâts.                                                                               | Coup à la poitrine qui renverse l'adversaire. Avec une armure, il perd 2 PV par tour. Sinon, le bras armé est inutilisable et il perd 4 PV par tour. +12 dégâts.                                              | La moitié inférieure du corps s'embrase. L'adversaire meurt après 9 tours d'une perte massive d'organes et de tissus. +20 dégâts.                                                                          |
| 6                                                                                 | -        | Le coup étourdit l'adversaire pendant 2 rounds. +10 dégâts et 2 PV perdus par tour. Tout tissu couvrant les bras est détruit.                                                 | Coup au bras ; les brûlures étourdissent pendant 2 tours et coûtent 2 PV par round. Tout tissu couvrant ce bras est détruit ; l'adversaire lâche tout ce qu'il tient.          | Coup au bras non armé. Avec un bouclier, l'adversaire le lâche ; un bouclier organique est détruit. Sans bouclier, le bras est inutilisable, l'adversaire est étourdi pendant 6 tours et agit à -25 %.        | Le coup brûle les deux bras et le haut de la poitrine. L'adversaire perd l'usage des deux bras et reste étourdi pendant 9 tours. +15 dégâts. Agit à -50 %.                                                 |
| 7                                                                                 | -        | Le feu étourdit l'adversaire pendant 2 rounds. +12 dégâts et 3 PV perdus par tour. Une arme en bois utilisée est détruite.                                                    | Le coup fait lâcher tout ce que tient l'adversaire. Étourdi et incapable de réagir pendant 2 tours, il combat à -5 %. +9 dégâts.                                               | L'adversaire perd la main armée. Tous les objets qu'elle tenait sont détruits. Étourdi et incapable de réagir pendant 3 tours ; perd 5 PV par tour.                                                           | Coup au bras portant le bouclier. Avec un bouclier, celui-ci est détruit et la main perdue. Étourdi pendant 6 tours et agit à -25 %. Sans bouclier, l'adversaire perd le bras et connaissance. +20 dégâts. |
| 8                                                                                 | -        | Coup à la jambe. Toute matière organique qui la recouvre s'enflamme, causant une perte de 6 PV par round jusqu'à extinction (1 round). Étourdi pendant 2 tours. +10 dégâts.   | L'adversaire est étourdi pendant 2 tours. Avec une armure de jambes : +7 dégâts et 1 PV par tour. Sinon : +10 dégâts puis 3 PV par tour.                                       | Coup à la jambe. Avec une armure, l'adversaire perd 2 PV par tour et agit à -10 %. Sans armure, les lésions tissulaires rendent la jambe inutilisable ; mouvement -2 et combat à -40 %.                       | Graves brûlures. La jambe est inutilisable par perte de tissus. Étourdi et incapable de parer pendant 6 tours, perd 4 PV par tour, mouvement -3 et combat à -45 %. +18 dégâts.                             |
| 9                                                                                 | -        | Le coup étourdit l'adversaire pendant 2 tours. Avec une armure de jambes, il perd 1 PV par round ; sans elle, 3 PV par round.                                                 | Si une armure métallique protège les jambes : +8 dégâts. Sinon : +9 dégâts puis 3 PV par tour. Dans les deux cas, étourdi pendant 2 tours.                                     | Coup intense qui brûle les jambes. Étourdi et incapable de réagir pendant 2 tours. Perd 4 PV par tour et combat à -5 %. +1 dégât.                                                                             | Brûlures au bas de la jambe ; le pied est perdu, mais la plaie cautérisée. Étourdi et incapable de réagir pendant 6 tours, perd 3 PV par tour, mouvement -2 et combat à -40 %. +15 dégâts.                 |
| 0                                                                                 | -        | Souffle d'air chaud. +0 dégât.                                                                                                                                                | +2 dégâts.                                                                                                                                                                     | +4 dégâts.                                                                                                                                                                                                    | L'adversaire ressent la chaleur et perd l'initiative au prochain tour (ou pendant 2 tours sans armure). +5 dégâts.                                                                                         |



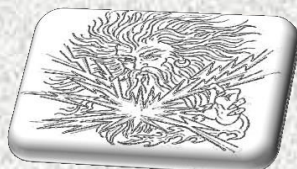
## COUPS CRITIQUES DE FROID (F)

|  | A<br>0-9 | B<br>10-14                                                                                                                              | C<br>15-19                                                                                                                                                           | D<br>20-24                                                                                                                                                              | E<br>25+                                                                                                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                                                 | -        | Le coup étourdit l'adversaire pendant 1 tour. Il perd 2 PV par tour et combat à -5 % sous l'effet du choc facial. +8 dégâts.            | Coup à la tête qui renverse l'adversaire. Avec un casque : étourdi pendant 3 tours. Sans casque : étourdi pendant 6 tours, combat à -25 % et perd les deux oreilles. | L'adversaire tombe dans le coma pendant 1 mois et perd son nez sous l'effet du choc et de graves gelures. +21 dégâts.                                                   | Le coup gèle et dessèche la tête ; l'adversaire meurt après 1 tour. Le cerveau et le crâne sont friables et morts. +5 % à votre prochaine action.                |
| 2                                                                                 | -        | L'adversaire est étourdi et incapable de réagir pendant 4 tours. Sans armure protectrice ni cape, il perd 5 PV par tour.                | Coup au cou. Avec une protection de cou : perd 4 PV par tour. Sans elle : combat à -25 %, perd 5 PV par tour et reste étourdi pendant 3 tours.                       | Coup au cou. Avec une protection de cou : étourdi pendant 9 tours. Sans elle : perd les lèvres, ne peut plus parler pendant 2 semaines et perd connaissance.            | Coup au cou et à la gorge. Avec une protection de cou, l'adversaire perd connaissance. Sans elle, le cou gèle et éclate ; il meurt après 9 tours d'inactivité.   |
| 3                                                                                 | -        | Coup à la poitrine. Étourdi pendant 2 tours et incapable de réagir pendant 1. +12 dégâts.                                               | Coup à la poitrine. Perd 4 PV par tour. Avec une armure de poitrine : étourdi pendant 3 tours. Sans elle : tombe et combat à -10 %.                                  | Coup à la poitrine. L'adversaire tombe et lâche tout ce qu'il tient. Étourdi pendant 8 tours par le choc et les lésions nerveuses. Combat à -15 %.                      | Le corps de l'adversaire gèle entièrement, puis éclate en mille morceaux après être tombé 2 cases derrière le point d'impact.                                    |
| 4                                                                                 | -        | Coup dans le dos. Étourdi et incapable de réagir pendant 1 tour. Gelures. Combat à -5 %. +10 dégâts.                                    | L'adversaire est étourdi pendant 2 tours et tout le bois exposé sur son dos devient inutilisable et cassant. Perd 2 PV par tour. +9 dégâts.                          | Coup dans le dos. Étourdi pendant 3 tours et incapable de réagir pendant 1. Combat à -10 %. Gelures. +13 dégâts.                                                        | Coup à l'abdomen. Avec une armure abdominale : perte de connaissance et +17 dégâts. Sans elle : meurt de lésions aux organes internes après 9 tours.             |
| 5                                                                                 | -        | Coup glacial dans le dos qui dessèche toute matière organique exposée. Étourdi et incapable de réagir pendant 1 tour. +9 dégâts.        | Coup au flanc qui repousse l'adversaire d'une case. Les cloques coûtent 3 PV par tour et étourdissent pendant 2 tours. +10 dégâts.                                   | Coup à la hanche, qui la pulvérise. Étourdi et incapable de réagir pendant 3 tours, mouvement -2 et combat à -35 %. +17 dégâts.                                         | Coup au flanc qui gèle et fracasse le bassin. Mort après 6 tours par choc et lésions nerveuses. +18 dégâts.                                                      |
| 6                                                                                 | -        | Coup violent mais décentré qui étourdit pendant 1 tour. Perd 3 PV par tour à cause des gelures au poignet du bras non armé. +8 dégâts.  | Coup au bras armé. L'adversaire lâche tout ce que tient cette main. Étourdi pendant 3 tours et combat à -15 %. +13 dégâts. Gelures.                                  | Coup au bras armé. Les gelures et l'engourdissement rendent le bras inutilisable ; étourdi pendant 3 tours. Combat à -20 % et +15 dégâts.                               | Coup à l'épaule, rendue inutilisable par des lésions aux nerfs et au cartilage. Sans brassards : inconscient pendant 1 jour et perd 6 PV par tour. +15 dégâts.   |
| 7                                                                                 | -        | Coup tournoyant qui fait pivoter l'adversaire. +10 dégâts et étourdi pendant 1 tour. Il lâche tout ce qu'il tient.                      | L'adversaire tombe et reste étourdi pendant 4 tours. Avec une armure de poignet : perd 3 PV par tour. Sans elle : combat à -10 % et perd 6 PV par tour.              | Coup au bras non armé. Avec un bouclier : +20 dégâts. Sans bouclier : bras inutilisable par lésions musculaires et nerveuses ; combat à -15 %. Étourdi pendant 5 tours. | Le coup gèle les deux mains ; l'adversaire perd l'usage des deux bras. Combat à -50 %, étourdi pendant 9 rounds et perd 6 PV par round.                          |
| 8                                                                                 | -        | Coup violent au bas du corps. Étourdi pendant 2 tours. Sans armure de jambes, perd 5 PV par tour sous l'effet du choc et de la douleur. | Coup à la jambe. Gelures. Bottes en cuir ou grèves détruites. Étourdi pendant 3 tours. +11 dégâts.                                                                   | Coup à la cuisse qui brise l'os et cause des gelures. Mouvement -1, combat à -20 %, perd 5 PV par tour et reste étourdi pendant 5 tours.                                | La moitié inférieure du corps gèle entièrement. Mort après 6 tours d'inactivité. +19 dégâts.                                                                     |
| 9                                                                                 | -        | Coup chargé de givre qui fait perdre l'initiative pendant 2 tours. +5 dégâts.                                                           | Coup violent au bas du corps, étourdissant pendant 1 tour. Les protections des pieds sont détruites. Pieds nus, l'adversaire combat à -10 % à cause des gelures.     | Coup aux jambes. L'adversaire tombe. Avec une armure de jambes : étourdi pendant 2 tours. Sans elle : perd l'usage du pied gauche, mouvement -2 et combat à -35 %.      | Coup au bas des jambes qui détruit les protections, gèle les deux pieds et étourdit pendant 7 tours. Perd 6 PV par tour, mouvement -2 et combat à -40 %.         |
| 0                                                                                 | -        | Souffle d'air froid. +0 dégât.                                                                                                          | +2 dégâts.                                                                                                                                                           | +4 dégâts.                                                                                                                                                              | Coup froid. Si l'armure ou les vêtements protègent l'adversaire, il perd l'initiative au prochain tour. Sinon : +6 dégâts et perte d'initiative pendant 2 tours. |



## COUPS CRITIQUES D'ÉLECTRICITÉ (E)

|  | A<br>0-9 | B<br>10-14                                                                                                                                                                    | C<br>15-19                                                                                                                                                                                  | D<br>20-24                                                                                                                                                                                                        | E<br>25+                                                                                                                                                                                          |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                                                 | -        | Une explosion de lumière et de fumée étourdit pendant 1 tour toutes les personnes situées à moins de 1,5 m de l'adversaire. Celui-ci est renversé et étourdi pendant 3 tours. | Coup à la tête. L'adversaire devient aveugle pendant 2 semaines, perd le nez et reste étourdi pendant 9 tours. Tant qu'il est aveugle, il agit à -45 %. Sans casque, il est renversé.       | Coup à la tête. Un casque de cuir est détruit et l'adversaire tombe dans le coma pendant 2 mois. Sans casque, son cerveau est détruit et il meurt. +5 % à votre prochain jet.                                     | Coup à la tête. Choc généralisé et graves lésions du cortex cérébral. L'adversaire perd connaissance et meurt après 5 tours. +20 dégâts.                                                          |
| 2                                                                                 | -        | Coup au haut de la poitrine. L'adversaire est étourdi pendant 2 tours et ne peut pas utiliser de RÉA pendant 1 tour. +5 dégâts.                                               | Coup au cou et aux épaules. Avec une armure protégeant le cou, l'adversaire est étourdi et ne peut pas utiliser de RÉA pendant 6 tours. Sinon, il perd la parole et s'évanouit. +10 dégâts. | Coup au cou qui fait perdre connaissance à l'adversaire. Il ne peut pas parler pendant 2 mois et perd 4 PV par tour. +20 dégâts.                                                                                  | Le coup traverse le cou et décapite l'adversaire, qui meurt instantanément. +5 % à votre prochain jet d'attaque magique.                                                                          |
| 3                                                                                 | -        | Coup à la poitrine. Avec une armure de cuir, l'adversaire est étourdi pendant 2 tours ; sans elle, pendant 3 tours.                                                           | Coup à la poitrine. L'adversaire est renversé et perd 2 PV par tour par hémorragie. +11 dégâts.                                                                                             | Coup à la poitrine. L'adversaire perd connaissance sous le choc. L'hémorragie et les lésions nerveuses lui font perdre 3 PV par tour. +18 dégâts.                                                                 | Coup à la poitrine qui repousse l'adversaire de 3 m. Lésions nerveuses généralisées. Il meurt du choc après 3 tours. +20 dégâts.                                                                  |
| 4                                                                                 | -        | Coup dans le dos. L'adversaire est étourdi et ne peut pas utiliser de RÉA pendant 1 tour. +9 dégâts.                                                                          | Coup dans le dos. L'adversaire est renversé et perd connaissance pendant 1 tour. Choc léger : il agit à -10 %. +12 dégâts.                                                                  | Coup au flanc qui détruit le système nerveux. Choc généralisé : l'adversaire tombe dans le coma et reste dans un état végétatif. +30 dégâts.                                                                      | Coup à la poitrine. Avec une armure qui la protège, l'adversaire est étourdi pendant 9 tours et perd 6 PV par tour. Sans elle, le choc et l'hémorragie le tuent après 12 tours.                   |
| 5                                                                                 | -        | L'adversaire pivote, reste étourdi pendant 1 tour et perd l'initiative au tour suivant. +6 dégâts.                                                                            | La fumée chaude et la lumière étourdissent l'adversaire pendant 4 tours. Il perd l'initiative pendant 6 tours. +13 dégâts.                                                                  | Coup à la hanche. Avec une armure, l'adversaire est étourdi pendant 6 tours. Sans elle, il est étourdi pendant 3 tours, se déplace à -1 et agit à -25 % en raison de lésions nerveuses. +10 dégâts.               | Le coup écrase le bassin et détruit le bas de la colonne vertébrale. L'adversaire perd connaissance et meurt après 12 tours.                                                                      |
| 6                                                                                 | -        | Brûlures légères au bras armé. Pendant 1 tour, l'adversaire perd son action MAJ mais conserve sa RÉA. Il perd 1 PV par tour. +6 dégâts.                                       | Coup au bras non armé. S'il porte une armure métallique mais pas de bouclier, l'adversaire perd connaissance pendant 6 tours. +15 dégâts.                                                   | Coup au bras non armé. Avec un bouclier, l'adversaire est étourdi pendant 6 tours et perd 12 PV. Sinon, il est renversé et le bras devient inutilisable. +13 dégâts.                                              | Coup aux deux bras. Si une armure métallique protège les bras et la poitrine, les bras se soudent et deviennent inutilisables. Sinon, l'adversaire perd connaissance pendant 6 heures. +9 dégâts. |
| 7                                                                                 | -        | La lumière distrait l'adversaire. Pendant 1 tour, il perd son action MAJ mais conserve sa RÉA. +5 dégâts.                                                                     | Coup au bras armé. L'adversaire lâche tout ce qu'il tient de cette main, reste étourdi pendant 2 tours et perd 2 PV par tour.                                                               | Coup au bras non armé. Avec un bouclier, l'adversaire est étourdi pendant 4 tours. Sinon, le bras devient inutilisable et il ne peut pas utiliser de RÉA pendant 2 tours.                                         | Coup au bras non armé. Avec un bouclier, l'adversaire est étourdi pendant 6 tours et perd 12 PV. Sinon, il est renversé et le bras devient inutilisable. +13 dégâts.                              |
| 8                                                                                 | -        | Coup au haut de la jambe. L'adversaire est étourdi pendant 1 tour. +5 dégâts.                                                                                                 | L'adversaire pivote et reste étourdi pendant 1 tour. Une brûlure légère à la jambe lui fait perdre 2 PV par tour. +7 dégâts.                                                                | Coup à la cuisse. L'adversaire perd 2 PV par tour ; les os se brisent et les cartilages se déchirent. Étourdi pendant 4 tours, mouvement -1 et actions à -20 %.                                                   | Le coup fracasse le genou et détruit plusieurs nerfs. L'adversaire se déplace à -2, agit à -30 %, reste étourdi et ne peut pas utiliser de RÉA pendant 2 tours.                                   |
| 9                                                                                 | -        | Le coup déséquilibre l'adversaire, qui perd l'initiative pendant 2 tours. +4 dégâts.                                                                                          | Coup à la jambe. Avec une armure, l'adversaire est étourdi pendant 1 tour. Sans elle, il est étourdi, ne peut pas utiliser de RÉA pendant 1 tour et perd 3 PV par tour.                     | Le coup renverse l'adversaire. Avec une armure métallique aux jambes, la jambe devient inutilisable et le mouvement passe à -2. Sinon, il est étourdi et ne peut pas utiliser de RÉA pendant 2 tours. +15 dégâts. | Jambe touchée. Avec armure : étourdi 6 tours, sans RÉA. Sinon : jambe brisée, nerfs lésés ; mouvement -2, actions -25 %, étourdi 6 tours.                                                         |
| 0                                                                                 | -        | Forte électricité statique. +0 dégât.                                                                                                                                         | +2 dégâts.                                                                                                                                                                                  | +4 dégâts.                                                                                                                                                                                                        | Avec une armure, l'adversaire perd l'initiative pendant 2 tours. Sans elle, il est étourdi pendant 1 tour. +5 dégâts.                                                                             |



## MALADRESSES ou ÉCHECS CRITIQUES

|  | Attaque MIN                                                                                                                                            | Attaque MAJ                                                                                                                                                                          | Athlétisme                                                                                                                                                                                               | Acrobaties et Défenses                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                                                 | Un léger faux pas dévie votre attaque, qui effleure à peine l'adversaire. Infligez 3 dégâts.                                                           | Vos appuis sont mauvais et vous perdez l'occasion de porter un coup direct.                                                                                                          | Mauvaise adhérence. L'action échoue : le Sprint n'accorde pas +2 MOUV / la Charge ne gagne aucun bonus / l'action ayant entraîné le jet d'Athlétisme échoue.                                             | Rythme brisé. La manœuvre acrobatique n'accorde aucun bénéfice : s'il s'agissait d'une esquive acrobatique, vous ne vous déplacez pas et ne gagnez aucun autre effet favorable.                                                        |
| 2                                                                                 | Votre prise est mauvaise et vous perdez l'occasion de porter un coup direct.                                                                           | La prise de l'adversaire vous gêne. Perdez l'attaque et votre action MIN pour changer de prise.                                                                                      | Mauvais départ. En plus de perdre tout bonus, perdez 1 point de mouvement.                                                                                                                               | Faux pas. Vous vous replacez mal : déplacez-vous d'une case dans une direction aléatoire. Si le déplacement est illégal ou la case occupée, subissez 3 dégâts.                                                                         |
| 3                                                                                 | Mauvaise manœuvre. Perdez votre attaque et infligez-vous +2 dégâts.                                                                                    | Votre prise est mauvaise et vous perdez l'attaque. Vous ne pouvez pas parer jusqu'au prochain round.                                                                                 | Très mauvais départ. L'action échoue ; en plus de perdre tout bonus, perdez 2 points de mouvement.                                                                                                       | Vous vous frappez à la réception : subissez +1 dégât et considérez votre prochaine action MIN de ce tour comme dépensée (perdue à reprendre votre souffle).                                                                            |
| 4                                                                                 | Votre prise est mauvaise ; perdez l'attaque et votre action MIN.                                                                                       | Manœuvre désastreuse. L'attaque échoue et vous êtes étourdi pendant 1 round.                                                                                                         | Foulée croisée. L'action échoue et vous ne pouvez pas déclarer d'action double au prochain tour.                                                                                                         | La manœuvre échoue et la tentative acrobatique perturbe l'action. Appliquez -15 % à votre prochain jet de ce tour.                                                                                                                     |
| 5                                                                                 | Votre prise est mauvaise et vous perdez l'attaque. Vous ne pouvez pas utiliser de RÉA pendant un round.                                                | Votre arme tombe au sol. Perdez l'attaque et votre prochaine action MAJ.                                                                                                             | Mauvaise manœuvre. Si vous recherchez un bonus (Charge/Sprint), il devient partiellement négatif (moitié).                                                                                               | Aucune réaction. Votre corps perd le rythme : vous ne pouvez pas utiliser de RÉA jusqu'à votre prochain tour.                                                                                                                          |
| 6                                                                                 | Votre arme tombe au sol. Perdez l'attaque et votre prochaine action MAJ.                                                                               | Vous trébuchez. Perdez l'attaque et toutes vos actions pendant le round entier.                                                                                                      | Mauvaise maîtrise du souffle. L'action échoue et vous ne pouvez pas utiliser de RÉA jusqu'à votre prochain tour (vous restez exposé après le Sprint/la Charge).                                          | Vous perdez le contrôle de votre corps et/ou de votre arme. Si vous tenez une arme en tentant d'esquiver/parer, lâchez-la ; elle rebondit à une case. Perdez aussi 2 points de mouvement.                                              |
| 7                                                                                 | Vous glissez et perdez l'attaque ainsi que toutes vos actions du round. Momentanément déséquilibré, vous exposez votre flanc pendant ce round.         | Vous trébuchez et manquez de tomber. Vous ne pouvez plus vous déplacer ce tour-ci, êtes étourdi et incapable de parer pendant 1 round.                                               | Très mauvaise manœuvre. Si vous recherchez un bonus (Charge/Sprint), il devient négatif. Sinon, l'action ayant entraîné le jet échoue et vous perdez une RÉA, si disponible.                             | Vous perdez le contrôle : perdez toutes les actions restantes de ce tour (MAJ/MIN/MOUV), mais conservez votre réaction.                                                                                                                |
| 8                                                                                 | Vous devenez nerveux et vous mordez la langue. Subissez +1 dégât et restez étourdi pendant un round.                                                   | Votre attaque puissante vous déséquilibre fortement. L'attaque échoue, vous exposez votre flanc pendant 1 round et perdez toutes les actions du round.                               | Course avortée. Après avoir avancé d'une case, vous vous arrêtez net : perdez les actions restantes de ce tour, comme si votre corps était épuisé, mais conservez votre réaction si elle est disponible. | Une grave baisse de concentration pendant les acrobaties vous laisse partiellement à terre. Vous pouvez vous relever avec MIN maintenant ou plus tard. Dans cet état, les attaques contre vous bénéficient des bonus de cible à terre. |
| 9                                                                                 | Vous trébuchez, perdez l'attaque et tombez. Vous êtes à terre (se relever coûte MAJ). Les attaques contre vous bénéficient des bonus de cible à terre. | Vous vous prenez les pieds et tombez. Vous lâchez tout ce que vous tenez. Vous êtes à terre (se relever coûte MAJ). Les attaques contre vous bénéficient des bonus de cible à terre. | Crampe brutale. Étourdi pendant 1 tour sans pouvoir réagir et +3 dégâts.                                                                                                                                 | Des acrobaties trop ambitieuses vous font tomber : vous êtes à terre. Les attaques contre vous bénéficient des bonus de cible à terre.                                                                                                 |
| 0                                                                                 | Vous tentez de vous mutiler. Lancez sur la colonne « C » du tableau de coups critiques correspondant à votre type d'attaque.                           | Le pire mouvement jamais vu. Lancez sur la colonne « D » du tableau de coups critiques correspondant à votre type d'attaque.                                                         | Manœuvre désastreuse. Subissez un RC de DÉSEQUILIBRE en colonne C et tombez à terre. Tout objet tenu tombe et rebondit d'une case.                                                                       | Mouvement épouvantable. Vous vous blessez réellement : appliquez-vous un coup critique de DÉSEQUILIBRE de colonne C.                                                                                                                   |

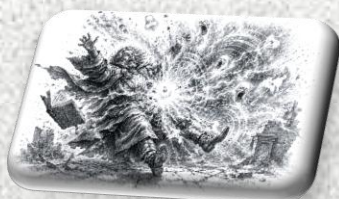


## MALADRESSES MAGIQUES

23

Lorsqu'un jet de lancement magique produit une maladresse, lancez 1D100 et ajoutez le facteur de risque multiplié par 3. Par exemple, FR 30 ajoute +90. Utilisez la colonne Sorts offensifs si le sort inflige des dégâts ou provoque un état hostile. Sauf indication contraire, le sort échoue et ses PP sont dépensés.

| SORTS NON OFFENSIFS |                                                                                                                                               | SORTS OFFENSIFS |                                                                                                                                                         |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Jet                 | Effet                                                                                                                                         | Jet             | Effet                                                                                                                                                   |
| <b>01-20</b>        | Le sort est retardé : il prend effet à la fin du prochain tour. Si le lanceur est interrompu auparavant, il échoue.                           | <b>01-20</b>    | Le lanceur perd sa concentration. Le sort échoue, mais aucun PP n'est dépensé.                                                                          |
| <b>21-30</b>        | Le sort se dissipe avant son achèvement. Il échoue, mais aucun PP n'est dépensé.                                                              | <b>21-30</b>    | Le sort échoue sans dépenser de PP. Le lanceur subit -30 % à toutes ses actions pendant 1 tour.                                                         |
| <b>31-40</b>        | L'effort brise la concentration. Le sort échoue et les PP sont dépensés.                                                                      | <b>31-40</b>    | L'énergie est brutalement interrompue. Le sort échoue et le lanceur est étourdi pendant 1 tour.                                                         |
| <b>41-60</b>        | Défaillance modérée : le sort produit une manifestation inoffensive, inutile ou absurde choisie par le MJ.                                    | <b>41-60</b>    | Défaillance majeure : le sort se manifeste sans infliger de dégâts ni provoquer d'état hostile. Étourdi pendant 1 tour.                                 |
| <b>61-80</b>        | Distraction grave : le sort échoue et le lanceur est étourdi pendant 1 tour.                                                                  | <b>61-75</b>    | Peur subconsciente : l'attaque magique se dissipe avant d'atteindre la cible. Étourdi pendant 1 tour.                                                   |
| <b>81-95</b>        | Exécution incorrecte : le MJ modifie un paramètre du sort au détriment du lanceur. Étourdi pendant 2 tours.                                   | <b>76-90</b>    | Mauvais vecteur : le sort frappe un point inoffensif. Le lanceur perd 5 PV et reste étourdi pendant 3 tours.                                            |
| <b>96-100</b>       | Le lanceur intériorise le sort : perd 10 PV et reste étourdi pendant 12 tours.                                                                | <b>91-95</b>    | La décharge frappe les pieds du lanceur. Perd 10 PV et reste étourdi pendant 6 tours.                                                                   |
| <b>101-125</b>      | L'effet se manifeste en un point valide inconnu situé à portée. Étourdi pendant 3 tours.                                                      | <b>96-100</b>   | Le lanceur intériorise le sort : perd 20 PV et reste inconscient pendant 12 heures.                                                                     |
| <b>126-150</b>      | Effondrement arcanique : le sort n'a aucun effet. Le lanceur subit -30 % à toutes ses actions et ne peut pas utiliser de RÉA pendant 4 tours. | <b>101-125</b>  | Le sort frappe 6 m à droite de la cible initiale et s'y résout. Le lanceur perd 10 PV et reste étourdi pendant 1 tour.                                  |
| <b>151-175</b>      | Contrecoup magique : l'effet s'inverse ou blesse le lanceur. Perd 5 PV et reste étourdi pendant 6 tours.                                      | <b>126-150</b>  | Le sort frappe 6 m à gauche de la cible initiale et s'y résout. Le lanceur perd 5 PV et reste étourdi pendant 2 tours.                                  |
| <b>176-185</b>      | Intériorisation grave : perd 8 PV et ne peut utiliser ni MAJ, ni MIN, ni RÉA pendant 1 heure.                                                 | <b>151-175</b>  | Le sort part dans la direction opposée et s'y résout. Le lanceur perd 25 PV et ne peut utiliser ni MAJ, ni MIN, ni RÉA pendant 6 heures.                |
| <b>186-191</b>      | Intériorisation critique : perd 10 PV et reste inconscient pendant 6 heures.                                                                  | <b>176-185</b>  | Intériorisation grave : perd 30 PV, ne peut lancer aucun sort pendant 1 semaine et subit -50 % à toutes ses actions pendant 3 mois ou jusqu'à guérison. |
| <b>192-195</b>      | Lésions nerveuses : perd 25 PV, ne peut utiliser ni MAJ, ni MIN, ni RÉA pendant 12 heures et ne peut lancer aucun sort pendant 4 semaines.    | <b>186-191</b>  | Intériorisation critique : perd 35 PV, tombe dans le coma pendant 1 semaine et ne peut lancer aucun sort pendant 2 semaines.                            |
| <b>196-200</b>      | AVC léger : perd 20 PV, ne peut lancer aucun sort pendant 2 semaines et subit -50 % à toutes ses actions pendant 3 jours.                     | <b>192-195</b>  | AVC massif : perd 50 PV et tombe dans le coma pendant 1 mois. Sans Soins adéquats, meurt 3 semaines après son réveil.                                   |
| <b>201-250</b>      | Coma magique : perd 20 PV, reste inconscient pendant 9 heures et ne peut lancer aucun sort pendant 3 semaines.                                | <b>196-200</b>  | AVC grave : le lanceur reste définitivement paralysé à partir de la taille.                                                                             |
| <b>251-300</b>      | Le lanceur est étourdi pendant 12 tours et perd ce sort. Il ne peut le réapprendre qu'après 1 an.                                             | <b>201-250</b>  | Intériorisation dévastatrice : perd 40 PV, tombe dans le coma pendant 3 semaines et ne peut lancer aucun sort pendant cette période.                    |
| <b>301+</b>         | AVC grave. Le lanceur tombe dans le coma pendant 3 mois.                                                                                      | <b>251-300</b>  | Graves lésions nerveuses : le sort se résout de la pire manière raisonnable et le lanceur ne peut plus utiliser la magie pendant 3 mois.                |
|                     |                                                                                                                                               | <b>301+</b>     | Intériorisation massive du pouvoir : mort cérébrale. Le lanceur meurt instantanément.                                                                   |



**6.1 Spécialisation des compétences** : aux rangs 7 et 10, chaque compétence acquiert une expertise qui élargit ses usages.

| Compétence      | Expert (7+ rangs)                                                  | Maître (10 rangs)                    |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| Armes           | +5 % en défense lors d'une parade avec une arme                    | Feinte (MIN) : l'adversaire perd 1   |
| Bagarre         | Une attaque MAJ n'interrompt pas le mouvement                      | Renversement (RÉA) après une         |
| Esquive         | Décaler la localisation de +/-1 si 1D10 < rangs d'Esquive          | Comme l'effet du rang 7, sans        |
| Armure          | L'encombrement ne s'applique pas à l'Initiative                    | Annule le malus de MB de l'armure    |
| Bouclier        | Deux Blocages avec une RÉA contre le même adversaire (1/tour)      | -1 Encombrement du bouclier          |
| Embuscade       | Choisir la localisation parmi les trois dés                        | Pénétration 2 et Silencieux          |
| Représentation  | Changer de voix, imiter des accents                                | Produire à volonté des émotions      |
| Discretion      | Se déplacer plus vite en restant discret (moitié du mouvement)     | Se déplacer à pleine vitesse         |
| Tromperie       | Repérer des schémas dans des données statistiques ; détecter les   | Anticiper probabilités et risques    |
| Connaissance de | Choisir une cible en suivant des rumeurs                           | Le niveau de danger baisse d'un      |
| Escamotage      | Jongler et faire des nœuds sans malus                              | Tours de « magie »                   |
| Serrurerie      | Les crochets ne se brisent pas en cas d'échec                      | Construire des pièges complexes      |
| Équitation      | Monter des créatures similaires sans malus (par exemple, des       | Acrobaties montées                   |
| Natation        | Plonger sans malus. Apnée améliorée. Flotter sans effort           | Styles de nage. Sauvetages           |
| Escalade        | Escalader des parois offrant de petites prises                     | Exige moitié moins de temps          |
| Acrobaties      | Esquive acrobatique sans jet                                       | Se relever ou Ramasser : MIN         |
| Athlétisme      | La Charge ne coûte pas le double d'ÉPU                             | +1 au bonus de Charge et de Sprint   |
| Forme physique  | +1 PV par niveau (+2 pour un Guerrier ou un Roublard)              | +10 points d'Épuisement              |
| Artisanat       | Interpréter les situations d'un point de vue professionnel         | Élaborer des protocoles universels   |
| Histoire        | Prédire les résultats probables à partir de précédents historiques | Joker sur les sujets populaires      |
| Soins           | Requis pour la chirurgie d'urgence ou de campagne                  | Créer de nouveaux remèdes            |
| Religion        | La Canalisation n'exige aucun grimoire pour les sorts de niveau    | +1 PP en Canalisation                |
| Tactique        | Choisir entre deux options d'effet tactique par jet                | Annuler un effet adverse             |
| Enseignement    | +5 % XP supplémentaires                                            | Relancer le jet d'Apprentissage      |
| Langue          | Reconnaître l'origine culturelle et régionale des expressions      | Maîtriser dialectes et archaïsmes    |
| Navigation      | Improviser des itinéraires en suivant les voies naturelles         | Naviguer sans points de référence    |
| Pistage         | Effacer les traces d'un petit groupe                               | Le Pistage ne ralentit pas le voyage |
| Survie          | Aucun jet requis pour se nourrir dans la nature                    | Camoufler un abri                    |
| Herboristerie   | Choisir un groupe cible lors de la cueillette                      | Exige moitié moins de temps          |
| Investigation   | Identifier les habitudes ou routines exploitables de la cible      | Métadonnées et recoupement de        |
| Contacts        | Fournit toujours des informations sur les concepts connus          | Prend toujours le risque             |
| Perspicacité    | Identifier la nature des mensonges et des doubles sens             | Identifier les intentions cachées    |
| Persuasion      | Réfuter les sophismes courants est Routinière                      | Interroger et obtenir des aveux      |
| Commandement    | Changer jusqu'à trois cartes d'objectif de Capitaine               | Commencer le combat avec 1 PC        |
| Diplomatie      | Lire entre les lignes lors d'interactions tendues                  | Annule les malus liés à une culture  |
| Négociation     | L'Estimation est Routinière                                        | Créer une valeur perçue              |



## Compétences étendues

### TACTIQUE

En combat, le stratège effectue un jet de Tactique. Chaque réussite autorise un jet sur ce tableau d'effets tactiques. Le stratège dispose toujours d'au moins la moitié de ses rangs de compétence en effets tactiques, même si le jet échoue. Une maladresse réduit ce minimum de 1 ; un critique accorde un effet supplémentaire (avec une compétence de 6, aucune réussite et un critique, le stratège obtiendrait 3+1 effets). Il note secrètement les résultats. Pendant le combat, il peut annoncer et utiliser n'importe lequel jusqu'à épuisement. Choisir le bon moment peut être décisif :

- Les effets peuvent être joués à tout moment, bien que certains imposent des conditions de timing.
- Sauf mention « pendant tout le combat » ou « pendant tout le tour », les tactiques ne s'utilisent qu'une fois.
- Si le stratège est mis hors combat, toutes les tactiques inutilisées sont perdues.
- Dans la mesure du possible, un effet tactique peut être utilisé après avoir vu le résultat d'un jet.
- À tout moment, le stratège peut échanger n'importe quel effet obtenu contre un effet fixe :
  1. Déplacer un allié d'une case vers la position du stratège.
  2. Faire agir un allié après la fin du tour d'un autre allié, sans tenir compte de l'initiative.
  3. Appliquer Aider ou Gêner sans RÉA disponible, ou sans la dépenser.

## Jet Effet tactique

- 01 **Cri de guerre** : les alliés qui entendent le stratège gagnent +5 en Initiative pendant tout le combat.
- 02 **Pas répété** : relancez le jet raté d'Athlétisme ou d'Acrobaties d'un allié ; une maladresse ne peut pas être relancée.
- 03 **Respiration mesurée** : jusqu'à trois alliés récupèrent chacun 3 ÉPU.
- 04 **Signal convenu** : un allié qui perçoit le signal gagne +10 % à sa prochaine action.
- 05 **Piège de position** : lorsqu'un ennemi entre dans une case désignée, un allié adjacent peut tenter de le Renverser sans dépenser RÉA.
- 06 **Charge en coin** : une Charge gagne +10 % à l'attaque et ignore la première RÉA qu'elle provoque ; l'attaquant subit -10 % à l'Esquive, à la Parade et au Blocage jusqu'à son prochain tour.
- 07 **Les yeux sur les flancs** : le groupe ne peut pas être surpris au début du combat. Un allié récupère sa RÉA.
- 08 **Tir de volée** : deux alliés effectuant des attaques à distance contre la même cible gagnent +5 % à leurs jets pendant ce tour.
- 09 **Feinte coordonnée** : forcez un ennemi à relancer un jet réussi non critique d'Esquive, de Parade ou de Blocage.
- 10 **Contre-marche** : annulez le bonus numérique d'une tactique ennemie ; ses autres effets et coûts demeurent.
- 11 **Trois sonneries de cor** : jusqu'à trois alliés peuvent échanger librement leurs positions d'Initiative pendant ce tour.
- 12 **Mur de boucliers** : les alliés adjacents portant un bouclier gagnent +10 % au Blocage et perdent 1 MOUV pendant ce tour.
- 13 **Ennemi étudié** : désignez un adversaire ; jusqu'à deux alliés peuvent relancer un jet de RÉA raté contre lui pendant ce tour.
- 14 **Relève en première ligne** : réduisez d'un tour l'étourdissement d'un allié et déplacez-le d'une case vers l'arrière.
- 15 **Serment devant la bannière** : les alliés qui entendent le meneur gagnent +10 % pour résister à la Peur ou à l'intimidation pendant ce combat.
- 16 **Repli couvert** : jusqu'à trois alliés se déplacent d'une case vers le stratège ; les jets effectués avec les RÉA provoquées subissent -10 %.
- 17 **Lire l'arme** : un allié gagne +10 % à un jet d'Esquive, de Parade ou de Blocage contre un ennemi désigné.
- 18 **Attaque en tenaille** : deux alliés adjacents au même ennemi gagnent +5 % pour l'attaquer et +1 dégât pendant ce tour.
- 19 **Faux signal** : un ennemi qui perçoit la manœuvre subit -10 % à son prochain jet de Perception ou de RÉA.
- 20 **Ouverture feinte** : lorsqu'un ennemi déclare une Charge, un allié autre que la cible peut se déplacer d'une case et récupérer sa RÉA contre l'attaquant.
- 21 **Prendre les hauteurs** : déplacez un allié d'une case vers une position surélevée ; il gagne +10 % à sa prochaine attaque à distance.
- 22 **Deuxième carte** : lancez deux fois de plus sur ce tableau et conservez un résultat ; défaussez l'autre.
- 23 **Ligne de lances** : jusqu'à deux alliés munis d'armes à Allonge gagnent +10 % pour Parer une Charge et +2 dégâts s'ils touchent celui qui charge.
- 24 **Signal précoce** : un allié gagne +20 en Initiative pendant ce tour.
- 25 **Poussée concertée** : tous les alliés gagnent +5 % en Athlétisme jusqu'à la fin du tour.
- 26 **Main de vétéran** : un allié relance un jet raté non critique avec n'importe quelle compétence.
- 27 **Coup amorti** : réduisez de 3 les dégâts d'une attaque contre un allié adjacent à un autre membre du groupe.
- 28 **Munitions à portée** : une Recharge qui coûte normalement MAJ coûte MIN à la place.
- 29 **Voix tranchante** : un ennemi qui entend le stratège subit -10 % à sa prochaine action.
- 30 **Marque à la craie** : désignez une zone de 3x3 cases ; les alliés qui s'y trouvent gagnent +5 % à leurs actions pendant ce tour.
- 31 **Changement de rythme** : un allié gagne +1 MOUV et ignore une RÉA provoquée par son déplacement pendant ce tour.
- 32 **Gardes croisées** : les alliés adjacents entre eux gagnent +5 % à l'Esquive, à la Parade et au Blocage pendant ce tour.
- 33 **Trajectoire calculée** : relancez à -10 % une attaque à distance ratée contre la même cible.
- 34 **Dents serrées** : un allié ignore jusqu'à -15 % de malus de blessure pendant ce tour.
- 35 **Interposer le bouclier** : un allié muni d'un bouclier dépense une RÉA pour devenir la cible d'une attaque visant un compagnon adjacent et gagne +5 % pour la Bloquer.
- 36 **Deux ailes, un seul corps** : échangez l'Initiative de deux alliés ; tous deux gagnent +5 % en Esquive jusqu'à leur prochain tour.
- 37 **Ordre sec** : après avoir vu un jet effectué avec une RÉA, mais avant d'en résoudre les effets, un allié gagne +10 % à ce jet.
- 38 **Encercler le géant** : un ennemi adjacent à au moins deux alliés peut être Renversé à +10 %.
- 39 **Éclair préparé** : un attaquant à distance subit -10 % à son jet. Inutilisable dans l'obscurité totale.
- 40 **Exploiter l'ouverture** : un allié récupère sa RÉA lorsqu'un autre allié met un ennemi hors combat.
- 41 **Frapper le commandement** : une attaque contre le meneur ou le principal lanceur de sorts ennemi gagne +15 %.
- 42 **Déploiement avancé** : avant le premier tour, déplacez un allié jusqu'à 2 cases par un trajet autorisé.
- 43 **Menace croisée** : un allié renonce à son MOUV ; jusqu'à deux ennemis adjacents subissent -10 % à l'Esquive, à la Parade et au Blocage jusqu'au prochain tour de cet allié.
- 44 **Rugissement répété** : un allié gagne +15 % pour Intimider un adversaire.
- 45 **Lire le terrain** : jusqu'à trois alliés ignorent pendant ce tour les malus de terrain difficile et d'obstacles mineurs.

## Jet Effet tactique

- 46 **Second souffle** : un allié récupère 5 ÉPU et réduit son étourdissement d'un tour.
- 47 **Retraite ordonnée** : un allié s'éloigne de 2 cases de l'ennemi le plus proche ; les jets effectués avec les RÉA provoquées subissent -10 %.
- 48 **Cible marquée** : toutes les attaques à distance alliées contre un ennemi désigné gagnent +5 % pendant ce tour.
- 49 **Réorganisation instantanée** : deux alliés se déplacent chacun de 2 cases au maximum ; le mouvement provoque normalement des RÉA.
- 50 **Halte derrière les boucliers** : jusqu'à trois alliés récupèrent 3 ÉPU, mais ne peuvent ni Charger ni attaquer pendant ce tour.
- 51 **Balayage de hallebarde** : jusqu'à deux alliés munis d'armes à Allonge gagnent +10 % pour Renverser pendant ce tour.
- 52 **Couvrir le tir** : ignorez jusqu'à -15 % de malus de portée, de visibilité ou de couvert sur une attaque à distance.
- 53 **Calme sous le feu** : un allié relance un jet raté pour résister à la Peur, à l'intimidation ou à un autre effet mental et ajoute +5 %.
- 54 **Changer de front** : retirez un effet actif de Peur ou d'intimidation à deux alliés au maximum et déplacez-les d'une case sur le côté ou vers l'arrière.
- 55 **Fureur mesurée** : un allié à la moitié de ses PV ou moins gagne +15 % à l'attaque pendant ce tour.
- 56 **Ordre silencieux** : jusqu'à trois alliés peuvent se coordonner sans parler et gagnent +10 % en Discrétion pendant ce tour.
- 57 **Cri depuis l'arrière** : un allié relance à -10 % un jet raté d'Esquive, de Parade ou de Blocage.
- 58 **Marge étroite** : après un jet ennemi non critique, appliquez -5 % à son Seuil % avant de déterminer la réussite.
- 59 **Marque partagée** : lorsqu'un allié touche un ennemi, le prochain allié gagne +10 % pour attaquer cet ennemi pendant ce tour.
- 60 **Couper les signaux** : retardez une tactique ennemie jusqu'à la fin du prochain tour ; elle redevient ensuite disponible.
- 61 **Signes de la main** : le groupe peut communiquer silencieusement et gagne +10 % à un jet commun d'Embuscade ou de Discrétion.
- 62 **Avancer au tambour** : jusqu'à trois alliés gagnent +1 MOUV et +5 % à l'attaque pendant ce tour ; ils doivent finir plus près de l'ennemi.
- 63 **Choc de l'acier** : lorsqu'un allié réussit une Parade, un autre allié adjacent peut dépenser une RÉA pour effectuer une attaque MIN contre le même ennemi.
- 64 **Mot d'ordre** : un allié gagne une action MIN supplémentaire ; elle ne peut servir ni à attaquer ni à lancer un sort.
- 65 **Frapper l'articulation** : le prochain coup allié réduit l'Absorption de l'armure d'un point supplémentaire.
- 66 **Mancœuvre de diversion** : désignez un allié ; le premier ennemi qui le poursuit subit -10 en Initiative et -10 % à l'Athlétisme, à l'Esquive, à la Parade et au Blocage pendant ce tour.
- 67 **Récit des anciennes victoires** : les alliés gagnent +10 % pour résister à la Peur et à l'intimidation pendant ce tour.
- 68 **Faux signaux** : divisez par deux le bonus numérique ou la durée d'une tactique ennemie ; arrondissez la durée à l'entier inférieur, minimum 1 tour.
- 69 **Briser le rythme** : un ennemi subit -10 % à ses jets de RÉA pendant ce tour ; s'il n'a pas de RÉA, il subit -5 % à sa prochaine action.
- 70 **Bannière en avant** : tous les alliés qui voient la bannière gagnent +5 % à leur prochain jet de ce tour.
- 71 **Défi calculé** : un allié gagne +10 % pour Intimider ; en cas de réussite, la cible subit -5 % supplémentaires.
- 72 **Frappe de l'instructeur** : un allié gagne +10 % à un jet d'Attaque ou de Tir.
- 73 **Tenir la brèche** : jusqu'à deux alliés ignorent une poussée ou un déplacement forcé pendant ce tour.
- 74 **Pour le capitaine** : le meneur du groupe relance un jet raté non critique et gagne +5 % à la nouvelle tentative.
- 75 **Barrer le passage** : déplacez un allié d'une case ; un ennemi traversant une case adjacente peut être Renversé sans dépenser de RÉA.
- 76 **Brouillard d'ordres** : le stratège ennemi ne peut activer aucun effet tactique pendant ce tour.
- 77 **Plan de secours** : lorsqu'un allié commet une maladresse, relancez à -10 % et appliquez le second résultat.
- 78 **Épuiser le poursuivant** : après avoir Chargé ou poursuivi un allié, un ennemi perd 1 MOUV et subit -10 % à l'Esquive, à la Parade et au Blocage jusqu'à son prochain tour.
- 79 **Tactique miroir** : copiez le dernier effet tactique ennemi activé et conservez-le pour un usage ultérieur.
- 80 **Sécuriser la ligne** : un allié se déplace de 2 cases vers un compagnon ou un obstacle et gagne +10 % à l'Esquive, à la Parade et au Blocage jusqu'à son prochain tour.
- 81 **Calcul du vétéran** : après un jet de 1D100, inversez les dés des dizaines et des unités d'un jet allié.
- 82 **Fureur contenue** : tous les alliés gagnent +5 % à l'attaque et subissent -5 % à l'Esquive, à la Parade et au Blocage pendant ce tour.
- 83 **Briser la charge** : un ennemi perd tous les bonus de Charge ; son mouvement et son attaque demeurent.
- 84 **Passage entre les rangs** : deux alliés adjacents échangent leur position sans provoquer de RÉA.
- 85 **Formation souple** : choisissez entre +5 % à l'attaque pour tous les alliés, ou +5 % à l'Esquive, à la Parade et au Blocage pendant ce tour.
- 86 **Regard du chef de guerre** : le meneur gagne +10 % à une action ; en cas de réussite, un allié adjacent gagne +5 % à son prochain jet.
- 87 **Souffle de réserve** : un allié gagne une MAJ supplémentaire, mais perd sa RÉA jusqu'au prochain tour.
- 88 **Gagner d'un rien** : lors d'un jet opposé aux marges égales, la marge alliée compte comme supérieure d'un point ; cela ne peut

**Jet Effet tactique**

transformer un échec en réussite ni une réussite en critique.

- 89 **Ordre précis** : décrivez deux actions consécutives pour un allié ; il gagne +10 % aux deux tant qu'il suit le plan.
- 90 **Relève immédiate** : après l'échec d'un allié, un personnage adjacent peut aussitôt effectuer gratuitement une action MIN.
- 91 **Du sang au sol** : lorsqu'un allié est mis hors combat, les autres gagnent +10 % pour attaquer l'ennemi responsable.
- 92 **Réserve cachée** : un allié derrière un couvert devient caché et se déplace de 2 cases ; il conserve sa Discrétion s'il termine derrière un couvert.
- 93 **Retraite feinte** : un allié se replie ; le premier ennemi qui le poursuit perd sa RÉA et la prochaine attaque contre lui gagne +10 %.
- 94 **Garde impossible** : après un critique ennemi, le défenseur récupère sa RÉA et tente une Esquive, une Parade ou un Blocage à -10 % ; en cas de réussite, appliquez la défense et l'attaque cesse d'être critique.
- 95 **Action répétée** : avant le combat, choisissez un allié et une compétence, lancez à +15 % et notez le résultat ; pendant le combat, il peut remplacer un jet avec cette compétence.
- 96 **Préparation antimagique** : trois alliés gagnent +15 % à leur Jet de résistance contre le même sort ou effet magique.
- 97 **Déconcerter le champion** : le meneur ou champion ennemi subit -10 % à sa prochaine attaque ou à son prochain jet d'Esquive, de Parade ou de Blocage s'il peut entendre le stratège.
- 98 **Génie tactique** : choisissez un effet de 01 à 50, sauf Deuxième carte ; notez-le à la place de ce résultat.
- 99 **Le plan dans le plan** : lancez deux fois de plus sur ce tableau et conservez les deux résultats ; aucun ne peut être de nouveau 99.
- 100 **L'heure désignée** : au début du tour, tous les alliés agissent dans l'ordre de leur choix et gagnent +10 % à leur première action.



## COMMANDEMENT

Le **capitaine** représente le poulx de l'équipe : sa capacité à garder son calme, imposer la discipline ou susciter la motivation face aux difficultés. Avant le combat, effectuez un **jet de Commandement**. Pour chaque réussite, gagnez 1 **carte d'objectif de commandement**, utilisable pendant la rencontre pour influencer directement les compagnons ou modifier leurs performances.

Le capitaine **ne possède jamais moins** de cartes **que la moitié de** ses rangs dans la compétence, même si le jet échoue. Une maladresse retire une carte à ce minimum ; un critique en ajoute une.

Le capitaine note ses cartes d'objectif au début du combat. Un objectif accompli est revendiqué à la fin d'un tour et accorde 1 point de cohésion (PC). Le capitaine peut utiliser plusieurs cartes pendant le même tour, mais ne peut jamais dépenser deux fois le même PC au cours d'un tour.

Si le capitaine est mis hors combat, toutes les cartes et tous les PC non dépensés sont perdus.

### λ Résoudre un objectif

Lorsque l'équipe remplit la condition d'une carte d'objectif, le capitaine effectue un jet de Commandement :

| Résultat   | Effet                                                                     |
|------------|---------------------------------------------------------------------------|
| Critique   | +1 PC et piochez une nouvelle carte d'objectif.                           |
| Réussite   | +1 PC.                                                                    |
| Échec      | +1 PC en dépensant RÉA ou MIN ; ou piochez une nouvelle carte d'objectif. |
| Maladresse | Aucun effet.                                                              |

### λ Utilisations des points de cohésion (PC)

Chaque PC peut être dépensé pour l'un des effets suivants :

1. **Relancer un jet raté** du capitaine ou d'un allié. Ne s'applique pas aux critiques ou maladresses naturels.
2. **Ajuster d'un point un jet offensif** mental, uniquement pour obtenir un critique.
3. **Transformer en réussite automatique** un jet de résistance mentale (peur, moral, etc.).

⚠ Un jet ne peut pas être relancé plus d'une fois. Les PC ne sont pas conservés entre les combats.



## Ω Cartes d'objectif du capitaine

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>λ OBJECTIF DU CAPITAINE — « CONTRÔLER LE CENTRE »</b></p> <p><b>Condition : annoncée</b><br/>au début d'un tour. À la fin du tour, votre équipe possède la <b>supériorité numérique</b> (au moins un personnage de plus que l'adversaire) dans la zone centrale (zone de 3×3).</p> <p><b>Notes :</b><br/>ne peut être accompli qu'une fois par combat. Représente la pression tactique et le contrôle des positions.</p>                                                  | <p><b>λ OBJECTIF DU CAPITAINE — « TOUS ENSEMBLE »</b></p> <p><b>Condition :</b> pendant le même tour, trois personnages de votre équipe enchaînent des attaques (ou deux attaques et une aide directe) contre le même adversaire.</p> <p><b>Notes :</b><br/>les attaques doivent avoir lieu pendant le même tour d'équipe, même si elles proviennent de personnages différents. L'aide peut être une action RÉA ou MIN, à condition de faciliter l'une des attaques.</p>                                 |
| <p><b>λ OBJECTIF DU CAPITAINE — « À LA HAUTEUR »</b></p> <p><b>Condition :</b> l'équipe <b>réagit à une action</b> combinée (après un K.-O., un autre compagnon situé à deux cases ou moins réussit une action Difficile différente).</p> <p><b>Notes :</b><br/>ne peut être accompli qu'une fois par combat. Représente un commandement charismatique et un lien émotionnel avec les compagnons.</p>                                                                           | <p><b>λ OBJECTIF DU CAPITAINE — « PARTOUT À LA FOIS »</b></p> <p><b>Condition :</b> pendant le tour d'un adversaire, au moins deux personnages de votre équipe <b>utilisent avec succès</b> des actions RÉA et empêchent la réussite de l'action MAJ adverse. L'objectif n'est pas accompli si l'adversaire inflige un K.-O. ou crée un désavantage manifeste avec cette action.</p> <p><b>Notes :</b><br/>ne peut être accompli qu'une fois par combat. Reflète l'importance de couvrir le terrain.</p> |
| <p><b>λ OBJECTIF DU CAPITAINE — « DOMINATION »</b></p> <p><b>Condition :</b> annoncée au début du tour. À la fin du tour, votre équipe contrôle une zone dans la <b>moitié adverse</b> du champ de bataille, avec au moins trois personnages dans la zone offensive, sans que personne ne se replie dans votre moitié et sans perdre un compagnon par K.-O.</p> <p><b>Notes :</b><br/>ne peut être accompli qu'une fois par combat. Possession prolongée avant l'exécution.</p> | <p><b>λ OBJECTIF DU CAPITAINE — « DERNIER DEBOUT »</b></p> <p><b>Condition :</b> un joueur <b>désigné empêche un adversaire, qui était sur le point de le faire, de briser la ligne.</b> L'action doit avoir une réelle valeur : l'adversaire cherchait à atteindre un compagnon plus vulnérable.</p> <p><b>Notes :</b><br/>ne peut être accompli qu'une fois par combat. On dit que l'attaque gagne les combats, mais que la défense gagne les championnats.</p>                                        |
| <p><b>λ OBJECTIF DU CAPITAINE — « ZONE SÉCURISÉE »</b></p> <p><b>Condition :</b> annoncée au début d'un tour. L'adversaire (ou le MJ) désigne une zone de 3×3 cases dans la moitié opposée. <b>Cette zone doit être vide</b> d'adversaires à la fin du tour.</p> <p><b>Notes :</b><br/>ne peut être accompli qu'une fois par combat. Représente la cohésion et le contrôle territorial sous pression.</p>                                                                       | <p><b>λ OBJECTIF DU CAPITAINE — « ZONE DE FEU »</b></p> <p><b>Condition :</b> votre <b>équipe réussit trois actions</b> offensives pendant un tour (Tir ou Attaque) dans une zone de 3×3, sans que l'adversaire les évite ni que la ligne recule.</p> <p><b>Notes :</b><br/>ne peut être accompli qu'une fois par combat. Symbolise le maintien du contrôle et de la confiance dans une zone brûlante du champ de bataille.</p>                                                                          |
| <p><b>λ OBJECTIF DU CAPITAINE — « CONTRE-ATTAQUE »</b></p> <p><b>Condition :</b> pendant le même tour, la <b>moitié de l'équipe plus un déplace la ligne</b> d'au moins 3 cases au-delà de sa position actuelle.</p> <p><b>Notes :</b><br/>ne peut être accompli qu'une fois par combat. Reflète la capacité du meneur à réorganiser l'équipe sous pression et à dégager le terrain.</p>                                                                                        | <p><b>λ OBJECTIF DU CAPITAINE — « COULOIR SOUS CONTRÔLE »</b></p> <p><b>Condition :</b> annoncée au début d'un tour. À la fin du tour, votre équipe contrôle entièrement <b>un flanc offensif du terrain</b> (deux alliés et aucun adversaire dans le même couloir de trois cases).</p> <p><b>Notes :</b><br/>ne peut être accompli qu'une fois par combat. Représente l'ouverture du terrain et l'attaque par les flancs.</p>                                                                           |

Effets de l'Enseignement

1. **Déblocage tactique** : après plusieurs **semaines d'entraînement** régulier (20 jours avec des jets réussis, modifiés par les critiques, les maladresses ou les réussites importantes), la compétence Enseignement permet au stratège d'appliquer la **Tactique** avec son équipe pendant les combats. Sans cette préparation, les tactiques avancées n'existent pas : les réflexes nécessaires n'ont pas encore été développés.
2. **Expérience accélérée** : sous la supervision d'un instructeur compétent (un PJ qui investit du temps dans cette compétence), les membres de l'équipe augmentent durablement leur capacité d'apprentissage. L'équipe **gagne +10 % de points d'expérience (XP)** supplémentaires de toutes les sources (combats, missions, entraînement). Ce bénéfice s'applique tant que le PJ reste le stratège actif.
3. **Préparation et endurance** (effet sur l'Épuisement) : cet usage transforme l'instruction en préparation physique et logistique supérieure, permettant à l'équipe de soutenir davantage d'efforts. Après un entraînement régulier (4 semaines ou 20 jets réussis), les **joueurs formés** par le PJ augmentent légèrement leur maximum de points d'Épuisement (ÉPU), par exemple de +1 ÉPU par rang de compétence.
4. **Apprentissage** : l'instructeur aide un élève à améliorer une compétence donnée selon son coût pour l'élève (voir tableau 6.3). Pour chaque réussite au jet de l'instructeur (un seul jet maximum par jour), accordez un point de développement (PD) à l'élève. Celui-ci doit ensuite lancer les attributs associés à la compétence (par exemple PHY/DEX pour apprendre Bagarre), multipliés par 10 (jets d'attribut, comme expliqué à la page 3 des règles). En cas de réussite, l'élève gagne tous les PD ; en cas d'échec, il en perd un nombre égal aux échecs +1.

**Note** : ce scénario d'apprentissage suppose idéalement que tous étudient le même sujet. Enseigner simultanément des compétences différentes à plusieurs personnes peut produire de moins bons résultats.

**SOINS**

Le chirurgien de campagne du groupe (médecin ou apothicaire) peut réduire les malus aux actions ou restaurer les PV ou l'ÉPU de ses compagnons pendant le combat. Une trousse médicale est requise.

Le chirurgien et son compagnon doivent être adjacents et ne pas être engagés en mêlée. Le chirurgien dépense une action MAJ et effectue un jet de Soins. S'il est conscient, le compagnon traité doit dépenser son MOUV. Le chirurgien peut utiliser chaque degré de réussite comme suit :

- Récupérer 1 ÉPU pour 1 réussite, une fois par combat
- Récupérer 1 PV pour 1 réussite, une fois par combat
- Réduire le saignement d'un point pour 5 réussites
- Réduire de -5 % un malus d'activité causé par des blessures, pour 5 réussites, une fois par combat
- Supprimer un effet mortel d'un critique. Exige toutes les actions du chirurgien et une stabilisation préalable (\*) :
  - Vasculaire : artères sectionnées, amputations ou mort par choc vital, pour 10 réussites.
  - Thoracique/respiratoire : asphyxie ou poumon perforé, pour 15 réussites.
  - Abdominal/pelvien : hémorragie interne ou organe endommagé, mais non détruit, pour 20 réussites.
  - Irréversible : cerveau, cœur ou moelle épinière ; décapitation, corps sectionné, congélation ou brûlure massive.

(\*) Exemple : le critique indique une mort dans 6 rounds. La stabilisation exige deux rounds consécutifs, un jet Difficile réussi et ne peut être tentée qu'une fois. Le chirurgien commence au round 2 et termine la stabilisation à la fin du round 3. Il reste trois rounds, convertis en trois jets chirurgicaux de 10 minutes : une demi-heure pour obtenir les réussites requises. À défaut, le patient meurt.

En dehors des Soins, l'Épuisement se récupère rapidement, mais pas les points de vie (1 point par heure complète de repos, ce qui signifie que le personnage reste au repos ou ne voyage pas). Le saignement diminue d'un point toutes les 10 minutes (60 rounds).

**6.2 Feuille de personnage**

La feuille de personnage, présentée sur les deux pages suivantes, est recto verso et consigne attributs, caractéristiques, compétences, talents, défenses, blessures et équipement. Les sorts figurent au verso.

Dans Mouvement, notez le mouvement de base (MB) du personnage : le nombre de mètres ou de cases qu'il peut parcourir avec une action MOUV. Sprint ajoute 2 au MB ; le mouvement en Discrétion est limité à 1 mètre ou case par MOUV.

Dans Épuisement, notez le total de points d'Épuisement du personnage et le tour auquel il s'épuise s'il dépense 5 points par tour. Il récupère (CON + VOL)/2 points s'il reprend *son souffle* pendant un tour.

|                  |  |                            |              |                      |                                    |                   |                                |
|------------------|--|----------------------------|--------------|----------------------|------------------------------------|-------------------|--------------------------------|
| <b>Joueur :</b>  |  | <b>Attribut secondaire</b> | <b>Prim.</b> | <b>Niveau</b>        | (AGI+RAI)×20 + (PER+EMP+INTU)×10 : | <b>PD réserve</b> |                                |
| Personnage :     |  | FORCE :                    | <b>PHY</b>   |                      |                                    |                   |                                |
| Race :           |  | CONSTITUTION :             |              | <b>Compétences</b>   | <b>Coût</b>                        | <b>Rang</b>       | <b>Attributs</b> %             |
| Âge :            |  | AGILITÉ :                  | <b>DEX</b>   | 1                    | B-S-SR                             | 00000 00000       | PHY/DEX                        |
| Taille :         |  | RAPIDITÉ :                 |              | 2                    |                                    | 00000 00000       | INS/DEX                        |
| Poids :          |  | PERCEPTION :               | <b>INS</b>   | 3                    |                                    | 00000 00000       | DEX/INS                        |
| Genre :          |  | INTUITION :                |              | 4                    |                                    | 00000 00000       | DEX/PHY                        |
| <b>Origine :</b> |  | EMPATHIE :                 | <b>INT</b>   | 5                    |                                    | 00000 00000       | PHY/DEX                        |
| Domaine :        |  | RAISON :                   |              | <b>Type d'armure</b> |                                    |                   | <b>Enc.</b> <b>Abs.</b>        |
| Statut :         |  | CHARISME :                 | <b>PRE</b>   |                      |                                    |                   |                                |
| Parcours :       |  | VOLONTÉ :                  |              | <b>Défenses</b>      | <b>TA</b>                          | <b>Coût</b>       | <b>Rang</b> <b>Attributs</b> % |
| Vocation :       |  |                            |              | Blocage              | RÉA                                |                   | 00000 00000 DEX/INS            |
| Profession :     |  | APPARENCE :                |              | Parade               | RÉA                                | = Rang d'Arme     | DEX/INS                        |
| Prof. magique    |  | SANTÉ MENTALE :            |              | Esquive              | RÉA                                |                   | 00000 00000 DEX/INS            |

|                                                                                    |                            |                    |                          |             |                                                |                       |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|--------------------|--------------------------|-------------|------------------------------------------------|-----------------------|
| <b>Talents et défauts</b>                                                          | <b>N°</b>                  | <b>Compétences</b> | <b>Coût</b>              | <b>Rang</b> | <b>Attributs</b>                               | <b>%</b>              |
|                                                                                    | 6                          |                    |                          | 00000 00000 |                                                |                       |
|                                                                                    | 7                          |                    |                          | 00000 00000 |                                                |                       |
|                                                                                    | 8                          |                    |                          | 00000 00000 |                                                |                       |
|                                                                                    | 9                          |                    |                          | 00000 00000 |                                                |                       |
|                                                                                    | 10                         |                    |                          | 00000 00000 |                                                |                       |
| <b>Blessures / Malus</b>                                                           | <b>Attribut dérivé</b>     |                    | 11                       |             | 00000 00000                                    |                       |
|  | Initiative [(RAP+PER)/2]×5 |                    | 12                       |             | 00000 00000                                    |                       |
|                                                                                    | Guérison (CON)             | x                  | 13                       |             | 00000 00000                                    |                       |
|                                                                                    | <b>Mouvement de base</b>   |                    | 14                       |             | 00000 00000                                    |                       |
|                                                                                    | RAP/FOR/Taille/Poids       |                    | 15                       |             | 00000 00000                                    |                       |
|                                                                                    | Épuisement                 |                    | 16                       |             | 00000 00000                                    |                       |
|                                                                                    | [(CON+VOL)/2]×10           |                    | 17                       |             | 00000 00000                                    |                       |
|                                                                                    |                            | %                  | 18                       |             | 00000 00000                                    |                       |
|                                                                                    | JR Peur [(VOL+CHA)/2]×10   |                    | 19                       |             | 00000 00000                                    |                       |
|                                                                                    | JR Poison (CON×10)         |                    | 20                       |             | 00000 00000                                    |                       |
|                                                                                    | JR Maladie (CON×10)        |                    | 21                       |             | 00000 00000                                    |                       |
|                                                                                    |                            | 22                 | Forme physique           | B-S-SR      | 00000 00000                                    |                       |
|                                                                                    | <b>Langues/Contacts</b>    | <b>Rang</b>        | <b>Actions physiques</b> | <b>Coût</b> | <b>Description</b>                             | <b>CPT</b> <b>DIF</b> |
|                                                                                    |                            |                    | Attaquer                 | MAJ         | Attaque de base avec Armes ou Bagarre          | Arme +0%              |
|                                                                                    |                            |                    | Attaque lourde           | MAJ+MIN     | Attaque améliorée : +2 dégâts                  | Arme +0%              |
|                                                                                    |                            |                    | Tirer                    | MAJ         | Attaque de base avec Armes à distance          | Arme +0%              |
|                                                                                    |                            |                    | Recharger                | -           | * Coût indiqué par l'arme (4.1)                | - *                   |
|                                                                                    |                            |                    | Ramasser                 | MAJ         | Ramasser au sol                                | Acrob. +30%           |
|                                                                                    |                            |                    | Se relever               | MAJ         | Après avoir été renversé                       | - -                   |
|                                                                                    |                            |                    | Viser                    | MIN         | Voir tableau inférieur de cette page (5.0)     | - -                   |
|                                                                                    |                            |                    | Attaque rapide           | MIN         | En mouvement (adversaire adjacent) : -4 dégâts | Arme -15%             |
|                                                                                    |                            |                    | Prendre par la main      | MIN         | Si adjacent                                    | Escam. +30%           |
|                                                                                    |                            |                    | Ingérer ou appliquer     | MIN         | Si préparé et à portée de main                 | - -                   |
|                                                                                    |                            |                    | Dégainer une arme        | MIN         | Avec une arme Agile, peut en dégainer deux     | - -                   |
|                                                                                    |                            |                    | Utiliser un objet        | MIN         | Sortir, ranger, ouvrir, fermer, etc.           | - -                   |
|                                                                                    |                            |                    | Renverser                | REA         | Attaque rapide en passant près d'une cible     | Arme -15%             |
|                                                                                    |                            |                    | Aider / Génér            | REA         | +10% allié / -10% adversaire                   | - -                   |
|                                                                                    |                            |                    | Esquive (voir 4.3)       | REA         | Éviter une attaque                             | Esquive +0%           |
|                                                                                    |                            |                    | Parade                   | REA         | Éviter une attaque                             | Arme +0%              |
|                                                                                    |                            |                    | Blocage                  | REA         | Éviter une attaque                             | Bouclier +0%          |
|                                                                                    |                            |                    | Se déplacer              | MOUV        | Voir 2.2.2                                     | MB -                  |
|                                                                                    |                            |                    | Charge                   | MOUV+MAJ    | Se déplacer, attaquer et repousser : +2 dégâts | Athl. +15%            |
|                                                                                    |                            |                    | Sprint                   | MOUV+MIN    | Mouvement/Charge avec +2 MOUV                  | Athl. +15%            |
|                                                                                    |                            |                    | <b>Actions mentales</b>  | <b>Coût</b> | <b>Description</b>                             | <b>CPT</b> <b>DIF</b> |
|                                                                                    |                            |                    | Action préparée          | -           | Définir un déclencheur d'initiative            | - -                   |
|                                                                                    |                            |                    | Action d'opportunité     | MIN         | Retarder l'initiative, agir plus tôt           | - -                   |
|                                                                                    |                            |                    | Évaluer le combat        | MIN         | Infos sur un adversaire : prochaine REA +15%   | PER +30%              |
|                                                                                    |                            |                    | Intimider / Provoquer    | MIN         | Pénaliser prochaine action / Défier            | Persu. -15%           |
|                                                                                    |                            |                    | Intimider / Provoquer    | MAJ         | Pénaliser prochaine action / Défier            | Persu. +0%            |
|                                                                                    |                            |                    | Lancer un sort           | MAJ         | * Voir Magie                                   | - *                   |

|                             |                  |             |             |               |                |
|-----------------------------|------------------|-------------|-------------|---------------|----------------|
| <b>Portées</b>              | [À bout portant] | [Courte]    | [Moyenne]   | [Longue]      | [Très longue]  |
| <b>Distance de la cible</b> | ≤3 : +15         | ≤10 : 0     | ≤30 : -15   | ≤60 : -30     | ≤120 : -45     |
| <b>Mobilité de la cible</b> | Immobile         | Au pas      | En course   | Au galop      | Extrême        |
| <b>Modificateurs</b>        | +15              | +5 (5 km/h) | 0 (25 km/h) | -15 (50 km/h) | -45 (+50 km/h) |

[illegible][illegible]

### 6.3 Expérience et points de développement

L'expérience (XP) requise pour gagner un niveau et les points de développement (PD) nécessaires pour améliorer compétences et attributs —le **personnage gagne**  $[(AGI+RAI) \times 20 + (PER+EMP+INTU) \times 10]$  points par niveau— figurent dans le tableau suivant :

| Valeur/<br>Rang | Niveau<br>supérieur | Attribut de<br>base                   | Attribut sans<br>rapport | Compétence de<br>base | Compétence<br>secondaire                                        | Compétence<br>sans rapport |
|-----------------|---------------------|---------------------------------------|--------------------------|-----------------------|-----------------------------------------------------------------|----------------------------|
|                 | Coût <sup>XP</sup>  | Coût <sup>PD</sup>                    | Coût <sup>PD</sup>       | Coût <sup>PD</sup>    | Coût <sup>PD</sup>                                              | Coût <sup>PD</sup>         |
| 1               | 0                   | 1440                                  | 2330                     | 10                    | 20                                                              | 30                         |
| 2               | 100                 | 890                                   | 1440                     | 20                    | 30                                                              | 50                         |
| 3               | 300                 | 550                                   | 890                      | 30                    | 50                                                              | 80                         |
| 4               | 600                 | 340                                   | 550                      | 50                    | 80                                                              | 130                        |
| 5               | 1000                | 210                                   | 340                      | 80                    | 130                                                             | 210                        |
| 6               | 1500                | 130                                   | 210                      | 130                   | 210                                                             | 340                        |
| 7               | 2100                | 80                                    | 130                      | 210                   | 340                                                             | 550                        |
| 8               | 2800                | 50                                    | 80                       | 340                   | 550                                                             | 890                        |
| 9               | 3600                | 30                                    | 50                       | 550                   | 890                                                             | 1440                       |
| 10              | 4500                | 20                                    | 30                       | 890                   | 1440                                                            | 2330                       |
| 11              | 5500                | Ce tableau est calculé à partir de la |                          |                       | De base pour chaque parcours                                    |                            |
| 12              | 6600                | distance au CAP ou maximum            |                          |                       | Meneur : Interaction, Connaissances, CHA, VOL, EMP, FOR, **     |                            |
| 13              | 7800                | fixé par la race du personnage.       |                          |                       | Éclaireur : Exploration, Affrontement, CON, AGI, RAP, PER, INTU |                            |
| 14              | 9100                | Si ce CAP est, par exemple,           |                          |                       | Guerrier : Affrontement, Athlétique, FOR, CON, AGI, RAP, VOL    |                            |
| 15              | 10500               | 2 (4), la distance au                 |                          |                       | Roublard : Subterfuge, Affrontement, FOR, AGI, RAP, PER, CHA    |                            |
| 16              | 12000               | CAP est de 2 ; le coût                |                          |                       | Aventurier : Athlétique, Affrontement, FOR, AGI, RAP, INTU, **  |                            |
| 17              | 13600               | pour passer de 2 à 3                  |                          |                       | Sage : Connaissances, Interaction, VOL, EMP, INTU, RAI, **      |                            |
| 18              | 15300               | est de 890 si le coût est             |                          |                       |                                                                 |                            |
| 19              | 17100               | De base, ou de 1440 si le             |                          |                       |                                                                 |                            |
| 20              | 19000               | coût est Sans rapport                 |                          |                       |                                                                 |                            |
| 21              | 21000               | (voir les coûts à droite)             |                          |                       |                                                                 |                            |
| 22              | 23100               |                                       |                          |                       | ** Le cinquième attribut de base peut être choisi               |                            |

**Note :** les attributs principaux sont la moyenne de leurs attributs secondaires et ne peuvent dépasser le potentiel fixé par la race.

Le coût des compétences et des attributs dépend du parcours (voir section 3.5.1, qui **indique** les compétences de base et secondaires ; toutes les autres sont Sans rapport). Chaque niveau accorde aussi 30 points supplémentaires qui ne peuvent être investis que dans les groupes « utilitaires » (Connaissances, Exploration et Interaction).

| Coût des     |
|--------------|
| Sans rapport |
| Secondaire   |
| De base      |

Les PD peuvent être conservés pour plus tard, mais le joueur doit en dépenser au moins 50 % à chaque niveau. En outre, un personnage doté d'Esprit inquiet peut choisir deux compétences utilitaires et améliorer leur catégorie d'un cran : par exemple, un guerrier d'origine rurale pourrait faire passer Artisanat (paysan) de Sans rapport à Secondaire.

Le coût des sorts —chaque tranche donnant 5 % de chances d'en apprendre un— dépend du parcours du personnage. Les types suivants sont utilisés pour l'apprentissage :

Exemple : Snarri est un guerrier avec Raison 4. Il paie une fois le coût (100 PD) et gagne 5 %. Ajoutez Raison  $\times 5$ , pour un total de 25 %. À ce niveau, il peut lancer D100 pour tenter d'apprendre un sort. En cas d'échec, ces 25 % sont conservés pour le niveau suivant. À 100 %, la réussite est automatique ; au-delà de 100 %, il ajoute aussi un deuxième jet de sort.

| Type                  | Coût |
|-----------------------|------|
| Sage, Meneur          | 10   |
| Éclaireur, Aventurier | 50   |
| Guerrier, Roublard    | 100  |



[illegible]

## 6.4 Rencontres et qualité des objets

La probabilité d'une rencontre varie selon la région ou le type de territoire, comme suit :

| 1D100                                                      |        |   |           |
|------------------------------------------------------------|--------|---|-----------|
| Type de région / Rang                                      | Danger |   | Rencontre |
| Vert — Paisible (la Comté / Ils viennent d'arriver)        | 10,4   | % | 2,8       |
| Jaune — Moins paisible (Rohan / Ils ont laissé des traces) | 21,6   | % | 10,4      |
| Orange — Instable (Forêt Noire / Quelque chose les a vus)  | 35,2   | % | 21,6      |
| Rouge — Dangereux (Moria / Quelqu'un les a vus)            | 50     | % | 35,2      |
| Noir — Mortel (Mordor / Ils sont suivis)                   | 66     | % | 50        |

- La plupart des régions sont considérées comme Vertes ou Jaunes. Les autres sont des lieux exceptionnels.
- Si le résultat indique une Rencontre, résolvez-la normalement.
- Si le résultat indique un Danger, augmentez d'un rang le prochain jet de Rencontre. Des compétences appropriées (Survie et Pistage) peuvent réduire ce rang.

Les objets dont la qualité diffère de Normale sont présentés dans ce tableau. Pour les objets magiques, chaque bonus ou propriété supplémentaire —par exemple un critique secondaire de feu— double le coût de manière exponentielle.

Le MJ doit calibrer chaque amélioration afin de préserver l'équilibre.



| Qualité de l'objet         | Coût % | Arme                         | Bouclier        | Armure            |
|----------------------------|--------|------------------------------|-----------------|-------------------|
| Fissuré                    | 50     | -10 Qualité, -2 Dégâts       | -10 Blocage     | -2 Absorption     |
| Tordu ou cabossé           | 65     | -5 Qualité, -1 Dégât         | -5 Blocage      | -1 Absorption     |
| Rouillé ou ébréché         | 75     | -1 Dégât                     | +1 Encombrement | +1 Encombrement   |
| Normal                     | 100    | -                            | -               | -                 |
| Lourd ou robuste           | 200    | +1 Dégât                     | +5 Blocage, +1  | +1 Absorption, +1 |
| Léger                      | 500    | -MIN, -1 Dégât               | -1 Encombrement | -1 Encombrement   |
| Bien équilibré             | 500    | +5 Qualité                   | -               | -                 |
| Très lourd ou très robuste | 500    | +2 Dégâts, +MIN              | -               | +2 Absorption, +2 |
| Bonne trempe ou bonne      | 1000   | +5 Qualité, +1 Dégât         | +5 Blocage      | +1 Absorption     |
| Bien équilibré et léger    | 1500   | +5 Qualité, -MIN             | -               | -                 |
| Bien trempé et léger       | 2000   | +5 Qualité, +1 Dégât, -MIN   | -               | +1 Absorption, -1 |
| Bien trempé et lourd       | 2000   | +5 Qualité, +3 Dégâts        | -               | +2 Absorption, +1 |
| Chef-d'œuvre               | 5000   | +10 Qualité, +3 Dégâts, -MIN | +5 Blocage, -1  | +2 Absorption, -2 |

La Qualité affecte les attaques avec une arme et, en mêlée, les défenses actives (% aux parades avec une arme).

Pour le coût des armes et de l'équipement, je recommande à nouveau Rolemaster (©), Character & Campaign Law.

## 6.5 Talents et défauts

Les points de Talent disponibles **pour** chaque race (voir section 3.1) sont utilisés ici. Chaque point génère un couple **talent/défaut**. **Lancez** deux fois sur la table des talents et choisissez un résultat : un talent précis. Procédez de même pour les défauts.

Si un joueur estime qu'un talent convient parfaitement à son personnage, il peut demander au meneur de jeu de le choisir au lieu de lancer 1D100 (par exemple, demander « Insaisissable » parce que l'historique du personnage s'y prête et que son attribut associé, Dextérité, est élevé). Selon le même principe, il peut demander un défaut à associer au talent.

Générez également une origine **familiale en** lançant deux fois et en choisissant un résultat. Le **Statut est** particulièrement important pour un personnage qui pratique la magie.

Enfin, rappelez-vous que les rangs de compétence obtenus grâce aux **talents sont** « flottants », comme ceux conférés par la race et le rang d'une compétence de prédilection. Un rang obtenu ainsi occupe la dernière position (rang 10) : payer 5 rangs donne donc le rang 6 dans la compétence. Cela réduit le coût de progression, car le dixième rang est le plus cher et les coûts sont payés sans compter les rangs flottants.

| Jet   | Talent                       | Description                                                                                                                                                                                                              |
|-------|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1     | Robuste                      | Réduit d'un degré les coups critiques de type A et D. +1 Armes de mêlée et -1 Encombrement. +2 Dégâts. +12 PV. Grande corpulence et poids élevé                                                                          |
| 2     | Métabolisme supérieur        | +10 PV. +3 JR Poison/Maladie. Récupération de la vie et des blessures /3. Coût des attributs réduit (-1 rang). +20 ÉPU spéciaux (dépenser 10 ÉPU pour annuler 1 étourdissement ou gagner +10 PV)                         |
| 3     | Brillant et séduisant        | +20 Apparence. +3 Commandement et Persuasion. Forcez un adversaire à relancer une fois par session si le jet affecte le personnage. Pendant la Création, 10 relances. Coût de CHA -1 rang                                |
| 4     | Bas du corps puissant        | +1 Armes de mêlée, Acrobaties et Athlétisme. -1 Encombrement. Augmente le MB d'un rang et réduit d'un rang la difficulté de certains jets d'Athlétisme. Coût de FOR -1 rang                                              |
| 5     | Poigne de fer                | +2 Armes de mêlée, Bagarre et Escalade. +1 Athlétisme et Acrobaties. Relancez un jet d'Athlétisme                                                                                                                        |
| 6     | Bras herculéens              | +2 Armes de mêlée et Armes de jet, Athlétisme et Acrobaties. Coût de FOR -1 rang                                                                                                                                         |
| 7     | Insaisissable                | +2 Esquive et Acrobaties. Décalez d'une localisation les coups critiques reçus si vous les avez vus venir                                                                                                                |
| 8     | Réaction fulgurante          | +1 RÉA, INI et Esquive. Relancez les jets d'Esquive. Coût de RAP -1 rang                                                                                                                                                 |
| 9     | Agilité féline               | Ramasser et Se relever coûtent MIN. +1 à 5 compétences utilisant DEX. Coût d'AGI -1 rang                                                                                                                                 |
| 10    | Mémoire musculaire           | +1 Bagarre et Armes. Relancez les jets de Parade. Actions doubles sans payer MIN. +31 PD/Niveau                                                                                                                          |
| 11    | Yeux de faucon               | +2 Armes à distance, Pistage et Connaissance de la rue. Évaluer combat gratuit. Coût de PER -1 rang                                                                                                                      |
| 12-13 | Explosivité                  | +2 MB, INI, Athlétisme, Esquive et Acrobaties. Action double ratée : conservez MIN                                                                                                                                       |
| 14-15 | Juggernaut                   | -2 Encombrement. +2 Armure. La Charge accorde +4 dégâts et peut être relancée. Coût de CON -1 rang                                                                                                                       |
| 16-17 | Dextérité manuelle           | +3 Escamotage. +1 Armes, Athlétisme, Armes de jet, Tromperie et Serrurerie. Tirer avec MIN                                                                                                                               |
| 18-19 | Réflexes fulgurants          | +3 INI. +2 Blocage et Esquive. Déplacez-vous d'une case après une RÉA. Annule Viser et Surprise                                                                                                                          |
| 20-21 | Résistant à la douleur       | Temps de récupération des blessures /2. Dégâts reçus /2 (ne change pas le RC). Coût de CON -1 rang                                                                                                                       |
| 22-23 | Souple                       | Réduit d'un degré les coups critiques de type T et P. +1 Esquive, Bagarre, Discrétion et <u>groupe Athlétique</u>                                                                                                        |
| 24-26 | Sens de la stabilité         | +1 Armure. -1 étourdissement par coup reçu. Lorsqu'il est Étourdi, perd MIN au lieu de MAJ. JR de VOL en cas de K.-O. causé par l'effet d'un coup critique (RC). Peut choisir de ne pas être poussé les attaques         |
| 27-29 | Rythme synchrone             | +1 Discrétion, Esquive, Escamotage, Acrobaties et Athlétisme. Aider et Prendre par la main sont gratuits (aucune RÉA/MIN). À la fin du tour, peut échanger sa case avec un allié adjacent                                |
| 30-32 | Main-marteau                 | +2 Bagarre. +2 dégâts de Bagarre. +1 Armes de mêlée et Escalade. Renversement/Attaque rapide à 0 %                                                                                                                       |
| 33-35 | Bon jeu de jambes            | +1 Armes, Bagarre, Acrobaties, Esquive et Discrétion. Choisissez la case si êtes repoussé. Sprint sans jet                                                                                                               |
| 36-38 | Voix et prestance puissantes | +10 Apparence. Corpulence et taille impressionnantes. +1 Représentation et <u>groupe Interaction</u> . Double les malus d'intimidation. Cri de guerre (1/combat) : +5 % à toutes les actions de l'équipe pendant 1 tour. |
| 39-42 | Silencieux et mortel         | +3 Discrétion et manœuvres d'équilibre. +2 Dégâts. Gêner est gratuit (aucune RÉA). Peut relancer les jets de Discrétion. Réduit de 15 % le malus de Viser                                                                |
| 43-47 | Prédateur-né                 | +3 à deux <u>compétences de Subterfuge</u> . Annulez une rencontre par session. Renversement +4 Dégâts                                                                                                                   |
| 48-53 | Conception optimale          | -1 Encombrement. +1 Forme physique. +5 ÉPU. Ambidextre. Aucun défaut. +31 PD/N                                                                                                                                           |
| 54-58 | Sommeil léger                | Dort restant vigilant, à -2 Perception. Se réveille sans malus. Dort deux fois moins longtemps. +62 PD/N                                                                                                                 |
| 59-62 | Empathie et cohésion         | +1 <u>groupe Interaction</u> . Aide améliorée aux alliés (+10 % supplémentaires). Coût d'EMP -1 rang                                                                                                                     |
| 63-65 | Sang-froid                   | Le combat et manœuvres provoquent stress : ajoutez +5 % à n'importe quelle compétence avant le jet                                                                                                                       |
| 66-68 | Polyglotte et multiculturel  | Maîtrise complète de la langue maternelle et de deux langues supplémentaires. Coût de base pour les langues. Vous possédez 10 contacts ou amis étrangers fidèles. +2 Persuasion, Diplomatie et Histoire                  |
| 69-71 | Maître de l'improvisation    | +1 <u>Subterfuge</u> , Bagarre, Armes, Persuasion et Négociation. Action d'opportunité gratuite                                                                                                                          |
| 72-74 | Analytique                   | +3 Perspicacité, Investigation et Tactique. Une intuition/session. Coût d'INTU -1 rang. +31 PD/N                                                                                                                         |
| 75-77 | Dur à tuer                   | +5 Connaissance de la rue. +25 % Parade. Seuil de PV doublé. Infléchir le destin (amélioré si possédé)                                                                                                                   |
| 78-79 | Polyvalent                   | +1 à une compétence de chaque groupe. Utilise toutes les compétences similaires sans réduction des rangs (Acrobaties = Athlétisme). Toutes les compétences sont naturelles. +31 PD/niveau                                |
| 80-81 | Sceptique éclairé            | +3 Commandement, Représentation et Histoire. +35 % pour résister aux sorts et à toute action mentale hostile. Relancez les actions mentales MIN                                                                          |
| 82-83 | Pleine conscience            | +6 INI. +10 % pour apprendre des sorts. Compétences Sans rapport Secondaires. +31 PD/niveau                                                                                                                              |
| 84-85 | Stratège                     | +1 <u>Connaissances</u> . Relancez les jets de Tactique. Coût de RAI -1 rang. +31 PD/niveau                                                                                                                              |
| 86-87 | Toujours prêt                | +2 INI. +1 <u>groupe Affrontement</u> , Forme physique et Athlétisme. +15 % pour résister aux actions mentales                                                                                                           |
| 88-89 | Stoïcisme absolu             | +2 Représentation et Tromperie. +30 % aux JR contre la Peur et la Magie, ainsi que contre Intimider, Provoquer et Persuader. Réduit d'un degré les effets incapacitants des critiques (combat à -x). +31 PD/N            |
| 90    | Agressivité                  | +2 INI et Négociation. +1 Armes. +15% contre toute action mentale hostile. +2 Dégâts                                                                                                                                     |
| 91    | Horloge interne              | +1 MIN. +1 Forme physique, Discrétion, Tromperie et Investigation. +2 Esquive et Blocage. Connaît l'heure avec une bonne précision. Maintient des routines ordonnées (interprétation selon le contexte)                  |
| 92    | Esprit concentré             | RÉA+MIN→MAJ. Évaluer le combat amélioré (affecte RÉA ou MAJ). +31 PD/niveau                                                                                                                                              |
| 93    | Indomptable                  | +20 ÉPU spéciaux (dépenser 10 ÉPU pour annuler 1 étourdissement ou gagner +10 PV). +10 PV. +20 % XP. +31 PD/N                                                                                                            |
| 94    | Mémoire photographe          | +1 <u>Connaissances</u> . Mémoire des images. +10 % pour apprendre des sorts. +31 PD/niveau                                                                                                                              |
| 95    | Compréhension abstraite      | +3 à deux <u>compétences de Connaissances</u> . +10 % pour apprendre des sorts, et les apprendre par paires                                                                                                              |
| 96    | Décharge d'adrénaline        | +2 INI et Esquive. +1 Athlétisme et Acrobaties. Relancez les jets d'Initiative et de RÉA                                                                                                                                 |
| 97    | Volonté de fer               | +15 % pour résister aux sorts. Relancez les jets de résistance. Coût de VOL -1 rang. +31 PD/niveau                                                                                                                       |
| 98    | Esprit brillant              | +1 à 5 compétences au choix. Coût de base pour ces compétences. +31 PD/niveau                                                                                                                                            |
| 99    | Subconscient agile           | +2 INI. +1 et coût de base pour trois compétences utilisant INS. Recharge des armes -MIN. Action préparée améliorée : agit avant le déclencheur, et la condition peut être générale ou ambiguë                           |
| 00    | Ingéniosité naturelle        | Gagnez 10 sorts, quel que soit le Parcours. Coût d'apprentissage des sorts réduit (5/25/50)                                                                                                                              |

Pour chaque point de talent, lancez deux fois sur ce tableau et choisissez un résultat. Ces rangs de compétence sont flottants

| Jet   | Origine familiale (Statut)                   | Description                                                                                                                                                                                       |
|-------|----------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1     | Sage fou (4)                                 | Votre parent est mort en faisant ce qu'il aimait le plus, mais en causant beaucoup de tort à autrui. Vos chances d'apprendre des sorts augmentent de 20 %. +1 à deux compétences de Connaissances |
| 2-3   | Prédicateur (3)                              | L'un de vos parents était prédicateur et dirigeait une secte religieuse assez dérangée. Vous ne pouvez refuser une offre d'hospitalité, mais gagnez +2 CHA pendant l'accueil                      |
| 4-5   | Orphelin élevé par un ordre ou une secte (3) | Vous ne pouvez blesser aucun être ni aucune créature qui ne vous a pas attaqué, vous ou vos alliés, en premier. +1 à trois compétences au choix, sauf Exploration                                 |
| 6-7   | Apothicaire (4)                              | Parents issus du milieu médical. Vous répugnez à refuser un appel à l'aide. +2 Soins                                                                                                              |
| 8-9   | Famille de bagarreurs (2)                    | Vous ne pouvez refuser un défi personnel ; +2 Bagarre et +1 Esquive                                                                                                                               |
| 10-11 | Famille de juristes (4)                      | Vous êtes mal vu dans votre quartier d'origine ; +2 Négociation et Artisanat (Droit)                                                                                                              |
| 12-14 | Famille d'escrocs (2)                        | Votre famille vivait en escroquant les gens crédules : +2 Tromperie et Représentation                                                                                                             |
| 15-17 | Famille noble ou groupe de pouvoir (6)       | Votre famille est liée à une association d'individus puissants qui cherche à contrôler le pays et à maîtriser rebelles ou subversifs. +2 Paies ou un Revenu                                       |
| 18-20 | Recherché (1)                                | Votre famille a été accusée d'un crime très grave. Des années à échapper à la justice vous accordent +2 Représentation et +1 Discrétion, Connaissance de la rue, Persuasion et Investigation      |
| 21-23 | Chevalier déchu (4)                          | Votre père était chevalier, mais a perdu cet honneur après être tombé en disgrâce. C'était profondément injuste et vous aspirez à le prouver. +2 Armure et +1 Persuasion                          |
| 24-26 | Faveur perdue (4)                            | Comme Bienfaiteur important, mais un événement vous a fait perdre la faveur de cette personne. Vous êtes innocent et aspirez à le prouver. +1 Contact (6) et +1 Persuasion                        |
| 27-29 | Famille criminelle (3)                       | Votre famille est associée à une guilde criminelle organisée ; vous possédez un objet ou connaissez un mot-clé lié au groupe. +2 à un type d'arme                                                 |
| 30-32 | Famille d'artistes (3)                       | Votre famille gagnait sa vie en voyageant de village en village et de foire en foire grâce à ses talents artistiques. +3 à une compétence associée                                                |
| 33-35 | Famille de pêcheurs (2)                      | Votre famille vit de la pêche. Ce sont des gens de mer qui possèdent un petit bateau. +2 Artisanat (Marin) et +1 Athlétisme                                                                       |
| 36-38 | Famille de bergers (2)                       | Votre famille élève du bétail. Ce sont des montagnards qui possèdent quelques animaux. +2 Artisanat (Berger) et +1 Herboristerie et Navigation                                                    |
| 39-42 | Famille pauvre (1)                           | Vous venez d'une famille exceptionnellement pauvre et avez acquis votre richesse actuelle lors de votre dernière aventure (lancez sur le tableau de <b>Paie</b> 3.6). +2 Discrétion et Esquive    |
| 43-47 | Famille de paysans (2)                       | Votre famille travaille la terre. Ce sont de braves gens qui ont toujours pris soin de vous. +2 Artisanat (Paysan) et Forme physique                                                              |
| 48-53 | Orphelin (1)                                 | Vous n'avez aucune famille ni aucun souvenir d'elle. En revanche, personne ne peut vous faire chanter ni vous manipuler par vos proches. +2 Connaissance de la rue, Discrétion et Escamotage      |
| 54-58 | Famille de maçons (3)                        | Votre famille travaille dans une guilde du bâtiment et mène une vie humble. Elle manque de ressources, mais ce sont de braves gens. +2 Artisanat (Maçon) et Forme physique                        |
| 59-62 | Famille d'aubergistes (3)                    | Votre famille tient une auberge et se montre sociable. Elle manque de ressources, mais sait se débrouiller. +2 Artisanat (Aubergiste) et Connaissance de la rue                                   |
| 63-65 | Famille de marchands (4)                     | Votre famille appartient à une guilde marchande ou artisanale ; vous possédez un objet ou connaissez un mot-clé lié au groupe. +2 Négociation et Perspicacité                                     |
| 66-68 | Bienfaiteur modeste (3)                      | Vous avez un bienfaiteur qui peut vous fournir les nécessités de base. +1 Contact (7)                                                                                                             |
| 69-71 | Famille riche (5)                            | Votre famille, dédaigneuse, est riche. Lancez pour la Paie et gagnez dix fois cette somme d'argent                                                                                                |
| 72-74 | Prêtre-diacre (4)                            | Votre parent célébrait la liturgie de la religion de votre patrie, où ce lien vous rend connu. +2 Histoire                                                                                        |
| 75-77 | Bienfaiteur important (5)                    | Comme Bienfaiteur modeste (66–68), généralement un parent, mais cette personne occupe une position sociale importante et peut ouvrir des portes dans un secteur particulier                       |
| 78-80 | Multiculturel et polyglotte (4)              | Des gens venus d'ailleurs ont toujours fréquenté votre foyer. Votre parent était interprète. Vous parlez 2 langues supplémentaires et possédez des connaissances de base sur leurs cultures       |
| 81-83 | Artificier (4)                               | Votre parent a passé sa vie dans un atelier et vous a transmis son goût pour les engrenages et les mécanismes. +1 Serrurerie et +1 Artisanat (Horloger)                                           |
| 84-86 | Exécuteur (4)                                | Votre parent était fonctionnaire. Choisissez +1 Diplomatie et Artisanat (Droit) ou +1 Négociation                                                                                                 |
| 87-89 | Militaire (3)                                | Comme votre père avant vous, vous avez servi dans l'armée. +1 Artisanat (Soldat) et +1 Athlétisme et Armes                                                                                        |
| 90-91 | Nomades turbulents (2)                       | Vous êtes l'enfant d'un artiste itinérant qui eut des ennuis avec la justice et vous éleva depuis l'enfance. +2 Acrobaties et +1 Esquive, Tromperie, Escamotage et Représentation                 |
| 92-93 | Contacts à la cour (5)                       | Dans votre royaume, les forces de l'ordre locales peuvent vous aider en vous offrant logement, subsistance, protection ou même argent. +2 Contacts puissants (6)                                  |
| 94-95 | Gourou visionnaire (5)                       | Votre parent visionnaire n'a épargné aucune dépense pour votre éducation. Gagnez une Paie supplémentaire et choisissez le résultat. +1 Commandement, Négociation et Artisanat (Ingénieur)         |
| 96-97 | Courtisan (5)                                | Votre parent occupait une place importante à la cour et était expert dans un domaine. Choisissez +2 à deux compétences                                                                            |
| 98-99 | Officier supérieur (5)                       | Comme Militaire, avec ses améliorations, mais promu. Gagnez un Revenu                                                                                                                             |
| 00    | Bienfaiteur fortuné (6)                      | Comme Bienfaiteur modeste (66–68), mais cette personne « s'occupe de tout » et occupe une position sociale éminente                                                                               |

Lancez deux fois pour le Statut et choisissez un résultat. Les résultats de ce tableau **n'accordent pas de rangs flottants**.

Statut et professions magiques de Rolemaster (©) : pour accéder à une profession magique pendant la création, le personnage doit posséder au moins le Statut indiqué. Il n'existe pas de sorciers S1, mais les listes ouvertes d'un domaine restent accessibles.

**S2** : Maître des bêtes, Druide, Animiste, Voyant, Chaman, Seigneur des rêves, Séducteur, Farceur, Danseur, Mage lunaire et Sorcière.

**S3** : Cultiste, Moine, Occultiste, Mystique, Barde, Fousseur, Bâtitseur, Guérisseur, Envoûteur, Métamorphe, Mage du tarot, Illusionniste et Enchanteur.

**S4** : Rôdeur, Chasseur de sorcières, Enquêteur, Exécuteur, Clerc, Guérisseur laïc, Nécromancien, Mage des ombres, Mentaliste, Maître des runes, Alchimiste, Chercheur, Magicien, Mage de la force, Sorcier, Cabaliste et Invocateur.

**S5** : Maître d'armes, Mage guerrier, Élémentaliste, Astrologue, Maléficient, Créateur, Sage, Voyageur astral et Mage de cristal.

**S6** : Guerrier noble, Paladin, Macabre, Seigneur du chaos, Archimage et Arcaniste

| Jet                                                                                                                                                                                                                                                                      | Défaut                       | Description                                                                                                                                                                                           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                                                                                                                                                                                                                                        | Colère d'un dieu             | Une divinité vous tient pour coupable. De temps à autre, elle rendra votre vie plus pénible                                                                                                           |
| 2                                                                                                                                                                                                                                                                        | Dette impayée                | Un être obscur exigera un service. Refuser impose -15 % à toutes les actions jusqu'au prochain repos. Il reviendra tant que la dette ne sera pas payée — du moins, c'est ce qu'il a dit               |
| 3                                                                                                                                                                                                                                                                        | Maudit                       | Vos maladresses non magiques sont légendaires et dignes d'un récit, à la discrétion du meneur de jeu                                                                                                  |
| 4                                                                                                                                                                                                                                                                        | Déchireur de réalité         | Obtenir 66 sur un jet de magie ou un JR de Magie attire une présence surnaturelle                                                                                                                     |
| 5                                                                                                                                                                                                                                                                        | Soif de sang                 | Après avoir blessé un adversaire encore capable de combattre, réussissez VOL pour cesser volontairement de l'attaquer                                                                                 |
| 6                                                                                                                                                                                                                                                                        | Traumatisme                  | Choisissez un déclencheur. Face à lui, réussissez un JR de Peur ou perdez votre prochaine MAJ                                                                                                         |
| 7                                                                                                                                                                                                                                                                        | Hémophile                    | Le saignement et les pertes périodiques de PV sont doublés ; les arrêter est plus difficile d'un rang                                                                                                 |
| 8                                                                                                                                                                                                                                                                        | Convulsions                  | Sur 55 lors de n'importe quel double, vous êtes pris de convulsions et perdez toutes actions 1D3 tours                                                                                                |
| 9                                                                                                                                                                                                                                                                        | Sommeil soudain              | Sur 77 lors d'une action mentale, vous vous endormez pendant 1D3 tours ou jusqu'à subir des dégâts                                                                                                    |
| 10                                                                                                                                                                                                                                                                       | Vulnérable à la magie        | -15 % à tous les JR de Magie                                                                                                                                                                          |
| 11                                                                                                                                                                                                                                                                       | Allergique à la magie        | Choisissez un Domaine. Lorsque vous êtes affecté par sa magie ou que vous la lancez, effectuez un JR de Maladie ; en cas d'échec, saignez de 1D3 PV/tour                                              |
| 12-13                                                                                                                                                                                                                                                                    | Cœur fragile                 | -5 ÉPU. Charge et Sprint coûtent 5 ÉPU supplémentaires                                                                                                                                                |
| 14-15                                                                                                                                                                                                                                                                    | Boiteux                      | -1 MB. Charge et Sprint sont plus difficiles d'un rang                                                                                                                                                |
| 16-17                                                                                                                                                                                                                                                                    | Malentendant                 | -10 % Perception lorsque l'ouïe intervient                                                                                                                                                            |
| 18-19                                                                                                                                                                                                                                                                    | Mauvaise vue                 | -1 Perception et Armes à distance. Peut être corrigée (lentilles, magie, etc.)                                                                                                                        |
| 20-21                                                                                                                                                                                                                                                                    | Poumons fragiles             | Après 3 tours consécutifs d'effort intense, -15 % aux actions physiques jusqu'à un repos d'un tour                                                                                                    |
| 22-23                                                                                                                                                                                                                                                                    | Main tremblante              | -1 Armes de jet, Escamotage et Serrurerie                                                                                                                                                             |
| 24-26                                                                                                                                                                                                                                                                    | Phobie                       | Choisissez un déclencheur. Tout JR de Peur qu'il provoque est plus difficile d'un rang                                                                                                                |
| 27-29                                                                                                                                                                                                                                                                    | Superstitieux                | Choisissez un rite ou un tabou. Le rompre impose -15 % jusqu'à expiation ou jusqu'à l'aube                                                                                                            |
| 30-32                                                                                                                                                                                                                                                                    | Recherché                    | Un groupe ou une faction vous poursuit pour un crime réel ou supposé                                                                                                                                  |
| 33-35                                                                                                                                                                                                                                                                    | Rival                        | Définissez un PNJ rival. De temps à autre, il tente de vous discréditer ou de s'attribuer vos exploits                                                                                                |
| 36-38                                                                                                                                                                                                                                                                    | Sombre tentation             | Lorsqu'on vous offre un pouvoir obscur, réussissez VOL pour le refuser ; en cas d'échec, acceptez-le et le MJ en fixe le prix                                                                         |
| 39-42                                                                                                                                                                                                                                                                    | Avide                        | Réussissez VOL pour abandonner, partager ou refuser une récompense de valeur                                                                                                                          |
| 43-47                                                                                                                                                                                                                                                                    | Mauvais caractère            | Lorsque vous êtes insulté ou frustré, réussissez VOL ou répondez agressive, verbal ou physiquement                                                                                                    |
| 48-53                                                                                                                                                                                                                                                                    | Dépendance                   | Vous avez besoin d'une dose quotidienne d'une substance rare ou illégale. Sans elle, -15 % à les actions                                                                                              |
| 54-58                                                                                                                                                                                                                                                                    | Habitude répugnante          | Choisissez une habitude répugnante pour la majeure partie de la société. Lorsque d'autres la remarquent, vous subissez -15 % en Interaction avec eux pendant la scène ; ils vous traitent avec mépris |
| 59-62                                                                                                                                                                                                                                                                    | Sens du devoir               | Choisissez une personne ou un groupe. Vous ne pouvez l'abandonner en danger, sous peine de subir -15 % pendant la scène                                                                               |
| 63-65                                                                                                                                                                                                                                                                    | Impulsif                     | Au premier tour d'une rencontre, vous ne pouvez pas déclarer d'Action préparée                                                                                                                        |
| 66-68                                                                                                                                                                                                                                                                    | Identité secrète             | Vous n'êtes pas qui vous prétendez être. Vous menez une double vie. Une faction cherche à vous démasquer, et la découverte entraîne des conséquences précises à définir avec le meneur de jeu         |
| 69-71                                                                                                                                                                                                                                                                    | Code d'honneur               | Définissez trois préceptes. En enfreindre un impose -15 % jusqu'à réparation ou d'une pénitence                                                                                                       |
| 72-74                                                                                                                                                                                                                                                                    | Sincère                      | Vous ne pouvez mentir délibérément ; vous pouvez garder le silence ou changer de sujet                                                                                                                |
| 75-77                                                                                                                                                                                                                                                                    | Pacifiste                    | Vous ne pouvez engager le combat ni attaquer avant que vous ou vos alliés ne soyez attaqués                                                                                                           |
| 78-79                                                                                                                                                                                                                                                                    | Gros dormeur                 | Vous avez besoin de 9 heures de sommeil ; subissez -5 % par heure manquante, jusqu'à -30 %                                                                                                            |
| 80-81                                                                                                                                                                                                                                                                    | Distrait                     | Une fois par session, le MJ peut déclarer que vous avez oublié un objet non vital ou un détail récent                                                                                                 |
| 82-83                                                                                                                                                                                                                                                                    | Maladroit                    | -1 au groupe de compétences Athlétique                                                                                                                                                                |
| 84-85                                                                                                                                                                                                                                                                    | Trouble de la parole         | -1 Persuasion, Commandement et Diplomatie lorsque vous ne pouvez pas préparer vos paroles                                                                                                             |
| 86-87                                                                                                                                                                                                                                                                    | Difficultés de lecture       | Coût doublé pour les Langues écrites et le Langage magique ; enquêter dans des textes est plus difficile d'un rang                                                                                    |
| 88-89                                                                                                                                                                                                                                                                    | Méfiant                      | Réussissez VOL pour accepter l'aide urgente d'un inconnu ; un échec impose -15 % à votre interaction                                                                                                  |
| 90                                                                                                                                                                                                                                                                       | Mégalomane                   | Définissez une ambition grandiose. Lorsqu'une occasion directe se présente, poursuivez-la ou subissez -15 % pendant la scène                                                                          |
| 91                                                                                                                                                                                                                                                                       | Inflexible                   | Réussissez VOL pour battre en retraite ou vous rendre tant qu'un allié combat encore                                                                                                                  |
| 92                                                                                                                                                                                                                                                                       | Fanatisme                    | Définissez une cause. Un affront direct exige une réponse ; l'ignorer impose -15 % à toutes les actions jusqu'à réaffirmation de votre engagement                                                     |
| 93                                                                                                                                                                                                                                                                       | Obsession                    | Choisissez un sujet. Face à un indice ou une occasion, réussissez VOL pour l'abandonner ; en cas d'échec, votre prochaine action doit le poursuivre                                                   |
| 94                                                                                                                                                                                                                                                                       | Prévisible                   | -2 INI. Quiconque s'est défendu contre vous au tour précédent gagne +10 % à sa prochaine défense                                                                                                      |
| 95                                                                                                                                                                                                                                                                       | Peur de la magie             | Être témoin d'une magie hostile ou d'un sort de niveau 6+ exige un JR de Peur ; vous ne pouvez apprendre de sorts au-dessus du niveau 5                                                               |
| 96                                                                                                                                                                                                                                                                       | Mauvais contrôle de la magie | Une maladresse non offensive compte comme offensive ; ajoutez 30 au jet de Maladresses magiques pour les sorts offensifs                                                                              |
| 97                                                                                                                                                                                                                                                                       | Brûlure de pouvoir           | Perdez 1 PV par PP dépensé                                                                                                                                                                            |
| 98                                                                                                                                                                                                                                                                       | Fuite de pouvoir             | -1 PP par niveau. La durée et le rayon des sorts sont divisés par deux                                                                                                                                |
| 99                                                                                                                                                                                                                                                                       | Secret honteux               | Définissez ce vous avez fait et qui pourrait le révéler. Divulgarion doit menacer une relation ou position                                                                                            |
| 00                                                                                                                                                                                                                                                                       | Marque démoniaque            | -15 % aux JR de Magie contre la magie obscure ou maléfique. Les démons et serviteurs surnaturels vous reconnaissent et peuvent exiger votre obéissance en leur présence                               |
| Lancez deux fois pour le défaut et choisissez un résultat. Comme pour les talents, les rangs de compétence ou d'attribut affectés sont flottants, mais en sens inverse. Cela revient à barrer le premier rang : il n'est pas ajouté et le coût de la compétence augmente |                              |                                                                                                                                                                                                       |

### Jets opposés et DR

Le défenseur déclare une défense et dépense une RÉA avant la résolution de l'attaque. Effectuez ensuite les deux jets. Une attaque ratée ne touche jamais, même si la défense échoue aussi ; la RÉA déclarée est perdue, et toute maladresse défensive conserve ses effets.

Les degrés de réussite (DR) se calculent en soustrayant les dizaines du jet aux dizaines du Seuil %. Les Seuils supérieurs à 100 conservent toutes leurs dizaines.

**Exemple** : Seuil 115 et jet 40 :  $11 - 4 = 7$  DR.

Pour résoudre un jet opposé de combat :

1. Un critique l'emporte toujours sur une réussite ordinaire, y compris 01.
2. Si les deux résultats appartiennent à la même catégorie, comparez leurs DR.
3. Si les DR sont égaux, la marge exacte la plus élevée l'emporte : Seuil % – jet.
4. Si la marge exacte est également égale, le défenseur l'emporte.

01 est une réussite automatique et un jet de 96–00 un échec automatique.

### Résultats des défenses

**Parade** : si elle l'emporte, elle annule l'attaque. Si elle perd ou échoue, elle ne réduit pas les dégâts.

**Esquive** : si elle l'emporte, elle évite l'attaque. Si elle perd ou échoue, elle ne réduit pas les dégâts. L'encombrement affecte l'Esquive, mais pas la Parade ni le Blocage. Une charge excessive peut également causer de l'encombrement.

**Blocage** : s'il l'emporte, il annule l'attaque. Si le jet de Blocage réussit mais perd le jet opposé, soustrayez ses degrés de réussite (DR) aux dégâts. Si le Blocage échoue, il n'accorde aucune Protection. Un Blocage ordinaire ne peut annuler une attaque critique, mais un Blocage réussi conserve sa réduction.

**Esquive instinctive** : si le défenseur ne dépense pas de RÉA, imposez –1 % à l'attaque par rang d'Esquive. Utilisable contre les attaques de mêlée et les tirs anticipés.

**Esquive acrobatique** : exige un jet d'Acrobaties et ne peut être tentée qu'une fois par tour. En cas de réussite, ajoutez les rangs d'Acrobaties au Seuil % d'Esquive et contrôlez le déplacement. En cas d'échec, résolvez comme une Esquive normale, sans bonus ni contrôle. Une maladresse ajoute aussi la complication correspondante.

### Dégâts

Après résolution du coup :

**Dégâts normaux** = dés de dégâts de l'arme + FOR ou bonus propre de l'arme + DR d'attaque + modificateurs fixes.

**Dégâts critiques** =  $2 \times$  dés de dégâts de l'arme + FOR ou bonus propre de l'arme + DR d'attaque + modificateurs fixes.

Un critique ne double que la contribution des dés de dégâts de l'arme. Il ne double ni FOR, ni DR, ni Charge, ni mode Agressif, ni aucun bonus fixe ou spécial de l'arme. Si l'attaque et la défense sont toutes deux critiques et que l'attaquant l'emporte, ce doublement est annulé et les dégâts sont calculés comme une attaque normale.

Appliquez dans cet ordre :

Dégâts bruts → réduction du Blocage → Absorption de l'armure réduite par le FP (minimum 0) → dégâts finaux.

Si les dégâts finaux sont de 10 ou plus, appliquez le coup critique (RC) décrit en **5.0**.

### Exemple complet

Un attaquant possède un Seuil de 115 en Armes tranchantes et obtient 40 : 7 DR et une marge exacte de 75. Le défenseur déclare une Parade, dépense une RÉA et obtient 18 contre un Seuil de 85 : également 7 DR, mais une marge exacte de 67.

Les DR sont égaux ; comparez donc les marges exactes. L'attaquant l'emporte, 75 contre 67. La Parade ne réduit pas les dégâts, car elle a perdu le jet opposé.

L'attaquant utilise une épée —dé le plus élevé et le plus faible pour les dégâts— dont les dés indiquent 4 et 0, avec une localisation de 6.

Ordonnez les dés (10–6–4). L'attaquant possède FOR 5 :  $10 + 4 + 5$  FOR + 7 DR = 26 dégâts bruts.

L'épée possède FP 0 et le défenseur porte du cuir avec Absorption 2 :  $26 - 2 = 24$  dégâts finaux.

Comme les dégâts finaux sont de 10 ou plus, consultez le tableau de coups critiques approprié (un Taille D).

Si l'attaquant avait obtenu 44 —critique— avec une localisation de 9, les dés seraient 9–4–4 :  $2 \times (9 + 4) + 5$  FOR + 7 DR = 38 dégâts bruts ; après Absorption 2, cela inflige 36 dégâts finaux (Taille B et E).

**Durées** : un tour est la séquence d'actions d'un personnage ; un round comprend un tour pour chaque participant.