

⊗ <b>STYLE</b>	<b>ARME AU CORPS À CORPS</b>	<b>ARME À DISTANCE</b>	⊗ <b>TECHNIQUES DE COMBAT</b>
Le combattant polyvalent	Une arme moyenne et un bouclier	Une arme moyenne	Le maître d'une technique inflige <b>1d8+1d4+3 DÉGÂTS</b> . S'il obtient au moins un 1 sur l'un des dés de dégâts, il place un truc de combat – toutefois, la cible peut toujours effectuer un jet de sauvegarde quel que soit son niveau.
L'archer	Une arme moyenne	Une arme lourde	
Le combattant lourd	Une arme lourde	Une arme moyenne	
Le frimeur	Deux armes moyennes en même temps	Une arme moyenne	

⊗ <b>ARMES</b>	<b>EXEMPLES</b>	<b>DÉGÂTS</b>
Mains nues	Bagarre, lutte, pugilat	1d4+1
Armes légères au corps à corps	Dague, couteau de combat	1d4 +1
Armes moyennes au corps à corps	Épée, hache, masse, bâton, matraque, Hooligan tool	1d8 +2
Armes lourdes au corps à corps	Grande épée, hache de bataille, bâton lourd	2d8 +4
Armes légères à distance	Fronde, pistolet de poche	1d4
Armes moyennes à distance	Arc de chasse, arbalète, pistolet, revolver	1d8
Armes lourdes à distance	Grand arc de guerre, arbalète lourde, fusil	2d8
Deux armes moyennes au corps à corps	Rapière et main gauche, deux sabres	1d8 +1d4 +3
⊗ <b>SPÉCIAL</b>	<b>USUEL</b>	
Arme lourde	Une seule arme lourde dans l'inventaire	
Arme exceptionnelle	+1 aux jets de combat / +1d4 dégâts	
Arme moderne	+1d8 dégâts	
Calibre supérieur	+1d4 dégâts	
Tir en rafale	1d4 dégâts automatiques à une cible dans l'angle de tir / (1PA) 1d4 dégâts automatiques à toutes les cibles à portée.	
Grenades et explosifs	Dégâts de zone ; sauvegarde pour demi-dégâts.	

⊗ <b>ARMURES</b>	<b>EXEMPLES</b>	<b>PROTECTIONS</b>	⊗ <b>BOUCLIER</b>
Aucune	Vêtements lourds	+0	Ne s'applique pas au seuil de mouvement. Sacrifier son bouclier permet de réduire les dégâts d'une attaque de moitié.
Armure légère	Cuirasse, vêtements balistiques légers	+2	
Armure moyenne	Broigne, cotte de maille, gilet pare-balle	+4	
Armure lourde	Lorique, maille lourde, armure d'intervention	+6	
Bouclier	(Ne s'applique pas au seuil de mouvement)	+1	

⊗ <b>GAINS</b>	<b>POINTS DE TRÉSOR</b>		
Butin	1 par rencontre et par niveau de la créature la plus puissante	Armure moyenne	4
		Armure lourde	6
Missions et récompenses	1 par aventurier, plus 1 par niveau moyen du groupe (plus primes)	Monture	8 à 25
		Véhicule motorisé	1 à 50
		Augmentation cybernétique	3 à 12
Opportunités et péripéties	1d4 ou plus	Objet magique	20+
		Une nuit dans un palace ou dans un refuge clandestin	1

⊗ <b>DÉPENSES</b>	<b>POINTS DE TRÉSOR</b>		
Matériel et outils spéciaux	1+	Un billet pour voyager loin et vite	1
		Corruption (fermer les yeux sur une opération)	1+
Consommables	1+	Protection (se sortir du pétrin)	1+
Arme moyenne	4	Une rumeur importante	4
Arme lourde	8	Une information cruciale	8
Armure légère	2	Un indice matériel concret ou une clef	12
		Un accès ou un rendez-vous	1 à 8

⊗ JETS DE RÉOLUTION	POUR...	LANCER...
<b>JET DE CARACTÉRISTIQUE</b>	<i>Démontrer un savoir, un savoir-faire ou un savoir-être.</i>	<b>Id20 +DEMI-NIVEAU</b> contre un seuil de caractéristique
<b>JET DE MOUVEMENT</b>	<i>Courir, sauter, escalader, nager, faire des acrobaties, se déplacer en silence ou se dissimuler.</i>	<b>Id20 +DEMI-NIVEAU</b> contre le seuil de mouvement
<b>JET DE COMBAT</b>	<i>Infliger des dégâts à un adversaire ou placer un truc de combat</i>	<b>Id20 +NIVEAU</b> contre le seuil de défense de l'adversaire ou contre un seuil de caractéristique
<b>JET DE SAUVEGARDE</b>	<i>Échapper à un danger</i>	<b>Id20 +NIVEAU</b> contre le seuil de sauvegarde

⊗ JET DE CHANCE
Poser une question fermée et lancer 1d6. 1-3 : Non 4-6 : Oui

#### ⊗ PROUESSE GÉNÉRIQUES. (1PA) ton aventurier :

- ✦ Bénéficie d'un avantage sur un jet de résolution (à déclarer avant le jet).
- ✦ Bénéficie d'une seconde action dans le même tour.
- ✦ Récupère 1d8 +niveau points de vie.
- ✦ Sort un objet un peu exceptionnel de son bagage.
- ✦ Réduit de moitié les dégâts d'une attaque ou d'un danger.
- ✦ Effectue une extraordinaire prouesse physique.
- ✦ Ajoute 1d4 à sa défense jusqu'au prochain répit – lance le d4 à chaque tour.
- ✦ Gagne 1d4 +niveau points de vie temporaires par tour jusqu'au prochain répit.
- ✦ Obtient un effet magique.

#### ⊗ SOINS ET REPOS

- UN RÉPIT** a lieu à la fin d'une scène.
- RÉCUPÉRATION.** 1d4 points de vie par niveau.
- FIN DES EFFETS.** Fin des effets temporaires en cours, positifs ou négatifs.
- UN REPOS** a lieu une fois par jour.
- RÉCUPÉRATION.** Tous ses points de vie et fin de l'état *exalté*.
- GUÉRISON LENTE.** Soins de 1 dégât aggravé.
- POINTS D'AVENTURE.** Tous ses points d'aventure.
- FIN DES EFFETS.** Fin des effets temporaires en cours, positifs ou négatifs.
- LES COMPTEURS REMIS À ZÉRO.**  
Récupération de tous les usuels.

⊗ LUMINOSITÉ	
<b>LUMIÈRE FRANCHE</b>	Plaines perceptions.
<b>LUMIÈRE FAIBLE</b>	Désavantage aux attaques à distance et aux jets de perception, y compris sauvegarde contre la surprise.
<b>OBSCURITÉ</b>	Pas d'attaque à distance ou de jet de perception ; désavantage au corps-à-corps ; demi-vitesse.
<b>TÉNÉBRES</b>	Demi-vitesse ; pas d'action ou de combat possible.
<b>VISION DANS LE NOIR</b>	La lumière faible comme une lumière franche et l'obscurité comme une lumière faible.
<b>VISION DANS LES TÉNÉBRES</b>	Tout est lumière franche.

#### ⊗ DÉGÂTS ÉLÉMENTAIRES

- ↘ **FEU.** La cible subit 1d8 dégâts supplémentaires au tour suivant (*des dégâts de feu enflamment automatiquement les matières inflammables du décor*).
- ↘ **FROID.** La cible perd 1d8 points d'initiative, ainsi que sa prochaine manœuvre (*une petite couche glacée recouvre la zone atteinte*).
- ↘ **ÉLECTRICITÉ.** La cible perd les objets qu'elle tenait en main et se retrouve à terre (*un objet magique ou une machine technologique arrête de fonctionner jusqu'au prochain répit*).
- ↘ **ACIDE.** La cible perd une pièce d'équipement aléatoire ou réduit de 1 la protection de son armure (*une zone de végétation flétrit et meurt*).

#### ⊗ SANTÉ MENTALE

- |                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>I DÉGÂT AGGRAVÉ</b>     | Situation, créature ou objet dérangement, mais dont on peut comprendre la logique et l'origine (malaise, tension, effroi).  |
| <b>Id4 DÉGÂTS AGGRAVÉS</b> | Situation, créature ou objet horrible dont la logique n'est pas compréhensible, mais dont on peut encore connaître l'origine (obscurité, barbarie, monstruosité). |
| <b>2d4 DÉGÂTS AGGRAVÉS</b> | Situation, créature ou objet dont ni la logique ni l'origine ne peuvent être entendues (cauchemar, aberration, abomination).                                      |

### ☞ TRUCS DE COMBAT

- ↪ La cible est forcée de reculer ou de se déplacer de plusieurs pas.
- ↪ La cible se retrouve à terre.
- ↪ La cible lance un dé de dégâts de moins sur chaque attaque jusqu'au prochain tour.
- ↪ Toutes les contusions que subit la cible jusqu'au prochain tour comptent double.
- ↪ La cible est obligée de réduire son action à une simple manœuvre.
- ↪ La cible perd son arme qui glisse jusqu'à 3d4 pas.
- ↪ La cible subit un désavantage à son prochain jet.
- ↪ Un allié bénéficie d'un avantage à son prochain jet.
- ↪ Un allié ajoute 1d8 aux dégâts qu'il inflige ce tour.
- ↪ Un allié qui a dépensé un point d'aventure au cours de la scène lance 1d4 : sur un 4 au dé, il le récupère.

#### ☞ INITIATIVE

1d8 + niveau, du plus haut au plus bas.

Retarder son action réduit l'initiative à 0 pour le tour.

Consacrer une action permet de gagner 1d8.

### ☞ HABILLER UN TRUC DE COMBAT

<b>VIGUEUR</b>	Bousculer, frapper, pousser, écarter, brutaliser, intimider, percuter...
<b>DEXTÉRITÉ</b>	Faucher, déséquilibrer, aveugler, désorienter, divertir, accélérer, rompre...
<b>INTELLIGENCE</b>	Ruser, leurrer, surprendre, détourner, anticiper, surpasser, duper...
<b>CHARISME</b>	Subjuguer, humilier, insulter, jouer, bernier, défier, rabattre...

#### ☞ COUVERTS ET ABRIS

**COUVERT :**  
défense +2 à +4.  
**ABRI :**  
défense +2 à 6,  
voire abri total.

#### ☞ BONUS TACTIQUE

Déplacement **ÉGAL OU INFÉRIEUR À LA MOITIÉ DE LA VITESSE :**  
+1 en défense ou +1 aux jets de combat du tour.  
Déplacement **JUSQU'À DEUX FOIS LA VITESSE :** def+2

#### ☞ DÉGÂTS

Si le jet de combat est réussi, **BLESSURE :** lancer les dés de dégâts.  
Si le jet de combat est raté, **CONTUSION :** infliger 1 dégât par dé.

#### ☞ I ET 20

Sur **I NATUREL** au jet de combat, pas de contusions, c'est tout à côté.  
Sur **20 NATUREL** au jet de combat, doubler les dégâts infligés.

### ☞ COMBINAISONS D'ATTAQUE DES CRÉATURES

	EXEMPLES	DÉGÂTS
Arme légère (figurant)	Mains nues	1d4+1
Arme moyenne (figurant)	Épée, pistolet	1d8 (+2)
Arme lourde (figurant)	Épée lourde, fusil	2d8 (+4)
Attaque naturelle	Coup de griffes	En fonction du niveau
Attaque forte	Morsure	En fonction du niveau
Double-attaque	Deux coups de griffes	En fonction du niveau
Double-attaque et attaque forte	Deux coups de griffes et une morsure	En fonction du niveau
Attaque supérieure (zone selon créature)	Souffle du dragon	1d8 par niveau

### ☞ DÉGÂTS DES ATTAQUES DES CRÉATURES SELON LEUR NIVEAU

NIVEAU	ATTAQUE	ATTAQUE FORTE	BONUS DE DÉGÂT AU CORPS À CORPS
0	1d4	1d6	+1
1	1d6	2d4	+2
2	1d8	1d10	+2
3	1d10	2d6	+2
4	1d12	1d6+1d8	+2
5	1d6+1d8	4d4	+2
6	2d8	3d6	+4
7	3d6	5d4	+4
8	2d10	1d10+2d6	+4
9	1d10+d12	4d6	+4
10	3d8	5d6	+4
11	3d10	4d8	+6
12	4d8	5d8	+6
+1	+1d8	+1d8	+6

## ⊗ CONDITIONS ET ÉTATS

<b>ASSOURDISSEMENT</b>	Aucune communication sonore ; désavantage au jet de surprise.
<b>AVEUGLEMENT/ÉBLOUISSEMENT</b>	Pas d'attaque à distance ; désavantage au corps-à-corps ; demi-vitesse.
<b>CHUTE</b>	1d8 dégâts par niveau au-dessus de 3 pas ; réduit à 0 point de vie au-dessus de 10 pas.
<b>DÉPLOSION/DÉPRESSURISATION</b>	Jet de sauvegarde ou réduit à 0 point de vie.
<b>MISE À TERRE</b>	(Personel) subit un désavantage aux attaques au corps-corps et profite d'un avantage aux attaques à distance ; (cible) inflige un désavantage à distance et un avantage au corps-à-corps ; une manoeuvre pour se relever.
<b>NOYADE</b>	Variable ; réduit à 0 point de vie en cas d'immersion prolongée.
<b>PARALYSIE</b>	Conscient, mais aucune action ni communication.
<b>PÉTRIFICATION</b>	Inconscience ; ignore le passage du temps.
<b>RADIATIONS</b>	Dégâts aggravés variables et généralement irréversibles.

## Id20 ⊗ EFFETS DU POISON

1	Le personnage est aveugle – on considère qu'il est plongé dans les ténèbres.
2	Le personnage est immobilisé – il ne peut plus effectuer de déplacement.
3	Le personnage est limité à infliger 1d4 dégâts, quelle que soit l'arme ou la magie.
4	Le personnage est paralysé.
5	Le personnage est sourd.
6	Le personnage éternue sans cesse et fait beaucoup de bruits involontaires.
7	Le personnage ne peut plus parler.
8	Le personnage ne peut plus récupérer de points de vie jusqu'au prochain repos, y compris par magie.
9	Le personnage ne supporte plus ses vêtements et son armure (urticaire).
10	Le personnage passe son temps à tomber (dès qu'il rate un jet de résolution).
11	Le personnage subit 1d4 dégâts aggravés.
12	Le personnage perd 1d8 points de vie par niveau.
13	Le personnage perd un point d'aventure.
14	Le personnage secrète des odeurs insupportables.
15	Le personnage subit un désavantage à tous ses jets de combat et de mouvement.
16	Le personnage subit un désavantage à toutes ses actions.
17	Le personnage subit un désavantage à tous les jets de caractéristique.
18	Le personnage subit un malus de -4 en défense.
19	Le personnage tombe inconscient.
20	Le personnage tombe à 0 point de vie.

## Id8+Id4 ⊗ COMPLICATIONS EFFETS

3 ou moins	<b>POSITIVES</b>	La péripétie est favorable et positive, offrant de grandes opportunités aux aventuriers et même de l'aide ou un apport de ressources.
4-5	<b>FAIBLES</b>	La péripétie est surprenante, étrange, mais globalement positive et intéressante, apportant des réponses ou des indices aux problèmes des aventuriers, ouvrant de nouvelles opportunités ou de nouvelles alliances.
6-8	<b>MOYENNES</b>	La péripétie pose des problèmes intéressants aux aventuriers. On peut en tirer des avantages, mais des choix peu judicieux conduisent à des pertes de ressources, de temps ou à des galères un peu ennuyeuses.
9-10	<b>IMPORTANTES</b>	La péripétie est une menace sérieuse pour les aventuriers, qui va leur demander de réagir vite et avec détermination. Ils peuvent encore désamorcer la situation, mais c'est chaud !
11 et plus	<b>PÉRILLEUSES</b>	La péripétie explose soudainement à la figure des aventuriers. Il va être très compliqué d'échapper aux conséquences néfastes de la situation et tout ce qu'ils peuvent faire, c'est limiter les dégâts.