

TESTS

TABLE DE DIFFICULTÉ

Difficulté	Modificateur
Très Facile	+60
Facile	+40
Moyen	+20
Défi	Pas de modificateur
Ardu	-10
Difficile	-20
Très Difficile	-30

Tests Simples

Tests Simples sont utilisés pour déterminer les succès/échecs.

Test Simple, lancez 1d100 et comparez le résultat à la *Compétence* ou *Caractéristique* la mieux adaptée à l'action.

Ce test peut être modifié en utilisant la **Table de Difficulté**.

Succès : Jet Inférieur ou Égal à la *Compétence* ou *Caractéristique*.
Échec : Jet Supérieur à la *Compétence* ou *Caractéristique*.

Tests Dramatiques

Les Tests Dramatiques sont utilisés pour déterminer les succès/échecs ou le degré de réussite d'un personnage lors d'une action échouée, tel que les Tests Opposés et les combats.

Ce test peut être modifié en utilisant la **Table de Difficulté**.

Succès : Votre jet est inférieur ou égal à votre *Compétence* ou *Caractéristique*. Le degré de succès est déterminé par le **DR**.
Échec : Votre jet est supérieur à votre *Compétence* ou *Caractéristique*. Le degré d'échec est déterminé par le **DR**.

Tests Étendus

Utilisé pour les tâches consommant du temps requérant X **DR**. Utilisez les Tests Dramatiques et prenez les **DR** de plusieurs jets que vous additionnez pour atteindre un nombre donné. Les **DR** du test peuvent augmenter ou baisser.

Succès : Le nombre de **DR** requis est atteint.

DEGRÉS DE RÉUSSITE (DR)

DR = Soustrayez la dizaine de votre jet à la dizaine de votre *Caractéristique* ou *Compétence* testée, en incluant les modificateurs.

Assistance

- Le Personnage avec le plus de chance de succès.
- Chaque *Personnage Assistant* ajoute un bonus de +10.

Les *Personnages Assistants* doivent :

- Avoir au moins 1 *point Avancée* dans la *Compétence* testée.
- Être adjacent au *Testeur*.
- Le nombre de *Personnages Assistants* ne peut être supérieur au bonus de *Caractéristique* du *Testeur*.

AVANTAGE

BÉNÉFICES DES AVANTAGES

Chaque *Avantage* apporte +10 à n'importe quel *Test de Combat* ou de *Test de Psychologie* approprié.

Gagner de l'Avantage

Les Actions suivantes Apportent +1 *Avantage* en combat :

- Attaquer un ennemi par *Surprise*.
- Charger* en combat.
- Gagner un avantage tactique avec une *Compétence*.
- Vaincre un adversaire.
- Gagner un *Test Opposé*
- Blesser un adversaire sans être *Engagé*.

Perdre de l'Avantage

Vous perdez tous vos *Avantages* si :

- Vous perdez un *Test Opposé*.
- Vous subissez une *Condition*.
- Perdez une *Blessure*.

ACTIONS

Action Libre

Crier un avertissement, dégainer votre arme, boire une potion, etc. Si un *Test* est requis, c'est une *Action*.

Actions

Tous *Tests* requièrent une *Action*. Les Actions peuvent être des *Tests Simples*, *Tests Dramatiques* ou *Tests Étendus* etc...

COMBAT

Timing

- Rounds** : Temps suffisant pour permettre à tous les personnages d'effectuer une *Action* et un *Mouvement*.
- Tours** : Pendant un *Round*, chaque combattant à un *Tour* pour effectuer une *Action* et un *Mouvement*.
- Ordre d'Initiative** : Les Combattants agissent à leur tour en ordre d'*Initiative*, 1d10+ **Bonus d'Initiative**, de la plus haute à la plus basse.

Déroulement d'un Combat

- Déterminer la *Surprise*
- Début du *Round*
- Les Personnages agissent à leur *Tour* : Ordre d'*Initiative*, 1 *Mouvement*, 1 *Action*
- Fin du *Round*
- Répéter les étapes 2-5 si nécessaire

Surprise

Surprenez votre adversaire en vous cachant, tactiques discrètes, etc.. **Test Opposé de Discrétion vs Perception**.

- Utilisez le personnage avec la *Discrétion* la plus basse pour l'opposer aux potentiels observateurs.
- Succès** :

- Les Personnages battu gagnent la *Condition Surprise*.
- Les Personnages *Surpris* peuvent dépenser un point de *Résolution* pour perdre leur *Condition Surprise*.

Échec :

- Procéder au combat normalement

MOUVEMENT

Mouvement	Marche	Course
3	6	12
4	8	16
5	10	20

Charge

- Si le personnage n'est pas *engagé*, le *Mouvement* peut être une *Charge* jusqu'à 2x le *Mouvement*.
- L'*Action* du *Tour* doit être un *Test de Mêlée*.
- Si la distance de *Charge* > *Mouvement*, gagnez +1 *Avantage*.

Engagé

- Au corps à corps, vous êtes *Engagé*.
- Si vous n'attaquez pas ou n'êtes pas attaqué pendant un *Round* complet, vous n'êtes plus *Engagé*.

Se Désengager

Si vous êtes *Engagé*, vos options pour vous *Désengager* sont :

Utiliser un Avantage :

- Vous devez avoir plus d'*Avantage* que votre adversaire.
- Réduire vos *Avantages* à 0.
- Bouger* normalement.

Utiliser une Esquive :

- Autant ou moins d'*Avantage* que votre adversaire
 - Utiliser votre *Action* pour un *Test Opposé d'Esquive/Mêlée*
- Succès** : Gagnez +1 *Avantage* et *bougez* normalement.

Échec : L'Adversaire gagne +1 *Avantage*, vous ne bougez pas

Fuir

- Quitter volontairement ou involontairement le combat.
 - Votre adversaire gagne +1 *Avantage*.
 - Votre adversaire gagne un *Test non Opposé de Mêlée* +20
 - S'il touche faite un *Test Défi (+0)* de *Calme*.
- Échec** :
- Gagnez *Condition Brisé*, ainsi que +1 par **DR** inférieur à 0.
 - Bouger* normalement.

TESTS DE COMBAT

1: Jet pour Toucher

Mêlée :

- Doit être *Engagé* avec un adversaire.
 - Effectuez un *Test Opposé de Mêlée*, le plus haut **DR** gagne.
 - Succès** : Touche son adversaire et gagne +1 *Avantage*
 - Échec** : L'adversaire gagne +1 *Avantage* et l'*Action* est terminée
- Distance** :

- L'arme doit être à *portée* de l'adversaire.
- Effectuer un *Test d'Arme à Distance*.

Succès : Touche son adversaire et +1 *Avantage*.

Échec : L'*Action* est terminée.

DIFFICULTÉ PAR DÉFAUT D'UN COMBAT

Défi (+0)

2 : Déterminer La Localisation

INVERSER LE TEST RÉUSSI POUR DÉTERMINER LA LOCALISATION

Jet	Localisation
01-09	Tête
10-24	Bras Gauche (ou Bras Secondaire)
25-44	Bras Droit (ou Bras Principale)
45-79	Corps
80-89	Jambe Gauche
90-00	Jambe Droite

3 : Déterminer les Dégâts

- Dégâts** = *Dégâts de l'Arme* + **DR** du *Test Opposé*.

4 : Appliquer les Dégâts

- Blessures Subies** = *Dégâts* - (*Bonus d'Endurance de l'adversaire* + *Points d'Armure*)
- Blessures Minimum Subies** : 1
- Si les *Blessures Subies* excèdent le montant de *Blessures*, l'adversaire subit une *Blessure Critique* et l'état à *Terre*.

UTILISER LES COMPÉTENCES DÉFENSIVES

Action, choisissez une *Compétence* à usage défensif, Jusqu'à votre prochain tour, les Tests de cette *Compétence* gagnent +20.

CRITIQUES ET FUMBLES

Critiques

- Tout Tests de Combat réussi qui est un double.
- Les jets Critiques peuvent être en attaque ou en défense.
 - L'adversaire reçoit une *Blessure Critique*.
 - Une *Blessure Critique* sur une localisation armurée peut être ignorée en diminuant de 1 PA.

Fumbles

- Tout Tests de Combat échoué qui est un double.
- Les jets Critiques peuvent être en attaque ou en défense
 - Lancez 1d100 sur la table suivante :

Jet	Résultat
01-20	Blessure auto-infligée, perdez 1 <i>Blessure</i> .
21-40	L'Arme est endommagée et subit 1 <i>dégât</i> . Au prochain Round, vous agissez en dernier.
41-60	Hors de position, au prochain Round, vos Actions subissent une pénalité de -10.
61-70	Trébuchez, perdez votre prochain de <i>Mouvement</i> .
71-80	Trébuchez, perdez votre prochaine <i>Action</i> .
81-90	Cheville Tordu. Subissez une <i>Blessure de Muscle Froissé</i> (Mineur) (p179). Cela compte comme une <i>Blessure Critique</i> .
91-00	Touchez un allié aléatoire en utilisant le dé des unités pour déterminer le DR . Si impossible, vous vous frapper vous-même et gagnez la <i>Condition Assommé</i> .

Tir Raté !

- Si vous utilisez une arme à Poudre Noire, d'Ingénieur ou Explosive et que votre *Fumble* est un nombre pair :
- L'Arme est détruite, la *localisation* = *Bras Directeur*.
 - Dégât** = *Dégâts Complets* + (le dé unité du jet raté)

TESTS DE MAGIE

Seconde Vue :

Les Personnages avec la *Seconde Vue* peuvent utiliser les *Compétences* appropriées avec leur *Intuition*, *Perception* et *Pistage*.

- La *Seconde Vue* est considérée comme toujours active.

Sort :

- *Mineur* : Simples tours utilisant une peu de magie
- *Arcane* : Sorts génériques accessibles à tous jeteurs de sorts.
- *Domaine* : Accessibles avec le Talent Magie des Arcanes (X).
- *Chaos* : Sorts lancés par ceux liés au Chaos.

Mémoriser un sort :

Écrire un *Sort* dans un *Grimoire* permet de lancer le sort. Toutefois, pour le lancer de mémoire, sans le *Grimoire*, vous devez dépenser des XP dans votre *Talent de Jeteur de Sorts*.

Ingrédients :

- Les ingrédients coûtent *Nombre de Lancement (NL)* shillings
- Les ingrédients sont consommés à l'usage
- Les Ingrédients réduisent les Échos d'une catégorie. *Majeur* > *Mineur* > *Rien*

Lancer un Sort :

Faire un *Test de Langage (Magique)*.

- Doit être capable de voir la cible et de parler intelligiblement.
- Si proche d'un *Influence Corruptrice*, un jet de 8 provoque un *Écho Mineur*. S'il y a déjà un *Écho Mineur*, cela devient un *Écho Majeur*.

- *Lancer un sort* depuis un *Grimoire* demande 2x NL
- -1 DR si vêtements inappropriés pour chaque *Point d'Armure*.

Succès :

Si SL => *Nombre de Lancement*, le sort se lance avec les effets décrits.

- Les *Sorts* continuent jusqu'à la fin, sauf s'ils sont dissipés.
- Pour chaque 2+DR, choisissez au choix :
 - Portée : x2 mètres
 - Durée : x2 Rounds
 - Zone d'effet : x2
 - Cibles : x2

Lancement Critique :

- Si *Critique* : sauf si vous avez le *Talent Diction Instinctive*, lancez sur la *Table des Échos Mineurs*.
- De plus, choisissez un :
 - +1 *Blessure Critique* si le sort cause des dégâts.
 - Le Sort se lance même si le NL n'est pas atteint.
 - Le Sort ne peut être dissipé

Fumble sur Lancement :

- Si *Critique* : Souffrez d'un *Écho*. Lancez 1d100 sur la *Table des Échos Mineurs*.

Missiles Magiques :

- La *Localisation* est déterminée en inversant les dés du *Test de Langage (Magique)* et en utilisant la *Table de Localisation*.
- *Dégâts = Langage (Magique) + Test DR + Bonus de Force Mentale*. Réduit par l'Endurance et l'Armure.

Sort de Contact en Combat :

- Faites un *Test d'Opposition de Mêlée (Bagarre)* vs *Compétence Mêlée* ou *Esquive* après avoir réussi le *Test de Lancement*.

Test de Canalisation :

Exploite plus les Vents Magiques.

Faire un *Test Étendu de Canalisation*.

- Quand le DR atteint le NL du *Sort* vous avez suffisamment de magie. Au *Round* suivant, vous pouvez *lancer* le sort
- Si vous êtes interrompu : *Test Difficile (-20)* de *Calme* ou subissez un *Écho Mineur* et perdez tous les DR accumulés.

- -1 DR si vêtements inappropriés pour chaque *Point d'Armure*

Succès :

- NL du sort = 0
- Si *Critique* : *Lancez le Sort* au *Round* suivant, quel que soit le NL à obtenir. Lancement sur la *Table des Échos Mineurs* sauf si vous avez le *Talent Harmonisation Aethyrique*.

Échec : - Toute l'énergie magique canalisée est perdu

- Subissez un *Écho Mineur*.
- Critique ou dé indique 0 ou au-dessus de votre *Compétence* : Subissez un *Écho Majeur*.

Dissipation :

Un *Sort* qui vous cible ou qui cible un point que vous voyez dans votre vision de *Force Mentale*. Faites un *Test Opposé de Langage (Magique)* vs le *Test de Lancement*.

- Vous ne pouvez *Dissiper* un seul qu'un sort par *Round*
- Succès* : - Le *Sort* ciblé n'a pas d'effet
- Échec* : - Le Lanceur utilise le DR du *Test Opposé* pour déterminer si le *Lancement* est réussi

Dissipé des Sorts Persistants

Faire un *Test Étendu de Langage (Magique)*.

- Quand votre DR atteint le NL du *Sort*, il est *Dissipé*.

TESTS DE PRIÈRE

Bénédiction :

Les Personnages avec le *Talent Bénédiction* peuvent réaliser des *Bénédictions*.

Invocation :

Les Personnages avec le *Talent Invocation* peuvent réaliser des *Miracles*.

Bénédictions et Miracles

Bénédictions et Miracles sont des prières parlés par les Bénits Faites un *Test Défi (+0)* de *Prière*.

- Vous devez être capable de parler pour réaliser une *Bénédiction* ou un *Miracle*.
- Seul un *Miracle* ou une *Bénédiction* peut être activé à la fois.
- En réalisant un *Test de Prière*, si le dé =< Points de Pêché, subissez la *Colère des Dieux (p218)*.

Succès :

- La *Bénédiction* ou *Prière* se manifeste selon les règles
- Pour chaque +2 DR sur une *Bénédiction* choisissez :
 - *Portée* : +6 mètres
 - *Durée* : +6 Rounds
 - *Cibles* : +1
- Pour chaque +2 DR sur un *Miracle* choisissez :
 - *Portée* : x2 mètres
 - *Durée* : x2 Rounds
 - *Cibles* : x2

Échec :

- Rien ne se passe.
- Si *Fumble* : jet sur la *Table de la Colère des Dieux (p218)*.

Points de Pêché & Colère Des Dieux

Vous avez agis en opposition à la volonté de votre dieu.

- Si vous violez un Commandement de votre Culte : 1 à 3 *Points de Pêché*.
- Des actes particulièrement pieux peuvent amener à la perte de *Points de Pêché* sur un *Test de Prière*.
- +10 sur la *Table de la Colère des Dieux* pour chaque Points de Pêché. -1 *Point de Pêché* après la résolution du Jet.

FORTUNE & DESTIN

Dépenser La Fortune

- Relancer un *Test* échoué
- Ajouter +1 DR à un *Test* après le jet
- Au début d'un *Round*, choisir quand agir pendant ce *Round*.

Dépenser Le Destin

- **Mourir un Autre Jour** : Au lieu de mourir, votre personnage est KO, laissé pour mort et ne prends plus part à la rencontre.
- **Comment ça a raté ?** : Vous évitez complètement les dégâts d'un coup de chance extraordinaire.

RÉSOLUTION & RÉSILIENCE

Dépenser La Résolution

- Immuniser à la *Psychologie* jusqu'à la fin du *Round*.
- Ignorer les modificateurs d'une *Blessure Critique* jusqu'à la fin du prochain *Round*.
- Enlève une *Condition*. Si À *Terre* est enlevé, gagnez 1 *Blessure*.

Dépenser La Résolution

- Ne pas développer de *Mutation*. Conserver ses *Points de Corruption*.
- Au lieu de faire un jet, choisissez le résultat. Vous gagnez avec au moins 1 DR. Vous pouvez le faire sur un *Test* déjà échoué.

PSYCHOLOGIE

Terreur (Niveau)

En rencontrant un Personnage possédant *Terreur*, faites un *Test de Calme*.

Succès : voir ci-dessous

Échec : Recevez un nombre de *Condition Brisé = (Niveau) + SL en dessous de 0*.

Après le *Test de Calme*, le Personnage inflige *Peur (Niveau)*.

Peur (Niveau)

En rencontrant un Personnage avec le Trait *Peur*, faites un *Test Étendu de Calme* avec comme cible de DR = *Peur (Niveau)*.

Jusqu'à ce qu'il soit réussi, le Personnage est sujet à la *Peur* :

- Subissez -1 DR à tous vos Tests sur la source de la *Peur*
- Vous ne pouvez vous rapprocher de la source sans un *Test Défi (+0)* de *Calme*.
- Si la source se rapproche de vous, réussissez un *Test Défi (+0)* de *Calme* ou gagnez une *Condition Brisé*.

Frénésie

Devenez *Frénétique* en réussissant un *Test de Force Mentale*.

Quand sujet à la *Frénésie* :

- Immunisé à tout autre *Psychologie*.
- Ni fuite ni retraite quel que soit la raison.
- Doit *Bouger* et *Attaquer* l'ennemi le plus proche.
- Gagne +1 Action Gratuite de *Test de Mêlée* chaque *Round*.
- Gagne +1 *Bonus de Force*.
 - Reste *Frénétique* jusqu'à la disparition des ennemis ou si *Assommé* ou *Inconscient*.
 - Après la *Frénésie*, gain d'une *Condition de Fatigue*.

Haine (Cible)

Vous êtes incapable d'interagir socialement avec (Cible).

En rencontrant (Cible) faites un *Test de Psychologie*.

Échec : Vous êtes sujet à la *Haine*. Vous pouvez faire le *Test* chaque *Round* pour enlever *Haine*.

Quand vous êtes sujet à la *Haine* :

- Vous tentez de détruire (Cible).
- Gagnez +1 DR à tous vos *Test de Combat*.
- Immunisez à la *Peur* et l'*Intimidation* (pas la *Terreur*)

Préjudice (Cible)

En rencontrant (Cible) faites un *Test de Psychologie*.

Succès : Agissez normalement avec -10 à vos Tests de *Sociabilité*

Échec : Vous êtes sujet à *Préjudice*. Vous pouvez faire le *Test* chaque *Round* pour perdre *Préjudice*.

Quand vous êtes sujet à *Préjudice* :

- Vous pouvez insultez fortement (Cible)

ENCOMBREMENT

Limite d'Encombrement = Bonus de Force + Bonus Endurance

- Les Objets Usés voient leur *Encombrement* réduit de 1.

Enc	Exemple de matériel
0	Couteaux, Pièces, Bijoux
1	Épée, Mandoline, Sac en Bandoulière
2	Épée Longue, Tente, Sac à Dos
3	Hallebarde, Fût, Grand Sac

Enc	Pénalité
Jusqu'à la Limite	Aucune
Jusqu'à Double Limite	-1 MV (Min. 3), -10 Agilité, +1 Fatigue de Voyage
Jusqu'à Triple Limite	-2 MV (Min.2), -20 Agilité (Min.10), +2 Fatigues de Voyage
Au delà de x3	Vous ne bougez pas.

ARGENT

Les Valeurs des pièces sont :

1 Couronne d'Or (1CO) = 20 Shillings d'Argent (20/-) = 240 Pennies de Bronze (240p)

1 Shilling d'Argent (1/-) = 12 Pennies de Bronze (12p)

Le Coût de la Vie

Pour maintenir le *Statut*, vous devez payer 1/2 de votre *Niveau de Statut* par jour (nourriture, chambre, habits, etc..)

Suivre l'Argent (Optionnel)

Si un objet est *Disponible* :

- Un Personnage peut acheter tout ce qu'il veut à un coût inférieur ou égal au maximum de son *Niveau de Statut*.
- Un achat par jour peut-être fait au-dessus de leur *Niveau de Statut* avec un *Test de Marchandage* réussi.

Disponibilité – Achat/Vente

Faire un *Test de Disponibilité* pour les achats et pour les vendeurs/acheteurs disponibles, basé sur la *Disponibilité* de l'objet.

- Vendre rapporte la moitié du prix indiqué.

	Village	Ville	Cité
Commun	En Stock !	En Stock !	En Stock !
Inhabituel	30%	60%	90%
Rare	15%	30%	45%
Exotique	Pas en Stock	Pas en Stock	Pas en Stock

CORRUPTION

Influences Corruptrice

Lorsque vous rencontrez une *Influence Corruptrice*, faites un *Test Défi (+0)* d'Endurance ou *Test Défi (+0)* de Calme.

Exposition Mineur

Témoin d'un Démon Mineur, Exposition à des Mutants, des Skavens, Malepierre, Artefact Chaotique, Temple Chaotique..

Succès : Pas de gain de *Point de Corruption*

Échec : Gain de 1 *Point de Corruption*

Exposition Modérée

Témoin de Multiples Démons, Contact avec un Démon, Malepierre, Exposition brève à un environnement Chaotique..

Succès (2+ DR) : Pas de gain de *Point de Corruption*

Succès Marginal (0-1 DR) : Gain de 1 *Point de Corruption*

Échec : Gain de 2 *Points de Corruption*

Exposition Majeur

Témoin d'un Démon Majeur, Contact Prolongé avec un Démon, Malepierre, Consommer de la Malepierre Raffinée, Accord avec un Démon, Exposition Prolongée à un environnement Chaotique ou de Magie Sombre,...

Succès Impressionnant (4+ DR) : Pas de gain

Succès (2-3 DR) : Gain de 1 *Point de Corruption*

Succès Marginal (0-1 DR) : Gain de 2 *Points de Corruption*

Échec : Gain de 3 *Points de Corruption*

Corrompu

Dès que vous gagnez plus de *Points de Corruption* que votre *Total de Bonus de Force Mentale + Bonus d'Endurance*, faite un *Test Défi (+0)* d'Endurance.

Succès : Pas d'effet. Nouveau Test dès que vous gagnez des *Points de Corruption*

Échec : Perdez des *Points de Corruption = Bonus de Force Mentale* puis lancez un dé sur la Table Suivante :

	Elfe	Gnome	Halfelin	Humain	Nain
Corps	-	01-50	01-10	01-50	01-05
Esprit	01-100	51-100	11-100	51-100	06-100

Faites ensuite un jet soit sur la *Table de Corruption Physique*, soit sur la *Table de Corruption Mentale (p185)*.

CONDITIONS

LISTE COMPLÈTE DES CONDITIONS

En Feu, Ensanglanté, Aveuglé, Brisé, Sourd, Enchevêtré, Fatigué, Empoisonné, A Terre, Assommé, Surpris, Inconscient

En Feu

Vous êtes en feu !

- A la fin de chaque *Round*, perdez 1d10 *Blessures*, modifié par votre *Bonus d'Endurance + Points Armure Minimum 1*
- Chaque *En Feu* supplémentaire donne +1 *Dégâts* subit.
- Enlevez une *Condition En Feu* en réussissant un *Test d'Athlétisme*. Chaque DR enlève une *Condition En Feu* supplémentaire.

Aveuglé

Vous êtes incapable de voir proprement.

- Pénalité de -10 à tous Tests impliquant la vue.
- Vos adversaires gagnent +10 pour vous toucher.
- Enlever une *Condition Aveuglé* à la fin de chaque *Round*.

Enchevêtré

Quelque chose restreint vos mouvements.

- A votre *Tour*, vous ne pouvez pas bouger.
- Toutes actions impliquant 1 mouvement subissent -10.
- Enlever une *Condition Enchevêtré* en gagnant un *Test Opposé de Force* contre la source. Chaque DR enlève une *Condition supplémentaire*.

Ensanglanté

Vous saignez salement.

- Perdez 1 *Blessure* à la fin de chaque *Round*.
- Pénalité de -10 aux *Tests de Résistance aux Blessures Infectées, Infection Mineure*, ou de *Sang Pourri*.
- Si vous atteignez 0 *Blessures* gagnez 1 *Condition Inconscient*
- A la fin de chaque *Round*, vous avez 10% de chance de mourir par *Condition Saignement*.
- Vous ne pouvez reprendre conscience tant que vous avez 1 *Condition Saignement*.
- Enlevez une *Condition Saignement* avec un *Test de Soins* réussi. Chaque DR enlève 1 *Condition Saignement* supplémentaire. *Sorts et Prières* enlève une *Condition Saignement* par *Blessures* guéries.
- Une fois toutes les *Conditions Saignement* sont retirées, ajoutez une *Condition Fatigué*.

Sourd

Vous êtes incapable d'entendre correctement.

- Pénalité de -10 à tous Tests impliquant l'ouïe.
- Vos adversaires gagnent +10 en vous attaquant de flanc.
- Enlever une *Condition Sourd* à la fin de chaque *Round*.

Fatigué

Vous êtes épuisé ou stressé, et avez besoin de repos.

- Pénalité de -10 à tous vos *Tests*.
- Enlever une *Condition Fatigué* demande du repos, un *Sort*, ou un recours divin telle une *Prière*.

Surpris

Vous n'êtes pas prêt pour ce que va vous arriver.

- Vous ne pouvez agir à ce tour, ni bouger.
- Vous ne pouvez vous défendre dans un *Test Opposé*.
- Vos adversaires ont un bonus de +20 au *Combat*.
- Enlevez toutes les *Conditions Surprise* à la fin d'un *Round* ou après la première tentative d'attaque contre vous.

Brisé

Vous êtes terrifié, brisé, convaincu que vous allez mourir.

- Vos *Actions* et *Mouvement* doivent vous éloigné aussi vite que possible jusqu'à ce que vous soyez caché, hors de vue d'ennemi.
- Vous pouvez alors utiliser votre *Action* pour vous cacher.
- -10 aux Tests n'impliquant pas de courses ou se cacher.
- Vous ne pouvez vous reprendre si vous êtes *Engagé*.
- Enlever une *Condition Brisé* à la fin de chaque *Round* suite à un *Test réussi de Calme*. Chaque DR enlève une *Condition Brisé* supplémentaire modifié selon les circonstances.
- Enlevez une *Condition Brisé* à la fin d'un *Round* ou vous êtes caché hors de vue des ennemis pendant un *Round*.
- Quand toutes les *Conditions Brisés* sont enlevées, gagnez 1 *Condition Fatigué*.

Empoisonné

Vous êtes empoisonné ou ont vous a injecté un venin.

- A la fin de chaque *Round*, perdez 1 *Blessure*, sans modif.
- -10 à tous vos *Tests*.
- Si vous atteignez 0 *Blessures*, vous ne pouvez *Soigner* vos *Blessures* tant que vous avez 1 *Condition Empoisonné*.
- Si vous êtes *Inconscient* en étant *Empoisonné*, réussissez un *Test d'Endurance* après un nombre de *Rounds équivalent à votre Bonus d'Endurance* ou mourez (p172).
- Perdez une *Condition Empoisonné* avec un *Test d'Endurance* chaque DR enlève une *Condition Empoisonné* supplémentaire. Un *Test de Soins* amène le même résultat.
- Quand toutes les *Conditions Empoisonné* sont enlevées, gagnez 1 *Condition Fatigué*.

À Terre

Vous êtes tombé au sol,

- Votre *Mouvement* vous sert uniquement à vous redressez ou à ramper de la moitié de votre *Mouvement* en mètre.
- S'il vous reste 0 *Blessure*, vous ne pouvez que ramper.
- -20 à tous *Tests* impliquant tout *Mouvement*.
- Les attaques contre vous gagnent +20.
- Perdez la *Condition À Terre* quand vous vous redressez.

Sonné

Vous êtes désorienté ou confus.

- Vous êtes incapable de réaliser une *Action*.
- Votre *Mouvement* est réduit de moitié.
- Vous pouvez vous défendre lors des *Tests Opposés*.
- -10 à tous vos *Tests*
- Si vous avez 1 *Condition Sonné*, vos adversaires gagnent +1 *Avantage* avant leur jet d'attaque en mêlée.
- Perdez 1 *Condition Sonné* avec un *Test d'Endurance* réussi. Chaque DR vous fait perdre une *Condition Sonné* supp.
- Quand toutes les *Conditions Sonné* sont parties, gagnez 1 *Condition Fatigué*.

Inconscient

Vous êtes KO, endormi, autrement insensible.

- Vous ne pouvez rien faire à votre *Tour* et ignorant de votre environnement.
- Les attaques de *Mêlée* vous ciblant touchent automatiquement la localisation voulu avec le maximum de DR possible et inflige une *Blessure Critique*.
- Perdez 1 *Condition Inconscient* quand 1 *Blessure* est soignée
- Vous pouvez dépenser 1 *Point de Résolution* pour perdre la *Condition Inconscient*. Toutefois, si la cause persiste, gagnez une *Condition Inconscient* à la fin du *Round*
- Quand la *Condition Inconscient* n'est plus, gagnez 1 *Condition A Terre* et 1 *Condition Fatigué*.

SOINS ET MORT

Blessures

Blessures = Dégâts – Bonus d'Endurance – Points d'Armure

Certain dégâts ne prennent pas en compte l'*Armure* et l'*Endurance*.

- Si vos *Blessures* = 0, gagnez 1 *Condition À Terre*.
- Perdez la *Condition À Terre* ou *Inconscient* en soignant 1 *Blessure*.
- Gagnez 1 *Condition Inconscient* si vous n'êtes pas soigné pendant *Bonus d'Endurance Rounds*.
- Si vos *Blessures* tombent sous 0, subissez une *Blessure Critique* en plus.

Soignez Les Blessures

Vous êtes *Blessé* si vous avez perdu 1 *Blessure*.

Nuit de sommeil : Test Moyen (+20) *Endurance*

Blessures soignées = DR + Bonus Endurance

Ne rien faire : Pas de Test

Blessures Soignées = Bonus Endurance

Comp. De Soins : Voir *Test de Compétence de Soins*

Bandages : Voir *Guide du Consommateur*

Potion de Soins : Voir *Guide du Consommateur*

Mort

Vous êtes mort à la fin du *Round* si :

- Vos *Blessures* = 0.
- Vous Subissez 1 *Condition Inconscient*.
- Vos *Blessures Critique* > *Bonus d'Endurance*.

COMPÉTENCES & ACTIVITÉS

LISTE COMPLÈTE DES COMPÉTENCES COMPÉTENCES DE BASE

Art, Athlétisme, Calme, Charme, Chevaucher, Commandement, Conduite d'Attelage, Corps à corps, Discrétion, Divertissement,, Emprise sur les animaux, Escalade, Esquive, Intimidation, Intuition, Marchandage, Navigation, Pari, Perception, Ragot, Ramer, Résistance, Résistance à l'Alcool, Subordination, Survie en Extérieur.

COMPÉTENCES AVANCÉES

Crochetage, Dressage, Escamotage, Évaluation, Focalisation, Guérison, Langue, Métier, Musicien, Natation, Piégeage, Pistage, Prière, Projectiles, Recherche, Voile Représentation, Savoir, Signes secrets, Soins aux animaux.

Charme/Ragot (Soc) *basique*

Incite les gens à avoir une bonne opinion de vous.

Test opposé de Charme/Calme vs Test Charme/Calme

• **Personnes affectés = Bonus de Sociabilité + DR.**

Succès : - Influence l'attitude d'une ou plusieurs cibles.
- En combat, persuade un adversaire d'arrêter de vous attaquer pour 1 **Round**, gain de +1 **Avantage**.

Échec : - Aucun autre **Test de Charme** ne peut être tenté.

CHARME & STATUT

Un statut plus haut fait gagner un bonus de +10 aux **Tests de Charme** auprès d'un statut plus bas.

Un statut plus bas donne un malus de -10 aux **Tests de Charme** contre ceux d'un statut plus haut.

RAGOT & STATUT

Tout ragot effectué entre personnes d'échelons différents subit un malus de -10 aux Tests.

Conduite d'attelage (Ag) *basique*

Circonstances défavorables : faire un **Test de Conduire**

• Conduire = 0, Test nécessaire pour les manœuvres basiques.
• Si le résultat est un **Échec Stupéfiant (-6)** voir ci-dessous :

1d10	Résultat
1-2	Harnais cassé : un cheval (ou équivalent) se libère; réduire la vitesse en conséquence.
3-5	Calèche Ébranlée : Passagers subissent 1 Blessure et les cargaisons fragiles peuvent être endommagées.
6-8	Roue Brisée : Passer un Test de Conduire/Rounds pour éviter de vous Crasher. Véhicules à deux roues avec une Roue Brisée se Crashent automatiquement.
9-10	Essieu Cassé : le véhicule se Crash

Crash :

Blessures subies = 2d10 - (Bonus Endurance + Points Armure)

• Réparations nécessitent un **Test de Métier (X)** correspondant
• Une roue de secours est installée avec un **Test de Conduite**.

Commandement (Soc) *basique*

Test Défi (+0) de Commandement :

Succès : - **Ordre donné à #Cibles = Bonus Sociabilité + DR**

Combat : - **Test de Commandement** pour inspirer les autres.
Gain de +10 aux **Tests de Psychologie** jusqu'au prochain **Round**.
- Transférez 1 **Avantage** par DR aux alliés.

COMMANDEMENT & STATUT

Un statut plus haut donne un bonus de +10 aux **Tests de Commandement** sur ceux au statut plus bas.

Ceux avec 2 échelons de plus gagnent un bonus de +20 aux **Tests de Commandement** sur ceux au statut plus bas.

Crochetage (Dex) *avancée*

Test Étendu de Crochetage avec le DR requis dépendant de la complexité de la serrure à ouvrir.

Type de Verrou	Difficulté	DR
Loquet	Moyenne (+20)	0
Porte Normale	Défi (+0)	2
Porte Sécurisée	Dure (-10)	2
Coffre au Trésor	Difficile (-20)	5
Porte de Coffre-Fort	Très Difficile (-30)	10

Discrétion (Ag) *basique, groupée*

Test Opposé de Discrétion vs Test Perception

• Modificateurs dus à l'obscurité, la route, etc...
• Échec **Impressionnant** ou **Assourdissant** attire l'attention des personnes que vous essayez d'éviter.

Spécialisations : Rural, Souterraine, Urbaine.

FILATURE

Suivre quelqu'un secrètement. Test **Combiné de Perception et de Discrétion (p155)**. Si la cible essaye activement d'effacer ses traces, effectuez un **Test Opposé** à la **Discrétion** de la Cible.

Si vous réussissez le **Test de Perception**, et échouez au **Test de Discrétion**, vous suivez la piste mais êtes repéré. Si vous échouez au **Test de Perception** mais réussissez le **Test Discrétion**, vous perdez la cible, mais n'êtes pas vu.

Intimidation (F) *basique*

Compétence Intimidation vs Compétence Calme de la Cible

Succès : - **Cibles Intimidés = Bonus Force + DR**
- Les Cibles reculent ou s'enfuient.

Combat : - Vous causez la **Peur** aux cibles **Intimidées**.
- Vous pouvez utiliser **Intimidation** au lieu de **Mêlée** en vous défendant pour forcer la cible à reculer.

INTIMIDATION & STATUT

Un statut plus haut fait gagner un bonus de +10 aux **Tests d'Intimidation** auprès d'un statut plus bas.

Intuition (I) *basique*

Succès : - Comprendre son environnement ou débusquer ce qui est caché.

- Si quelqu'un essaye de rester caché,
Test Opposé de Calme vs Test Intuition.
- En combat, gain de +1 **Avantage**.

Pari (Int) *basique*

• **Test de Pari**, (-10) si vous ne connaissez pas le jeu.
• Joueur avec le plus haut DR gagne.
• Égalité départagée par un autre **Test de Pari**.
• Tricher passe par **Escamotage**.

Marchandage (Soc) *basique*

Test de Marchandage :

Succès : - Réduction du Prix de 10%.
- **Succès Assourdissant (+6)** réduction Prix -20%

Guérison (Int) *avancée*

Faire un **Test de Guérison** pour :

Succès : - Diagnostiquer une maladie, infection.
- **Traiter une maladie (p186)**
- **Soin des Blessures = Bonus d'Intelligence + DR**
Note : 1 Soins par Rencontre.
- Arrêter une **Condition Saignement**, chaque DR arrête une **Condition Saignement** supplémentaire.
Échec : - Si **Bonus d'Intelligence + DR < 0** alors vous infligez une **Blessure**.
- Si **Test de Soin** est un **Échec Assourdissant (-6)** vous causez une **Infection Mineur (p187)**.

Patient avec une maladie :

Succès : - Vous ne contractez pas la maladie pour ce jour. Chaque DR empêche la Propagation. Maladie réduite de 1/jour jusqu'à un minimum de 1.
Échec : - Dépend de la maladie (p186).

Sauts et Chutes

Saut :

• Sauter de votre **Mouvement** en mètres sans **Test**.
• Sauter plus loin requière un **Test Moyen (+20) d'Athlétisme**
• Sauter sans course demande un **Test Défi (+0) d'Athlétisme**
Succès : - Chaque DR ajoute un mètre au saut.

Chuter :

• Dégâts subies = **1d10 +3 Dégâts/Mètre** de chute
• Les **Dégâts** sont réduits uniquement par le **Bonus Endurance**
• Sauter ou Tomber volontairement demande un **Test Moyen (+20) d'Athlétisme** pour réduire les Dégâts.
• **Blessures subies > Bonus d'Endurance = gain d'un À Terre**.
Succès : - Réduit les dégâts de 1m +1m/DR
- Si la distance est réduite à 0 = Pas de **Dégâts**.

Survie en extérieur (Int) *Basique*

Pêche, chasse, cueillette, faire un feu, un abri, comprendre le temps, pister.

Faire un **Test Défi (+0) de Survie** ou difficile (-20)

Succès : - Apporte subsistance et abris. Chaque DR apporte abris et nourriture pour une personne de plus.
- En Combat, gain de +1 **Avantage**.

Échec : - Faire un **Test Défi (+0) d'Endurance** ou gagner une **Condition Fatigué**.

Poursuite

1 : **Déterminer la Distance :** Le MJ décide d'un nombre pour représenter la distance entre les protagonistes. Normalement entre 1 et 8.

2 : **Test :** Tous ceux impliqués dans la poursuite font un **Test de Mouvement (Conduire, Monter, Athlétisme)**

3 : **Mettre à jour la Distance :** La différence entre le DR le plus bas des poursuivis et le DR le plus haut des poursuivants est : ajouté à la Distance si les poursuivants l'emporte, soustrait à la Distance si les Poursuivants l'emporte.

4 : **Déterminer l'issue :** Si la Distance tombe à 0 ou moins, les poursuivis sont rattrapés. Les poursuivis peuvent sacrifier leur membre le plus lent ce Round pour ralentir les poursuivants alors qu'ils s'enfuient. Si c'est le cas, les poursuivants doivent décider qui s'arrête et qui continue.

Si Distance dépasse 10+ les poursuivants perdent leurs proies.

Subornation (Soc) *basique*

Pratique ou tentative de Subornation par le pot de Vin.

Test de Subornation pour déterminer qui peut être soudoyer.

Succès : 1 : Le MJ établi en secret le prix de la coopération en se basant sur les **Revenus** de la Cible.
2 : Le Joueur devine la valeur du DR du **Test de Subornation**
3 : Le Joueur offre de l'argent, la valeur devant être égale ou supérieur au chiffre déterminé.

Subornation peut être utilisé pour arrêter un combat, mais vous devez exécuter un **Test de Subornation Difficile (-20)**.

Résistance à L'alcool (E) *basique*

Votre Capacité à gérer l'alcool.

Test de Résistance à l'alcool modifiés par le degré de la boisson

Succès : - Pas d'effet.
Échec : - Chaque Échec inflige une pénalité de -10 à FM CT, Ag, Dex, et Int. Maximum de -30.
- Si **Échec => Bonus Endurance**, vous êtes **Complètement Saoul**, voir ci-dessous :

1d10	Complètement Saoul
1-2	Gagnez un Bonus de +20 à la compétence Calme.
3-4	Ignorez tout vos Préjugés et Animosités .
5-6	Bougez ou Effectuez une Action (Max. 1) .
7-8	Gagnez Animosité (Tout le Monde !) .
9-10	Black Out, vous vous réveillez le lendemain. Le MJ et les Joueurs décident de ce qui s'est passé. Rejouez un Test de Résistance à l'alcool ou gagnez une Condition Empoisonné .

Effets durables :

Test Défi (+0) de Résistance à l'alcool

• Les effets s'évaporent après **10 - DR heures**.
• Après l'évaporation des effets, faites un **Test Défi (+0) de Résistance à l'alcool**. Vous gagnez la **Condition Fatigué** pour **5 - DR Heures**.