

Situation	Modificateur
Équipement d'escalade	+2
Équipement supérieur	+4
Prises rares/petites	-2
Surface humide/glissante	-2
Surface gelée	-4

- Faire un jet tous les 10" (20m).
- Pendant un combat, progression de $\frac{1}{2}$ FOR par round, seulement avec une corde ou de bonnes prises.

Situation	Modificateur
Boue	+2
La cible cherche à cacher ses traces	-2
Lumière faible	-2
Neige récente	+4
Pluie	-4
Plus de 5 individus	+2
Plus d'un jour de retard	-2
Poussière	+1

Situation	Modificateur
Courir	-2
Couverture	
• Légère (1/2)	+1
• Moyenne (3/4)	+2
• Forte (9/10)	+4
Obscurité	
• Légère (crépuscule)	+1
• Forte (nuit étoilée)	+2
• Totale	+4

- Un garde est actif ou inactif.
- Un succès permet d'éviter un garde inactif. Un échec rend un garde actif.
- Un garde actif fait un jet de Perception opposé au jet de Discréption.
- Un échec signifie que le garde repère le personnage.
- Les derniers 5" (10m) vers une personne se résolvent toujours par un jet opposé.
- Un personnage se déplace de (5 x Allure) par jet de discréption en dehors du combat. En combat, il faut faire un jet chaque round.

ESCALADE

Modificateur

PISTAGE

Modificateur

DISCRÉTION

Modificateur

MANOEUVRES DE

ARME À DISTANCE EN MÉLÉE

Pistolets seulement. La difficulté est égale à la Parade de la cible.

ASOMMER

Les personnes tombent inconscientes 1d6h au lieu d'être blessé. -1 avec une arme tranchante.

ATTAQUE À AIRIE D'EFFET

Les cibles situées sous le gabarit prennent les pleins dégâts. Les bonus de couverture s'ajoutent à l'armure. Une attaque ratée est déviée de 1d6" pour une arme lancée, 1d10" pour une attaque propulsée, x1 pour une portée courte, x2 pour une moyenne et x3 pour une longue.

ATTAQUE À DEUX ARMES

-2 à l'attaque, -2 supplémentaire pour la main non directrice sans l'atout Ambidextre.

ATTAQUE À PLUSIEURS

+1 au combat par attaquant supplémentaire. Maximum +4.

ATTAQUE AU TOUCHER

+2 au combat.

ATTAQUE EN VISANT

• Jambe	-2 à l'attaque.
• Tête	-4 à l'attaque, +4 aux dégâts.
• Petite cible	-4 à l'attaque.
• Cible minuscule	-6 à l'attaque.

ATTAQUE PAR SURPRISE

+4 à l'attaque et aux dégâts.

ATTAQUE SAUVAGE

+2 à l'attaque, +2 aux dégâts, -2 à la Parade jusqu'à la prochaine action.

À TERRE

Comme une couverture moyenne. Se relever est gratuit. -2 en combat et -2 en Parade.

CASSER DES TRUCS

Selon la dureté de l'objet. Parade 2. Pas de bonus aux dégâts ou d'As.

COUP DE GRÂCE

Mort instantanée de la cible.

COUVERTURE

• Légère (1/2)	-1 à l'attaque d'un adversaire.
• Moyenne (3/4)	-2 à l'attaque d'un adversaire.
• Forte (9/10)	-4 à l'attaque d'un adversaire.

DÉFENSEUR DÉSARMÉ

+2 à l'attaque pour les attaquant armés.

COMBAT

DÉSARMEMENT

-2 à l'attaque. Le défenseur doit faire un jet de Force contre les dégâts ou il lâche son arme.

DOUBLE TIR / TRIPLE TIR

+1 au tir et aux dégâts / +2 au tir et aux dégâts.

EMPOIGNADE

Jet de Force opposé pour empoigner. Une réussite provoque un état de choc.

DÉFENSE TOTALE

+2 en esquive. Le personnage ne peut faire aucune autre action.

FEINTE

Le personnage décrit son action, puis fait un jet opposé d'Agilité ou d'Intellect. En cas de succès, l'adversaire est à -2 jusqu'à sa prochaine action. Avec une réussite supplémentaire, il conserve le -2 et passe en état de choc.

OBSCURITÉ

• Légère (crépuscule)	-1 à l'attaque.
• Forte (nuit étoilée)	-2 à l'attaque. Les adversaires à plus de 3m ne sont pas visibles.
• Totale	Un adversaire doit être détecté pour pouvoir attaquer à -4.

OBSTACLE

Si une attaque touche d'une valeur égale au malus de couverture, le défenseur rajoute la valeur d'armure de l'obstacle à son encaissement.

PASSANTS INNOCENTS

Sur jet de tir ou de lancer de 1 (pour un fusil ou un tir automatique), le tir touche une cible adjacente au hasard.

PLATEFORME INSTABLE

-2 au tir dans un véhicule en mouvement ou chevauchant un animal.

RAFALE

Sur un jet de tir réussi, les cibles prises sous un gabarit moyen doivent faire un jet d'Amé ou passer dans un état de choc. Ceux qui font un 1 subissent les dégâts normaux.

RETRAITE DANS UN CORPS À CORPS

Les adversaires adjacents gagnent une attaque gratuite.

TIR AUTOMATIQUE

-2 au tir

TIR DANS UNE MÉLÉE

Cf. la règle sur les Passants Innocents.

WISÉE

+2 au tir / lancer si le personnage ne bouge pas.

GAGNER DES NIVEAUX

- Gain d'un nouvel Atout.
- Gain d'une nouvelle compétence à d4.
- Augmenter une compétence d'un dé, si \geq à l'Attribut lié.
- Augmenter deux compétences d'un dé chacune, si \leq à l'Attribut lié.
- Augmenter un Attribut d'un dé, mais seulement une fois par Rang.

Rang

XP

Novice	0-19
Aguerrî	20-39
Vétérâne	40-59
Héroïque	60-79
Légendaire	80+

A partir du rang Légendaire, les changements de niveau se font tous les 10xp (90, 100, 110, 120, etc.)

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Agilité

• Navigation	• Equitation	• Jeu	• Réparation
• Conduite	• Tir	• Soins	• Conn. De la rue

Âme

• Combat	• Discréption	• Investigation	• Survie
• Crochetage	• Natation	• Connaissance	• Sarcasme
• Pilotage	• Lancer	• Perception	• Pistage

Force

• Intimidation	• Tripes	• Escalade
• Persuasion		

RÉUSSITES

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64
1	5	9	13	17	21	25	29	33	37	41	45	49	53	57	61	65
2	6	10	14	18	22	26	30	34	38	42	46	50	54	58	62	66
3	7	11	15	19	23	27	31	35	39	43	47	51	55	59	63	67

LIMITES DE POIDS

La limite de poids pour un personnage est de 5 x Force. Pour chaque multiple de la limite de poids au-delà du premier, le personnage subit un malus de -1 sur :

- L'Agilité et les compétences associées.
- La Force et les compétences associées.

DÉGATS DU FEU

Description	Dégâts
Arme enflammée	+2
Petit feu, torche	1d10
Feu moyen, feu de camp, lance-flammes	2d10
Feu de joie, Lave	3d10

MALADIES & POISONS

Pour résister au poison ou à la maladie, jet de Vigueur modifié par la puissance de la maladie ou du poison. *Exemples :*

Anthrax (-4)	Mort en 2d6 jours.
Curare (-2)	Épuisement immédiat, mort en 2d10+10 minutes.
Cyanide (-4)	Mort en 3d6+10 secondes. Doit être ingéré.

Traitements : jet de Soins à -2 lorsque c'est applicable.

SOINS

Attention médicale	-
• 1940 ou avant	+1
• 1941 – 2001	+2
• 2001 ou après	
Environnement défavorable	-2
Pas d'attention médicale	-2
Voyage actif	-2

LE JET DE RÉSISTANCE

Un personnage peut utiliser un Bon Point pour éliminer un état *Secoué*. Si le Bon Point est utilisé immédiatement après avoir subi une ou plusieurs blessures, le personnage peut faire un jet de **Vigueur**. Un succès et chaque réussite supplémentaire réduit le nombre de blessures subies de 1. Si toutes les blessures ne sont pas éliminées, le personnage est néanmoins *Secoué*.

Un personnage *Secoué* doit faire un jet d'**Ame** au début de leur action suivante. En cas de succès, ils perdent l'état *Secoué* et peuvent agir au round suivant. Avec une réussite, le personnage peut agir immédiatement.

ARMES DE CORPS À CORPS

Type	Dégâts	Poids	Notes
Dague / Couteau	FOR + 1	1	
Epée longue	FOR + 3	8	
Epée courte	FOR + 2	5	
Epée à deux mains	FOR + 4	12	Parade -1, 2 mains.
Hache	FOR + 2	2	
Grande hache	FOR + 4	15	PA1, Parade -1, 2 mains.
Marteau de guerre	FOR + 2	8	
Masse à deux mains	FOR + 3	20	Parade -1, 2 mains.
Epieu	FOR + 2	5	Parade +1, Allonge 1, 2 mains.

ARMES DE LANCER

Type	Portée*	Dégâts	Notes
Arme lancée	3/6/12	FOR + x	Explosion moyenne
Grenade (MK67)	5/10/20	3d6	Explosion moyenne
Dynamite	4/8/16	2d6/bâton	+1 diamètre & +1 dégât par bâton supplémentaire.

LES K.O.

Un héros qui subit plus de 3 blessures doit consulter cette table afin de déterminer son destin. Rappelons qu'il s'agit ici du nombre de blessures qui ont amené le héros à consulter cette table, et non le nombre total de blessures qu'il a encaissé.
Ne pas oublier de soustraire les malus de blessure à tous les jets nécessaires cités par cette table.

1 BLESSURE - BOSSES ET BLEUS – Si le héros était déjà incapacité, il ne subit pas d'effets supplémentaires. Dans le cas contraire, le héros à le souffle coupé. Il doit faire un jet d'Ame au début de chaque round. En cas de succès, il passe en état *Secoué* et peut revenir au combat.

2 BLESSURES - INCAPACITÉ – Le héros est incapacité et doit tirer sur la table des blessures.

3 BLESSURES - HÉMORRAGIE – Le héros est incapacité et saigne abondamment. Il doit tirer sur la table des blessures. De plus, il doit faire un jet de Vigueur au début de chaque round. En cas d'échec, il a perdu trop de sang et devient Mortellement Blessé (cf. ci-après). En cas de succès, il continue à saigner et devra recommencer au round suivant. En cas de réussite supplémentaire, ou avec un jet de Soin réussi, il arrête de saigner et passe dans un état Incapacité.

4 BLESSURES - MORTELLEMENT BLESSÉ – Le héros a été victime d'une blessure mortelle et ne s'en sortira pas sans aide. Il est incapacité et doit tirer sur la table des blessures. Il doit aussi faire un jet de Vigueur au début de chaque round, faute de quoi il meurt. Un jet de Soin réussi stabilise l'état du mourrant, mais le laisse Incapacité.

TABLE DE BLESSURES

Tirer 2d6 sur la table ci-dessous, en même temps qu'un jet de Vigueur. En cas d'échec, la blessure est permanente en dépit de toute guérison. En cas de réussite, il n'y aura aucune séquelle.
Si l'attaque qui a causé la blessure visait une partie précise du corps, il convient d'utiliser la localisation adéquate plutôt que de tirer le dé.

2d6 Blessure

2 **AINE** – Le héros subit une embarrassante blessure à l'aine. Si la blessure est permanente, toute reproduction est impossible sauf par chirurgie ou magie.

3-4 **BRAS** – Le héros est touché au bras (droit (1-3) ou gauche (4-6)) qui est inutilisable.

5-9 **TRIPE** – Le héros est touché entre l'aine et le menton. Tirer 1d6 :

- 1-2 – Fracture – son Agilité est réduite d'un dé (minimum 1d4)
- 3-4 – Contusion – sa Vigueur est réduite d'un dé (minimum 1d4)
- 5-6 – [Busted] – sa Force est réduite d'un dé (minimum 1d4)

10 **JAMBE** – Le héros est touché à la jambe (droit (1-3) ou gauche (4-6), qu'elle soit fracturée, broyée ou autre. Son Allure passe à 1.

11-12 **TÊTE** – Le héros est touché à la tête. Tirer 1d6 :

- 1-2 – Balafré – il gagne le désavantage Affreux.
- 3-4 – Aveugle – il gagne le désavantage Malvoyant.

ARMES DE BASE

ARMES À DISTANCE

Type	Portée*	Dégâts	CdT	PA
Arc	12/24/48	2d6	1	-
Arbalette	15/30/60	2d6	1	2
Mousquet	15/30/60	2d8	1	1
Pistolet calibre .22	10/20/40	2d6-1	1	-
Pistolet 9mm	12/24/48	2d6	1	1
Pistolet calibre .44-45	12/24/48	2d6+1	1	2
Fusil	12/24/48	1-3d6	1-2	-
SMG	12/24/48	2d6	3	1
Mitraillette	24/48/96	2d8	1	2
Pistolet d'assaut	24/48/96	2d8	3	2
Fusil d'assaut	30/60/120	2d8	3	3
Mitrailleur lourde	50/100/200	2d10	3	4**
Fusil de sniper lourd	50/100/200	2d10	1	4**
Bazooka	24/48/96	4d8	1	9**

* Modificateurs de portée : Courte 0, Moyenne -2, Longue -4.

** Arme lourde

FATIGUE

La Fatigue s'utilise pour simuler les effets de chaleur, de froid, de faim et de soif, de manque de sommeil, de noyade, des bleus et des bosses, etc.

Les pénalités dues à la fatigue sont cumulatives avec les pénalités de blessures. Toute Fatigue, quelle que soit sa source, est comptée sur la même échelle de « dégâts ».

FATIGUE

-1 à tous les jets de Traits.

ÉPUISÉ

-2 à tous les jets de Traits.

INCAPACITÉ

Le personnage s'effondre.

MORT

Mauvais plan...

BLEUS & BOSSES

Cette fatigue représente des blessures bénignes mais gênantes (chute sur une pente rocheuse, et tiré par un cheval, etc.). Un personnage dans une telle situation doit réussir un jet de **Vigueur**. En cas d'échec, il subit un point de Fatigue. Toutefois, un héros ne peut être Incapacité par ce biais.

Récupération : dans des conditions normales, 1 niveau de Fatigue par heure pour la chaleur, par $\frac{1}{2}$ h pour le froid. $\frac{1}{2}$

CONDITIONS EXTÉRIEURES (CHAUD, FROID, ETC.)

Un personnage exposé doit faire un jet de **Vigueur** par 4h d'exposition. Le MJ peut assortir le jet d'un malus de -1 ou -2 pour des protections inadéquates ou des conditions extrêmes (-1 par 5°C au dessus de 30°C ou par 10°C en dessous de 0°C), ou d'un bonus de +1 ou +2 pour un bon équipement, une attention particulière, etc.

Récupération : 1 niveau de Fatigue toutes les 24h.

NOYADE

- Un personnage ayant d4 en natation ne fait pas de jet dans une eau calme, sauf dans le cas de longues périodes où le jet se fait une fois par heure.
- Dans des eaux houleuses, 1 jet par minute.
- Dans des eaux démontées, 1 jet par round.
- Si un personnage veut garder quelque chose dans une main, les jets de natation se font à -2.
- Un gilet de sauvetage offre un bonus de +2.
- Les pénalités dues au froid sont cumulatives avec celles liées à la Noyade.

FAIM & SOIF

Un personnage manquant de nourriture ($\frac{1}{2}$ kg par jour) ou d'eau (2l. par jour, 4 dans des conditions chaudes et sèches) doit faire un jet de **Vigueur** après le premier jour, puis toutes les 12h (pour la faim) et les 6h (pour la soif). Il a en outre un malus de -2 supplémentaire s'il ne dispose pas de la moitié du minimum requis.

SOMMEIL

Un personnage a besoin de 6h de sommeil par jour. Il doit faire un jet de **Vigueur** toutes les 12h, avec une pénalité de -2 cumulative. Lorsqu'il devient incapacité, il devient inconscient pour 4d10 heure.

TABLE DE TERREUR

2d6

Effet

Attaque cardiaque – Le héros est consumé par sa peur et son cœur en souffre. Il doit réussir un jet de **Vigueur** à -2. En cas de réussite, il est en état de choc pour 1d4 rounds durant lesquels il ne peut en sortir. S'il échoue, il meurt en 2d6 rounds. Un jet de Soins à -4 lui sauvera la vie, mais il restera incapacité durant 2d6 heures.

3

Phobie – Le personnage gagne une phobie.
Panique – Le personnage est pris de panique (il fait au maximum de son mouvement)

4-5

Etat de choc – Le personnage est en état de choc.

6-8

Panique – Le personnage est pris de panique (il fait au maximum de son mouvement)
La marque de la peur – Le héros est en état de choc mais subit également une altération physique (une mèche blanche dans les cheveux, un tic au niveau des yeux, etc.). Son charisme est réduit de 1.

9-10

Poussée d'adrénaline – Le héros combat la terreur. Il gagne un bonus de +2 à tous ses jets et aux dégâts lors de sa prochaine action.

11

La marque de la peur – Le héros est en état de choc mais subit également une altération physique (une mèche blanche dans les cheveux, un tic au niveau des yeux, etc.). Son charisme est réduit de 1.

12

Porte légère 8
Porte lourde 10
Serrure 8
Menottes 12
Couteau, Epée 10
Corde 4
Petit bouclier 8
Bouclier moyen 10
Bouclier lourd 12

Contondant, Tranchant
Contondant, Tranchant
Contondant, Perforant
Contondant, Tranchant, Perforant
Contondant, Tranchant
Tranchant, Perforant.
Contondant, Tranchant
Contondant, Tranchant
Contondant, Tranchant

RÉSISTANCE DES OBJETS

Objet

Rés.

Type de dégâts

Porte légère	8	Contondant, Tranchant
Porte lourde	10	Contondant, Tranchant
Serrure	8	Contondant, Perforant
Menottes	12	Contondant, Tranchant, Perforant
Couteau, Epée	10	Contondant, Tranchant
Corde	4	Tranchant, Perforant.
Petit bouclier	8	Contondant, Tranchant
Bouclier moyen	10	Contondant, Tranchant
Bouclier lourd	12	Contondant, Tranchant

RÉSISTANCE DES OBSTACLES

Objet

Arm.

Verres, Cuir	+1
Verre renforcé, bouclier en bois	+2
Mur d'intérieur moderne, plaque de métal, Portière de voiture, bouclier en métal.	+3
Porte en chêne, Plaque de métal épaisse	+4
Mur de briques	+6
Mur de briques	+8
Mur de pierres, verre blindé	+10

MODIFICATEURS DE TAILLE

Taille

Rés.

Chat, Fée, Pixie, Gros rat, Chien	-2
Gros chien, Chat Sauvage, Gobelins, Petit Humain	-1
Humain	0
Orc	+1
Taureau, Gorille, Ours, cheval	+2
Ogre, Kodiak	+3
Rhinocéros, Grand requin blanc	+4
Petit éléphant	+5
Drake, Eléphant	+6
T-Rex, Orque	+7
Dragon	+8
Baleine bleue	+9
Kraken, Léviathan	+10

TESTS DE VOLONTÉ

Intimidation : Jet opposé contre l'Ame. En cas de succès, +2 à la prochaine action contre cet adversaire. Avec une réussite supplémentaire, il passe en plus en état *Secoué*.

Sarcasme : Jet opposé contre l'Intellect. En cas de succès, +2 à la prochaine action contre cet adversaire. Avec une réussite supplémentaire, il passe en plus en état *Secoué*.

CHUTE

- Dégâts de $2d6 + 5 + 10m$. Maximum $2d6+50$.
- La neige réduit les dégâts de 1 dé par 30cm de neige.
- Les dégâts sont divisés par 2. Le personnage peut plonger grâce à un jet d'Agilité et ainsi éviter les dégâts (il fait réussir un jet de **Vigueur** ou passer dans un état *secoué*). Si la chute est de 30m ou plus, le jet d'Agilité se fait à -2.

TEST DE PERSUASION

- Faire un jet opposé de Persuasion pour améliorer une attitude
- Un succès améliore l'attitude d'un degré, et d'un de plus avec une réussite.
- Un échec réduit l'attitude d'un degré. Un 1 sur le dé d'action la réduit de 2 degrés.