

SYSTÈME DE JEU DE RÔLE GÉNÉRIQUE — VERSION PERCENTILE

Pour des univers médiévaux-fantastiques brutaux et violents

1.0 Jets et système de résolution des tâches *3*
1.1 Jets de compétence 3
1.2 Jets d'attribut 3
1.3 Jets opposés 3
1.4 Cas particuliers 3
2.0 Attributs *4*
2.1 Attributs secondaires 4
2.2 Attributs dérivés 4
2.2.1 Guérison des blessures 4
2.2.2 Mouvement 4
3.0 Création de personnage *5*
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
3.8 Magie *8*
3.8.1 Compétences magiques *8*
3.8.2 Maladresses, armure et repos *8*
3.9 Jets de résistance et épuisement 9
3.9.1 Jets de résistance (Magie/Peur/Poisons/Maladies) 9
3.9.2 Système de fatigue (épuisement) 9
4.0 Combat *9*
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
5.0 Coups critiques et localisation des dégâts *14*
Tableaux physiques : Écrasement · Déséquilibre · Taille · Perforation 15–18
Tableaux élémentaires : Chaleur · Froid · Électricité 19–21
MALADRESSES ou ÉCHECS CRITIQUES 22
MALADRESSES MAGIQUES 23
6.0 Annexes *24*
6.1 Spécialisation des compétences 24
6.2 Feuille de personnage 30
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

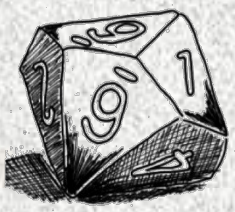
Dans le système Lethal Formula, les jets de base utilisent 1d100 (deux dés à dix faces) et le résultat est comparé au Seuil % de l'action. Il existe plusieurs types de jets.

1.1 Jets de compétence

Pour effectuer un jet de compétence, lancez 1d100 et comparez le résultat au Seuil %.

Seuil % = [rangs de compétence + moyenne des attributs associés] × 5 + modificateurs (voir le tableau ci-dessous). Le résultat doit être inférieur ou égal au Seuil %.

- Routinière : +45% À la portée de tous, à tout moment
- Très facile : +30% À la portée de tous, presque toujours
- Facile : +15% Une personne entraînée réussit presque toujours
- Moyenne : +0% Une personne entraînée : 50 % de réussite
- Difficile : -15% Un expert : 50 % de réussite
- Très difficile : -30% Un expert échoue souvent
- Insolite : -45% Impossible sans une maîtrise exceptionnelle



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 ≤ 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.

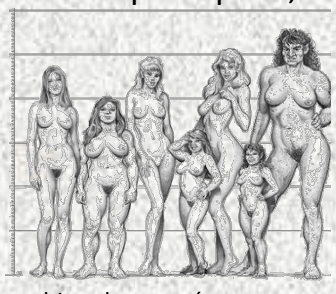
Degrés de réussite : les DR sont utilisés lors des jets de combat et des actions prolongées. Ils se calculent en soustrayant le nombre de dizaines du jet à celui du Seuil %. Les Seuils supérieurs à 100 conservent toutes leurs dizaines. Les DR ne sont calculés qu'en cas de réussite ; un échec automatique ne produit aucun DR. Degrés d'échec : en cas d'échec, 1 DE par tranche complète de 10 points au-dessus du Seuil.

Degrés d'échec : en cas d'échec, comptez 1 degré d'échec par tranche complète de 10 points au-dessus du Seuil.

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	
PHYSIQUE (10)	**PHY**
DEXTÉRITÉ (14)	**DEX**
INTELLIGENCE (15)	**INT**
INSTINCT (17)	**INS**
PRÉSENCE (10)	**PRE**



Ces attributs sont essentiels aux jets de compétence, car ils génèrent avec la compétence elle-même le Seuil %.

Seuil % : (valeur de compétence + moyenne des attributs) × 5

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

2.1 Attributs secondaires : chaque attribut principal génère deux secondaires de même valeur et CAP. Tout modificateur racial de valeur ou de CAP se répercute sur les deux. La valeur finale du principal est leur moyenne exacte, sans dépasser son CAP racial (FOR 4 et CON 5 donnent PHY 4,5, soit un bonus d'attribut de compétence de 22 %). Les secondaires servent aux jets sans compétence et aux facteurs ci-dessous.

Les attributs secondaires servent aux jets sans compétence et aux facteurs détaillés ci-dessous.

PHYSIQUE	Force (**FOR**) : puissance physique, corpulence	Dégâts, Charge, MB, Cycles
	Constitution (**CON**) : endurance, résistance	PV, JR+, ÉPU, Guérison
DEXTÉRITÉ	Agilité (**AGI**) : maîtrise du corps et des objets	PD+, Cycles
	Rapidité (**RAP**) : réflexes, réaction physique	INI, MB
INTELLIGENCE	Empathie (**EMP**) : perception du milieu social	PD, Cycles, PP
	Raison (**RAI**) : pensée lente, rationnelle, logique	PD+, % Sorts, Cycles
INSTINCT	Intuition (**INTU**) : pensée rapide, émotionnelle, intuitive	PD, Cycles, PP
	Perception (**PER**) : perception du milieu physique	PD, INI, Cycles
PRÉSENCE	Charisme (**CHA**) : puissance mentale et sociale, caractère	Contacts, Cycles, JR, PP
	Volonté (**VOL**) : force et endurance mentales	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**
Résistance (JR)	Magie / Peur / Poison / Maladie	Voir 3.9.1
Initiative (INI)	RAP/PER	[(RAP+PER)/2]×5 + 1D100
Points de vie (PV)	CON/VOL/FP	Facteur racial + 3×(CON+VOL+FP)
Épuisement (ÉPU)	CON/VOL/FP	[(CON+VOL)/2]×10 + FP
Dégâts	FOR + DR de l'attaque (5.0)	+X (FOR 5 : +5 dégâts) + DR
Charge (CC)	FOR	FOR×5 kg ; +1 encombr./5 kg en excès
Points dév. (PD)	AGI, RAI, PER, EMP, INTU	(AGI+RAI)×20+(PER+EMP+INTU)×10 (6.3)

Note : les calculs sont arrondis à l'entier inférieur (règle générale). Dans les formules de PV et d'ÉPU, FP désigne les rangs de Forme physique.

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

(en jours)	**Légère**	**Grave**	**Sévère**
Sang	1	5	25
Tissus	2	10	50
Os	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**
1-2	4	5	5 (>170 cm = +1)	6	−3 (obésité sévère)
3-5	5	6	6 (>175 cm = +1)	7	−2 (obèse)
6-7	6	7	7 (>180 cm = +1)	8	−1 (surpoids)
8+	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.

Les déplacements inhabituels intégrés au mouvement se résolvent comme une Manœuvre de MOUV (4.8.1), avec la compétence et la difficulté appropriées.

3.0 Création de personnage

3.1 Race et attributs : choisissez une race et prenez ses attributs. Répartissez deux points entre les principaux et appliquez les transferts d'Ad. Générez les secondaires selon 2.1, puis appliquez Spécial. Après les modificateurs, recalculez chaque principal comme la moyenne exacte de ses deux secondaires, sans modifier son CAP.

Race	PHY	DEX	INS	INT	PRE	Spécial	Peur	Mag.	Pois.	Mal.	MB	Ta	Ad	PV
Humain	4 (9)	4 (9)	4 (9)	4 (9)	4 (9)	Infléchir le destin, Esprit inquiet	0	0	0	0	-	2	3	10
Grand Homme	5 (10)	4 (9)	4 (9)	4 (9)	5 (10)	Meneur-né	5	0	0	5	-	2	2	12
Nain	4 (9)	4 (9)	4 (9)	4 (9)	4 (9)	Porteur (1), Fermeté, Vision nocturne, CON/VOL +1 (+1)	5	10	5	5	-1	2	1	12
Semi-homme	2 (5)	5 (10)	5 (10)	4 (9)	4 (9)	+1 Subterfuge, Armes de jet et Esquive ; CON/VOL +1 (+1)	0	10	5	10	-1	2	2	8
Elfe	4 (9)	6 (11)	5 (10)	5 (10)	5 (10)	Vision nocturne, +1 Magie, Statut > 2	5	0	5	∞	+1	1	1	10
Homme sauvage	4 (9)	4 (9)	5 (10)	4 (9)	3 (7)	Vision nocturne, Sauvage	5	0	5	5	+1	2	1	12
Demi-orque	4 (9)	4 (9)	4 (9)	4 (9)	4 (9)	Vision nocturne, Porteur (1)	0	0	5	5	-	2	3	12
Ogre	7 (12)	3 (7)	3 (7)	2 (5)	3 (7)	Grande créature ; -2 Subterfuge ; -1	15	0	5	5	-1	2	1	20

Base raciale : le potentiel maximal, ou CAP, de chaque attribut figure entre parenthèses. JR : modificateurs raciaux en pourcentage contre la Peur, la Magie, le Poison et la Maladie.
Spécial : les modificateurs de groupe affectent toutes les compétences du groupe. Les rangs raciaux sont flottants.

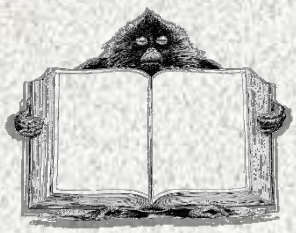
3.2 Talents, Adaptabilité et PV :

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

Ad : accorde séparément Ad transferts et 2×Ad relances de jets ratés pendant la création. Chaque transfert retire 1 à un attribut principal et ajoute 1 à un autre, sans descendre sous 1 ni dépasser le CAP. Chaque jet ne peut être relancé qu'une fois.

PV : facteur racial de points de vie, ajouté au calcul de 2.2. Il indique aussi le dé du seuil d'inconscience (chaque fois que les PV passent sous zéro) et le maximum de PV possible (PV×10).

- Infléchir le destin : tenter de sortir d'une situation difficile. 1 point initial, plus variables
- Esprit inquiet : améliore le coût de 2 compétences du passé. +1 CAP dans 2 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 : −1 tour d'étourdissement et −5 % aux malus d'action pour chaque RC reçu
- Sauvage : +1 Escalade, Athlétisme, Forme physique, Esquive et Bagarre. +1 (+1) en PHY ou DEX. −1 Interaction
- Grande créature : comme Fermeté ; −1 au saignement et au rang des RC reçus. +2 Dégâts. Facteur racial de PV : dé racial ×3 (60 ; garde D20 pour l'inconscience).



3.3 Compétences culturelles : trois jets ; chacun donne +1 rang normal dans la compétence indiquée.

D6	Humain/Grand Homme	Nain	Elfe	Semi-homme	Demi-orque/Sauvage/Ogre	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	Conn. de la rue	Conn. 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. Coûte 300 PD (3.7) et permet d'apprendre et lancer des sorts.

Après l'Admission, tentez les étapes dans l'ordre ; un échec ne bloque pas la suivante, sauf pour la Qualification.

Étape		Seuil	D10		Évaluation et résultat
1	↓	Admission	6+	+3 si VOL 5+	Automatique : apprendre et lancer des sorts ; 2+ PP/niveau. Perd 2 Paies.
2	↓	Fondamentaux	7+	+2 si RAI 6+	Parcours au choix : Entrée et 1re Mission auto. +2 Connaissances magiques.
3	↓	Pratique	8+	+1 si VOL 6+	Première Promotion automatique. Un sort, +1 Runes et +1 Objets magiques.
4	✓	Qualification	9+	+1 si RAI 6+	Pratique réussie requise. Un sort. Récupère les 2 Paies perdues.

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 +

- Choisissez un Parcours et tentez l'**Entrée** ; sinon, essayez un autre Parcours non tenté. Le premier réussi est définitif. Après six échecs, il devient « mendiant » : créez-en un autre. Avec l'**Adaptabilité**, une seule relance par jet.
- À chaque cycle, lancez **Mission** et **Revers**. **Mission** réussie : 3 rangs (3.5.1) et tentative de **Promotion**.
- Chaque **Promotion** accorde un niveau supplémentaire et les PD correspondants (voir 3.7 et 6.3).
- En cas d'échec au **Revers**, relancez : 1, mort ; 2, convalescence et perte de la Paie du cycle ; 3–10, aucune conséquence.

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

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

* Lancez séparément 3D6 par Mission. Choisissez une compétence par groupe : +1 rang normal. Vous pouvez remplacer un des dés par un 1.

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 Diplomatie	Veneur Pistage	Chevalier Armure	Espion Représentation	Ménestrel Acrobaties	Conseiller Histoire
Religion	Prédicateur Persuasion	Pèlerin Langues	Templier Bouclier	Cultiste Tromperie	Ascète Forme physique	Théologien Religion
Armée	Capitaine Commandement	Éclaireur Survie	Soldat Armes	Saboteur Serrurerie	Cavalier Équitation	Stratège Tactique
Crime	Caïd Perspicacité	Enquêteur Investigation	Chass. de primes Embuscade	Voleur Escamotage	Bandit Escalade	Faussaire Artisanat
Commerce	Marchand Négociation	Caravanier Navigation	Recouvreur Bagarre	Contrebandier Discrétion	Coursier Athlétisme	Médecin Soins
Service	Courtier Contacts	Herboriste Herboristerie	Duelliste Esquive	Guide Conn. de la rue	Sauveteur Natation	Précepteur Enseignement

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

Vocation	D6	1	2	3	4	5	6
Cour	Biens	Objet +1	Langue (7)	Contact (7)	Monture	Faveur	Revenu
	Argent	20	40	60	100	150	200
Religion	Biens	Objet	Langue (9)	Contact (7)	Monture	Relique	Revenu
	Argent	10	20	30	50	80	100
Armée	Biens	Objet	Langue (6)	Contact (6)	Monture	Équipement	Revenu
	Argent	10	20	30	50	70	100
Crime	Biens	Objet	Langue (6)	Contact (6)	Monture	Équipement	Revenu +
	Argent	10	20	30	40	80	160
Commerce	Biens	Objet	Langue (7)	Contact (7)	Monture	Entrepôt/atelier	Revenu
	Argent	20	40	60	100	160	240
Service	Biens	Objet	Langue (7)	Contact (9)	Monture	Équipement/herbier	Revenu
	Argent	20	30	50	70	100	120



* Chacun des 5 cycles accorde une Paie, même sans Mission. Avant chaque jet, choisissez argent ou biens.

La formation magique coûte deux Paies, récupérées à la Qualification ; un Revers peut faire perdre la Paie du cycle.

Montures : elles représentent une fonction et une qualité, pas une espèce précise. Adaptez-les à la race, à la taille, à l'anatomie, au cadre et à l'historique, à valeur équivalente ; si monter ne convient pas, remplacez-les par des animaux de bât, de trait ou un transport équivalent.

L'argent est en pièces d'argent. « + » améliore qualité ou effet (6.4). Le Revenu est périodique : propriété, pension, entreprise ou droits d'exploitation ; « + » indique davantage de stabilité, de rentabilité ou de prestige.

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 et les PD correspondants.

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 déserter, 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.

Profession magique et listes

Après les cinq cycles, le sorcier détermine sa profession magique selon sa Vocation, son Domaine et son Statut, comme indiqué dans le supplément Statut et professions magiques. Le type choisi à l'école détermine les listes reçues : une liste de base complète de la profession pour un Semi, deux pour un Pur ou un Hybride. Connaître une liste complète signifie connaître tous ses sorts ; leur lancement reste soumis aux règles de niveau, de PP et d'actions.

Le Parcours détermine les coûts d'apprentissage, pas le nombre de listes.

3.7 Compétences: au niveau 1, le personnage commence avec 600 PD, ou 300 s'il a été admis à l'école de magie. Il gagne trois rangs de compétence par Mission. Chaque Promotion et l'historique ajoutent un niveau. À partir du niveau 2, chaque niveau accorde les PD de 6.3, à dépenser en compétences ou en attributs secondaires.
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.

❶ **Affrontement**		② **Subterfuge**		❸ **Athlétique**	
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
④ **Connaissances**		❺ **Exploration**		⑥ **Interaction**	
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

- Compétences combinées : utilisez leur moyenne, sans dépasser la compétence principale.
- 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

❶ Armes : * tranchantes, contondantes et d'hast (PHY/DEX) ; projectiles, armes à feu et armes de jet (DEX/INS)
❶ Bagarre : combattre au corps à corps sans arme ou avec des armes improvisées. Permet les attaques de Prise.
❶ Esquive : se déplacer pour éviter un coup. C'est la défense la moins coûteuse, mais elle est difficile à maîtriser
❶ Armure : réduit l'encombrement de rangs + (PHY−4). Les talents réduisent l'encombrement initial et minimum (min. 0).
❶ Bouclier : permet d'utiliser la défense Blocage en ajoutant le bonus propre du bouclier
❶ Embuscade : attaque de dos ou inaperçue, avec Discrétion réussie. Ajoute les rangs aux dégâts.
② Représentation : feindre des émotions, jouer ou mentir avec conviction. Dissimuler et tromper.
② Discrétion : filer, se cacher, cacher des objets, avancer sans bruit, éviter la surveillance. Max. 1 case/MOUV.
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 : se repérer, trouver gens et lieux, recueillir ou suivre les rumeurs, connaître les bas-fonds.
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
❸ Équitation : monter et maîtriser une monture ; diriger ses manœuvres et déplacements au combat.
❸ Natation : se déplacer dans l'eau sans toucher le fond ni utiliser d'autre appui. Sert aussi à plonger
❸ Escalade : atteindre un lieu élevé et difficile d'accès à l'aide des mains et des pieds. Grimper ou se hisser
❸ Acrobaties : prouesses acrobatiques et manœuvres de déplacement risquées ; chutes contrôlées. Équilibre et contorsion
❸ Athlétisme : déplacements et manœuvres, course, saut, épreuves combinées et marche
❸ Forme physique : chaque rang ajoute +3 PV et +1 ÉPU. 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 savoirs, idées ou compétences à qui ne les a pas. Enseigner et former.
❺ Langues (au choix) : langues en plus de la langue maternelle. À partir de la quatrième langue, leur coût diminue d'un rang.
❺ Navigation : déterminer sa position, s'orienter, suivre son déplacement et trouver le bon itinéraire
❺ Pistage : identifier et suivre les traces et pistes d'animaux ou de personnes ; effacer ses propres traces ou en créer
❺ Survie : faire du feu, trouver un abri, pêcher ou chasser, trouver de l'eau potable et subsister dans la nature
❺ Herboristerie : trouver, identifier, traiter les plantes médicinales ou nutritives (fruits, baies). Flore, cueillette.
❺ Investigation : chercher, analyser et relier des indices ; examiner livres et écrits. Observation fine ou détaillée.
⑥ Contacts : *** ami ou allié. Le rang indique son implication ; PRE fixe le maximum de contacts.
⑥ Perspicacité : analyser gestes, habitudes de parole et autres indices pour déceler arrière-pensées ou tromperies.
⑥ Persuasion : convaincre quelqu'un par l'argumentation, la séduction, la coercition ou l'intimidation
⑥ Commandement : réunir, diriger, motiver un groupe autour d'un but commun ; travail d'équipe, 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, il faut le grimoire approprié et investir des PD (6.3). Chaque rang donne 5 % de chances, plus Raison ×5. Lancez 1D100. À 100 %, un sort est appris ; au-delà, tentez un deuxième en ajoutant de nouveau Raison et les modificateurs, et ainsi de suite.

Formation à la sorcellerie : profession selon Vocation et Statut après les cycles. Pur/Hybride : Meneur ou Sage, deux listes de base complètes ; Semi, tout Parcours : une. Statut 1 : une liste ouverte complète, sans profession. Sorts scolaires : listes accessibles, hors listes complètes reçues. Voir Statut et professions magiques.
Pouvoir magique : coût en PP = niveau du sort. Paires : Canalisation INTU/VOL ; Essence EMP/VOL ; Mentalisme CHA/VOL. Hybrides : moyenne des paires de leurs Domaines (VOL dans chaque paire).

PP = (moyenne / 3, arrondie à l'inférieur) × niveau.

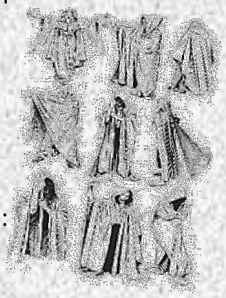
Essence EMP8/VOL6, niveau 10 : 20 PP.
Lancement de sorts : une action MAJ et 1D100. Réussite sauf maladresse : 96–00 (5 %) sans FR. Chaque +10 FR élargit la plage de dix : FR 10, 86–00 ; FR 20, 76–00, etc. Sans maladresse, le sort fonctionne comme écrit. Pas de critiques, sauf pour les Sorts dirigés.
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 : efficacité = compétence (0–100 %). Filtre à l'envoi puis à la réception ; arrondir à l'inférieur à chaque étape. L'émetteur dépense tous les PP envoyés. Ne crée pas de PP.
Runes : lire des sorts stockés dans des runes. Exige le tour entier (MOUV+MIN+MAJ) ; l'effet survient à la fin du round.
Objets magiques : les utiliser ou découvrir leur fonction par une longue recherche. Fonction connue : +5 au jet. Échec de 10 ou moins : nouvel essai le lendemain à +5.
Sorts dirigés : attaque élémentaire ; un jet résout lancement et attaque (4.6), avec critiques. Maladresse dans la plage magique ou sur un double raté (77 contre Seuil 60). Base (1–5) et supérieurs (6+) : DDD + niveau de dégâts.
Connaissances magiques : connaissances avancées en magie, occultisme et rituels ; analyse des sorts, traces et phénomènes magiques.
Langage magique : vocal et gratuit. Avant de lancer, choisir un bénéfice et tirer 1D100 ≤ compétence. Réussite : PP −25 % (min. 1), FR −10, durée +50 %, Sorts dirigés +5 ou JR −5. Échec : aucun effet ; jamais de maladresse. Exige des paroles.

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 : **Base**
Aventurier, Éclaireur : **Secondaire**
Guerrier, Roublard : **Sans rapport**



3.8.2 Maladresses, armure et repos

Lancer des sorts et dépasser ses limites : sorts appris de niveau ≤ personnage : sans préparation. Au-dessus : un tour par tranche de cinq niveaux d'écart (+1–5 : un ; +6 et plus : deux maximum). Astérisque : sans préparation. Chaque tour omis ajoute +10 FR ; dépasser son niveau ajoute aussi +10 FR par niveau d'écart.
Magie et port d'armure : les armures augmentent le FR, sauf en Mentalisme (casques seuls) et Canalisation (cuir autorisé). Les boucliers ajoutent leur Défense au FR. Voir tableau.
Gestes et paroles : lancer à +15 INI exige gestes (lumières) et paroles (sons). On peut omettre l'un ou les deux : ajouter le FR du tableau. Les lumières ou sons correspondants disparaissent, pour une magie discrète. Chaque composante omise donne +5 INI.

Circonstance	FR
Geste ou mot omis	+10
Omettre les deux	+30
Casque en cuir	+20
Casque en métal	+40
Armure	+abs.×10
Bouclier	+déf.

Augmentation du FR

Coût et repos : coût du sort en PP = niveau. Récupération des PP par le repos toutes les 24 h. Certaines substances accélèrent ce processus ou augmentent temporairement le potentiel.
Ingéniosité naturelle : un talent qui permet, sans école, de choisir dix sorts lançables dans les listes ouvertes d'un Domaine sans Admission ; le personnage garde 600 PD et calcule ses PP selon ce Domaine. Avec une école, choisissez dans les listes accessibles. Il n'accorde ni liste complète ni profession.

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 = JR de base + [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 × 5	L'effet du sort s'applique
Peur	Niveau de peur de l'effet	[(VOL + CHA) / 2] × 5	Effet de peur (malus aux actions, fuite, etc.)
Poison ou drogue	Niveau de puissance	CON × 5	Effet de la substance (toxicité déterminée)
Maladie	Niveau de virulence	CON × 5	Contracte la maladie (gravité déterminée)

Une attaque magique de base agit directement sur la victime et permet un JR ; elle ne demande pas de jet de Sorts dirigés. Si la victime réussit le JR, elle résiste au sort ; sinon, elle subit tout l'effet indiqué. La marge n'en modifie l'intensité que si le sort le précise.
Pour la peur, les poisons, les drogues et les maladies, un échec applique l'effet de base. Chaque tranche complète de 10 points au-dessus du JR vaut 1 degré d'échec (DE) ; tous les 2 DE, la gravité augmente : légère (0–1 DE), modérée (2–3), grave (4–5), très grave (6+). Le meneur précise les effets.
La peur causée par des menaces ou l'intimidation se résout avec Persuasion ; ce JR est réservé aux horreurs surnaturelles.
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 du combat. Chaque personnage dispose de points d'épuisement (ÉPU).
Calcul de l'épuisement initial. Au début du combat, chaque personnage possède un ÉPU égal à :
ÉPU = [(CON + VOL)/2]×10 + FP (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
- Un tour avec une action double ou au moins deux attaques : −10 ÉPU au total ; ces deux facteurs ne se cumulent pas.
- Charger ou Galoper avec Équitation n'augmente pas la dépense du cavalier.

Si un personnage atteint 0 ÉPU, sa vitesse est divisée par deux et tous ses jets subissent −30 %.
Récupération pendant le combat : pour reprendre son souffle, n'effectuez aucune action pendant votre tour et au plus une RÉA pendant le round ; récupérez (Constitution + Volonté)/2 ÉPU. À cheval, le cavalier peut reprendre son souffle en dépensant seulement MAJ ; il conserve MOUV, MIN et RÉA.
Fatigue : après un long voyage, de nombreux coups ou un effort prolongé, le directeur peut exiger un JR de CON (CON×5) avec une difficulté adaptée à l'effort. En cas d'échec, le personnage subit −5 % à toutes ses actions, ou −10 % en cas de maladresse. Ce malus dure jusqu'à un repos suffisant et ne se cumule pas.
Exemple rapide : avec CON 5, VOL 5 et FP 5, l'ÉPU initial vaut (5×10)+5 = 55. Un tour normal coûte 5 ÉPU et une Charge à pied en coûte 10 ; reprendre son souffle récupère (5+5)/2 = 5 ÉPU.

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 RÉA, 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] ×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



Armes et caractéristiques de combat, 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.
Spécial : propriétés et règles de l'arme. FP : facteur de pénétration ; TC : type de coup critique (5.0).

Type	Dégâts	Spécial	FP	TC
Fronde	DDD	+FOR de l'utilisateur ≤3 ; Recharge MIN ; Portée L ; Agile ; Tir rapide	0	A
Arc court	DDD	+FOR de l'utilisateur ≤3 ; Recharge MIN ; Portée M ; Agile ; Tir rapide	0	P
Arc composite	DDD	+FOR de l'utilisateur ≤4 ; Recharge MIN ; Portée L ; Agile	1	P
Arc long	DDD	+FOR de l'utilisateur ≤5 ; Recharge MIN ; Portée TL ; −30 % monté	1	P
Arbalète légère	DDD	+4 dégâts ; Recharge MAJ ; Portée L ; Agile ; Tir rapide ou corps à corps	1	P
Arbalète lourde	DDD	+6 dégâts ; Recharge 2×MAJ ; Portée TL ; −30 % monté	2	P
Pistolet	DDD	+6 dégâts ; Recharge 2×MAJ ; Tir rapide ou corps à corps ; Portée M	2	P
Arquebuse	DDD	+7 dégâts ; Recharge 2×MAJ+MIN ; Portée L ; −30 % monté	3	P
Mousquet	DDD	+8 dégâts ; Recharge 3×MAJ ; Sans appui −15 % ; Portée TL ; −30 % monté	4	P
Tromblon	DDD	+5 dégâts ; Recharge 2×MAJ+MIN ; Imprévisible ; Cône ; Portée C	1	P
Dague	DDD	Parade −5 % ; Jet (C) ; Agile ; Polyvalente ; FP2 si cible à terre/en prise	0	T/P
Hache de main	DDD	Irrésistible (5) ; Jet (C)	1	T/A
Hache à 2M	DDD	Irrésistible (10)	1	T/A
Épée	DDD	Parade +5 % ; Agile ; Polyvalente	0	T/P
Épée à 2M	DDD	Parade +5 % ; Irrésistible (10)	0	T/P
Épée bâtarde	*	* Changer de prise : profils Épée 1M / Épée 2M	0	T/P
Masse	DDD	Incapacitante ; Agile	1	A
Masse à 2M	DDD	Incapacitante ; Irrésistible (5)	2	A
Marteau/Pic	DDD	Incapacitant	2	A/P
Marteau/Pic à 2M	DDD	Incapacitant	3	A/P
Fléau à 2M	DDD	Incapacitant ; Irrésistible (10) ; Imprévisible	1	A/P
Hallebarde à 2M	DDD	Allonge ; Irrésistible (5) ; Empalement	1	T/P
Bâton à 2M	DDD	Allonge ; Parade +5 % ; Agile	0	A/D
Lance	DDD	Allonge ; Empalement ; En arrêt	0	P
Javelot	DDD	Agile ; Jet (L)	0	P
Pique à 2M	DDD	Allonge double ; Longue ; Empalement ; Inutilisable monté	1	P
Bagarre	DDD	Ne peut parer que Bagarre ; Agile	0	D/A
Bouclier	DDD	Les attaques de bouclier utilisent Bagarre	0	D/A

- **TC** : type de coup critique. S'il y en a plusieurs, l'attaquant en déclare un avant le jet. Sans déclaration, appliquez le premier.
- **FP :** facteur de pénétration. Réduit l'absorption de l'armure de la valeur indiquée.
- **Armes de mêlée : ajoute**nt la Force de l'utilisateur.
- **Projectiles** : ajoutent FOR jusqu'au maximum (≤) ou le bonus fixe ; Recharge exige les actions indiquées entre les tirs.
- **Tir rapide** : attaque MIN résolue normalement. Avec MAJ, peut viser gratuitement.
- **Irrésistible** : −X % à la Parade adverse ; le fléau affecte aussi Blocage. Aucun effet sur Esquive.
- **Empalement** : entraver une Charge ignore −4 dégâts et ajoute
- **Agil**e : ses attaques MAJ ne terminent ni ne limitent MOUV.
- **Jet : peut être lancée à la portée indiquée. Voir** 4.6.
- **Allonge** : attaque et Entrave à 2 cases (3 avec double).
- **Imprévisible** : deux jets de maladresse ; retenez le pire.
- **En arrêt : +2 dégâts supplémentaire**s lors d'une Charge
- **Polyvalente** : Attaque rapide améliorée, à −10 % et −3
- **Incapacitante** : +5 % aux malus de combat des coups
- **Cône** : 3 cases, peut toucher plusieurs cibles.
- **Longue** : −15 % contre les cibles adjacentes.

Exemple : Armes tranchantes 60 %, FOR 5, épée contre une cible sans défense, en cuir (Absorption 2). Perforation déclarée ; les trois dés donnent 43, localisation 7 : 2 DR. Dés de l'épée : plus haut et plus bas, 7 et 3. Dégâts : 7 + 3 + 5 FOR + 2 DR = 17 ; moins 2 d'Absorption = 15 en localisation 7. Critique : Perforation, colonne C, ligne 7.

Mobilité et armes : les attaques MAJ limitent MOUV selon 4.8.1 ; Agile évite cette limite.

Projectiles : impossible de tirer sur une cible adjacente, sauf si l'arme le permet. Charge combine attaque (principale) et Athlétisme/Équitation (auxiliaire) selon 3.7.

4.2 Armure

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

- L'encombrement affecte l'initiative, l'athlétisme, la discrétion, l'escalade, l'esquive et les attaques à distance. Il est triplé pour la natation et les acrobaties. Chaque point impose −5 % aux jets et −5 à l'INI. 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 répond à une attaque par un jet opposé de Blocage, Esquive ou Parade (arme). Seuil % = (rangs + moyenne des attributs associés) ×5 + modificateurs.
Une seule défense par attaque, qui doit être perçue (Discrétion peut l'empêcher).
Ces défenses exigent une RÉA, dépensée avant de connaître le jet d'attaque. Même si l'attaque échoue, la RÉA est perdue et le jet de défense requis. Appliquez toute maladresse de défense.

- **Esquive :** contre mêlée (armes ou bagarre) et armes de jet. Jet opposé à l'attaque ; si le défenseur gagne, attaque annulée.
- **Esquive instinctive :** sans RÉA, le Seuil % de l'attaquant subit un malus égal aux rangs d'Esquive du défenseur.
- **Esquive acrobatique (une fois par tour) :** comme Esquive, avec +rangs d'Acrobaties (1–10) au Seuil %. Permet un déplacement d'une case au choix. Exige un jet normal d'Acrobaties.
- **Parade :** contre la mêlée seulement. Jet opposé avec l'arme du défenseur ; s'il gagne, attaque annulée.
- **Blocage :** exige un bouclier (tableau) ; contre mêlée, jet, projectiles et armes à feu. Si le défenseur perd mais réussit son jet, chaque DR réduit les dégâts d'un point. S'il gagne, attaque annulée.

Type de bouclier	Défense	Enc.	Spécial
Rondache	+10%	0	Armes de mêlée et de jet uniquement
Moyen/héraldique	+15%	1	Aussi les projectiles, mais pas les armes à feu
Pavois/bouclier-tour	+20%	2	Armes à feu aussi ; non planté (MIN) : −5 %



4.4 Modificateurs et considérations

Étourdi : perd son action MAJ (paie la première MAJ disponible), agit à −30 % et ne peut déclarer d'actions doubles. Incapable de réagir : perd toute RÉA disponible.
Mort et inconscience : le seuil d'inconscience s'obtient en soustrayant de 0 le résultat du dé racial de PV (3.1). Le personnage meurt de choc lorsque ses PV atteignent en négatif son total maximal de PV.
Modificateurs de circonstances particulières en combat de mêlée (Seuil % et Dégâts) :

• Flanc : +5 % et +1	Bonus d'attaque et de 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 d'attaque et de dégâts	Le cinquième adversaire attaque par l'arrière
• À terre : +25 % et +5	Bonus d'attaque et de 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	[B. portant	**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 le bonus d'esquive instinctive à la difficulté finale du tir				
Défense de la cible	Voir les modificateurs de défense de la cible				

- Les portées sont en cases ou mètres. Le résultat modifie le 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.
- **Tir monté :** tout tir après le début de MOUV combine attaque à distance (principale) et Équitation (auxiliaire) selon 3.7. Au galop, ajoutez −15 %. Appliquez aussi les modificateurs de l'arme. Agile et Tir rapide n'évitent pas ces ajustements.
- 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'INI est déterminée au début du combat et reste valable pour toute la rencontre, sauf effet ou règle explicite. Les modificateurs d'INI d'une action ne s'appliquent qu'à elle. Annoncez-les au début du round ou quand l'INI modifiée est atteinte ; les autres actions se résolvent à l'INI normale.

4.7.1 Mouvement

Le **mouvement de base (MB)** permet de se déplacer d'autant de cases pendant son tour. Sprint et Galop peuvent l'augmenter selon 4.8.2.
Pas tactique : sans déplacement par MOUV pendant votre tour, vous pouvez avancer d'une case gratuitement avant ou après une action. Convertir MOUV→MIN ne l'empêche pas. Ce pas ne compte ni comme action ni comme MOUV, ne remplit pas la distance minimale d'une Charge, mais déclenche l'Entrave adverse.

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 réaction (RÉA)**, disponible dès le début du combat

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

- Un tour coûte normalement **5 ÉPU**.
- Un tour avec une **action double** ou **au moins deux attaques** coûte **10 ÉPU** ; ces facteurs ne se cumulent pas. Charge et Galop avec Équitation n'ajoutent pas 5 ÉPU au cavalier.

4.8.1 Actions et attaques

Attaque et MOUV : une attaque d'Armes ou de Bagarre avec MAJ termine tout MOUV en cours, qui est dépensé. Si l'attaque précède MOUV, aucun déplacement par MOUV n'est ensuite permis, mais Pas tactique et conversion MOUV→MIN restent compatibles. Avec une arme Agile, MOUV peut commencer ou continuer après l'attaque.
Manœuvre de MOUV : tout déplacement inhabituel (saut, roulade, glissade, terrain difficile, escalade, manœuvre montée, etc.) utilise la compétence et la difficulté déterminées par le meneur. Coût normal : MOUV+MIN ; une manœuvre particulièrement engagée peut remplacer MIN par MAJ.

Attaques situationnelles : une attaque de mêlée MAJ représente un choc physique plein et engagé. Il est aussi possible d'attaquer avec MIN ou RÉA.
Attaque rapide (MIN) et **Entrave** (RÉA) représentent un contact léger, une poussée ou une gêne physique, avec une arme de mêlée ou Bagarre :

- Les deux se résolvent à **−15 %** et **−4 dégâts** (Polyvalente améliore l'Attaque rapide à −10 % et −3 dégâts).
- **Attaque rapide** : pendant MOUV, après au moins 1 case parcourue. N'interrompt pas le mouvement et ne peut pas être utilisée à l'arrêt.
- **Entrave** : lorsqu'un rival entre dans une case à portée de l'arme. Résolution immédiate, sans arrêter le déplacement. Répétable tant qu'il reste des RÉA, une fois par case de chaque déplacement. Maladresses : colonne Attaque MIN.

Combat à deux armes : avec deux armes à une main et sans bouclier, après une attaque MAJ vous pouvez attaquer avec l'autre arme en utilisant MIN, même sans vous être déplacé. C'est une Attaque rapide : appliquez les modificateurs de l'arme secondaire et comptez-la comme deuxième attaque. Elle doit viser la même cible. Si vous ne la faites pas, vous gagnez +5 % à la Parade jusqu'à votre prochain tour.
Charge : attaque de mêlée violente, action double MOUV+MAJ. Exige au moins 2 cases de déplacement cohérent, sans reculer pour prendre de l'élan.
Un seul jet combine attaque de mêlée (principale) et Athlétisme/Équitation (auxiliaire), **selon 3.7**. Maladresses : colonne Attaque MAJ.
Si elle touche, +2 dégâts (+4 montée) et repousse la cible d'une case dans le sens de la Charge.
En cas d'échec, le déplacement reste effectué, mais l'attaque ne touche pas.
Action double : à pied, ajoute **5 ÉPU** au coût du tour ; montée, aucun ÉPU supplémentaire pour le cavalier.
MOUV sur une monture : son MB remplace celui du personnage ; le déplacement dépense toujours MOUV. Charge et Galop (Sprint monté) n'ajoutent pas d'ÉPU au cavalier. À cheval, Reprendre son souffle ne coûte que MAJ.
Une bonne lignée ou un bon dressage peuvent améliorer les valeurs suivantes :

- Mule : MB 9, +2 au Galop. Charges à difficulté Difficile. Transporte jusqu'à 100 kg.
- Poney : MB 10, +2 au Galop. +15 % à Équitation en terrain accidenté (annule le malus du terrain). 80 kg.
- Palefroi : MB 12, +2 au Galop. Équitation +5 %. Longs voyages : +15 % aux JR de Fatigue. 120 kg.
- Destrier : MB 13, +3 au Galop. +1 dégât aux Charges montées. Jusqu'à 150 kg.
- Coursier : MB 14, +3 au Galop. Maniable (1 virage jusqu'à 90° pendant Charge ou Galop). 110 kg.

La capacité est destinée à l'équipement, en plus du cavalier. Une monture surchargée ne peut ni Charger ni Galoper.
Prise : attaque de Bagarre MAJ, défendable normalement, sans dégâts. Inflige −5 % aux actions adverses par DR jusqu'au début du prochain tour de l'attaquant ; celui-ci dépense alors MIN pour maintenir ou lâche la prise. La victime peut dépenser MAJ avec Bagarre pour se libérer : chaque DR réduit le malus de 5 %. À 5 DR au moins (−25 %), c'est une prise de soumission. En la maintenant, l'attaquant peut effectuer des Attaques rapides sans déplacement, avec +15 % et +2 dégâts sur leurs modificateurs habituels.

4.8.2 Actions doubles

Les trois actions suivantes sont doubles. Annoncez-les avant résolution ; leurs actions sont dépensées même en cas d'échec et elles ajoutent 5 ÉPU au tour. Charge montée et Galop n'ajoutent pas ces 5 ÉPU au cavalier. Chacune suit sa propre règle :

- **Attaque lourde :** un jet d'attaque normal ; si elle touche, +2 dégâts.
- **Charge :** un seul jet d'attaque combiné avec Athlétisme ou Équitation, selon 4.8.1.
- **Sprint :** jet Facile d'Athlétisme (+15 %). Monté, il devient Galop : Équitation, difficulté Moyenne (+0 %), sans bénéfice réservé au Sprint à pied (tel le talent « Bon jeu de jambes »).

Exemple : Sprint à pied coûte MOUV+MIN et demande un jet Facile d'Athlétisme. Réussite : +2 MB ; échec : mouvement normal, sans bonus. Dans les deux cas, les actions sont dépensées et le tour coûte 10 ÉPU.

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.

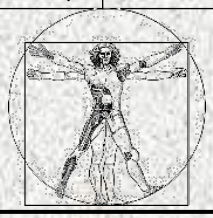
Les actions mentales permettant de retarder un joueur dans l'ordre d'initiative sont les suivantes :

- **Action d'opportunité :** coûte 1 MIN. Retarde votre tour et permet ensuite d'entrer plus tôt dans l'ordre d'INI, avant ou après le tour d'un autre personnage, sans condition supplémentaire.
- **Action préparée :** gratuite. Comme Action d'opportunité, mais se résout après la condition annoncée, à la fin du tour qui la déclenche. Si elle ne survient pas, agissez en dernier du round.

4.9 Actions par tour

Par tour : 1 action majeure (**MAJ**), 1 Mouvement (**MOUV**), 1 Mineure (**MIN**) et 1 Réaction (**RÉA**).
Conversions autorisées : MAJ → MIN (rétrogradation) ; MOUV → MIN (rétrogradation) ; MIN → RÉA
Réaction : utilisable pendant votre tour (pour éviter une attaque) ou hors tour ; conservée entre les tours. Disponible dès le début du combat. Au début de votre tour, elle est réinitialisée avec les autres actions.

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 : Attaque lourde, Charge, Sprint : actions doubles, coût indiqué et +5 ÉPU par tour. Charge montée et Galop : pas de +5 ÉPU au cavalier. Voir 4.8.2.
Note : Intimider et Provoquer : portée optimale de 2 cases ; −15 % au Seuil % par case supplémentaire.

Actions physiques	Coût	Description	CPT	DIF
Attaquer	MAJ	Attaque avec Armes ou Bagarre	Arme	+0%
Attaque lourde	MAJ+MIN	Attaque améliorée : +2 dégâts	Arme	+0%
Prise	MAJ	Saisir et immobiliser ; voir 4.8.1	Bagarre	+0%
Se libérer	MAJ	Réduire ou rompre une Prise	Bagarre	+0%
Tirer	MAJ	Attaque avec Armes à distance	Arme	+0%
Recharger	*	* Coût indiqué par l'arme (4.1)	-	-
Viser	MIN	Voir tableau de visée en 5.05.0	-	-
Attaque rapide	MIN	Après 1+ case de MOUV : −4 dégâts	Arme	-15%
Prendre par la main	MIN	Si adjacent	Escam.	+30%
Ingérer/appliquer	MIN	Si préparé et à portée de main	-	-
Dégainer	MIN	Arme Agile : peut en dégainer deux	-	-
Utiliser un objet	MIN	Sortir/ranger/ramasser/ouvrir/ fermer…	-	-
Entraver	RÉA	Rival entrant à portée : −4 dégâts	Arme	-15%
Aider / Gêner	RÉA	+10 % allié / −10 % adversaire	-	-
Esquiver	RÉA	Éviter une attaque	Esquive	+0%
Parer	RÉA	Éviter une attaque	Arme	+0%
Bloquer	RÉA	Éviter une attaque	Bouclier	+0%
Se déplacer	MOUV	MB personnel ou monture ; voir 2.2.2	-	-
Se relever	MOUV	Met fin à l'état À terre	-	-
Charger	MOUV+MAJ	Attaque + Athlét./Équitation (4.8.1)	Combi	+0%
Sprint/Galop	MOUV+MIN	* Athlétisme +15 % ; Équitation +0 %	*	*
Manœuvre MOUV	MOUV+MIN	* Compétence appropriée ; voir 4.8.1	*	Var.
Actions mentales	**Coût**	**Description**	**CPT**	**DIF**
Action préparée	-	Définir un déclencheur d'initiative	-	-
Action d'opportunité	MIN	Retarder l'INI, agir plus tôt	-	-
Évaluer le combat	MIN	Info rival ; prochaine RÉA +15 %	PER	+30%
Intimider / Provoquer	MIN	Pénaliser / Défier ; (MAJ +0 %)	Persu.	-15%
Lancer un sort	MAJ	* Voir section Magie	*	*

Manœuvre MOUV : MIN peut devenir MAJ **Arme** : peut désigner **Bagarre** (-) 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 : un des 3 dés d'attaque indique la localisation. Exemple : 3, 6(0), 9 (dé blanc) donnent 63, localisation 9 (jambe). Dans les tableaux de critiques, la localisation se lit 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).

À gauche : difficulté pour viser une zone (mêlée ou distance). À droite : jets opposés en combat selon les degrés de réussite.

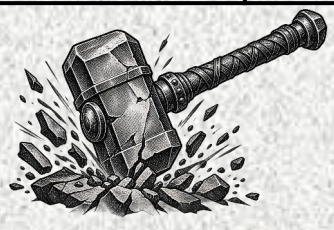
Malus	Viser une zone
-15%	Torse, bras ou jambes
-30%	Tête ou cou
-45%	Yeux
-30%	Arme ou main tenant l'arme

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
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.

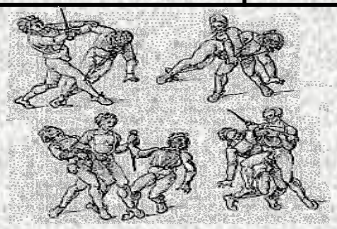
COUPS CRITIQUES D'ÉCRASEMENT (A)

	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 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 dominant. 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 fortement étourdi (4 tours).	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 dominant. 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 dominant. Vilaine blessure. +9 dégâts et étourdi sans pouvoir réagir pendant 1 tour. Il agit à −10 %.	Coup au coude du bras dominant. +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 dominant. +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 dominant 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 dominant. 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.



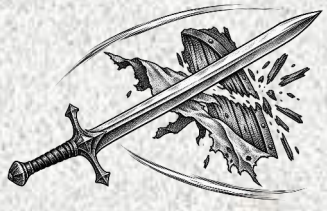
COUPS CRITIQUES DE DÉSÉQUILIBRE (D)

	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 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. 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 tournoyer. +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 dominant. L'adversaire est repoussé d'une case et étourdi pendant 2 tours. +11 dégâts. Fracture modérée. Il combat à −10 %.	Coup au bras non dominant. 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 dominant. 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 dominant. 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.



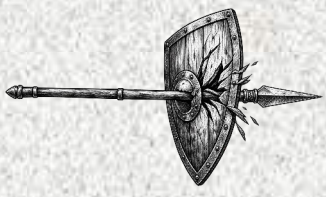
COUPS CRITIQUES DE TAILLE (T)

	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 25+
1	-	Vous tranchez une oreille de l'adversaire. +3 dégâts ; il perd 3 PV par tour 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.
2	-	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.
3	-	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 dominant. 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.
4	-	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.
5	-	Coup à l'aine 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.
6	-	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 dominant. +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 dominant. L'adversaire est étourdi et incapable de réagir pendant les 9 prochains tours, puis meurt. +15 dégâts.
7	-	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 dominant. 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.
8	-	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…
9	-	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.
0	-	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 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 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 tour.	L'arme transperce l'épaule du bras non dominant 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 tour 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 tour.	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 dominant, 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 tour 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 dominant. +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 tour, 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.



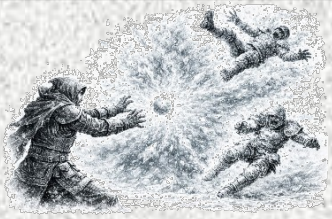
COUPS CRITIQUES DE CHALEUR (C)

	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 25+
1	-	Le coup étourdit l'adversaire pendant 2 tours. 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 tours 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 tour, 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 tours. 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 tours. 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 tour 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 tours 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 dominant 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 tours. +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 tour. Tout tissu couvrant ce bras est détruit ; l'adversaire lâche tout ce qu'il tient.	Coup au bras non dominant. 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 tours. +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 tour jusqu'à extinction (1 tour). 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 tour ; sans elle, 3 PV par tour.	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 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 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 dominant. +8 dégâts.	Coup au bras dominant. L'adversaire lâche tout ce que tient cette main. Étourdi pendant 3 tours et combat à −15 %. +13 dégâts. Gelures.	Coup au bras dominant. 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 dominant. 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 tours et perd 6 PV par tour.
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.



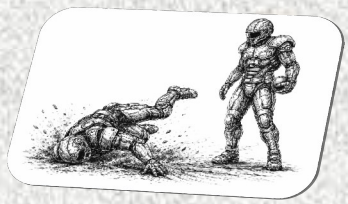
COUPS CRITIQUES D'ÉLECTRICITÉ (E)

	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 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 l'est 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 dominant. 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 dominant. S'il porte une armure métallique mais pas de bouclier, l'adversaire perd connaissance pendant 6 tours. +15 dégâts.	Coup au bras non dominant. 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 dominant. 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 dominant. 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 dominant. 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	MOUV	RÉA
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 sans autre conséquence.	Défense tardive. La défense échoue sans autre conséquence.
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 appui. Perdez 1 point du MB restant ce tour-ci.	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'à votre prochain tour.	Très mauvais départ. Perdez 2 points du MB restant ce tour-ci.	Vous vous heurtez en ouvrant votre garde : subissez +3 dégâts.
4	Votre prise est mauvaise ; perdez l'attaque et votre prochaine action MIN.	Manœuvre désastreuse. L'attaque échoue et vous êtes étourdi pendant 1 tour.	Rythme heurté. Perdez 2 points du MB restant ce tour-ci. Vous ne pouvez pas non plus déclarer d'actions doubles à votre prochain tour.	La défense échoue et la tentative perturbe votre action. La prochaine attaque contre vous avant votre prochain tour gagne +10 %.
5	Votre prise est mauvaise et vous perdez l'attaque. Vous ne pouvez pas utiliser de RÉA jusqu'à votre prochain tour.	Votre arme tombe au sol. Perdez l'attaque et votre prochaine action MAJ.	Foulée croisée. Le déplacement s'arrête immédiatement ; perdez le reste de votre MOUV.	Garde brisée. Aucune RÉA jusqu'à votre prochain tour ; la prochaine attaque contre vous gagne +10 %.
6	Vous perdez votre attaque et lâchez votre arme au sol.	Vous trébuchez. Perdez l'attaque et toutes les actions de ce tour.	Manœuvre maladroite. Le déplacement s'arrête ; perdez les actions restantes de ce tour, mais conservez votre RÉA.	Vous perdez le contrôle. En Parade ou Blocage, l'arme ou le bouclier tombe à vos pieds ; en Esquive, déplacez-vous d'une case aléatoire. Si elle est illégale ou occupée, subissez 3 dégâts.
7	Vous glissez sans tomber. Perdez l'attaque ; aucune RÉA et flanc exposé jusqu'à votre prochain tour.	Vous trébuchez et manquez de tomber. Aucun déplacement supplémentaire ce tour-ci ; étourdi et incapable de parer pendant 1 tour.	Très mauvaise manœuvre. Le déplacement s'arrête immédiatement ; aucune RÉA jusqu'à votre prochain tour.	Vous êtes exposé. Aucune RÉA et flanc exposé jusqu'à votre prochain tour.
8	Vous êtes gravement déséquilibré. Perdez l'attaque ; étourdi et sans RÉA jusqu'à votre prochain tour. Subissez 1 dégât.	Votre attaque puissante vous déséquilibre gravement. Elle échoue ; votre flanc est exposé pendant 1 round et vous perdez toutes les actions de ce tour.	Perte totale de contrôle. Le déplacement s'arrête. Perdez les actions restantes ; aucune RÉA jusqu'à votre prochain tour, où vous ne pourrez pas déclarer d'actions doubles.	Une grave baisse de concentration pendant la défense vous laisse partiellement à terre. Vous pouvez vous relever avec MIN maintenant ou plus tard. Les attaques contre vous bénéficient des bonus de cible à terre.
9	Vous trébuchez, perdez l'attaque et tombez. À terre (se relever coûte MOUV). Aucune RÉA jusqu'à votre prochain tour.	Vous trébuchez, tombez et lâchez tout ce que vous tenez. À terre (se relever coûte MOUV). Aucune RÉA jusqu'à votre prochain tour.	Chute violente. Le déplacement s'arrête ; perdez les actions restantes et toute RÉA jusqu'à votre prochain tour. À terre. En selle : à terre et +3 dégâts.	Un mouvement trop optimiste vous fait tomber : à terre. Aucune RÉA jusqu'à votre prochain tour.
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 Déséquilibre en colonne C (D en selle) 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 DÉSÉQUILIBRE de colonne C.



MALADRESSES MAGIQUES

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



6.0 Annexes

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 RÉA
Bagarre	MAJ permet 2 Attaques rapides consécutives	Entraver sans RÉA (1/round)
Esquive	Décaler la localisation de ±1 si 1D10 < rangs d'Esquive	Comme l'effet du rang 7, sans esquiver
Armure	L'encombrement ne s'applique pas à l'Initiative	Annule le malus de MB de l'armure
Bouclier	Deux Blocages avec 1 RÉA contre le même rival (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	Éprouver de vraies émotions à volonté
Discrétion	En discrétion, se déplacer à mi-vitesse	Se déplacer à pleine vitesse
Tromperie	Repérer les motifs statistiques et les trucages	Anticiper probabilités et risques
Conn. de la rue	Choisir une cible en suivant des rumeurs	Le niveau de danger baisse d'un rang
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	Montures similaires sans malus ; annule −15 % au Galop	Acrobaties montées
Natation	Plonger sans malus ; meilleure apnée ; 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 avec MIN
Athlétisme	Charger avec Athlétisme : pas de +5 ÉPU ce tour	Charge : +1 dégât ; Sprint : +1 MB
Forme physique	+1 PV par niveau (+2 pour un Guerrier ou un Roublard)	+10 points d'Épuisement
Artisanat	Analyser les situations en professionnel	Élaborer des protocoles universels
Histoire	Prédire un résultat d'après des précédents historiques	Joker sur les sujets populaires
Soins	Requis pour la chirurgie d'urgence ou de terrain	Créer des remèdes miraculeux
Religion	Canalisation sans grimoire pour les sorts de niveau > 5	+1 PP en Canalisation
Tactique	Choisir entre deux effets tactiques par jet	Annuler un effet adverse
Enseignement	+5 % XP supplémentaires	Relancer le jet d'Apprentissage
Langue	Reconnaître l'origine culturelle et régionale d'expressions	Maîtriser dialectes et archaïsmes
Navigation	Improviser des itinéraires par 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	Repérer les habitudes exploitables de la cible	Métadonnées et recoupements
Contacts	Informe toujours sur les concepts connus	Prend toujours le risque
Perspicacité	Cerner les mensonges et les doubles sens	Identifier les intentions cachées
Persuasion	Réfuter les sophismes courants est Routinière	Interroger et obtenir des aveux
Commandement	Changer jusqu'à 3 cartes d'objectif du Capitaine	Commencer le combat avec 1 PC
Diplomatie	Lire entre les lignes lors d'interactions tendues	Annule les malus d'une autre culture
Négociation	L'Estimation est Routinière	Créer une valeur perçue



Compétences étendues

TACTIQUE

Avant le combat, le stratège effectue un jet de Tactique. Il obtient un effet tactique par DR, avec un minimum égal à la moitié de ses rangs, arrondie à l'entier inférieur, même si le jet échoue. Une maladresse réduit ce minimum de 1, sans descendre sous 0 ; un critique accorde un effet supplémentaire. Exemple : Tactique 6, zéro DR et un critique donnent 3+1 effets. Le stratège note les résultats en secret et peut les activer pendant le combat jusqu'à épuisement.

- Les effets peuvent être joués à tout moment, bien que certains imposent des conditions de timing.
- Sauf mention « pendant tout le combat » ou durée précise, chaque tactique est à usage unique.
- Dans ce tableau, « pendant ce tour » signifie jusqu'à la fin du tour actuel de la cible si elle agit déjà, ou de son prochain tour sinon. Pour un effet visant plusieurs personnages, cela signifie jusqu'à la fin du round actuel.
- 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.

Jet	Effet tactique
05	**Piège de position** : lorsqu'un ennemi entre dans une case désignée, un allié adjacent peut tenter de l'Entraver sans dépenser de 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 round.
12	**Mur de boucliers** : les alliés adjacents portant un bouclier gagnent +10 % au Blocage et perdent 1 MB pendant ce round.
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 3 alliés adjacents munis d'armes d'Empalement gagnent +15 % pour Entraver une Charge pendant ce round.
24	**Signal précoce :** un allié gagne +20 en Initiative pendant ce round.
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 3×3 cases ; les alliés qui s'y trouvent gagnent +5 % à leurs actions pendant ce tour.
31	**Changement de rythme** : un allié gagne +1 MB 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 Entravé avec +15 % et +1 dégât.
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.
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 5 ÉPU, mais ne peuvent ni Charger ni attaquer pendant ce tour.

Jet	Effet tactique
51	**Contrôle de zone** : jusqu'à deux alliés munis d'armes à Allonge se déplacent d'une case et gagnent +10 % pour Entraver 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 MB 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	**Manœuvre 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 pendant le tour d'un ennemi. Si celui-ci traverse une case adjacente, il est Entravé sans utiliser 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 MB 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** 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 s'éloigne ; le premier ennemi qui le poursuit perd sa RÉA. +15 % à la prochaine attaque contre lui.

Jet	Effet tactique
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 d'un round, tous les alliés agissent dans l'ordre de leur choix et gagnent +10 % à leur première action.



COMMANDEMENT

Le **capitaine** représente le pouls 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 DR, **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 se réclame à la fin d'un round et rapporte 1 point de cohésion (PC). Le capitaine peut utiliser plusieurs cartes dans un même round, mais ne peut jamais dépenser plus de 1 PC par round.

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

λ OBJECTIF DU CAPITAINE — « CONTRÔLER LE CENTRE » **Condition : annoncée** au début d'un round. À la fin du round, votre équipe possède la supériorité numérique (au moins un personnage de plus que l'adversaire) dans la zone centrale (zone de 3×3). **Notes :** ne peut être accompli qu'une fois par combat. Représente la pression tactique et le contrôle des positions.	λ OBJECTIF DU CAPITAINE — « TOUS ENSEMBLE » **Condition :** pendant le même round, trois personnages de votre équipe enchaînent des attaques (ou deux attaques et une aide directe) contre le même adversaire. **Notes :** les attaques doivent avoir lieu pendant le même round, même si elles proviennent de personnages différents. L'aide peut être une action RÉA ou MIN, à condition de faciliter l'une des attaques.
λ OBJECTIF DU CAPITAINE — « À LA HAUTEUR » **Condition : après que l'équipe** a causé un K.-O., un autre compagnon situé à deux cases ou moins réussit une action différente et Difficile. **Notes :** ne peut être accompli qu'une fois par combat. Représente un commandement charismatique et un lien émotionnel avec les compagnons.	**λ OBJECTIF DU CAPITAINE — « PARTOUT À LA FOIS »** Condition : pendant une action adverse, au moins deux personnages de votre équipe **utilisent** avec succès 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. **Notes** : ne peut être accompli qu'une fois par combat. Reflète l'importance de couvrir le terrain.
λ OBJECTIF DU CAPITAINE — « DOMINATION » Condition : annoncée au début du round. À la fin du round, votre équipe contrôle une zone dans la moitié adverse 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. **Notes :** ne peut être accompli qu'une fois par combat. Une avancée prolongée annonce la victoire.	λ OBJECTIF DU CAPITAINE — « DERNIER DEBOUT » Condition : un joueur désigné empêche un adversaire, qui était sur le point de le faire, de **briser la ligne**. L'action doit avoir une réelle valeur : l'adversaire cherchait à atteindre un compagnon plus vulnérable. **Notes :** ne peut être accompli qu'une fois par combat. On dit que les guerriers gagnent les combats, mais les généraux gagnent les guerres.
λ OBJECTIF DU CAPITAINE — « ZONE SÉCURISÉE » Condition : annoncée au début d'un round. L'adversaire (ou le MJ) désigne une zone de 3×3 cases dans la moitié opposée. Cette **zone doit être vide d'adversaires** à la fin du round. **Notes :** ne peut être accompli qu'une fois par combat. Représente la cohésion et le contrôle territorial sous pression.	**λ OBJECTIF DU CAPITAINE — « ZONE DE FEU »** Condition : votre équipe réussit trois actions offensives pendant un round (Tir ou Attaque) dans une zone de 3×3, sans que l'adversaire les évite ni que la ligne recule. **Notes :** 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.
λ OBJECTIF DU CAPITAINE — « CONTRE-ATTAQUE » **Condition : pendant le même** round, la moitié de l'équipe plus un déplace la ligne d'au moins 3 cases au-delà de sa position actuelle. **Notes :** 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.	**λ OBJECTIF DU CAPITAINE — « COULOIR SOUS CONTRÔLE »** Condition : annoncée au début d'un round. À la fin du round, votre équipe contrôle entièrement un flanc offensif du terrain (deux alliés et aucun adversaire dans le même couloir de trois cases). **Notes :** ne peut être accompli qu'une fois par combat. Représente l'ouverture du terrain et l'attaque par les flancs.

ENSEIGNEMENT

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 personnage qui investit du temps dans cette compétence), les membres de l'équipe augmentent 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 l'instructeur reste le stratège actif.
3. **Préparation et endurance** : l'instruction améliore la préparation physique et logistique de l'équipe. Après un entraînement régulier (4 semaines ou 20 jets réussis), les personnages formés gagnent +1 ÉPU maximum par rang de la compétence de l'instructeur.
4. **Apprentissage** : l'instructeur aide un élève à améliorer une compétence selon son coût pour l'élève (tableau 6.3). Chaque DR de l'instructeur, avec un jet maximum par jour, accorde 1 PD à l'élève. Celui-ci effectue un jet d'attribut avec les attributs associés (par exemple PHY/DEX pour Bagarre), multipliés par 10 (page 3). En cas de réussite, il gagne tous les PD ; sinon, il en perd autant que ses degrés d'échec (DE) +1, sans descendre sous 0.

   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 DR, une fois par combat
- Récupérer 1 PV pour 1 DR, une fois par combat
- Réduire le saignement de 1 point pour 5 DR
- Réduire de 5 points un malus en % aux actions causé par des blessures, pour 5 DR, 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 DR cumulés.
  - Thoracique/respiratoire : asphyxie ou poumon perforé, pour 15 DR cumulés.
  - Abdominal/pelvien : hémorragie interne ou organe endommagé, mais non détruit, pour 20 DR cumulés.
  - Irréversible : cerveau, cœur ou moelle épinière ; décapitation, corps sectionné, congélation ou brûlure massive.

(*) Exemple : le RC indique la mort dans 6 rounds. La stabilisation arrête le compte à rebours ; elle exige deux rounds consécutifs et un jet Difficile réussi, avec une seule tentative. Le chirurgien commence au round 2 et termine à la fin du round 3. Les 3 rounds restants deviennent 3 jets étendus de 10 minutes : une demi-heure pour accumuler les DR requis. Sinon, 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. Voir 3.7.
Dans Épuisement, notez le total des points et le tour auquel ils seraient épuisés en dépensant 5 ÉPU par tour. Reprendre son souffle restaure (CON + VOL)/2 points (3.9.2).

Joueur :		Attribut secondaire	Prim.
Personnage		FORCE :	PHY
Race :		CONSTITUTION :	
Âge :		AGILITÉ :	DEX
Taille :		RAPIDITÉ :	
Poids :		PERCEPTION :	INS
Genre :		INTUITION :	
Origine :		EMPATHIE :	INT
Domaine :		RAISON :	
Statut :		CHARISME :	PRE
Parcours :		VOLONTÉ :	
Vocation :			
Profession :		APPARENCE :	
Prof.		SANTÉ MENTALE	

Niveau	(AGI+RAI)×20 + **(PER+EMP+INTU)**×10	PD **réserve**	

	Compétences	Coût	Rang	Attributs	%
1		B-S-	OOOOO OØOOØ	PHY/DEX	
2			OOOOO OØOOØ	INS/DEX	
3			OOOOO OØOOØ	DEX/INS	
4			OOOOO OØOOØ	DEX/PHY	
5			OOOOO OØOOØ	PHY/DEX	

Type d'armure	Enc.	Abs.

Défenses	TA	Coût	Rang	Attributs	%
Blocage	RÉA		OOOOO OØOOØ	DEX/INS	
Parade	RÉA		= Rang d'Arme	DEX/INS	
Esquive	RÉA		OOOOO OØOOØ	DEX/INS	

Talents et défauts	Nº

	Compétences	Coût	Rang	Attributs	%
6			OOOOO OØOOØ		
7			OOOOO OØOOØ		
8			OOOOO OØOOØ		
9			OOOOO OØOOØ		
10			OOOOO OØOOØ		
11			OOOOO OØOOØ		
12			OOOOO OØOOØ		
13			OOOOO OØOOØ		
14			OOOOO OØOOØ		
15			OOOOO OØOOØ		
16			OOOOO OØOOØ		
17			OOOOO OØOOØ		
18			OOOOO OØOOØ		
19			OOOOO OØOOØ		
20			OOOOO OØOOØ		
21			OOOOO OØOOØ		
22	Forme physique	B-S-	OOOOO OØOOØ		

Blessures / Malus



Attribut dérivé	
INI [(RAP+PER)/2]×5	
Guérison (CON)	×
Mouvement de base RAP/FOR/Taille/Poids	
Épuisement [(CON+VOL)/2]×10+FP	
	%
JR Peur [(VOL+CHA)/2]×5	
JR Magie (VOL ×5)	
JR Mal./Pois. (CON×5)	

Langues/Contacts	Rang

Blessures :

Points de vie :		
Pouvoir (PP) :		
Point de destin :		

Portées	[À bout portant]	[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)

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 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	Infos sur un adversaire ; prochaine RÉA +15%	PER	+30%
Intimider / Provoquer	MIN	Pénaliser prochaine action / Défier	Persu.	−15%
Intimider / Provoquer	MAJ	Pénaliser prochaine action / Défier	Persu.	+0%

Bourse de ceinture Charge (FOR)×5 **:**	**N°**	**Sac à dos**	**N°**

6.3 Expérience et points de développement

Le tableau indique l'expérience (XP) requise pour gagner un niveau et les coûts d'amélioration.
À partir du niveau 2, chaque nouveau niveau accorde [(AGI + RAI)×20 + (PER + EMP + INTU)×10] PD.

Valeur/ Rang	Niveau supérieur	Attribut de base	Attribut sans rapport	Compétence de base	Compétence secondaire	Compétence sans rapport
	XP Coût	PD Coût	PD Coût	PD Coût	PD Coût	PD Coût
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	Le coût dépend de		**De base pour chaque parcours**		
12	6600	la distance entre le		**Meneur :** Interaction, Connaissances, CHA, VOL, EMP, FOR, **		
13	7800	secondaire et son CAP.		**Éclaireur** : Exploration, Affrontement, CON, AGI, RAP, PER,		
14	9100	Exemple : valeur 4		**Guerrier** : Affrontement, Athlétique, FOR, CON, AGI, RAP, VOL		
15	10500	avec une valeur de 4 et un CAP		**Roublard** : Subterfuge, Affrontement, FOR, AGI, RAP, PER,		
16	12000	une distance de 5.		**Aventurier :** Athlétique, Affrontement, FOR, AGI, RAP, INTU, **		
17	13600	Passer de 4 à 5 coûte		**Sage** : Connaissances, Interaction, VOL, EMP, INTU, RAI, **		
18	15300	210 PD si De base				
19	17100	ou 340 si Sans rapport.				
20	19000					
21	21000					
22	23100			** Le cinquième attribut de base peut être choisi		

Note : seuls les attributs secondaires sont améliorés. Le principal est la moyenne de ses deux secondaires et conserve toujours son CAP racial.

Le coût des compétences et des attributs dépend du parcours (voir 3.5.1 : compétences de base et secondaires, toutes les autres étant Sans rapport).
À partir du niveau 2, chaque niveau accorde aussi 30 PD réservés aux groupes utilitaires (Connaissances, Exploration et Interaction).

Coût des compétences
Sans rapport
Secondaire
De base

Les PD sont reçus au passage de niveau et peuvent être dépensés immédiatement. Les améliorations d'attributs affectent les PD produits aux niveaux suivants. Dépensez au moins 50 % à chaque niveau ; le reste peut être conservé.
Avec Esprit inquiet, choisissez aussi deux compétences utilitaires et améliorez leur catégorie d'un cran : un guerrier rural peut 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 ×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



Joueur												
Vie et blessures [Total][Perdu] [PV/rd][Guéri]												
Épuisement												
Critique Reçu (10×Cr) (A1 B2 C3 D4 E5)	A B C D E		A B C D E		A B C D E		A B C D E		A B C D E		A B C D E	
Critique infligé (NC×Cr) (A1 B2 C3 D4 E5 G6 S10) NC : niveau de la cible NA : niveau de l'attaquant	**A**											
	B											
	C											
	D											
	E											
	G											
	S											
Défaites (K.-O.) 20+(NC−NA)×5												
Manœuvres (Ath/Acr/Com/Tac)												
Interprétation du PJ												
Cohérence du PJ												
Travail d'équipe												
Idées												
Missions												
TOTAL												
Ponctualité												

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%	3%
Jaune — Moins paisible (Rohan / Ils ont laissé des traces)	21%	10%
Orange — Instable (Forêt Noire / Quelque chose les a vus)	35%	21%
Rouge — Dangereux (Moria / Quelqu'un les a vus)	50%	35%
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.



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

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	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,	+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 les armes, −MIN rend Viser gratuit (avec les malus habituels) ou, pour une arme Polyvalente, donne une Attaque rapide (1/round). Avec +MIN, attaquer coûte MAJ+MIN, mais ne constitue pas une action double.

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. Pendant la création, une même compétence ne peut bénéficier de plus de trois 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. +15 % JR Poison/Maladie. Récupération de la vie et des blessures /3. Coût des attributs réduit (−1 rang). +20 ÉPU spéciaux (10 ÉPU annulent 1 étourdissement ou donnent +10 PV)
3	Brillant et séduisant	+20 Apparence. +2 et coût de base pour 3 compétences de PRE. Une fois par séance, imposez la relance d'un jet adverse qui vous affecte. À la création : 10 relances. Coût de CHA −1 rang.
4	Bas du corps puissant	+10 Capacité de charge (CC). +2 Acrobaties et Athlétisme. +1 Armes de mêlée, Armure, Natation, Équitation et MB. −1 Encombrement. Se relever coûte MIN. 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, Armes de jet, Athlétisme, Acrobaties et Natation. Coût de FOR −1 rang.
7	Insaisissable	+2 Esquive, Acrobaties et Discrétion. Décalez d'une localisation les coups critiques reçus si vous étiez averti.
8	Réaction fulgurante	+25 INI. +1 RÉA. +2 Esquive et Embuscade. Relancez les jets d'Esquive. Coût de RAP −1 rang.
9	Agilité féline	Manœuvres de MOUV à pied sans 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 le combat gratuit (1 fois/tour). Coût de PER −1 rang.
12-13	Explosivité	+10 INI. +2 MB, Armes de jet, Athlétisme, Natation, Esquive et Acrobaties. Relancez le jet de Sprint.
14-15	Juggernaut	−2 Encombrement. +2 Armure. Charges à pied : +2 dégâts et relance du jet. Coût de CON −1 rang
16-17	Dextérité manuelle	+2 Escamotage, Armes, Armes de jet, Tromperie, Serrurerie et Soins. Utiliser un objet gratuit (1 fois/tour).
18-19	Réflexes fulgurants	+15 INI. +2 Blocage, Parade et Esquive. Déplacez-vous d'une case après RÉA. Annule Visée et Surprise.
20-21	Conscience corporelle	+3 Forme physique, Survie et Soins. Récupération des blessures /2. 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 groupe Athlétique
24-26	Sens de la stabilité	+2 Armure et Bouclier. −1 tour d'étourdissement par coup reçu. Étourdi, perdez MIN au lieu de MAJ. JR de VOL en cas de K.-O. ou de renversement par un coup critique. Vous pouvez refuser d'être repoussé par une Charge.
27-29	Rythme synchrone	+1 MB, Discrétion, Esquive, Escamotage, Natation, Acrobaties et Athlétisme. Aider et Prendre par la main gratuits (1 fois/tour). En fin de tour, échangez votre case avec un allié adjacent.
30-32	Main-marteau	+3 Bagarre. +1 Armes de mêlée, Bouclier et Escalade. +2 dégâts. Entraver/Attaque rapide à difficulté normale.
33-35	Bon jeu de jambes	+1 Armes, Bagarre, Acrobaties, Esquive et Discrétion. Pas tactique de 2 cases. Sprint sans jet.
36-38	Voix et prestance puissantes	+10 Apparence. Belle carrure. +1 Représentation et groupe Interaction. +15 % Intimider. −15 % aux jets de RÉA contre vous. Cri de guerre (1 fois/combat) : +15 % aux JR du groupe contre Peur et Intimider pendant 1 round.
39-42	Silencieux et mortel	+3 Discrétion, Embuscade et Orientation. +2 dégâts. Gêner gratuit (sans RÉA). Relancez Discrétion. Réduisez de 15 % le malus de Visée au corps à corps.
43-47	Prédateur-né	+3 Discrétion, Pistage et Athlétisme. Annulez ou provoquez 1 rencontre/séance. Entraver sans malus aux dégâts.
48-53	Conception optimale	−1 Encombrement. +1 Forme physique. +5 ÉPU. Ambidextre. Supprime tous les défauts. +31 PD/N
54-58	Sommeil léger	Reste vigilant en dormant, à −2 Perception. Se réveille sans malus. Dort moitié moins. +62 PD/N
59-62	Empathie et cohésion	+1 groupe Interaction. Relancez Perspicacité. Coût d'EMP −1 rang. +31 PD/niveau.
63-65	Sang-froid	Combat et manœuvres : ajoutez +5 % à chaque jet. Une fois par combat, relancez un jet raté.
66-68	Polyglotte et multiculturel	Deux langues supplémentaires. Coût de base des langues. 5 contacts ou amis étrangers fidèles. +2 Représentation, Tromperie, Persuasion, Connaissance de la rue, Diplomatie et Histoire. Relancez Représentation.
69-71	Maître de l'improvisation	+1 Subterfuge, 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	+3 Connaissance de la rue. +25 % Parade. Agissez encore 1 tour après K.-O. Infléchir le destin (fortement amélioré si déjà possédé).
78-79	Polyvalent	+1 à une compétence de chaque groupe. +2 et coût de base pour deux Métiers. Toutes les compétences sont naturelles (pas de −45 % à zéro rang). +31 PD/niveau.
80-81	Sceptique éclairé	+3 Commandement, Représentation et Religion. +35 % pour résister aux sorts et aux actions mentales hostiles. Relancez Intimider et Provoquer. Réduisez les coups critiques magiques d'un degré.
82-83	Pleine conscience	+30 INI. +10 % pour apprendre des sorts. Les compétences Sans rapport deviennent Secondaires. +31 PD/niveau.
84-85	Stratège	+1 Connaissances. Relancez les jets de Tactique. Coût de RAI −1 rang. +31 PD/niveau
86-87	Toujours prêt	+10 INI. +1 groupe Affrontement, 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	+10 INI. +2 Armes et Négociation. +15 % JR contre Peur. Mode de combat Agressif sans malus.
91	Horloge interne	+1 MIN. +1 Forme physique, Discrétion, Serrurerie, Tromperie et Investigation. +2 Parade et Blocage. Connaissez l'heure avec assez de précision. Mode de combat Défensif sans malus.
92	Esprit concentré	RÉA+MIN→MAJ. +1 DR aux jets réussis. Évaluer le combat affecte MAJ. +31 PD/niveau.
93	Magister-né	+2 Histoire, Religion, Enseignement, Commandement et Diplomatie. +20 % XP. Doublez les PD d'Utilité. +31 PD/niveau.
94	Mémoire photographe	+1 aux groupes Exploration et Connaissances. +10 % pour apprendre des sorts. +31 PD/niveau.
95	Compréhension abstraite	+3 à deux compétences de Connaissances. +10 % pour apprendre des sorts, et les apprendre par paires
96	Décharge d'adrénaline	+15 INI. +2 Esquive, Équitation, Athlétisme et Acrobaties. Relancez Initiative et Blocage.
97	Volonté de fer	+15 % pour résister aux sorts. Relancez les JR. +1 groupe Magie. 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	+25 INI. +2 et coût de base pour 3 compétences utilisant INS. Réduisez de 15 % le malus de Visée au tir. Recharge d'Armes à distance améliorée (MAJ→MIN ou −MIN).
00	Ingéniosité naturelle	10 sorts d'un même Domaine ; lançables sans école, 600 PD. Voir 3.8. Apprentissage 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 Paie 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 Diplomatie et 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, Fouisseur, Bâtisseur, 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, Maléficiant, 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. Charger et Sprinter avec Athlétisme coûtent 5 ÉPU supplémentaires
14-15	Boiteux	−1 MB. Charger et Sprinter avec Athlétisme 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	En cas d'insulte ou de frustration, réussissez VOL ou répondez agressivement, verbalement ou physiquement
48-53	Dépendance	Il vous faut chaque jour une dose d'une substance rare ou illégale. Sans elle, −15 % à toute action
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 accomplissement d'une pénitence
72-74	Sincère	Vous ne pouvez mentir délibérément ; vous pouvez vous taire, détourner la conversation ou dire une vérité incomplète
75-77	Pacifiste	Vous ne pouvez engager le combat ni attaquer avant que vous ou vos alliés ne soyez attaqués
78-79	Gros dormeur	Il vous faut 9 heures de sommeil ou de méditation ; −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 première interaction avec lui
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	Fanatique	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. Qui s'est défendu contre vous au tour précédent gagne +10 % à sa prochaine défense contre vous
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 que vous avez fait et qui pourrait le révéler. La révélation doit menacer une relation, une position ou un objectif
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		

6.6 Référence de combat

Mobilité

- **Pas tactique** : se déplacer d'une case si MOUV n'est pas utilisé ; peut déclencher Entraver.
- **Attaque MAJ** : termine ou empêche MOUV ; si MOUV n'a pas été utilisé, autorise Pas tactique et MOUV→MIN. **Agil**e évite cette limitation.
- **Entraver** : se résout avant la poursuite du déplacement et ne l'arrête pas, sauf indication d'un RC.
- **Manœuvre de MOUV** : MOUV+MIN, compétence/difficulté appropriées ; si compliquée ou risquée, MOUV+MAJ.
- **Charge** : MOUV+MAJ ; un jet d'attaque combiné avec Athlétisme/Équitation, +2/+4 dégâts et poussée.
- **Sprint/Galop** : MOUV+MIN ; Athlétisme Facile/Équitation Moyenne ; +2 MB à pied / +2–3 MB monté.
- **Tir monté après le début de MOUV** : attaque combinée avec Équitation ; −15 % si le tireur galope.

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 × 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.

Durées

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

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. Aucune déclaration préalable n'ayant été faite, appliquez Taille.

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. Coup critique D de Taille.