

# DARK EARTH



MultiSim











# DARK EARTH





| ESTIMATION DES SEUILS            |              | VIE DANS UN QUARTIER | RELATION CONTACT   | ÉNERGIE                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----------------------------------|--------------|----------------------|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Difficulté</i>                | <i>Seuil</i> |                      |                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Principe : 1 point = +1 dé</li> <li>• Maximum en une utilisation : Hargne ou Survie</li> <li>• Récupération :<br/>Ralliement : Motiver + Trempe / Mod. d'Hostilité du milieu<br/>En cas de réussite : 1pt d'énergie de base pour les personnages présents (hormis le harangueur) + 1 par réussite au delà du seuil.<br/>Repos : 1 pt par nuit de sommeil complète</li> </ul> |
| Facile                           | 1R           | - 6 Banni            | - 6 Ennemi juré    | <b>ARMURES</b><br><br><i>Type d'armure / protection / POT. d'Action / Enc</i><br>Pièce de vêtements renforcés 1 - -<br>Tenue complète de vêtements renforcés 1 - -<br>Pièce de cuir renforcé 2 - -<br>Armure complète de cuir 2 -1 1<br>Pièce de chitine fuselée 3 - 1<br>Complète de chitine fuselée 3 -2 2<br>Pièce de métal 4 -2 2<br>Complète de métal 4 -3 3                                                     |
| Aisée                            | 2R           | - 5 Maudit           | - 5 Ennemi déclaré |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Normale                          | 3R           | - 4 Recherché        | - 4 Hostile        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Malaisé                          | 4R           | - 3 Rejeté           | - 3 Rivalité       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Difficile                        | 5R           | - 2 Malvenu          | - 2 Rancune        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Très Difficile                   | 6R           | - 1 Ignoré           | - 1 Méfiance       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Chimérique                       | 7R           | 0 Inconnu            | 0 Neutralité       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| MODIFICATEUR DE STATUT SUPÉRIEUR |              | + 1 Accepté          | + 1 Connaissance   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|                                  |              | + 2 Bienvenu         | + 2 Contact        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|                                  |              | + 3 Intégré          | + 3 Compagnon      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|                                  |              | + 4 Familier         | + 4 Allié          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Statut 4 : + 1D                  |              | + 5 Représentant     | + 5 Ami            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Statut 5 : + 2D                  |              | + 6 Figure locale    | + 6 Frère          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Statut 6 : + 3D                  |              |                      |                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

| TABLE DES BOUCLIERS     |                |             |                        |                |             |
|-------------------------|----------------|-------------|------------------------|----------------|-------------|
| <i>Type</i>             | <i>Défense</i> | <i>Enc.</i> | <i>Type</i>            | <i>Défense</i> | <i>Enc.</i> |
| Petit bouclier en rueg  | + 1            |             | Grand Bouclier en rueg | + 3            | 1           |
| Petit bouclier en métal | + 2            | 1           |                        |                |             |

  

| TABLE DES ARMES |        |                          |            |     |                                  |
|-----------------|--------|--------------------------|------------|-----|----------------------------------|
| Manople         | 1 M/Mg | Dommages + 2             | Fauchard   | 2 M | Dommages + 5 Défense + 2 Enc : 1 |
| Écorcheur       | 1 M/Mg | Dommages - 2 puis x2     | Esponton   | 2 M | Dommages + 2 Défense + 2 Enc : 1 |
| Entraîleur      | 1 M/Mg | Dommages + 2 Défense + 1 | Balance    | 2M  | Dommages + 3 Défense + 1         |
| Coquefer        | 1 M/Mg | Dommages + 1             | Trident    | 2M  | Dommages + 3 Défense + 2         |
| Articule        | 1 M/Mg | Dommages + 1             | Piochard   | 1M  | Dommages + 3                     |
| Aileron         | 1 M/Mg | Dommages + 2 Défense + 1 | Tranchoir  | 1M  | Dommages + 2 Défense + 1         |
| Basselame       | 1 M/Mg | Dommage + 1*             | Hache      | 1M  | Dommages + 3                     |
| Boulefer        |        | Dommages + 1             | Falchion   | 1M  | Dommages + 3 Défense + 1         |
| Poignard        | 1 M/Mg | Dommages + 1             | Palache    | 1M  | Dommages + 2 Défense + 2         |
| Troislame       | 1 M/Mg | Dommages + 2             | Flambergue | 2M  | Dommages + 3 Défense + 2 Enc : 1 |
| Katar           | 1 M/Mg | Dommages + 2 Défense + 1 | Fortépée   | 2M  | Dommages + 4 Défense + 2 Enc : 1 |

| ARMES DE TIR      |                 |                |                                                                 |                          |
|-------------------|-----------------|----------------|-----------------------------------------------------------------|--------------------------|
| <i>Arme</i>       | <i>Domm.</i>    | <i>Portée</i>  | <i>Rechargement</i>                                             | <i>Munitions</i>         |
| Lancat            | + 1             | 5 / 10 / 15    | -                                                               | -                        |
| Arbalète de poing | + 3             | 5 / 15 / 30    | 1 passe                                                         | -                        |
| Arc               | + 2             | 15 / 30 / 80   | -                                                               | -                        |
| Arbalète          | + 3             | 10 / 20 / 50   | 1 Passe                                                         | -                        |
| Arquebuse         | + 4             | 10 / 20 / 40   | 2 passes                                                        | -                        |
| Canardier         | + 4             | 5 / 10 / 20    | 2 passes                                                        | -                        |
| Mousquet à rueg   | + 4             | 10 / 20 / 40   | 1 passe                                                         | -                        |
| Pistol à rueg     | + 4             | 5 / 10 / 20    | 1 passe                                                         | -                        |
| Pistol à vapeur   | + 2             | 5 / 10 / 20    | -/2 passes pour changer de barillet pressurisation : 10 minutes | 8                        |
| Mitraille         | + 2             | 10 / 20 / 50   | -/3 passes pour changer de chargeur Pressurisation : 10 minutes | 50<br>Cadence : 6/passe* |
| Courbois          | selon munitions | 50 / 100 / 200 | 3 passes                                                        |                          |
| Canon à vapeur    | + 10            | 50 / 100 / 200 | 5 passes                                                        |                          |

\*au delà de trois, lancer 1d6 : sur un résultat impair, l'engin s'enraye.

# LE COMBAT

## 1 DÉTERMINATION DU POTENTIEL DE COMBAT

- Corps À Corps et Tir : Arts martiaux + compétence d'armes appropriée
- Lancer : Force + Lancer
- Armes improvisées : Hargne + Agresser

## 2 ENGAGEMENT D'ÉNERGIE & TACTIQUES DÉLOYALES

1 pt d'énergie = +1 dé au potentiel de combat pour une passe d'armes

## TACTIQUES DÉLOYALES

### • IMPRESSIONNER

Prestance + Impressionner / trempe + Résister

-1 dé au potentiel de l'adversaire par succès au delà de la réussite de l'adversaire

Utilisable lors de la première passe et impossibilité de prendre l'Initiative.

### • SURPRENDRE

hargne + Surprendre / Sens + Surveiller

+1 dé à l'initiative pour la première passe pour chaque réussite

## LES MODIFICATEURS DE COMBAT

### SITUATION GÉNÉRALE

Chaque milieu est caractérisé par un modificateur d'Hostilité (voir p. 64, la Survie) ajusté par certains équipements et connaissances des personnages, applicable aux Situations de Combat et déterminé par le meneur de jeu. Le Potentiel de Combat d'un personnage peut ainsi être réduit selon le degré de réussite des tests de survie des combattants.

### SITUATION PARTICULIÈRE

|                                                |                  |
|------------------------------------------------|------------------|
| Situation avantageuse (en hauteur par exemple) | + 1 Dé           |
| Personnage à terre :                           | - 2 Dés          |
| Encombrement :                                 | - 1 à - 3 Dés    |
| (Voir les Possessions p. 86)                   |                  |
| Blessures :                                    | de - 1 à - 7 Dés |
| Arme de bonne facture :                        | + 1 Dé           |

### MODIFICATEURS DU COMBAT À DISTANCE

|                         |              |
|-------------------------|--------------|
| La cible se déplace     | + 1R         |
| La cible court          | + 2R         |
| Couverture              | + 1 R à + 3R |
| Cible à bout portant    | - 2R         |
| Cible à courte distance | - 1R         |
| Cible à longue distance | + 2R         |

## 3 INITIATIVE ET SITUATIONS SPÉCIALES

Répartition des dés d'initiative  
Détermination de l'ordre d'attaque

### ESQUIVER

Potentiel = Agilité + Esquiver  
- dés d'Initiative

### ROMPRE LE COMBAT

nécessite une esquive réussie  
mais pas d'engagement en  
Initiative des combattants

### PRENDRE LA FUITE

Coup sans opposition  
de l'adversaire

### COMBAT À DEUX ARMES

- Première arme : pot. complet
- Deuxième arme : pot. -3

## BASE DE SIMULATION

Pour chaque dé à 6 faces lancé

1 2 3 = échec

4 5 6 = réussite

## RÉSULTATS

### EXTRAORDINAIRES

6 compte : 2 réussites

Tous les dés indiquent 1 :

Maladresse

## 4 RÉPARTITION ATTAQUE / DÉFENSE

## 5 RÉVÉLATION ET TEST

Impact = Résultats de l'attaque - résultats de la défense

- Si supérieur à 0 :

Dés de Dommages = Impact + bonus de dommages (+ Force)

Dés d'Encaissement = résistance + Protection

Blessure = Dommages - Encaissement points de Vie perdus

- Si inférieur ou égal à 0 :

Le défenseur prend l'avantage.

Avantage = nombre de dés ajoutés au potentiel d'attaque pour la riposte suivante.

Limite de l'avantage = compétence du défenseur - compétence de l'attaquant

## 6 RIPOSTE

Inversion en prenant en compte les modificateurs générés par l'Attaque.

## TABLE DES BLESSURES

| Pertes  | Blessure | Douleur | Aggravation |
|---------|----------|---------|-------------|
| 1-2     | Légère   | -       | -           |
| 3-4     | Sérieuse | -1D     | 1 heure     |
| 5-vie÷2 | Grave    | -3D     | 10 minutes  |
| > Vie÷2 | Critique | -*D     | 1 minute    |

### LES SOINS

Test de Techniques + Corps  
Pour chaque Blessure

#### • URGENCES

Opposition passive (seuil = pts de Vie perdus par la Blessure visée)  
Annule les effets de l'Aggravation  
pour chaque 6 obtenu : +1 point de Vie

#### • ASSISTANCE (nécessite une semaine de repos)

Opposition passive (seuil = mod. de douleur)  
Nombre de réussites = modificateur au jet de guérison naturelle

#### • GUÉRISON NATURELLE

Une semaine de repos total : Nombre de points de Vie récupérés = Résistance + Régénérer  
Une semaine d'activité : Nombre de points de Vie récupérés = nombre de réussites d'un test  
Résistance + Régénérer

## LA SANTÉ

### CHOC

-\*D pour le Test suivant  
\* = Impact du coup

### ÉTOURDISSEMENT

Nouvelle Blessure > Blessure la plus grave : Résistance + Endurer ÷  
Mod. de Douleur  
En cas d'échec, inactif pour la prochaine Passe d'Armes

### S'ACCROCHER À LA VIE

Sacrifier toute l'Énergie  
Test d'Énergie : Un succès permet de retarder la mort d'une période d'Aggravation

### SURMONTER LA DOULEUR

Hargne + Supporter ÷  
Mod. de Douleur

#### TABLE DES CHUTES

|            |                     |
|------------|---------------------|
| 1-3 mètres | Pas de modificateur |
| 4-6        | -1D                 |
| 7-10       | -2D                 |
| 11-14      | -3D                 |
| 15-20      | -4D                 |

#### TABLE DE NOYADE

|                |    |
|----------------|----|
| Courant Faible | 2R |
| Courant Moyen  | 3R |
| Courant Fort   | 4R |
| Remous         | 5R |
| Tourbillon     | 6R |

#### TABLE D'ASPHYXIE

|                     |    |
|---------------------|----|
| Fumée épaisse       | 2R |
| Fumée irritante     | 3R |
| Atmosphère raréfiée | 4R |
| Absence d'oxygène   | 5R |

#### TABLE DES FEUX

|                       |   |
|-----------------------|---|
| Flamme de briquet     | 1 |
| Flamme de torche      | 2 |
| Feu de camp /cheminée | 3 |
| Brasier               | 4 |
| Gaz enflammé          | 5 |
| Feu chimique          | 6 |



DRUWEN



KYUN /KIRIM



PHRYENTI



SARKESH



SARYMARIL



THORGRAD



| TABLE DES MILIEU | Période     | Spécial | Froid | Vent | Faim | Soif | Obscurité | MH  |
|------------------|-------------|---------|-------|------|------|------|-----------|-----|
| Stallite         | Mois        | 0       | -1    | 0    | -1   | 0    | 0         | -2  |
| Obscur           | Semaine     | 0       | 0     | -1   | -1   | 0    | -1        | -3  |
| Montagnes        | Semaine     | -1      | -1    | 0    | -1   | 0    | -1        | -4  |
| Ruines           | Jour        | -2      | 0     | -1   | 0    | 0    | -1        | -4  |
| Glaces           | Jour        | 0       | -3    | -1   | -1   | 0    | -1        | -6  |
| Chaos            | Jour        | -1      | -1    | 0    | -1   | -1   | -2        | -6  |
| Désert           | Jour        | 0       | 0     | -2   | -1   | -3   | -1        | -7  |
| Marais           | 1/2 Journée | -2      | 0     | 0    | -2   | -2   | -2        | -8  |
| Mortezone        | Heure       | -2      | -2    | -1   | -2   | 0    | -3        | -10 |

❶ Détermination du modificateur d'Hostilité (MH)

❷ Calcul du modificateur de Survie (MS)

❸ Nouveau MH = MH-MS

Si  $MH \geq 0$   
Pas de conséquence jusqu'à la fin de la période de survie

Si  $MH < 0$   
Test de Survie + Milieu approprié  
Chaque réussite réduit de 1 le MH

Si le test réduit le MH à 0, réussites en excédent peuvent être réparties entre les autres PJ. Chaque réussite transférée devient une réussite automatique pour le bénéficiaire.

MH toujours  $< 0$   
• malus à toutes les actions.  
• à la fin de chaque temps de survie, le MH final se traduit par autant de dommages dus aux intempéries.  
• les dommages dus à l'Obscurité font baisser l'Énergie et non la Vie.

Récupération possible grâce à un test de Survie + compétence appropriée

CONTRÔLE DES BESOINS  
(contre froid/Faim/Soif)  
Entre deux temps de survie (demande une heure).  
Test de Résistance + Contrôler  
(seuil = malus du danger visé)

Par réussite supp. :  
-1 au malus visé pour le prochain test de survie.

## LE MATÉRIEL DE SURVIE

- Les Vêtements permettent de lutter contre le Froid.
- L'Éclairage permet de lutter contre l'Obscurité.  
Le modificateur de survie apporté par l'Éclairage peut être partagé entre plusieurs personnages s'ils se trouvent dans son rayon d'utilisation.
- L'eau permet de lutter contre la soif.  
• Un test de Survie + Milieu modifié et réussi permet de réduire ce danger d'autant de niveaux que les réussites obtenues. Ces dernières peuvent être réparties entre les membres du groupe ou stockées si les personnages sont équipés de contenants adéquats.
- Les Rations permettent de lutter contre la faim.  
• Un test de Survie + Milieu ou Animal modifié et réussi permet de réduire ce danger. Chaque réussite obtenue permet de réduire la Faim d'autant de niveaux qui peuvent aussi être répartis entre les membres du groupe. Ces réussites ne valent que pour une journée.
- Les Filtres permettent de lutter contre les poussières et vents.  
*Note : Reportez-vous au chapitre les Possessions pour plus de détail sur ces matériels.*

## ÉCHELLE DES MILIEUX HOSTILES

- 0 très praticable (route, températures agréables, lumière solaire, etc.)
- 1 praticable mais recelant des pièges.
- 2/-3 milieu difficile (tempêtes régulières, géographie tourmentée).
- 4/-5 très dangereux où seul un expert peut survivre.
- 6 + extrêmement dangereux, très souvent mortel.

# LA SURVIE