

Définition des Caractéristiques du personnage

Capacité de Combat (CC) : Probabilité de porter une attaque au corps à corps.

Capacité de Tir (CT) : Probabilité de porter une attaque à distance.

Force (F) : Puissance musculaire.

Endurance (E) : Capacité de résistance physique (maladies, poisons...).

Agilité (E) : Adresse, réactivité (initiative).

Intelligence (Int) : Intellect, capacité de raisonnement.

Force Mentale (FM) : Résistance mentale, persévérance.

Sociabilité (Soc) : Charisme, capacité à interagir socialement.

Attaques (A) : Nombre maximum d'attaques par round de combat.

Points de Blessure (PB) : Points de vie, un PJ est gravement blessé si $PB \leq 3$, il subit un coup critique s'il tombe sous 0 PB.

Bonus de Force (BF = dizaine de F) : Dégâts ajoutés à toute attaque portée au corps à corps (dégât des armes : $BF \pm x$).

Bonus d'Endurance (BE = dizaine de E) : Dégâts soustraits de toute attaque subie.

Mouvement (M) : Vitesse de déplacement.

Magie (Mag) : Capacité de réussite à jeter un sort.

Points de Folie (PF) : Dégradation de la santé mentale ; points acquis lors d'événements traumatisants.

Points de Destin (PD) : « Chances » d'éviter la mort.

Utilisation des points de Destin

Un PJ peut utiliser un point de Destin pour éviter de mourir, quelqu'en soit la cause.

Le point utilisé est alors définitivement perdu.

Le MJ peut parfois attribuer un point de Destin à un PJ en récompense d'une action particulièrement méritante.

Le nombre quotidien de points de Fortune est égal au nombre de points de Destin restant au personnage.

Utilisation des Points de Fortune

On peut utiliser les points de Fortune de quatre façons différentes :

- 1 Un joueur peut dépenser un point de Fortune pour relancer les dés lorsqu'il a raté un test de caractéristique ou de compétence. Il peut le faire à n'importe quel moment, et pas seulement au combat. Il ne peut utiliser qu'un point de Fortune quand il se livre à un test étendu.
- 2 Un personnage peut dépenser un point de Fortune pour bénéficier d'une parade ou d'une esquive supplémentaire. Cela permet au personnage de parer ou d'esquiver plus d'une fois par round, ce qui est normalement interdit.
- 3 Un personnage peut dépenser un point de Fortune pour gagner un bonus de 1d10 à son jet d'initiative. En d'autres termes, le personnage lance 2d10 et ajoute le résultat à son Agilité pour déterminer son initiative au début du combat.
- 4 Un personnage peut dépenser un point de Fortune pour gagner une demi-action supplémentaire durant son tour.

Les points de Fortune se renouvellent au début de chaque jour.

Evolution du personnage

La section « Pts d'expérience » de la fiche de personnage contient :

- Une case « Total » permettant de suivre le total de XP reçus depuis la création du personnage
- Une case « Actuel » indiquant le solde de XP non encore dépensés

Après chaque distribution de XP par le MJ, chaque joueur peut les dépenser comme suit :

Amélioration	Coût
Promotion de +5% à une caractéristique du profil principal ¹	100 xp
Promotion de +1 à une caractéristique du profil secondaire ¹	100 xp
Achat d'un talent ^{2,3}	100 xp
Achat d'une compétence ^{2,3}	100 xp
Maîtrise de compétence de +10% ^{2,3,4}	100 xp
Changement de carrière ⁵	100 xp
Passage vers une carrière de base ne comptant pas parmi les débouchés	200 xp

Notes :

- 1) Les promotions ne peuvent être prise que dans le plan de carrière en cours (Profil principal ou secondaire).
- 2) Seuls les talents et les compétences de la carrière en cours peuvent être achetés.
- 3) Une compétence ne peut être acheté qu'une seule fois par carrière. Les Talents ne peut être acheté qu'une seule fois par PJ.
- 4) Le fait de prendre une compétence déjà acquise dans une carrière précédente permet de passer à +10 % la première fois, et +20 % la seconde. Il n'est pas possible d'aller au-delà. Ex. : en tant qu'Etudiant un PJ achète « Soins » qui devient ainsi « acquise » pour lui. Le personnage passe ensuite Médecin, et reprend « Soins » qui monte alors à « +10 % ». Enfin en tant que Moine il prend une dernière fois « Soins » qui monte enfin à « +20 % ».
- 5) La nouvelle carrière doit faire partie des débouchés de la carrière en cours ou de l'une des carrières précédemment terminées.

Pour changer de carrière il faut (consulter le MJ et...) :

- Avoir acheté toutes les promotions, talents, compétences de la carrière en cours, SAUF en cas de changement pour une nouvelle carrière de base (en payant 200 XP).
- Avoir en sa possession toutes les dotations de la nouvelle carrière choisie.

Déroulement d'un round de combat (1 round = 10 secondes)

- 1^{er} round du combat seulement – Jet d'initiative : Ag + 1d10 (valable pour tout le combat)
- 2^{er} round du combat seulement – Surprise : le MJ détermine qui n'agit pas au premier round
- 3) Chaque PJ agit à son tour selon l'initiative, en réalisant :
 - Soit une « action complète ».
 - Soit 2 « demi-actions », dont maximum une action « d'attaque » et une action « d'incantation ».
 - Plus autant d'actions gratuites que le MJ l'autorise.

Actions possibles dans un round (C = action complète ; 1/2 = demi-action ; V = Variable)

Attaque rapide (C) = Faire ses A attaques.

Attaque standard (1/2) = Faire UNE attaque.

Charge (C) = +10% à CC (si > 4m de mouvement).

Dégainer / Rengainer / Sortir+Boire potion (1/2)

Désengagement (C) = Quitter le combat sans prendre des attaques gratuites des adversaires adjacents.

Incantation (V) = Lancer un sort.

Mouvement normal (1/2)

Recharger une arme à distance (V)

Se lever / Monter en selle (1/2)

Utiliser une compétence (V)

Visée (1/2) = +10% à CC / CT si attaque immédiate.

Attaque brutale (C) = +20% CC MAIS ni parade ni esquive.

Attaque prudente (C) = +10% Parades/Esquives MAIS -10% à CC.

Course (C) = Adversaires ont -20% CT MAIS +20% CC.

Feinte (1/2) = Test CC opposé. Si OK prochaine attaque ni esquivable ni parable.

Manœuvre (1/2) : Test CC opposé. Si OK, fait reculer adversaire de 2 m.

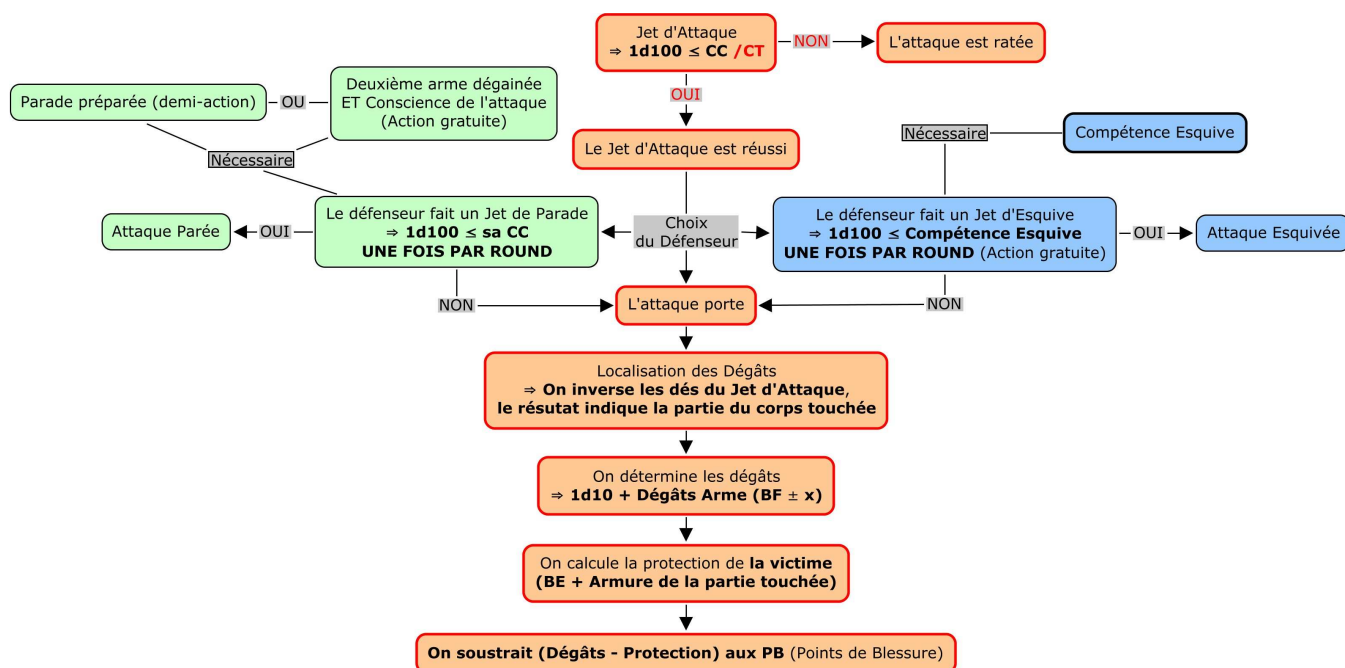
Préparer parade (1/2) = inutile si 2^{ème} arme dégainée.

Posture défensive (C) = Adversaires ont -20% CC.

Retarder sa demi-action restante (1/2)

Sauter (C)

Déroulement d'une action d'attaque au corps à corps / à distance (parties en rouges seulement)



Attributs des armes

ATTRIBUTS DES ARMES

À mitraille

Pas de test de CT. Tracer une ligne de la portée maximum de l'arme et de 2m de large. Quiconque se trouvant dans cette zone doit réussir un test d'Ag pour éviter les dégâts.

Assommante

+10% en F pour utiliser le talent Coups assommants.

Défensive

+10% à la parade.

Épuisante

Si l'arme dispose de l'attribut percutant, il ne s'applique que pendant le premier round de combat au corps à corps.

Équilibrée

Pas le malus de -20% en CC pour l'utilisation d'une arme dans votre main non directrice.

Expérimentale

Sur un 96-98, l'arme s'enraye et ne peut plus tirer jusqu'à ce qu'un test de Métier (arquebusier) soit réussi. Sur un 99-00, l'arme explose, infligeant 8 points de Blessures à son porteur, et se détruisant du même coup.

Immobilisante

En cas de réussite, la cible est faite prisonnière à moins qu'elle ne réussisse un test d'Ag. Elle ne peut ensuite que tenter de se libérer. La victime peut tenter de rompre ses liens (test

de F) ou de s'en dégager en se contorsionnant (test d'Ag): il s'agit dans les deux cas d'actions complètes. Les attaques prenant la victime immobilisée pour cible bénéficient d'un bonus de +20% en CC ou en CT.

Lente

+10% à la CC pour parer ou esquiver une telle arme.

Percutante

Lancez deux d10 pour les dégâts et conservez le meilleur résultat.

Perforante

Ignore 1 point d'Armure. Si une cible n'a pas d'armure, cet attribut est sans effet. Cumulable avec le talent Tir de précision.

Peu fiable

Sur un 96-99, l'arme s'enraye et ne peut plus tirer jusqu'à ce qu'un test de Métier (arquebusier) soit réussi. Sur un 00, l'arme explose, infligeant ses dégâts normaux à son porteur, et se détruisant du même coup.

Précis

La valeur critique de tout coup critique augmente de 1. Cumulable avec le talent Coups précis.

Rapide

-10% pour parer ou esquiver une telle arme.

Spéciale

Voir description de l'arme.