



Altro



Mondo



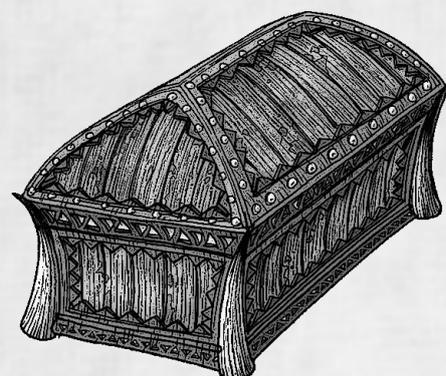


NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

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

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

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



ATTRIBUTS ET COMPÉTENCES

Agilité

Acrobatie
Armes blanches
Contorsion
Discrétion
Équitation
Escalade
Esquive
Lutte
Saut

Charisme

Charme
Commander
Courage
Dressage
Éloquence
Intimider
Volonté

Coordination

Armes à distance
Artisanat
Chariots
Crochetage
Lancer
Prestidigitation

Larmes

Cure
Extraction
Ingénierie
Sapience

Perception

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

Savoir

Bureaucratie
Commerce
Connaissances académiques
Lire et écrire
Médecine
Navigation
Pièges

Vigueur

Course
Nage
Puissance
Résistance



LES LARMES

Tableau récapitulatif de l'effet des Larmes

Larme	Potentiel = ND Extraction	Effets sur les armes & efficacité des machines	ND pour enchâsser la Larme	Chance de décharge après la première utilisation.
Rouge	15	Habituels	6	1 chance sur 6
Orange	17	+1 pips	8	2 chances sur 6
Jaune	19	+2 pips	10	3 chances sur 6
Verte	21	+1D	13	4 chances sur 6
Bleue	23	+2D	16	5 chances sur 6
Violette	25	+3D	20	6 chances sur 6

Potentiel d'une larme

VIGUEUR + Niveaux de blessures + Dégâts naturels + Taille = Niveau de Difficulté de l'Extraction

LA MONNAIE

100 Cént = 10 Dék = 1 Valeur

Les biens et services de première nécessité se payent généralement en Cént. On y retrouve les repas, les boissons et tous les objets que l'on peut fabriquer seul.

Les biens et services courants s'achètent contre des Dék. Ces objets du quotidien se trouvent relativement facilement. Ces produits sont souvent durables comme des armes courantes (dague, gourdin, masse d'armes...), des sacs à dos, des gourdes, tout ce qui nécessite un certain savoir pour être réalisé, sans que celui-ci soit rare.

Les biens et services particuliers se payent toujours en Valeur. Ces biens et services sortent de l'ordinaire, le commun de la population n'en possède que quelques-uns, voire pas du tout. Parmi eux, on trouve les armes de guerre, les armures lourdes, les objets magistéraux, les poisons...



PNJ

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

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

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

COMBAT

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

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

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

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

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

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

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

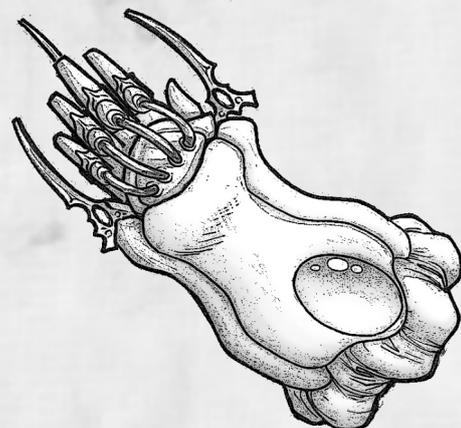
Niveaux de blessure

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

SOINS

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

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



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

LES BLESSURES PSYCHIQUES

I - Évaluer le niveau de peur induit par la situation (ND à dépasser)

Éléments choquants : ND 5

Situation violente : ND 10 - Situation critique : ND 15

Situation mortelle : ND 20

La vie ne sera plus la même : ND 25



II - Test de CHARISME, Courage ou Volonté du Personnage, si le résultat du test est supérieur au ND, le personnage évite la blessure psychique et ne faiblira plus face à ce genre de situation durant les jours qui suivent.

- En cas d'échec, le personnage subit le nombre de dommages psychiques ci-dessous :

Élément choquant : 6 points de dommages psychiques

Situation violente : 8 points de dommages psychiques

Situation critique : 11 points de dommages psychiques

Situation mortelle : 15 points de dommages psychiques

La vie ne sera plus la même : 20 points de dommages psychiques

III - Si le résultat du test est inférieur, calculer la résistance psychique du personnage en faisant un test de CHARISME, Courage ou Volonté.

IV - Comparer les dommages psychiques dus à la situation et la résistance psychique du personnage :

Si les dommages psychiques ne dépassent pas la résistance psychique du personnage, aucune blessure psychique n'est subie.

Si les dommages psychiques dépassent la résistance psychique :

de 1 à 3 points : le personnage subit un Niveau de blessures psychiques.

de 4 à 8 points : le personnage subit deux Niveaux de blessures psychiques.

de 9 à 12 points : le personnage subit trois Niveaux de blessures psychiques.

de 13 à 15 points : le personnage subit quatre Niveaux de blessures psychiques.

16 points ou plus : le personnage est automatiquement tué, car son cœur ne supporte pas la pression ou il acquiert directement un désavantage de Folie.

V - Applications des effets

Niveau 1 : *Troublé* -1D sur les jets pendant 1d6 tours.

Niveau 2 : *Éprouvé*. -1D sur les jets jusqu'à ce que le personnage récupère de ses émotions (1D6 minutes).

Niveau 3 : *Paniqué*. Le personnage fuit la scène au mieux de ses capacités et subit un malus de 2D sur les jets jusqu'à ce qu'il récupère de ses émotions (1D6 × 5 minutes).

Niveau 4 : *Phobie légère*. Voir détails.

Niveau 5 : *Phobie sérieuse*. Voir détails.

Niveau 6 : *Folie*. Voir détails.

VI - Guérison naturelle, voire aide d'un autre personnage et diminution du Niveau de blessures psychiques.