



Difficultés

ND 5: Très facile: Un enfant un peu formé a des chances raisonnables d'y arriver. Cette difficulté est très peu utilisée, si le personnage a des points dans les caractéristiques associées, on considère généralement la réussite automatique.

Exemples: Abattre un petit arbre, faire cuire des pâtes, connaître l'emblème du souverain du royaume.

ND10: Facile: C'est la routine du domaine considéré. Un novice est déjà un peu perdu, mais à partir de l'apprenti, tout le monde est capable d'accomplir cette tâche

Exemples: connaître les couleurs des familles majeures du royaume, passer dans une pièce sans réveiller une personne endormie.

ND15: Moyen: Une tâche de difficulté normale pour le domaine considéré. C'est quelque chose qu'un professionnel parviendra presque systématiquement à faire mais qu'un apprenti aura quand même des chances réelles de rater.

Exemples: forger un fer à cheval, connaître les formes d'adresse standard de la cour et les salutations d'usage, se dissimuler dans les ombres, monter un cheval au galop.

ND25: Difficile: C'est un travail délicat qui sort de ce que l'on demande habituellement dans un domaine. Un professionnel commence à devoir considérer les chances d'échec, un expert y parvient sans faillir, mais un apprenti n'a pas beaucoup de chances d'y parvenir.

Exemples: se battre en équilibre sur une poutre, connaître toutes les subtilités de l'étiquette, poignarder un homme dans un bal masqué et sortir de la salle sans être remarqué, faire de gracieuses acrobaties martiales accroché à un lustre.

ND35: Très difficile: Quelque chose qui sort vraiment de l'ordinaire et dont même un professionnel a peu de chance de se sortir. Un expert n'est pas certain de l'issue, même si il n'est pas trop en danger. Seul un maître affronte une telle difficulté complètement serein.

Exemples: D'un coin de la pièce deviner la teneur d'une conversation entre deux personnes plus loin à un bal, discerner le rang social d'une personne à son entrée dans la pièce, planter un carreau d'arbalète dans une pomme sur la tête de son fils, se dissimuler dans une pièce normale éclairée.

ND50: Héroïque: Seuls les meilleurs ont la moindre chance de réussir. Un expert n'y arrive que rarement, seul un maître a des chances sérieuses, il y arrive plus souvent qu'il n'y parvient pas mais n'est absolument pas assuré d'y parvenir quand il s'y tente.

Exemples: Verser du poison dans une soupière dans laquelle quinze personnes mangeront, mais une seule mourra, se dissimuler dans une petite pièce éclairée avec peu de meubles

Armes Improvisées

Taille	Dégâts	Malus
Petite (statuette, lanterne..)	1g1	-1g0
Moyenne (jambon, chaise..)	2g2	-2g0
Grosse (table, lustre..)	2g3	-3g0

Calcul de l'Initiative

Coordination	Mod. Coordination	Mental	Mod. Mental
1	+2	1	-1
2	+2	2	+0
3	+3	3	+0
4	+3	4	+1
5	+4	5	+1
6	+5	6	+2
7	+6	7	+2

Qualité des Armes

Les profils des armes sont valables pour des armes normales, normalement équilibrées. Il est possible cependant de créer des armes de qualité supérieure ou inférieure en appliquant les modificateurs suivants:

Arme de qualité inférieure: -1g0 aux dégâts si possible (-0g1 sinon), -5 au ND pour la casser, prix divisé par deux.

Arme de qualité supérieure: +1g0 aux dégâts, +5 au ND pour la casser, prix doublé.

Arme bien équilibrée: +1 au bonus d'init, prix * 1,25.

Arme mal équilibrée: -1 au bonus d'init, prix * 0,75.

Arme de maître: +0g1 aux dégâts et effets d'équilibre et de qualité supérieure (non combinable avec lesdits effets), prix décuplé.

Augmentations

0 augmentation (de ND à ND+4): Réussite normale (« sur le fil »)

1 augmentation (de ND+5 à ND+9): Bonne réussite (« pas mal ! »)

2 augmentations (de ND+10 à ND+14): Très bonne réussite (« excellent! »)

3+ augmentations (à partir de ND+15): Réussite exceptionnelle (« stupéfiant! »)

ND pour être touché

Défense Passive: (compétence de défense * 5) + 5 {+bonus de rang}

Incompétence: (domaine adapté * 5) -5; minimum 5

Défense Active: jet de compétence de type: (domaine adapté) + (compétence adaptée) avec coordination.

Combat contre plusieurs adversaires: Le ND pour être touché est réduit de 2 par adversaire supplémentaire au delà du premier.

Portées de lancer

Petit objet(couteaux...)

Physique * 3 mètres

Objet moyen(hachette...)

Physique * 2 mètres

Gros objet(hache...)

Physique mètres

Coups Ciblés

Membres: 2

Partie du torse (cœur...): 3

Tête: 3 (4 pour plus de précision, comme les yeux)

Pieds et mains: 4

Petite partie: 1 blessure Grave => Zone Détruite

Point vital: 2 blessures graves => Mort auto.

Membres: 2 blessures graves => membre détruit

Modificateurs en Combat à Distance

Cible à bout portant: -15 (minimum 5)

Cible plus petite qu'un humain: +5

Cible de très petite taille: +10

Cible plus grande qu'un humain: -5

Cible de très grande taille: -10

Cible en mouvement: +5

Tireur en mouvement: +10

Exemples de Situations

Personnage immobile ou de dos: défense passive de 5

Personnage au sol ou coincé quelque part: Dans ce genre de situation, il faut une action au personnage pour se relever ou se dégager, sa défense passive est de 5 et ses défenses actives subissent un malus de 10 au jet.

Arme à distance au corps à corps: Si un personnage porteur d'une arme à distance se bat en corps à corps, il est à bout portant mais l'adversaire peut utiliser ses compétences de défenses classiques (pas seulement esquive).

Combat à mains nues

Base: Un personnage combattant à mains nues inflige 0g1 dégâts et utilise la compétence attaque(mains nues) pour attaquer.

Lutte: Un personnage peut tenter d'en agripper un autre en obtenant autant d'augmentations à un jet d'attaque(mains nues) que son adversaire n'a de physique. Si la prise est réussie, le personnage agrippé peut tenter de se dégager en utilisant une action et en réussissant un jet en opposition de physique avec son adversaire.

Combat à deux mains

Main directrice: -5 à tous les jets utilisant l'autre main.

Armes à deux mains tenue d'une main: -5 aux jets d'attaque et de dégâts et le physique minimal de l'arme augmente de 2.

Deux armes: Permet d'effectuer deux attaques d'un seul coup. Si un personnage avec deux armes possède une action dans la phase en cours et une autre plus tard, il peut dépenser les deux actions d'un seul coup et porter les deux attaques avec un malus de 10 (5 si il s'agit d'une petite arme) cumulable avec la pénalité de main non directrice.

Physique minimal pour manier une arme

Certaines armes nécessitent un physique minimal: un personnage n'y satisfaisant pas encourt un malus de 10 sur ses jets avec cette arme par point de différence entre son physique et le minimum de l'arme.

Points d'armure

Pièce	Plates	Lamellaire ou maille	cuir clouté	cuir bouilli
Heaume complet	3	2	2	1
Heaume ouvert	2	1	1	1
Masque facial	1	1	1	0
Gantelet	2	2	1	0
Brasière	2	2	1	0
Jambière	2	1	1	0
Botte	1	1	1	0
Cuirasse	6	4	3	2



Problèmes d'encombrement dus aux armures

Pièce	Plates	Lamellaire ou maille	cuir clouté	cuir bouilli
Heaume complet	-2g1 aux jets de perception	-2g0 aux jets de perception	-1g1 aux jets de perception	-1g0 aux jets de perception
Heaume ouvert	-1g0 aux jets de perception	-1g0 aux jets de perception	-1g0 aux jets de perception	-1g0 aux jets de perception
Masque facial	-1g1 aux jets de perception	-1g0 aux jets de perception	-0g1 aux jets de perception	aucun
Gantelet	-1g1 aux manipulations délicates	-1g1 aux manipulations délicates	-1g0 aux manipulations délicates	aucun
Brasière	-3 au ND pour être touché pour les parades utilisant le bras gêné	-2 au ND pour être touché pour les parades utilisant le bras gêné	-2 au ND pour être touché pour les parades utilisant le bras gêné	aucun
Jambière	-2 au ND pour être touché d'esquive	-2 au ND pour être touché d'esquive	-1 au ND pour être touché d'esquive	aucun
Botte	-1 au ND pour être touché d'esquive, -2g1 en furtivité	-1 au ND pour être touché d'esquive, -1g1 en furtivité	-1 au ND pour être touché d'esquive, -2g1 en furtivité	aucun
Cuirasse	-2g2 aux jets de sport, -10 au ND pour être touché d'esquive	-1g1 aux jets de sport, -5 au ND pour être touché d'esquive	-1g0 aux jets de sport, -2 au ND pour être touché d'esquive	-1 au ND pour être touché d'esquive

Points d'armure des boucliers

Type	Metal	Bois
Targe	2	1
Bouclier	3	2
Ecu	4	3
Pavois	5	4

Modificateurs d'armure

Points d'armure	Modificateur au ND	Réduction des dégâts	Pénalités aux actions délicates
1 – 5	+5	-	-1g0
6 – 10	+5	-5	-1g1
11 – 15	+10	-5	-2g1
16 – 20	+10	-10	-3g2
21 – 25	+15	-10	-4g2
26 – 30	+15	-15	-4g3

Guérison des blessures

Aggravation: Après réception, une blessure grave doit être stabilisée, si tel n'est pas le cas, chaque heure qui passe après la réception, chaque blessure grave non stabilisée s'aggrave et cause l'apparition d'une nouvelle blessure grave.

Stabilisation naturelle: Chaque heure qui passe après la réception, un jet de physique peut être effectué pour chaque blessure grave non stabilisée. Chaque réussite indique que la blessure s'est naturellement stabilisée. La difficulté est moyenne si le point de choc n'est pas atteint, difficile si il est atteint et très difficile si il est dépassé.

Stabilisation médicale: Un personnage peut utiliser la compétence médecine (dans le domaine arts et métiers) pour soigner des blessures. Il effectue un jet pour chaque blessure grave à traiter et la stabilise sur une réussite. Si le personnage à soigner n'a pas atteint son point de choc, la difficulté est moyenne, si le point de choc est atteint ou dépassé la difficulté est difficile, si le personnage est inconscient la difficulté est très difficile. Ces difficultés sont réduites d'un degré si le médecin opère dans des conditions optimales (hôpital bien équipé). Ce n'est généralement jamais le cas dans les univers pré-modernes. Chaque jet prend 20 minutes moins 5 minutes par augmentation.

Guérison naturelle: Une blessure grave stabilisée est guérie tous les dix jours moins le physique du personnage. On la retire alors de la jauge de santé.

Guérison médicale: Une fois que toutes les blessures sont stabilisées, le médecin peut alors effectuer un jet de médecine contre un ND de 5 * le nombre total de blessures graves à ce moment, si le jet est réussi, une blessure grave est retirée de la jauge de santé. Ce jet peut être réitéré pour chaque intervalle de dix jours moins le physique du personnage soigné.

Feu

Un feu inflige un certain nombre de dés de dégâts en fonction de sa taille et de son intensité. On additionne les deux pour les dégâts totaux:

Intensité:

- 1: combustion lente (cigarette)
- 2: feu de bois
- 3: feu très chaud (forge)
- 4: Feu chimique à très haute température ou feu de métaux.
- 5: Torche à plasma

Taille:

- 1: allumette
- 2: torche
- 3: belle flambée
- 4: gros foyer (charrette de foin)
- 5: énorme foyer infernal

Noyade

Un personnage peut retenir son souffle pendant (rang de physique) * 20 secondes. Au delà il perd un rang de physique par tranche de 10 secondes et meurt quand celui-ci atteint 0. Il retrouve un rang de physique par heure de repos.

Poisons et maladies

Un poison ou une maladie est composé de trois caractéristiques:

Virulence: Dégâts infligés ou effets subits

Intervalle: temps qu'il se passe entre chaque moment où le personnage subit les effets de l'affliction.

Durée: temps total durant lequel l'affliction fera effet.

Table de Bataille

Situation de l'armée	Niveau d'Engagement					
Victoire	Soutien	Désengagé	Engagé	Première Ligne		
Égalité		Soutien	Désengagé	Engagé	Première Ligne	
Défaite			Soutien	Désengagé	Engagé	Première Ligne
1 – 3	2g2	3g3	4g4	4g4	5g5 <i>Opportunité Héroïque</i>	6g6
4 – 6	2g2	2g2	3g3	4g4 <i>Opportunité Héroïque</i>	4g4	5g5
7 – 9	1g1	2g2	2g2	3g3	4g4 <i>Opportunité Héroïque</i>	4g4 <i>Opportunité Héroïque</i>
10 – 11	1g1	2g2 <i>Opportunité Héroïque</i>	2g2 <i>Opportunité Héroïque</i>	3g3 <i>Opportunité Héroïque</i>	3g3 <i>Opportunité Héroïque</i>	4g4 <i>Opportunité Héroïque</i>
12 – 14	0g0 <i>Opportunité Héroïque</i>	1g1 <i>Opportunité Héroïque</i>	2g2	2g2 <i>Opportunité Héroïque</i>	3g3 <i>Opportunité Héroïque</i>	3g3 <i>Opportunité Héroïque</i>
15 – 17	0g0	1g1 <i>Opportunité Héroïque</i>	1g1	2g2	2g2 <i>Opportunité Héroïque</i>	3g3 <i>Opportunité Héroïque</i>
18+	0g0 <i>Opportunité Héroïque</i>	0g0	1g1 <i>Opportunité Héroïque</i>	2g2	2g2 <i>Opportunité Héroïque</i>	2g2 <i>Opportunité Héroïque</i>

Fatigue

Outre les blessures, un personnage qui s'adonne à une activité physique intense encourt la fatigue. Un personnage gagne un point de fatigue toutes les (santé) heures.

Chutes

Un personnage subit un dé de dommage par 2m de chute. Il doit effectuer un jet d'absorption et subit une blessure grave:

Tous les 20 points en dessous du ND si il tombe sur une surface juste ferme.

Tous les 10 points en dessous du ND si il tombe sur une surface dure.

Climats Extrêmes

Violence\Temp.	glacial	grand froid	tempéré	Très aride	Fournaise
ouragan	4g4 Par heure	3g3 Par heure	2g2 Par heure	3g3 Par heure	4g4 Par heure
tornade	3g3 Par heure	2g2 Par heure	3g1 Par heure	2g2 Par heure	3g3 Par heure
vents déchainés	2g2 Par heure	3g1 Par jour	2g1 Par jour	3g1 Par jour	2g2 Par heure
grosse tempête	3g1 Par heure	2g1 Par jour	1g1 Par jour	2g1 Par jour	3g1 Par heure
calme	2g1 Par heure	1g1 Par jour	0g0 Par jour	1g1 Par jour	2g1 Par heure

Peur

Tous les objets, créatures et personnages possèdent un rang de peur. Il vaut généralement 0 car la majorité des choses ne sont pas effrayantes. Ce rang de peur varie comme une caractéristique: il vaut au maximum 5. Certains effets permettent d'augmenter le rang de peur (l'avantage boucher par exemple) mais il existe des créatures si effrayantes qu'elles ont naturellement un rang de peur non nul (monstres et démons par exemple).

Lorsqu'un personnage est confronté à quelque chose ayant un rang de peur non nul, il doit effectuer un jet de volonté contre un ND de 5 * le rang de peur affronté. Si le jet est un échec, il subit un malus en dés lancés égal au rang de peur.

Actions nocturnes

Faible éclairage: Le nombre de dés lancés aux actions est divisé par deux.

Noir total: Le nombre de dés lancés aux actions est divisé par quatre.

Domaines et Compétences

Analyse
Politique
Investigation
Empathie

Arts et Métiers
Métier

Arts Physiques
Esquive
Sport
Équitation

Combat à Distance
Attaque

Corps à Corps
Attaque
Défense

Érudition
Occultisme
Culture
Stratégie
Sciences

Nature
Survie
Pister
Piéger

Ombres
Furtivité
Larcin
Sécurité

Social
Étiquette
Subterfuge
Art Oratoire
Séduction

