

Compétences		
Escalade		
Matériel d'esc. +2		
Surface humide -2		
Peu de prises -2		
Persuasion	↑ Serviable	
succès : +1 niv.	Amical	
palier : +2 niv.	Neutre	
Echec : -1 niv.	Peu coopératif	
Dé [1] : -2 niv	Hostile	
	Discrétion	
	ramper +2	
	courir -2	
	Peu de lumière +1	
	Obscurité +2	
	Obscurité totale +4	
	Petite couverture +1	
	Moyenne couv. +2	
	Grande couv. +4	
	Pister	
	Groupe > 5 pers. +2	
	Neige fraîche +4	
	Boue +2	
	Poussière +1	
	Pluie -4	
	Peu de lumière -2	
	Traces > 1 jour -2	
	Traces effacées -2	

Tests de Volonté
Intimidation contre Volonté
Sarcasmes contre Intellect
Succès : +2 à la prochaine action contre la cible sonnée avec un palier.

Bases : les dés	
Jet Opposés	Le perso actif puis perso défensif.
Coopération	+1 pour chaque succès et paliers des joueurs
Groupe de PNJ	1 Dé et Dé Sauvage = résultat pour chacun des PNJ.
Braises (bennies)	
- Relancer n'importe quel jet de Traits	
- Eliminer à tout moment l'état Sonné .	
- Encaisser un coup (<i>succès et chaque palier</i>)	
- Empêcher la mort (<i>le nb de braise est réduite de 1</i>)	
- Déclencher un pouvoir de flamme .	
- Braise rougeoyante ajoute un dé d'Aspect (ouvert) à un jet.	

Résistance des Objets			Armure des Obstacles	
Objet	Res	Dégâts	Armure	Obstacle
Porte légère	8	Cotond, Tranchant	+1	Verre, cuir
Porte lourde	10	Cotond, Tranchant	+2	Plaque, fenêtre vitrée, bouclier.
Cadenas	8	Cotond, Perçant	+3	Mur d'intérieur, feuille de métal, portière de voiture
Menottes	12	Tous.	+4	Porte chêne, métal épais
Epée, couteau	10	Cotond, Tranchant	+6	Mur de parpaing.
Corde	4	Tranchant, Perçant	+8	Mur de briques
Petit bouclier	8	Cotond, Tranchant	+10	Mur en pierre, vitre blindée.
Moyen bouclier	10	Cotond, Tranchant		
Grand bouclier	12	Cotond, Tranchant		

Combat

INITIATIVE	1 carte par Héros et 1 carte par groupe d'extras.
Jocker	Agit quand il veut, +2 jets de Traits , +2 dégâts . Mélanger le jeu.
"On Hold"	Agit plus tard, pas de nouvelle carte, interrompre = jet opposé d' Agilité .
Suprise	Les assaillants commencent "on hold". Les autres : Jet de Perception pour piocher une carte.
Standoff	Tout le monde est "on hold", le break se gère avec un jet d' Agilité pour savoir l'ordre des actions.
ACTIONS	
	1 Dé de Souffle de l'Inspiration (Wild Die) par Action.
Multiples	Malus de -2 par action supp. sur tous les jets (pas deux fois la même action dans le même round).
MOUVEMENT	
	Déplacement correspond au Pas (m/round). Gratuit. (Humain : Pas = 6). 1" = 1m
Courir	Ajouter 1D6" au mouvement. Malus de -2 sur les actions.
Ramper	2" par round (ou Pas/3). Compte comme être allongé pour les attaques à distance.
Accroupi	Pas / 2 . Peut courir.
Plonger	Possible à <i>tout moment</i> pendant une action. Compte comme une couverture moyenne .
Se relever	Compte 2" de mouvement.
Sauter	1" horizontalement sans élan, 2" avec. Un jet de Force donne un bonus d' 1" supplémentaire.
Sol difficile	Boue, pente raide, neige, ... chaque 'case' compte pour 2" de mouvement.
COMBATTRE	
Dégainer	Action multiple. Si deux armes en même temps, ou situation complexe il faut réussir un jet d'Agilité.
Corps à Corps	Jet de Combat contre la Parade de l'adversaire. Un palier donne un bonus d' 1D6 aux dégâts.
Gang	Chaque attaquant supp. ajoute +1 aux jets de combat, maximum +4. (Trois héros = bonus de +2)
Défense	Action = Défensive : +2 en Parade . Déplacements possible, sans courir.
Défense totale	Jet de Combat remplace la Parade (si supérieur). Ne peut pas bouger .
Se retirer	Attaque gratuite des adversaires adjacents (non sonnés). A utiliser avec "Défense" (+2 Parade)
Désarmer	Viser le bras (-2) la cible fait un jet de Force <> Dégâts pour garder l'arme en main.
Domination	Complète surprise, ou adversaire dominé. +4 au jet de trait et +4 aux dégâts .
Lutter	agripper = jet de combat sans dégâts (un palier sonne la cible). Jet opposé de Force ou Agilité pour se dégager (action, un palier permet d'agir ensuite). Toute autre action tant qu'on est agrippé est à -4. L'attaquant peut faire des dégâts (action) si il remporte une opposition (Force pour dégâts; palier +1D6)
Assommer	Dégâts qui ne tuent pas. Géré comme les dégâts normaux. Table spécifique. (extras 1D6 heures out).
Protections	Attaque à travers un objet : si le jet touche, l'objet agit comme une armure.
Au sol	Plongé ou tombé, couverture moyenne si attaquant >3". -2 sur Parade , -2 sur jets de Combat .
Touché !	Pour simplement toucher une cible, jet de combat à +2 (sans dégâts mêmes non létaux).
Tricks	Description, jet <> d'Agilité ou d'Intellect. Cible -2 Parade jusqu'à sa prochaine action, sonné si palier .
Désarmé !	L'attaquant d'un adversaire désarmé à un bonus de +2 en Combat .
Attaque sauvage	+2 Combat mais -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action.
Casser un objet	Parade = 2. palier = 0 bonus. Si les <i>dégâts</i> < <i>résistance</i> : rien . Si <i>dégâts</i> ≥ <i>résistance</i> : c'est cassé .
Tirer / Lancer	Jet de Tir ou Lancer difficulté 4 . Malus de portée : <i>Moyenne -2, Longue -4</i> .
Viser	Sans bouger, pendant 1 round entier = Bonus de +2 sur le Tir ou Lancer du round suivant.
Tir précis	Membres : -2 Tête, vitales : -4 (+4 dégâts) Petite cible : -4 Toute petite cible : -6
Couverture	Légère (1/2 corps) : -1 Moyenne (allongé) : -2 Grande : -4
Obscurité	Sombre : -1 (crépuscule, brouillard...), Obscur : -2 (nuit avec une torche, lune...)
"Balles perdues"	Si Dé de Tir = 1, un personnage adjacent est touché.
Tir instable	A cheval, véhicule... malus de -2 sur le Tir

Armes & Armures

Type	Dégâts	Poids	Prix	Notes
Blades				
		(Livres)		
Dagger	Str+d4	1	25	
Great sword	Str+d10	12	400	Parry -1, 2 hands
Flail	Str+d6	8	200	Ignores Shield Parry and Cover bonus
Katana	Str+d6+2	6	1000	AP 2
Long sword	Str+d8	8	300	Includes scimitars
Rapier	Str+d4	3	150	Parry +1
Short sword	Str+d6	4	200	Includes cavalry sabers
Axes and Mauls				
Axe	Str+d6	2	200	
Battle Axe	Str+d8	10	300	
Great Axe	Str+d10	15	500	AP 1, Parry -1, 2 hands
Maul	Str+d8	20	400	AP 2 vs. rigid armor, Parry -1, 2 hands
Warhammer	Str+d6	8	250	AP 1 vs. rigid armor (plate mail)
Pole Arms				
Halberd	Str+d8	15	250	Reach 1, 2 hands
Lance	Str+d8	10	300	AP 2 when charging, Reach 2
Pike	Str+d8	25	400	Reach 2, requires 2 hands
Staff	Str+d4	8	10	Parry +1, Reach 1, 2 hands
Spear	Str+d6	5	100	Parry +1, Reach 1, 2 hands

Type	Dégâts	Portée	RoF	Prix	Poids	FOR	Notes
Axe, throwing	Str+d6	3/6/12	1	75	2	-	
Bow	2d6	12/24/48	1	250	3	d6	
Crossbow	2d6	15/30/60	1/2	500	10	d6	AP 2
English Long Bow	2d6	15/30/60	1	200	5	d8	
Knife/Dagger	Str+d4	3/6/12	1	25	1	-	
Sling	Str+d4	4/8/16	1	10	1	-	
Spear	Str+d6	3/6/12	1	100	5	d6	

Type	Armure	Poids	Prix	Notes
Personal				
Leather	+1	15	50	Covers torso, arms, legs
Chain hauberk (long coat)	+2	25	300	Covers torso, arms, legs
Plate corselet	+3	25	400	Covers torso
Plate arms (vambace)	+3	10	200	Covers arms
Plate leggings (greaves)	+3	15	300	Covers legs
Pot Helm	+3	4	75	50% vs head shot
Steel Helmet (enclosed)	+3	8	150	Covers head
Barding				
Plate barding	+3	30	1250	For horses
Shields				
<i>Shields protect only against attacks from the front and left.</i>				
Small Shield (Buckler)	—	8	25	+1 Parry
Medium Shield	—	12	50	+1 Parry, +2 Armor to ranged shots that hit
Large Shield (Kite, Pavise)	—	20	200	+2 Parry, +2 Armor to ranged shots that hit

Dégâts

Si Dégâts ≥ Résistance : la cible est **Sonnée**, cumul = blessure.

Sonné : Pas / 2. Récupérer = Jet de **Volonté**, prend un round. **Palier** = peut agir.

Chaque palier sur les dégâts = 1 Blessure.

Les **extras** sont au sol dès la **1ère blessure**.

Les **Héros** encaissent jusqu'à **3 blessures**.

Chaque blessure implique **-1 sur le Pas** et **-1 sur les jets de traits**.

Les **Héros** encaissent jusqu'à **3 blessures**. Au delà, **jet de Vigueur à -3** sur la table d'**Incapacité** :

Incapacité		Blessures - 2D6	
Palier	<i>Assommé</i> . Héros sonné, handicap temporaire. Jet de blessures , effet jusqu'à fin du combat.	2	Tabou : si la blessure est permanente, la guérison est impossible sans magie.
Succès	<i>Inconscient</i> . Revient à lui avec un jet de soins ou au bout d'1H. Jet de blessures , les effets disparaissent lorsque toutes les blessures sont soignées.	3 - 4	Bras : (3 droit, 4 gauche), le bras est inerte.
Echec	<i>Hémorragies</i> . Jet de vigueur chaque round : echec : relance round d'après. 1 ou moins : mort succès : stabilisé. Inconscient jusqu'aux soins. Jet de blessures : effets permanents (sauf soins magiques). <i>Si non léthal : inconscient 1D6 H</i>	5 - 9	Tripes : blessure entre l'entrejambe et le menton. Jet 1D6 : 1 - 2 : Cassé, -1D Agilité (min D4) 3 - 4 : Cabossé, -1D Vigueur (min D4) 5 - 6 : Musculaire, 1D Force (min D4)
Echec Critique	<i>Mort</i> . <i>Si non léthal : inconscient 2D6 H.</i>	10	Jambe : (droite, gauche au hasard) Membre inerte. Pas -1 .
		11 - 12	Tête : Jeter 1D6 1-2 : Cicatrice hideuse : Handicap Affreux . 3-4 : Borgne. Un oeil en moins. Handicap borgne ou aveugle selon... 5-6 : Traumatisme crânien : -1D Intellect .

Soins - Jet de Soins

Succès, palier	Un succès élimine une
1 ou moins	Le patient prend une nouvelle
Malus	niveau de blessure du patient et du soignant. -2 si pas de matériel (de l'eau, des linges...).
Guérison naturelle - Jet de Vigueur / 5 jours.	
Succès, palier	Un succès élimine une blessure, un palier : deux.
Echec critique	Une blessure supplémentaire !
Succès, palier	Un succès élimine une blessure, un palier : deux.
Malus	-2 Voyage rude. -2 Aucun suivi médical -2 Piètres conditions env. -X blessures

Peur

Situation : effrayante ou nauséuse.	
Jet de Cran	Echec : sonné et malus de -1 jusqu'à la fin de la situation.
1 sur le dé	Jet sur la table des frayeurs
Situation : Terreur !	
Jet de Cran	modificateur : Effroi .
Echec critique	Echec : jet de frayeur .
extras	paniqués...

Table des frayeurs - Jet 1D20

1-4	Boost d'adrenaline. Bonus de +2 traits & dégâts sur la prochaine action.
5-8	Sonné.
9-12	Paniqué. Le héros prend la fuite (Pas + course) et est sonné.
13-16	Phobie mineure.
17-18	Phobie majeure.
19-20	Marqué par la peur. Le héros souffre d'une altération physique cosmétique. -1 CHA.
21+	Attaque cardiaque. Le héros est incapacité, jet de Vigueur à -2. Succès : sonné pendant D4 round. Echec : meurt en 2D6 rounds si pas de soins (à -4).