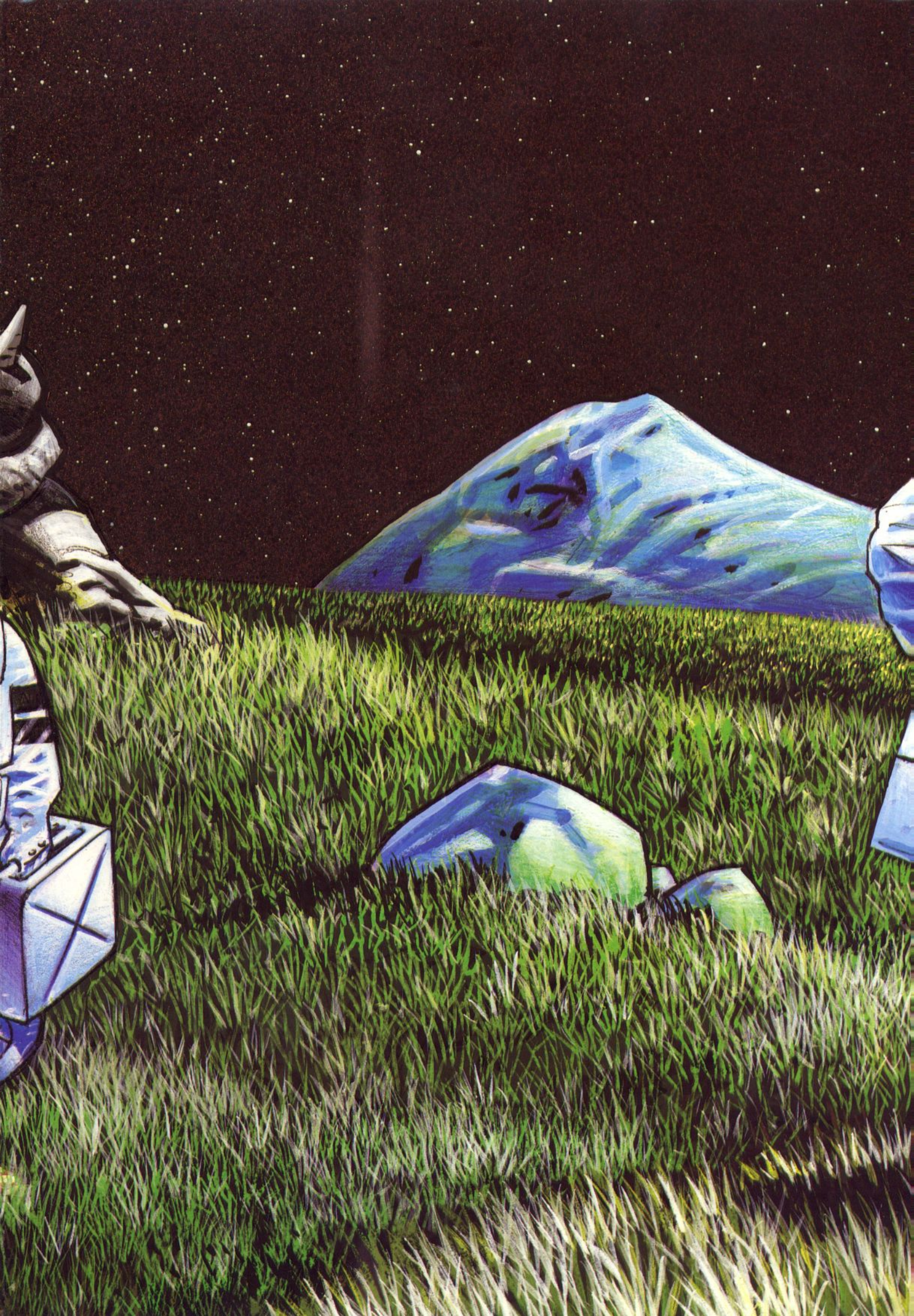










Affrontement / Duel

INITIATIVE

- ① Circonstances ② Réflexe+Équilibre+1d4 ③ Dextérité ④ Hasard

AJUSTEMENTS AUX TESTS D'ATTAQUE ET DE DÉFENSE

Difficulté

Cette difficulté est choisie par l'attaquant.
Dans le cas du duel, une attaque facile retire à la marge de réussite les +3 de bonus.

Facile	Normal	Difficile	Très Difficile
+3	0	-3	-6 et plus

Viser

Difficulté supplémentaire -3

Cette difficulté n'est pas reportée sur le niveau de parade ou d'esquive du défenseur

Attaquant Blessé

Zone d'activité

L	-2
S	-4
G	

Attaque/Parade/Esquive

Impossible

+

Zone différente

L	-1
S	-2
G	-4

Attaque/Esquive

Une fois seulement pour la blessure la plus importante.

Défenseur Blessé

On a deux bonus. Un pour la zone d'activité de défense blessée. L'autre pour la plus grave des autres blessures.

L Bras Directeur ou Jambes +2 Autre zone 0

S	+4
G	+6

Uniquement pour l'attaque, pas en défense.

Positions

Ces bonus peuvent être cumulatifs

Défenseur à terre	+2
Défenseur de dos	+4
Défenseur de flanc	+2

Défenseur surpris	+2
Attaquant à terre	-3

Essoufflement

Chaque point en dessous de zéro compte en moins pour celui qui fait le test. La limite maximale négative est la valeur d'Évanoui. Une séquence sans activité redonne un point d'essoufflement.

Dépassement

On peut utiliser des points de Dépassement pour augmenter son niveau de toucher ou ses dégâts. La dépense est de un pour un. On l'annonce avant de lancer les dés. Chaque point fait aussi dépenser 4 points d'essoufflement.

AFFRONTEMENT UNIQUEMENT

Lutte

Attaquant Blessé

Zone d'activité

L	-2
S	-4
G	

Impossible

+

Zone différente

L	-1
S	-2
G	-4

Une fois seulement pour la blessure la plus importante.

Faire une prise

Les deux adversaires utilisent Corps à corps et Lancer. La plus grande marge de réussite remporte la prise. On note la différence des marges de réussite.

Assurer la prise

Les deux adversaires utilisent Corps à corps et Contact. On additionne les nouvelles marges de réussite aux précédentes. Si la différence est positive en faveur du Défenseur, la prise est brisée. Si la différence est d'au moins 8 en faveur de l'Attaquant, la prise a réussi. Dans les autres cas, on continue.

-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
0	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38
1	2	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57
1	2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76
2	3	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
2	3	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	108	114
2	4	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	126	133
3	4	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	144	152
3	5	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153	162	171
3	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190
4	6	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132	143	154	165	176	187	198	209
4	6	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144	156	168	180	192	204	216	228
4	7	13	26	39	52	65	78	91	104	117	130	143	156	169	182	195	208	221	234	247
5	7	14	28	42	56	70	84	98	112	126	140	154	168	182	196	210	224	238	252	266
5	8	15	30	45	60	75	90	105	120	135	150	165	180	195	210	225	240	255	270	285
5	8	16	32	48	64	80	96	112	128	144	160	176	192	208	224	240	256	272	288	304
6	9	17	34	51	68	85	102	119	136	153	170	187	204	221	238	255	272	289	306	323
6	9	18	36	54	72	90	108	126	144	162	180	198	216	234	252	270	288	306	324	342
6	10	19	38	57	76	95	114	133	152	171	190	209	228	247	266	285	304	323	342	361
7	10	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280	300	320	340	360	380

Exp	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

ESSOUFFLEMENT

Toute action rapide ou éprouvante coûte des points d'Essoufflement. Voici une correspondance entre points d'Essoufflement, quelques événements rapides et des distances parcourues par séquence.

Ramper 2m 1 pt.	Marcher 8 m 0 pt.	Trotter 15 m 1 pt.	Courir 30 m 2 pt.	Attaquer/Esquiver/Parer 0 m 1 pt.	S'accroupir 0 m 0 pt.	Se relever 0 m 1 pt.	Sauter haut./long. ajouter course 1 ou 2 pt.
-----------------------	-------------------------	--------------------------	-------------------------	---	-----------------------------	----------------------------	--

DÉGÂTS

Force	1-2	3-5	6-9	10-11	12-14	15
Bonus	-2	-1	0	+1	+2	+3

Résultat	Réussi	Bon	Très bon	Parfait
Facile	-1	-1	0	+1
Difficile	0	0	+1	+2
Très difficile	0	+1	+2	+3

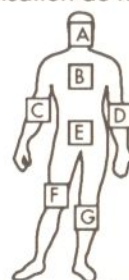
	Tranchant		Contondant		Mou	
Dégâts	Vie	Ess.	Vie	Ess.	Vie	Ess.
1	1	0	0	1	0	1
2	1	1	1	1	0	2
3	2	1	1	2	1	2
4	2	2	2	2	1	3
5	3	2	2	3	1	4
6	4	2	2	4	2	4
7	4	3	3	4	2	5
8	5	3	3	5	2	6
9	6	3	3	6	2	7
10	6	4	4	6	3	7
11	7	4	4	7	3	8
12	8	4	4	8	3	9
13	8	5	5	8	3	10
14	9	5	5	9	4	10
15	10	5	5	10	4	11
16	10	6	6	10	4	12
17	11	6	6	11	4	13
18	12	6	6	12	5	13
19	12	7	7	12	5	14
20	13	7	7	13	5	15

Vitesse de récupération des blessures

Légère	7 jours
Sérieuse	14 jours
Grave	28 jours

Type d'armure	Vie	Ess.	Dex	Ref.
Cuir	1	0	0	0
Plastique	0	3	1	0
Cotte de mailles	2	1	2	1
Plates	3	3	2	2
Kevlar	4	3	1	1
Smousse	1	5	2	2
Commando	1	4	1	1

Localisation au hasard



Contact Distance

01-11	A	01-10
12-27	B	11-25
28-42	C	26-35
43-54	D	36-45
55-70	E	46-60
71-85	F	61-80
86-00	G	81-00

Tirage sur la Douleur au niveau 5 contre l'évanouissement

- Apparition d'une blessure grave sur zone intacte
- Aggravation jusqu'à Hors d'Usage sur une zone quelconque
- Perte de 3 ou plus points d'Essoufflement sur Tronc-Abdomen
- Perte de 2 ou plus points d'Essoufflement sur la Tête

Ajustements	Degré de Difficulté
-10	tu rêves
-9	presque impossible
-8	extrêmement difficile
-7	très difficile
-6	vraiment difficile
-5	difficile
-4	vraiment pas commode
-3	pas commode
-2	malaisé
-1	légèrement malaisé
0	normal
+1	presque facile
+2	facile
+3	très facile
+4	élémentaire
+5	sans les mains

Seuils de connaissances

-1	Profane
1	Débutant
3	Initié
5	Amateur
8	Amateur Confirmé
10	Professionnel
13	Expert

Malus sur les actions courantes à cause des blessures

L	-2	Zone d'activité	L	-1	Autre Zone
S	-4		S	-2	
G	-6		G	-4	

Chance et malchance

Nombre de faces du dés du...

	Joueur	MJ
Probable	4	4
Peu probable	6	6
Improbable	10	10
Peu vraisemblable	6	10
Invraisemblable	4	10
Chimérique	4	2d10

$\Delta = \% + 1$

%	Parfait	Très Bon	Bon	Réussi	Loupé	Mauvais	Très Mauvais	Catastrophique
1-5	non	non	non	01-%	$\Delta-53$	54-81	82-91	92-00
6-10	non	01-02	03-05	06-%	$\Delta-55$	56-82	83-91	92-00
11-15	01	02-03	04-07	08-%	$\Delta-58$	59-83	84-92	93-00
16-20	01	02-04	05-10	11-%	$\Delta-60$	61-84	85-92	93-00
21-25	01	02-05	06-12	13-%	$\Delta-63$	64-85	86-93	94-00
26-30	01	02-06	07-15	16-%	$\Delta-65$	66-86	87-93	94-00
31-35	01-02	03-07	08-17	18-%	$\Delta-68$	69-87	88-94	95-00
36-40	01-02	03-08	09-20	21-%	$\Delta-70$	71-88	89-94	95-00
41-45	01-02	03-09	10-22	23-%	$\Delta-73$	74-89	90-95	96-00
46-50	01-02	03-10	11-25	26-%	$\Delta-75$	76-90	91-95	96-00
51-55	01-03	04-11	12-27	28-%	$\Delta-78$	79-91	92-96	97-00
56-60	01-03	04-12	13-30	31-%	$\Delta-80$	81-92	93-96	97-00
61-65	01-03	04-13	14-32	33-%	$\Delta-83$	84-93	94-97	98-00
66-70	01-03	04-14	15-35	36-%	$\Delta-85$	86-94	95-97	98-00
71-75	01-04	05-15	16-37	38-%	$\Delta-88$	89-95	96-98	99-00
76-80	01-04	05-16	17-40	41-%	$\Delta-90$	91-96	97-99	99-00
81-85	01-04	05-17	18-42	43-%	$\Delta-93$	94-97	98-99	00
86-90	01-04	05-18	19-45	46-%	$\Delta-95$	96-98	99	00
91-95	01-05	06-19	20-47	48-%	$\Delta-98$	99	00	non
96-100	01-05	06-20	21-50	51-%	$\Delta-00$	non	non	non
101-105	01-05	06-21	22-52	53-00	non	non	non	non
106-110	01-05	06-22	23-55	56-00	non	non	non	non
111-115	01-06	07-23	24-57	58-00	non	non	non	non
116-120	01-06	07-24	25-60	61-00	non	non	non	non
121-125	01-06	07-25	26-62	63-00	non	non	non	non
126-130	01-06	07-26	27-65	66-00	non	non	non	non
131-135	01-07	08-27	28-67	68-00	non	non	non	non
136-140	01-07	08-28	29-70	71-00	non	non	non	non
141-145	01-07	08-29	30-72	73-00	non	non	non	non
146-150	01-07	08-30	31-75	76-00	non	non	non	non
151-155	01-08	09-31	32-77	78-00	non	non	non	non
156-160	01-08	09-32	33-80	81-00	non	non	non	non
161-165	01-08	09-33	34-82	83-00	non	non	non	non
166-170	01-08	09-34	35-85	86-00	non	non	non	non
171-175	01-09	10-35	36-87	88-00	non	non	non	non
176-180	01-09	10-36	37-90	91-00	non	non	non	non
181-185	01-09	10-37	38-92	93-00	non	non	non	non
186-190	01-09	10-38	39-95	96-00	non	non	non	non
191-195	01-10	11-39	40-97	98-00	non	non	non	non
196-200	01-10	11-40	41-00	non	non	non	non	non
201-205	01-10	11-41	42-00	non	non	non	non	non
206-210	01-10	11-42	43-00	non	non	non	non	non
211-215	01-11	12-43	44-00	non	non	non	non	non
216-220	01-11	12-44	45-00	non	non	non	non	non
221-225	01-11	12-45	46-00	non	non	non	non	non
226-230	01-11	12-46	47-00	non	non	non	non	non
231-235	01-12	13-47	48-00	non	non	non	non	non
236-240	01-12	13-48	49-00	non	non	non	non	non
241-245	01-12	13-49	50-00	non	non	non	non	non
246-250	01-12	13-50	51-00	non	non	non	non	non
251-255	01-13	14-51	52-00	non	non	non	non	non

1 à 2 Mutations

Adaptation Mineure

1	2	3	4
2	1	3	4

+

Adaptation Majeure

1	2	3	4
1	2	4	3

-

3 à 6 Mutations

Renversement

1	2	3	4
4	3	2	1

+

Permutation

1	2	3	4
2	1	4	3

-

7 à 8 Mutations

Évolution

1	2	3	4
2	3	4	1

+

Régression

1	2	3	4
4	1	2	3

-

Distance

LANCER/VISER

Difficulté

| Cette difficulté ne peut être que de 0.

Ajuster

| La difficulté supplémentaire est de 3 pour Lancer. Il n'y en a pas pour Viser.

Attaquant Blessé

| Comme pour le contact

Conditions

| Ces bonus peuvent être cumulatifs

Défenseur fixe	+1	Attaquant fixe	0	Taille d'éléphant	+4
Défenseur en mouvement	-1	Attaquant en mouvement	-1	Taille de cheval	+2
Défenseur courant	-3	Attaquant courant	-3	Taille d'homme	0
Défenseur à genoux	-2	Conditions météo défavorables	-1 à -6	Taille de chien	-2
Défenseur à couvert	-1 à -6			Taille de chat	-4

AJUSTEMENTS

	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100 mètres
Arc court		-1	-3	-5						
Arc long		-1	-2	-3	-4	-5	-6			
Arbalète			-1	-2	-3	-3	-4	-5	-6	
Fronde		-1	-3	-5						
Sarbacane	-1	-3	-5							
Javeline	-1	-3	-5							
Poignard	-1	-3	-5							

Armes à feu

	10	30	50	75	100	Par 100 mètres en plus
	-1	-2	-3	-4		Rajoutez -1

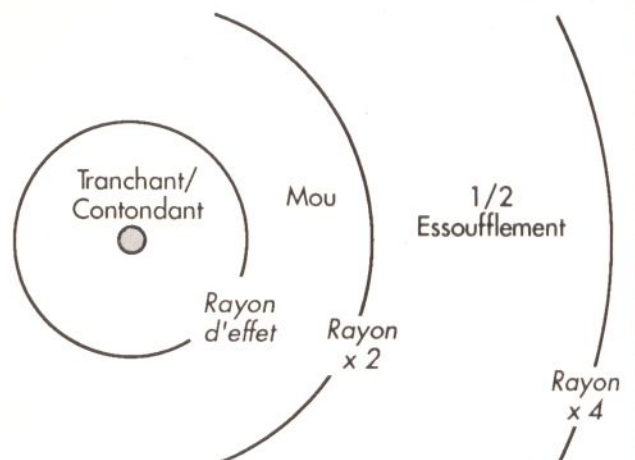
Organe de visée optique: +4 (au-delà de 100 mètres)
Ajustement visée laser: +2 (sur un dispositif optique)

Armes Laser

	10	30	50	75	100	Par 200 mètres en plus
	-1	-2	-4			Rajoutez -1

Organe de visée optique: +4 (au-delà de 100 mètres)
Ajustement visée laser: +2 (sur un dispositif optique)

Explosions



Type d'explosifs	Rayon d'effet	Dégâts	Catégorie
Grenade normale	5 m	2d6	C
Grenade fragmentation	5 m	2d8	T
Dynamite (bâton)	4 m	1d10	C
Dynamite (1 kg)	10 m	2d10	C

Type d'arme	Munitions	Dégâts	Type d'arme	Catégorie	Dégâts	Type d'arme	Portée maxi (mètres)
Pistolet	P1 (très faible)	1d6	Poings	Spécial	1d3	Arc court	50
Revolver	P2 (faible)	1d8	Poing américain	Contondant	1d4	Arc long	80
Pistolet mitrailleur	P3 (moyen)	2d4+2	Couteau de chasse	Tranchant	1d6	Arbalète	100
	P4 (gros)	2d6+3	Poignard	Tranchant	1d4	Sarbacane	40
	S1 (explosive)	2d6+6	Shuriken	Tranchant	1d3	Fronde	50
	S2 (pénétrante)	2d6+2	Bolas	Mou	1d4	Pistolet	50
Fusil	F1 (moyen)	2d6+4	Épée/Glaive	Tranchant	1d8	Revolver	50
Fusil mitrailleur	F2 (gros)	2d8+4	Hache d'arme	Tranchant	1d8	Pistolet mitrailleur	200
Mitrailleuse	M1	3d6+4	Masse	Contondant	1d8	Fusil	400-1000
Laser lourd	Charge	1d10	Matraque/Bâton	Mou	1d4	Fusil mitrailleur	500
Laser léger	Charge	1d4	Fléau d'arme	Contondant	1d10	Mitrailleuse	1000
Étourdisseur	Charge	2d6	Javeline	Tranchant	1d5	Laser léger	2000
Arc	Flèche	1d4				Laser lourd	10.000
Arbalète	Carreau	1d6				Étourdisseur	7
Sarbacane	Fléchette	1d2					