

Les règles

Les bases :

Résolution d'une action :

Détermination du facteur de difficulté :

Le facteur de difficulté (FD) est déterminé par le maître de jeu. Soit à partir d'un score de compétence de l'adversaire (comme l'esquive), soit à partir d'une de ses caractéristiques ou soit à partir d'un niveau de difficulté.

Le personnage réussit lorsque son jet est supérieur ou égal au FD.

Le « jet » :

Le jet est égal au résultat du lancé de dé plus les modificateurs appropriés (comme une compétence ou une caractéristique).

Le résultat du lancé de dé :

Le résultat du dé est déterminé en lançant un dé à 20 faces (dit d20). Le chiffre sur le dé n'est pas le résultat, pour avoir celui-ci il faut lui soustraire 10, ce qui peut donner des résultats négatifs. Ainsi les chiffres de 1 à 9 sont négatifs, 10 est nul et au dessus c'est positif.

Exemple : Le joueur lance le dé et fait 7, on soustrait 10, son résultat de dé est donc de -3. Il devra donc soustraire 3 à son modificateur.

Les éclats :

Un éclat arrive lorsqu'un joueur fait 20 sur son dé, il peut alors le relancer et additionner le score. Il n'y a pas de limite sur le nombre d'éclat dans un jet.

Exemple : Le joueur lance le dé et fait 20, il le relance alors et fait 7, pour un total de 27. Il retire 10, il fait donc 17.

L'échec spectaculaire :

Sur un 1 avec le d20, quelque soit les modificateurs et le FD, l'action entreprise est un échec. Non seulement l'action entreprise échoue, mais en plus il se passe une catastrophe à l'imagination du MJ. L'arme s'enraye, l'épée glisse des mains, les outils de crochetage se cassent dans la serrure, ...

Le facteur de difficulté :

Normalement la difficulté est le score de caractéristique ou de compétence opposé au personnage (comme esquive contre une attaque). Quelques fois, cependant, il n'y a pas de score mesurable et il est donc nécessaire d'utiliser une échelle de difficulté. C'est donc au maître de jeu de choisir le score le plus adéquat dans le tableau suivant :

Difficulté	FD
Trop facile	3
Facile	5
Moyen	8
Pas facile	10
Difficile	12
Très difficile	14

Héroïque	17
Quasi impossible	20
Impossible	25
Inhumain	30

La marge de réussite :

Lorsque le facteur de difficulté et le jet sont calculés, si c'est réussi, la différence entre le jet et le FD est appelé marge de réussite (MR). La MR détermine le niveau de succès d'une action comme le décrit ce tableau :

MR	Niveau de succès
0	Minimal
1 à 2	Moyen
3 à 6	Bon
7 à 11	Supérieur
12+	Spectaculaire

Minimal implique que le jet est réussi de justesse, le personnage a évité de peu l'échec.

Moyen est passable, le personnage a fait ce qu'il voulait faire point barre.

Bon nécessite une description un peu plus détaillée, surtout si le personnage risquait gros.

Supérieur mérite une description intéressante et assez impressionnante.

Spectaculaire est l'idéal pour sortir une description héroïque et cinématographique de l'action.

Maître de jeu, n'hésitez pas à en rajouter une couche.

Les modificateurs :

Ce système de FD est bien pour des conditions normales, mais certains facteurs peuvent corser les actions. Comme par exemple combattre sur un bateau en pleine tempête ou faire des acrobaties en pleine fusillade. Les malus conseillés, au jet, vont de +5 pour les choses les plus faciles à -10 pour les plus corsées

Exemple : Combattre sur le bateau peut très bien donner un -7 au jets d'attaques. Crocheter une porte sous l'eau donnerait quant à lui -3 au jet.

Actions multiples :

Plusieurs pour une action :

Lorsque plusieurs personnes tentent de faire une action commune, elles doivent toutes battre le facteur de difficulté de celle-ci. Celui qui a le plus gros score dans la compétence ou caractéristique utilisée reçoit alors un bonus égal au nombre de personne ayant réussi, y compris lui-même.

Exemple : 4 personnes tentent de soulever un rocher. 3 seulement réussissent. Celle qui a le plus grand résultat reçoit alors un +3 à son jet réussi.

Un pour plusieurs actions :

Lorsqu'un personnage tente d'accomplir plusieurs actions dans un même round, le joueur doit dire dans quel ordre il va les accomplir. La première action se fait sans malus, la seconde a un -2, la troisième un -4, la quatrième un -6, ...

Les récompenses :

Détermination des récompenses :

A la fin d'un scénario, le maître de jeu donnera 10 à 20 points d'aventure. Pour déterminer plus clairement combien il doit donner, il peut se référer à ce tableau :

Idée astucieuse mais futile	1
Idée/action astucieuse et utile	4
Idée/action critique qui sauve la vie du personnage et/ou d'un camarade	8
Idée/action qui sauve le groupe entier ou beaucoup de monde	12
Met en danger son personnage pour sauver les autres	6
Se mettre en danger de mort pour sauver quelqu'un	18
Évite d'user de la violence quand ça n'est pas nécessaire	4
Résonnement déductif ou bonne intuition	6
Bon rôleplaying	4
Tuer/maîtriser une menace mineure	2
Tuer/maîtriser une menace majeure	4
Tuer/maîtriser une grande menace	8

C'est un tableau qui n'est nullement restrictif, il n'est là que pour donner une idée.

Utilisation des points d'aventure :

Les compétences : Le joueur peut rajouter des points dans ses compétences, comme décrit dans le manuel du joueur page 101.

Les caractéristiques : Bien que le joueur aie un point gratuit dans une caractéristique tout les 50 points d'aventure, il peut en dépenser pour augmenter celles-ci. Le coût est de 3X le score qu'il veut atteindre. *Exemple :* Si il veut passer la force de son personnage de 11 à 12, il doit dépenser 36 points d'aventure. Pour plus de détail, voir le manuel du joueur page 101.

Les points de destin : Le joueur peut acheter des points de destin, au prix de 10 points d'aventure pour 1 point de destin. Ils servent à relancer un jet, que ce soit celui de son personnage ou d'un autre. Pour plus de détail, voir le manuel du joueur page 102.

Les points d'action : Le joueur peut aussi acheter des points d'actions à raison de 1 point d'action pour 1 point d'aventure. Les points d'actions permettent d'ajouter des d10 à son jet de d20. Pour plus de détail, voir le manuel du joueur page 102.

Utilisation des compétences :

La base :

Le score de compétence est égal aux points de compétences plus la caractéristique de base. Lors de l'utilisation d'une compétence le joueur lance le d20 et additionne le résultat au score de compétence, s'il est supérieur ou égal au FD, il réussit.

Les compétences inconnues :

Si la compétence n'est pas sur la feuille du personnage il doit voir s'il y a une utilisation par défaut (UPD). S'il n'y en a pas c'est simple il ne sait pas l'utiliser, s'il y en a un il peut l'utiliser mais il ne relance pas le dé en cas d'éclat.

A noter qu'une compétence sur la feuille qui n'a pas de point s'utilise avec la caractéristique de base pure et non pas avec l'UPD.

L'utilisation par défaut (UPD) :

Certaines compétences ont un UPD, il détermine le malus lors de l'utilisation sans l'avoir dans ses compétences.

UPD basée sur une caractéristique :

C'est assez simple, si il est marqué dans l'UPD, DEX -4, on fait un jet de dextérité avec un malus de -4 au jet sur cette compétence.

UPD basée sur une compétence :

Lorsqu'il existe une compétence qui est proche de celle inconnue on peut l'utiliser à moindre malus. *Exemple* : Comptabilité est à soit MEN -10 ou math -5, même si on a math à 1pt il est toujours plus intéressant de faire un jet de math qu'un jet de mental.

Familiarité :

Certaines compétences donnent un malus de -2 aux particularités non familière de celle-ci (Exemple : conduite d'un véhicule terrestre (auto), un personnage habitué à conduire une voiture de sport aura du mal avec une Berline et vice-versa), le malus de -2 disparaît après 8h de manipulation du « non-familier ».

Les spécialités :

Les spécialisations obligatoires :

Certaines compétences sont si vastes qu'il faut se spécialiser, chaque spécialisation est une compétence à part.

Exemple : Arme à feu (arme de poing) est une compétence différente de arme à feu (mitrailleuses).

Les spécialisation en expertise :

Lorsqu'un personnage a 12 points dans une compétence, il est considéré comme un expert et le joueur choisi un type particulier de spécialisation pour sa compétence. Par exemple, en conduite de véhicule terrestre (voiture) il peut choisir 4X4 et en arme à feu (arme de poing), colt python. Lorsqu'il entre dans la particularité il a un bonus de +1 à sa compétence (lorsqu'il conduit un 4X4 ou qu'il tire avec un colt python).

Actions physiques :

Retenir son souffle :

Les personnages confrontés à des gaz, à l'étranglement ou à un liquide sont parfois ammenés à retenir leur souffle. La durée dépend de plusieurs facteurs :

Situation	Durée (en seconde)
Calme	Endurance X15
Fatigante (nage ou marche)	Endurance X5
Très fatigante (combat)	Endurance X2

Si le personnage s'hyperventile avant doubler le temps, s'il est pris par surprise, divisez le par

deux.

Une fois que le personnage n'a plus de souffle, il perd un point de fatigue (PF) par seconde et quand il n'a plus de PF, il tombe inconscient. Après 4min d'inconscience il meurt.

Pour le ranimer il faut de l'air frais et un jet de premier secours FD8. Une fois ranimé le personnage sera à un point de fatigue et devra récupérer les autres normalement.

Après 2min d'inconscience sous l'eau, il faut faire un jet d'endurance FD8 pour ne pas perdre un point de mental permanent dû au manque d'oxygène dans le cerveau.

Les jets d'effrois :

Les jets d'effrois se font face à des choses potentiellement terrifiantes ou horribles. Les personnages vivent sur terrae tenebrae, ils ont souvent vu beaucoup de choses. Il n'y a donc pas besoin de faire de jet d'effroi face à un cadavre de pendu ou face à un enragé dans une folie meurtrière. Par contre, ils peuvent faire un jet d'effroi devant un cadavre tellement éparpillé qu'il recouvre une pièce ou un troll chargeant gueule grande ouverte. Que ce soit face à un danger imminent ou face à une situation qui paraît désespérée, la peur peut prendre n'importe qui, n'importe quand.

Les jets :

Le jet d'effroi se fait sur le charisme. Pourquoi cette caractéristique ? Parce que le charisme représente le contrôle de soit, sa manière d'imposer sa présence face aux autres et de garder la tête froide. Des avantages permettent d'améliorer son impassibilité face à la peur.

Le FD :

Si le jet d'effrois vient de la rencontre d'une créature, le FD est égal à sa force ou son intimidation. Dans les autres cas, le tableau aidera à trouver un FD en rapport avec la situation :

Condition	FD
Corps déchiqueté	10
Corps en décomposition	8
Corps retapissant les murs	12
Toute les portes d'une maison se ferment en même temps	9
Du sang coule des interstices des murs	11
Encerclé par 10X plus « d'hommes »	6
Chargé par 100X plus « d'hommes »	14
Pris au piège par des dragons inférieurs	8
La moitié du groupe est mort	10
Un compagnon est tué d'un coup	9
Dernier survivant du groupe	12

Des modificateurs au jet d'effrois viennent aussi s'appliquer dans le cas des créatures :

Condition	Jet
Créature de même taille	+0
Créature deux fois plus petite et moins	+1

Créature trois fois plus grandes	-3
Créature dix fois plus grande et plus	-6
Créature peut être sur le personnage en quelque secondes	+0
Créatures à 100m et plus	+2
Créature peut attaquer et toucher à tout moment	-2
Créature connue du personnage	+3

Il y a aussi des modificateurs au jet d'effrois avec la découverte de cadavre :

Condition	Jet
Corps d'une connaissance	-1
Corps d'un ami	-2
Corps d'un amour	-4
Pièce remplie de cadavre	-1
Ville remplie de cadavre	-3

En combat, les personnages sont peu concentrés sur ce qui les entoures, ils ont un bonus de +5 aux jets d'effrois.

L'échec :

Lorsqu'un personnage échoue à un jet d'effrois, on regarde sur la table des échecs et on compare la marge d'échec pour voir le résultat :

Niv d'échec	Résultat
1	Etourdit pour un round, il pourra agir denouveau au tour suivant
2 à 3	Etourdit pour un round, le round d'après il refait le jet d'effrois
4 à 5	Etourdit 1d10 rounds, refaire jet d'effrois après ceux-ci
6	Vomit, étourdit pour 15 rounds, refaire jet d'effrois après ceux-ci
7	Se pisse dessus, paralysé 1d4 rounds, refaire jet d'effrois après ceux-ci
8	Subit 1d10PF et étourdit 1d10 rounds, refaire jet d'effrois après ceux-ci
9	Evanouissement pendant 1d10 minutes plus un point de choc
10	Panique, court partout en criant, si peut pas bouger, s'assoit et pleure pendant 1d10 min
11	Cheveux blancs, vieillissement de 4 ans, 1d10 points de choc

12	Perte de voix pour 1d10 jours
13	Coma pour 1d3 heures, FD8 endurance tout les 1d3 heures de coma pour en sortir, -2 à tout les jets pendant 6h après la sortie du coma
14	Catatonie pendant 1d6 jours, FD10 endurance tout les 1d6 jours de catatonie pour en sortir, échec critique = mort, -4 à tout les jets pendant 24h après la sortie de la catatonie
15	FD12 endurance, sinon arrêt cardiaque, si réussi, mèche blanche et perte d'1d6 points d'endurance dont 1 permanent

Combat :

Le round :

Le round représente 5 seconde, Le personnage peut faire autant d'action qu'il le veut, tant que la durée ne dépasse pas 5 secondes.

Actions communes :

Ce sont les actions qui peuvent être faite dans toute les situations de combat, mêlée, corps à corps et distance. Lorsque l'on parle de quelque chose qui prend une action, la durée est d'une seconde, cependant il y a d'autres types d'actions, comme les suivantes.

Actions gratuites : Se sont les actions qui peuvent être faites n'importe quand même pendant une autre action.

Parler : On peut parler tant que ça n'excède pas 5 secondes.

Douter d'une illusion : Toujours possible sauf si on la combat.

Lâcher un objet : On peut le lâcher à ses pieds ou à 1m maximum

S'accroupir : On peut s'accroupir et se relever n'importe quand dans le

round

Actions longues : Ce sont des actions faites sur une durée de moins de 5 secondes. Le maître de jeu déterminera la durée de l'action. Le plus souvent la quasi totalité des défenses ne seront pas permises, esquive reste le plus souvent possible.

Exemple : Soulever une plaque d'égout prend 1 à 3 secondes suivant la force du personnage, aucune défense n'est possible dans ce cas.

Attaquer : Un personnage peut attaquer tant qu'il a une arme prête en main. Il fait un jet d'attaque contre le score défensif de la cible, s'il réussi, il calcule les dommages.

Le personnage peut attaquer autant de fois qu'il le veut dans le round, mais il est limité par la vitesse de son arme ou sa cadence de tir.

Si le personnage rate avec une arme à distance, il doit voir s'il ne touche personne d'autre se trouvant dans la même direction. Il faut alors faire un jet d'attaque sur les personnes proches de la cible pour voir si on ne les touche pas, si une cible reçoit la balle perdue, pas besoin de faire de jets pour les autres.

Assommer : Tout coup à la tête et tout coup contondant aux parties vitales peut assommer, la cible doit faire un jet d'endurance contre le seuil de réussite de l'attaque. En cas d'échec, la cible s'écroule et est inconsciente pendant un nombre de seconde égal à dix fois sa marge d'échec. Une blessure grave à la tête est un KO automatique.

Attendre : Cette action permet d'attendre l'arrivée d'un ennemi, lorsqu'il est à portée on peut l'attaquer, mais ce n'est pas obligatoire. Un personnage qui attend aura toujours l'avantage sur l'initiative de celui qu'il attaque. N'importe quelle défense peut être utilisée

pendant cette manoeuvre.

Changer de position : Les différentes positions possibles sont : debout, agenouillé, accroupi, assis et allongé. Changer de position prend 1 seconde, sauf pour accroupi qui ne prend pas de temps et allongé qui prend 2 secondes.

Position	Attaque	Défense
Debout	Normal	Normal
Accroupi	-2	Normal
Agenouillé	-2	-2
Rampant	Impossible1	-3
Assi	-2	-2
Allongé	-4	-3

Charge pour faire tomber : En réussissant un jet d'attaque, au lieu de faire des dégâts l'attaquant peut entreprendre un concours de force contre l'adversaire, s'il gagne, ce dernier tombe. Dans le cas contraire il reste debout, à moins que l'attaquant ne fasse un échec spectaculaire, dans ce cas c'est lui qui tombe à terre.

Concentration : La concentration est parfois requise dans un combat pour un sort ou autre. On ne peut qu'utiliser ses défenses passives ou active, et dans ce cas il faut faire un jet de volonté FD12 pour ne pas se déconcentrer. Si le personnage subit des dégâts, il doit faire un jet de volonté contre la marge de réussite pour ne pas perdre sa concentration.

Fauchage : On peut faire tomber un adversaire en effectuant une attaque à -4 pour lui faucher les jambes. Si le jets est réussi, l'attaque n'inflige aucun dommage et l'adversaire doit réussir un jet de dextérité contre la compétence d'attaque du personnage. S'il rate il tombe, l'adversaire peut cependant avoir un bonus de +2 s'il ne bougeait pas ou un malus de -2 s'il est attaqué par derrière. Le fauchage ne peut être fait que par une arme de mêlée ou les jambes.

Les mouvements : En combat le personnage peut se déplacer dans toute les directions à sa vitesse raciale (vit), on considère qu'à ce moment là il trotte. Il peut cependant se déplacer d'autre manières.

Déplacement	Vitesse
Course	2X vit
Marche	½ vit
Ramper	5m par round
Agenouillé	¼ vit
Accroupi	⅓ vit

Mouvements en environnements spéciaux :

Niveau d'eau à hauteur du pied : Vit/2

Niveau d'eau supérieure à hauteur du pied : 5m/round

Fort courant : Jet de force contre FD déterminé par le maître tout les rounds, si échec, glisse sur plusieurs mètres. Ensuite jet de natation pour regagner l'équilibre.

Terrain difficile ou obstrué : Vit /2 voir plus suivant situation.

Mouvement et attaque : Il est possible de se déplacer avant, pendant et après une attaque, mais cette dernière a un malus de -1 s'il marche et -3 s'il trotte. Il est possible de viser et d'utiliser une arme à distance pendant un mouvement mais il y a des malus (Cf. combat de portée).

La fuite :

Retraite prudente : Le personnage peut reculer à ¼ de sa vitesse raciale, il n'a droit à aucune attaque, mais il a un +3 à toute ses défenses. L'adversaire peut suivre le

personnage s'il veut. Il n'est possible de faire une retraite que lorsqu'on est debout ou accroupis.

La fuite proprement dite : Le personnage tourne les talons essaye de fuir le plus vite possible. La plupart du temps il n'y a pas de problème, mais un adversaire qui a une arme prête au moment où le personnage prend la fuite, peut attaquer dans son dos.

Initiative :

La base :

L'initiative se calcule selon la formule : DEX – vit d'arme +1d10

La vitesse de l'arme est soit de 0 pour une arme à distance, soit l'allonge pour une arme de mêlée (à noter que les points et les pieds on une vitesse d'arme de 0 et de 1 respectivement). Si les personnages ne sont pas armés, la vitesse d'arme est égale à 0.

Plus le score est haut, plus le personnage agit vite. Les joueurs font agir leur personnage, de celui qui a la plus grosse initiative à celui qui a la plus petite.

Exemple : Jacques, Georges et Pierre lancent l'initiative de leur personnage, ils font respectivement 10, 12 et 10. Georges fera donc agir en premier son personnage, tandis que Jacques et Pierre agiront en même temps, juste après.

Le combat de mêlée :

Le combat avec arme :

L'attaque :

Généralité : La mêlée est définie par la distance qui sépare 2 adversaires lorsqu'ils se battent avec les poings ou des armes sans projectile. Il faut différencier le combat à mains nues et celui avec des armes de mêlée.

Dégainer/rengainer : Dégainer une arme prend 1 seconde, la rengainer prend 2 secondes. Dégainer rapidement permet de sortir une arme cachée, d'un fourreau ou d'un holster instantanément. Le FD dépend de la taille, pour plus d'information il faut aller voir à la compétence dans le manuel du joueur page 68. En cas d'échec l'arme est dégainée à vitesse normale, mais si l'échec est de plus de 10 points l'arme tombe à terre.

Les limites : Il faut faire attention que certaines armes de mêlée ont besoin de beaucoup d'espace pour pouvoir être utilisées, c'est au maître de jeu d'estimer ce qui est possible ou pas. Pour exemple une épée à 2 mains a besoin de 3m de diamètre d'espace pour être utilisée correctement.

Le maître de jeu devra aussi faire attention au nombre d'ennemi qui peuvent attaquer en même temps en mêlée. En général une personne peut être entourée de 6 créatures de taille égale à la sienne.

Allonge : La distance à laquelle peut attaquer le personnage est définie par l'allonge de l'arme. Il y a 4 types d'allonge :

- Corps à corps : Le personnage peut attaquer des ennemis qui se trouvent à moins d'1m de lui.
- Allonge 1 : Le personnage peut attaquer des ennemis qui se trouvent à 1m de lui.
- Allonge 2 : Le personnage peut attaquer des ennemis qui se trouvent à 2m de lui.
- Allonge 3 : Le personnage peut attaquer des ennemis qui se trouvent à 3m de lui.

La plupart des armes ont une allonge de 1, certaines ont plusieurs allonge ce qui veut dire qu'elle peuvent frapper des ennemis se trouvant sur ces 2 distances. Cependant il faut 1 seconde pour changer d'allonge avec l'arme.

A mains nues, l'allonge est de 1 et corps à corps, mais le changement est instantané.

Localisation : Lorsque l'on touche sans viser, on lance un d20 pour

localiser le coup. Il faut se méfier car parfois certaines parties du corps sont mieux protégées et le coup peut ne plus passer.

Combat de mêlée	
Localisation	D20
Crâne	20
Tête	19
Bras Gauche	18-16
Bras Droit	15-13
Torse	12-5
Jambe Gauche	4-3
Jambe Droite	2-1

Les dommages : Les dommages sont l'addition des dégâts et de la différence entre le jet d'attaque et le score de défense¹. Les dégâts quant à eux sont le total de la force plus les dégâts de l'arme plus le possible bonus dépendant du type d'attaque.

Les types d'attaque : Il y a l'estoc et la taille. L'estoc est une attaque perçante, elle ne donne pas de bonus spéciaux aux dégâts, mais elle peut être utilisée avec un minimum d'espace. La taille inflige plus de dommage car elle fonctionne comme un levier pour multiplier la force. Cependant elle demande plus de place que l'estoc. Le bonus de dégâts avec une attaque de taille dépendent de la force du personnage.

Force égale ou inférieure à 9 : +1

Force égale ou supérieure à 10 : +2

Certaines armes ont plusieurs type d'attaque, estoc et taille, dans ce cas il faut dire de quelle type d'attaque le personnage va utiliser.

Les modificateurs : Selon les conditions le jet d'attaque peut avoir des modificateurs.

Condition	Modificateur
Lumière mauvaise	-1 à -9
Ténèbres totales	-10
Mauvais appui au sol	-2
Eau jusqu'aux genoux ou plus	-6
Terrain obstrué ou difficile	-2 ou plus
Aveugle	-6
Aveugle soudainement	-10
Borgne	-1
Vêtements en feu	-2
Accroupi	-2
Assis	-2
Main faible	-4
Grand bouclier	-2
Force sous force minimum	-1 par point d'écart

¹ Règle optionnelle : Pour plus de réalisme lors de gros jets, on peut limiter le bonus de toucher à +12

Les attaques spéciales :

L'attaque dans le dos : Il faut d'abord déterminer si l'attaque surprend la cible. Pour cela, il faut que l'attaquant réussisse à être discret le round de l'attaque. Jet de recherche de la cible contre discrétion active (lancé de dé) ou passive (compétence pure) de l'attaquant. Si le jet est raté, utiliser la marge d'échec pour déterminer à quelle distance de la cible est l'attaquant quand celle-ci le remarque. Plus la marge d'échec sera grande, plus l'attaquant sera loin.

Si la cible est surprise, le FD de base de l'attaquant est égal à 0 + protection passive (comme une armure). Si la cible est en mouvement, le FD est de 6 + protection passive. Si la cible n'est pas surprise, elle se retourne. Ça lui prend une seconde, si elle est attaquée avant d'avoir fini de se retourner, elle ne peut utiliser de compétence de défenses passives et n'a que sa dextérité plus sa défense passive. Mais dès qu'elle a fini de se retourner, elle peut se défendre normalement.

L'attaque en force : L'attaquant abandonne une partie de sa précaution habituelle et baisse sa garde pour favoriser son attaque. Les compétences de défenses passives ont un malus avec cette manœuvre. On ne peut réaliser cette manœuvre si l'on a un bouclier ou toute protection du genre en main.

Modificateurs d'attaque active	
Bonus	Malus
+1 au toucher	-2 à ses défenses passives
+2 à l'initiative	

L'attaque irraisonnée : C'est une attaque furieuse, qui cherche un effet maximum et sacrifie la défense au profit des dommages. Il n'est pas possible d'utiliser cette manœuvre si l'on a un bouclier en main. Elle ne peut pas à être utilisée avec des armes de jet. Il est possible de combiner cette manœuvre avec un coup visé. Cette attaque coûte un point de fatigue.

Modificateurs attaque irraisonnée	
Bonus	Malus
+3 au toucher	-5 à ses défenses passives
+1 aux dommages	
+4 à l'initiative.	

L'attaque précise : Ce type d'attaque donne un bonus de +5 au jet d'attaque mais réduit les dommages de -5 (et le +5 à l'attaque n'est pas compté dans les dégâts). Elle n'est possible qu'avec les armes de mêlée et les armes naturelles.

Coup visé : Il est possible de viser intentionnellement une partie du corps. Tout coup visé demandent 2 secondes en round et donnent un -4 à l'initiative.

Localisation	Mod
Tête	-5
Crâne	-7
Cou	-5
Points vitaux (torse)	-3
Yeux	-9
Main	-4
Jambe	-2
Bras	-2

Pied	-4
Mâchoire	-5
Nez	-6
Reins	-4

On peut aussi viser une arme pour désarmer, voir même la casser. Une arme de petite taille a un modificateur pour toucher de -5, une de taille moyenne -4 et une grande -3. L'ennemi peut utiliser l'esquive comme défense ou la parade, mais pas le blocage.

Coup sauvage : Cette attaque concerne un coup donné à un adversaire qui se trouve à coté ou derrière le personnage, sans prendre le temps de se retourner. Il y a un malus de -5 au jet d'attaque. Il n'est pas possible de viser une partie précise du corps de l'adversaire dans ce cas. L'ennemi doit être à portée d'allonge de l'arme. Il est impossible de faire une attaque perçante sauvage à plus d'un mètre de distance. On utilise une défense normale contre une attaque sauvage. Il n'y a pas de modificateurs aux dommages. Si le personnage a vision périphérique, les hex de coté sont considérés comme des hex de front. Une attaque dans un de ces hex n'est donc pas un coup sauvage.

L'attaque berserk : Le personnage doit avoir une arme de mêlée prête pour utiliser cette manœuvre. Un personnage qui choisit cette attaque ne peut utiliser de défense passive pendant ce round. Cela lui coûte aussi deux points de fatigue. Il a alors le choix entre :

- Faire deux attaques pour une action, c'est à dire que deux attaques ne comptent que pour une action (possible de combiner feinte et attaque).
- Faire une attaque avec bonus de +4 au toucher.

C'est une bonne manœuvre à prendre si (a) ses ennemis sont occupés à autre chose, (b) il a une arme longue et personne ne peut l'atteindre ou (c) il est désespéré.

Charge pour frapper : Une charge nécessite d'avoir couru pendant au moins quatre mètres. Le personnage qui charge ne peut utiliser l'esquive. La personne qui charge a le choix entre plusieurs options :

- Faire une attaque avec malus de -1 au toucher mais un bonus aux dommages qui est égal au quart de sa force.
- Faire une attaque avec arme de mêlée avec malus de -5 suivi d'une charge pour faire tomber. Le tout compte comme une action.
- Faire une feinte avec malus de -5 suivi d'une charge pour faire tomber. Si la feinte réussit, le bonus s'applique au jet pour toucher l'ennemi avec charge pour faire tomber. Le tout compte comme une action.

La personne qui charge a un malus de -2 à sa parade et à son blocage. Si la personne qui reçoit la charge a une arme de type perçant, qu'il se prépare pour recevoir la charge et qu'il touche, les dommages sont multipliés par deux.

Coup de bouclier : Un coup de bouclier est une attaque. Elle ne peut être faite que contre un adversaire situé en face ou à gauche du personnage (ou à droite si celui-ci tient son bouclier dans sa main droite).

Il y a un jet de compétence de bouclier (Un bouclier grand ou plus a un malus de -2 au toucher). L'adversaire peut esquiver, bloquer ou parer (mais avec malus de -2). Les armes pesant moins de 1 kilos ne peuvent pas parer du tout. Un coup de bouclier fait des dommages de type estoc/contondant.

Certains boucliers ont des piques et ont un bonus aux dommages de +1. Mais ce n'est pas considéré comme une attaque perçante car la plupart des pointes sont courtes.

La défense :

L'attaque a un FD égal à la défense choisie par l'adversaire, elle est affectée par les armures, boucliers, la magie, ...

La protection passive : La protection passive (PP) est fournie par certains équipements :

L'esquive : On ajoute au score d'esquive la protection passive des armures.

Le blocage : On ajoute au blocage la protection passive du bouclier. A noter qu'un bouclier dans le dos ajoute sa protection passive -1 à l'esquive dans le dos.

La parade : Rien ne modifie le score de parade.

Les défenses passives : Il y a 3 défenses passives, l'esquive, le blocage et la parade. Il s'agit du score de compétence pur. Le joueur choisit au moment de l'attaque la défense qu'il utilise. Parfois, il ne pourra pas se défendre dans les cas où il n'est pas au courant de l'attaque, si c'est en combat, seule la dextérité est utilisée comme FD pour l'attaquant, dans les autres cas, le FD est à 0.

L'esquive : L'esquive est la défense la plus courante, les boucliers et les armes blanches n'étant pas efficaces contre les balles. On ne peut bien sûr pas esquiver une attaque que l'on ne voit pas. L'esquive est régie par la règle de 1 pour plusieurs actions, ce qui veut dire qu'à partir de la 2ème esquive, elle souffre d'un malus de -2 cumulatif. De plus dans le round on choisi un adversaire contre qui on esquive activement, on fait alors un jet d'esquive au début du round, tout jet en dessous de +1 est ignoré et l'esquive plus le jet est alors utilisée contre l'adversaire. On peut changer d'adversaire à chaque round, mais le jet ne change pas pour toute la durée du combat.

L'esquive acrobatique est aussi possible, elle compte comme une action d'une seconde. Il faut faire un jet d'acrobatie contre le score d'arme de l'adversaire. Si le jet est réussi, la différence divisée par 4, arrondie au supérieur et est ajoutée à l'esquive du personnage. Utilisable en combat de mêlée comme en combat à distance.

Exemple : Le personnage fait un jet d'acrobatie contre le score d'arme de l'adversaire qui est de 13, il fait 20, très beau jet. La différence (7) est donc divisée par 4 et arrondie au supérieur, ce qui donne 2. Son esquive de 12 passe donc à 14. Ensuite s'il ne l'a pas encore fait, il fait son jet d'esquive normal et obtient 13. Ce qui donne contre cet adversaire un beau 17 en esquive et un petit 12 contre les autres.

Le personnage peut esquiver des explosions ou effet de zone similaire. Il a un +3 à l'esquive et doit faire un jet d'esquive supérieur au jet d'attaque, s'il réussi il finit à terre. Le résultat de l'esquive est utilisé comme un saut sans élan avec surpassement. Le personnage ne sort peut-être pas de la zone d'effet, mais il peut se retrouver derrière quelque chose d'assez solide pour résister au souffle. *Exemple* : Jeff, prit au piège dans le bar voit une grenade rouler à ses pieds. Il tente alors une esquive, il fait donc son jet contre l'attaque qui est de 16, il fait 14, mais il a le +3 des esquive d'explosion, ce qui donne 17, tout juste. En temps normal sans élan il saute 1m, ici vu son succès « moyen » il fait 1m50 ce qui est juste assez pour plonger derrière le contour du bar.

L'esquive chutée dont on a légèrement parlé précédemment consiste à se jeter à couvert. Elle confère un +3 à l'esquive mais le personnage se retrouve à terre et il doit donc passer du temps à se relever. La protection derrière laquelle se planque le personnage ne compte pas pour l'attaque initiale, mais pour les suivantes.

Le blocage : Ce type de défense s'utilise avec un bouclier, on utilise le score de bouclier plus le bonus du bouclier. On peut bloquer autant de fois que l'on veut mais chaque blocage supplémentaire subit un -2 cumulatif. On peut bloquer les armes tranchantes, perçante et contondante de mêlée, ainsi que les flèches, carreaux et billes. Pour les balles on peut utiliser la manoeuvre pare-balle, mais à chaque blocage de balle au delà du premier on subit un -4 cumulatif. De plus dans le round on choisi un adversaire contre qui on bloque activement, on fait alors un jet de blocage au début du round, tout jet en dessous de +1 est ignoré et le blocage plus le jet est alors utilisé contre l'adversaire. On peut changer d'adversaire à chaque round..

On peut donner un coup de bouclier, c'est une attaque. Elle ne peut être faite que contre un adversaire situé en face ou à gauche du personnage (ou à droite si celui-ci tient son bouclier dans sa main droite). Il y a un jet de compétence de bouclier (Un bouclier grand ou plus a un malus de -2 au toucher). L'adversaire peut esquiver, bloquer ou parer (mais avec malus de -2). Les armes pesant moins de 1 kilos ne peuvent pas parer du tout. Un coup de bouclier fait des dommages de type estoc/contondant. Certains boucliers ont des piques et ont un bonus aux dommages de +1. Mais ce n'est pas considéré comme une attaque perçante car la plupart des pointes sont courtes.

On peut faire lâcher une arme avec un bouclier, à chaque fois qu'une arme coupant ou perçante pénètre le bouclier, elle a une chance d'être arrachée des mains de son utilisateur. En faisant un jet opposé de bouclier contre l'attaque de l'adversaire, si le défenseur gagne, l'attaquant perd son arme.

La parade : Les armes de mêlée peuvent être utilisées en défense comme à l'attaque. Le score de parade est égal au score d'attaque avec l'arme -2. On peut parer autant de fois que voulu, mais chaque parade au delà de la première donne un -2 cumulatif. De plus dans le round on choisit un adversaire contre qui on pare activement, on fait alors un jet de parade au début du round, tout jet en dessous de +1 est ignoré et la parade plus le jet est alors utilisée contre l'adversaire. On peut changer d'adversaire à chaque round.

Il y a certains modificateurs à la parade suivant ce que l'on pare : Parer des armes lancées donne un -1, parer des couteaux et armes similaires lancées -2, parer avec un couteau -1, parer un fléau -4.

Il est possible de parer avec d'autres objets que des armes, il faut alors utiliser la compétence la plus approchante (fusil comme lance légère, batte comme gourdin, ...), cependant l'objet n'étant pas fait pour, il subira les dommages de l'attaque qu'il pare.

Lorsque l'on pare, avec une arme, une attaque à mains nues, il est possible de blesser l'assaillant. Il faut alors faire un jet d'attaque avec l'arme contre le score d'attaque de l'assaillant, s'il est réussi, l'assaillant se prend des dommages normaux au membre utilisé.

Les défenses spéciales :

Défense à tout va : Avec cette manœuvre, le personnage ne fait que se défendre pendant le round. Toutes les défenses sont actives et le personnage lance un jet pour chaque défense. De plus, si une attaque passe la première défense, il a le droit d'utiliser une défense différente pour se protéger de la même attaque.

Défense concentrée : Un personnage peut décider de protéger plus une partie de son corps qu'une autre. Il doit l'annoncer pendant la première seconde du round à son tour de jeu. Le personnage a alors pendant le round un bonus aux défenses pour cette localisation de +1 par -1 aux défenses de toutes les autres localisations jusqu'à un maximum de +5. Pour des raisons de simplicité, le corps est divisé en quatre parties pour cette manœuvre: Tête (Crâne, Yeux, Mâchoire, Nez et Cou.), Torse (Points vitaux), Bras (Mains et bras), Jambes (Pieds et jambes). Une défense concentrée des organes vitaux donne bonus de +2 par malus de -1 à toutes les autres défenses jusqu'à un maximum de +6.

Un adversaire pourra remarquer une défense concentrée. Il faut faire un jet du score d'armes le plus élevé contre le score d'armes du défenseur. S'il est réussi, il connaît la localisation protégée. S'il fait un échec critique, il se trompe de localisation.

Les manœuvres :

Bloquer une arme : Cette manœuvre permet bloquer l'arme de son adversaire. Pour cela, le personnage doit se rapprocher de son ennemi jusqu'à presque le toucher. Si la manœuvre réussit, les deux adversaires se trouveront à une distance de CAC . L'attaquant peut utiliser soit une arme de mêlée soit son bouclier pour réaliser le blocage. Il n'est pas possible d'utiliser une arme de grande taille pour bloquer une arme de petite taille et vice-versa.

L'attaquant doit faire un jet d'attaque contre la défense de son adversaire. Il y a un malus qui

dépend de la taille de l'arme.

- Taille petite : -7
- Taille moyenne : -6
- Taille grande : -5

Si le jet de toucher est réussi, l'attaquant fait un concours de force contre force avec la cible. Si l'attaquant gagne, le blocage réussit, sinon sa tentative a échoué.

La cible pourra essayer de se dégager en tentant concours de force et en le réussissant. Le piègeur doit dépenser une action par round à garder la prise même si son adversaire n'essaie pas de se dégager. Si l'attaquant renonce au concours de force, la cible peut automatiquement se dégager. Si la cible renonce au concours de force, l'attaquant peut le maintenir automatiquement. Pendant le blocage, chaque adversaire peut tenter des actions qui sont autorisées en combat corps à corps.

Combat au sol : Le combat quand on est allongé à terre donne malus de -4 à toutes les attaques de mêlée et -3 à toutes les défenses passives. Un combattant au sol peut effectuer un jet d'acrobatie FD12, s'il le réussit, il n'aura qu'un malus de -2 à l'attaque et un malus de -1 à ses défenses passives.

Désarmer : Cette manœuvre permet de faire tomber l'arme de son adversaire. Pour toucher sa cible, l'attaquant doit réussir un jet d'attaque contre le score d'armes de l'attaquant (si l'arme est une arme de jet, l'ennemi utilise juste sa dextérité pas la compétence d'arme de jet). L'attaquant a un malus au toucher qui dépend de la taille de l'arme qu'il essaye de désarmer :

- Taille petite : -6
- Taille moyenne : -5
- Taille grande : -4

Si le « désarmeur » gagne, l'arme du défenseur tombe par terre dans un rayon de 1d2 mètres au pied des deux adversaires.

Il est possible de tenter un désarmement expert. Le malus au toucher est augmenté de -2. S'il est réussi, ce désarmement permet d'envoyer l'arme où l'on veut dans un rayon de 4 mètres ou de la récupérer soi-même.

Si le désarmé utilise une rapière ou une arme d'escrime, l'attaquant a un malus supplémentaire de -2. Si l'arme du défenseur est plus lourde, l'attaquant a un malus de -1. Si elle est deux fois plus lourde, il a un malus de -2 et de -3 si trois fois plus lourde, etc.

Il est possible d'utiliser le désarmement contre un bouclier. C'est la même procédure mais l'effet n'est pas le même. Si le désarmement est réussi, la cible ne pourra pas se servir de son bouclier pendant le round auquel le désarmement a été effectué.

Il est possible d'essayer de désarmer quelqu'un en se servant d'une arme de lancer, à feu ou de jet. Mais il est évident que le malus dû à la différence de poids pourra être très important. Ces tentatives de désarmement ne peuvent réussir que contre des armes tenues avec une seule main. Contre les armes à deux mains, une réussite ne sert qu'à faire perdre l'initiative au round suivant. Il faut deux tentatives de désarmement réussi dans un seul round pour arriver à faire tomber l'arme à son adversaire.

Feinter : L'attaquant fait semblant d'attaquer d'une certaine manière alors qu'en fait il va attaquer autrement. Si la manœuvre réussit, il aura un bonus à la vraie attaque. Il n'est possible de feinter que si l'attaquant avait la possibilité de toucher la cible. Feinter compte comme une attaque.

Le feinteur fait un jet d'attaque contre un FD égal au score de combat de l'adversaire. S'il réussit, l'attaquant aura un bonus à sa prochaine attaque contre son adversaire. Ce bonus est égal à la marge de réussite de sa feinte divisée par 2 (minimum 1). Le bonus ne s'applique qu'à une seule attaque et non pas à toutes les attaques réalisées dans le round.

Une feinte ne peut marcher que si l'ennemi peut voir l'attaque. Il n'est donc pas possible de feinter dans le noir ou de dos. Si l'ennemi tourne le dos subitement ou perd de vue le feinteur, celui-ci ne perd pas le bonus. Cependant si le feinteur perd de vue la cible, le bonus est perdu.

Toutes les défenses passives sont possibles pendant une feinte.

Feinte avec bouclier : Il est aussi possible de feinter avec le bouclier en utilisant la compétence de bouclier.

Tenir à distance : A partir du moment où il y a une différence dans l'allonge des armes en présence, la personne avec l'arme la plus grande peut essayer de tenir à distance son adversaire. C'est un jet d'attaque contre le score de combat de l'adversaire.

S'il est réussi, aucun dommage n'est infligé mais l'adversaire ne peut approcher pendant le round, ce qui l'empêche d'attaquer. Il est possible de se coordonner pour tenir à distance. Le FD de coordination est de 10.

S'il y a réussite spectaculaire, l'adversaire se prend un coup d'arme en essayant de se faufiler dans la défense. Il faut faire un total de dommages en utilisant score de dégâts de l'arme plus la force.

Combat à mains nues :

Il faut parfois se battre sans arme ou avec des armes improvisées. Tout le monde peut se battre à mains nues sans compétence particulière. Il existe cependant 5 compétences de combat : arts martiaux, boxe, combat de rue, judo et lutte. Elles donnent certains avantages, permettent d'être plus efficace et donne accès à d'autres manoeuvres de combat plus élaborées.

Combat à mains nues incompetent :

Une personne peut avoir recours à certaines manoeuvres même si elle n'est pas compétente dans une compétence de combat à mains nues. On utilise alors comme score l'UPD de la manoeuvre. Toutes les manoeuvres sont améliorables comme des manoeuvres normale, sans avoir à prendre de compétence pour autant.

Coup de poing : (Vitesse d'arme : 0, UPD : DEX, Diff : moyenne, Dom : FOR) La manoeuvre ne peut excéder la dextérité +2. Si on frappe en tenant un objet en main +1 à +2 points de choc en plus des dommages.

Coup de pied : (Vitesse d'arme : 1, UPD : DEX -2, Diff : difficile, Dom : FOR+1) La manoeuvre ne peut excéder la dextérité.

Coup de boule : (Vitesse d'arme : 0, UPD : DEX -3, Diff : difficile, Dom : FOR+1) La manoeuvre ne peut excéder la dextérité. La parade est impossible, l'esquive a un -1 et le blocage un -3. De plus l'attaquant a un +1 s'il a agrippé la cible à 2 mains.

Coup de genou : (Vitesse d'arme : 1, UPD : DEX -1, Diff : moyenne, Dom : FOR+2) La manoeuvre ne peut excéder la dextérité +2. Si la cible est agrippée à 2 mains, l'attaquant a un +2. La cible naturelle d'un coup de genou par devant sont les parties, il n'y a pas de malus au touché dans ce cas là. Cette attaque ne peut être faite que dans un combat au corps à corps.

Coup de coude : (Vitesse d'arme : 1, UPD : DEX -2, Diff : moyenne, Dom : FOR) La manoeuvre ne peut excéder la dextérité. Il n'y a pas de malus au toucher pour frapper derrière soi. Il y a un malus de -1 supplémentaire en cas de coup visé. Cette attaque ne peut être faite que dans un combat au corps à corps.

Coup de talon : (Vitesse d'arme : 1, UPD : DEX -3, Diff : moyenne, Dom : FOR+1) La manoeuvre ne peut excéder la dextérité. Cette attaque permet de frapper facilement un adversaire à terre, mais elle ne peut être faite que dans un combat au corps à corps.

Parade à mains nues incompetent :

Le score de parade est égal à la dextérité -2.

Particularité du combat à mains nues :

Modificateurs aux dommages des coups à mains nues : Les mains nues font moins de dégâts que des coups normaux, le niveau de blessure est réduit d'un cran (ainsi que le nombre de points de mort qui en découle)

Coup contre une surface dure : Les dommages infligés normalement par le coup sont infligés au membre utilisé, à moins que la surface ne résiste pas au choc et se brise, dans ce cas les dommages sont divisés par 2.

Combat à mains nues contre un adversaire armé : Une personne armée

pour tenir à distance une personne se battant à mains nues si l'allonge de son arme est de 2 ou plus. Si on pare une arme à mains nues, on a un -3 à la parade à moins qu'on ne pare une attaque d'estoc ou qu'on utilise un art martial (utiliser la parade normale dans ce cas). Si la parade est ratée, l'attaque touche et l'adversaire peut choisir s'il veut toucher la zone visée ou le bras qui a parer.

Le combat au corps à corps :

Le combat au corps à corps est un type de combat où les adversaires se retrouvent presque en situation de lutte. Ils sont si proches que la quasi totalité des armes deviennent inefficace.

Entrée et sortie du combat au corps à corps :

Entrer au corps à corps : Les modalités varient suivant la cible. Si elle n'est pas au courant de la présence de l'assaillant, il est automatiquement possible de se glisser au corps à corps. Si par contre la cible est au courant de la présence de l'assaillant et qu'elle ne veut pas qu'il vienne au corps à corps, il doit réussir un jet de manoeuvre ou d'une compétence de combat à mains nues contre la défense passive ou active de sa cible. Si l'attaque passe, aucun dommage n'est infligé mais l'assaillant est au corps à corps. Si elle échoue, aucun dommage, mais l'assaillant n'est pas au corps à corps. Lors d'un échec critique il se prend les dommages de base de l'arme de la cible. La cible a un +3 pour toucher l'assaillant avant qu'il n'entre au corps à corps.

Sortir du corps à corps : Si une personne veut sortir du corps à corps et que son adversaire ne l'en empêche pas c'est automatique. Par contre, si l'adversaire veut continuer le combat au corps à corps, il faut effectuer un jet opposé de manoeuvre ou de compétence de combat à mains nues. Pendant la retraite, la personne qui quitte le combat au corps à corps, a un +3 aux défenses, mais ne peut pas attaquer. Il est aussi impossible de quitter un corps à corps dans lequel on est agrippé.

Spécificités du combat au corps à corps (CaC) :

Armes légales en corps à corps : La plupart des armes ne peuvent pas être utilisées au corps à corps, n'ayant pas assez d'espace pour être utilisée. Les exceptions sont couteaux, dagues, pistolet, coup de poing américain et tout autre objet de taille et d'encombrement similaire. Toute les armes permise, utilisée dans un combat au corps à corps subissent un -2 au jet d'attaque. Les attaques à mains nues font exception. Les coups visés ont quand à eux, ont un bonus de +2 au touché.

Défenses légales : On ne peut utiliser qu'esquive dans un combat au corps à corps à moins d'avoir une compétence de combat à mains nues qui permette la parade. Il est possible de faire une retraite en corps à corps et elle donne toujours +3 en esquive, mais pas dans les autres compétences de défense.

Les boucliers dans le corps à corps : Un bouclier est gênant en corps à corps, il offre toujours sa protection passive, mais toute attaque faite alors qu'on le porte donne un malus égal à sa protection passive.

Frapper quelqu'un engagé dans un CaC : On peut frapper quelqu'un engagé dans un corps à corps même si on y participe pas. Il y a un malus de -2 plus tout autre modificateur dû à sa position. Cependant si on rate, il est possible que l'on touche quelqu'un d'autre de la mêlée, il faut le déterminer aléatoirement. Le personnage fait un jet d'attaque jusqu'à ce qu'il touche une cible ou qu'il aie raté tout le monde. La cible dans un CaC qui est visée ne peut utiliser qu'esquive.

Dégainer une arme : Il est possible de dégainer ou ramasser une arme légale dans un corps à corps à condition de réussir un jet de dextérité FD8. En cas d'échec l'arme tombe par terre. On peut utiliser dégainer rapidement, mais il faut alors faire 2 jets, un de dextérité FD8

pour voir si on arrive à prendre l'arme et un autre de la compétence. En cas d'échec du second jet on met le temps normal pour la dégainer.

Manoeuvre en CaC :

Agripper : Cette manœuvre permet de mettre les mains sur un objet, corps de l'adversaire ou une arme que porte ou tient ce dernier. La cible exacte de l'agrippement doit être déterminée mais il n'y a pas de malus pour coup visé. Il faut avoir au moins une main de libre pour agripper.

L'attaquant doit faire un concours de dextérité avec bonus de +3 contre la dextérité de la cible. Modificateur de concours de dextérité : Si l'ennemi est à terre, il y a un bonus de +6 au toucher mais l'attaquant doit s'agenouiller pour l'attraper.

Concours de force : Une fois objet agrippé, il est possible d'essayer de l'arracher à son adversaire en réussissant un concours de force. Modificateur : Si on a agrippé avec une seule main, il y a un malus de -2 au concours de force.

Effet de l'agrippement : Quand une personne a agrippé le haut du corps de son adversaire avec les deux mains, ce dernier a un malus de -4 à toutes les actions de dextérité impliquant les bras sauf pour se libérer. Un bras qui est directement agrippé ne peut servir à quoi que ce soit tant que la cible ne s'est pas libérée.

Quand une personne a agrippé le bas du corps de son adversaire avec les deux mains, ce dernier a un malus de -4 à toutes les actions de dextérité impliquant les jambes sauf pour se libérer. Une jambe qui est directement agrippée ne peut servir à quoi que ce soit tant que la cible ne s'est pas libérée.

Les agrippements à une main n'affectent pas la dextérité mais préviennent l'utilisation de la partie du corps agrippé jusqu'à ce que la cible se soit libérée.

Briser la nuque : Cette manœuvre consiste à attraper la tête de l'adversaire et de la lui tourner sauvagement afin d'essayer de lui casser le cou.

L'attaquant doit d'abord agripper la cible à la tête avec les deux mains. Au round d'après, jet de force avec un malus de -4 contre endurance de la cible. Si l'attaquant gagne, sa marge de réussite est ajoutée à son score de force comme total de dommages faits au cou. Il y a un bonus aux dommages égal au bonus aux dommages pour les attaques de taille de ce personnage. Les dommages sont de plus multipliés par 1,5.

Exemple : Maurice attrape le cou de Victor et essaye de lui tordre. M a 11 en force et V a 9 en endurance, M fait 15 sur son jet, avec le -4 on arrive à 11. Ce qui fait un total de 12 sur son jet de force, il a donc réussi de 3. On ajoute donc +3 à sa force, vu qu'il a plus de 10 en force, il reçoit le bonus de +2 de taille, pour un total de +5. Enfin, le 16 points de dommage est multiplié par 1,5, pour un total définitif de 22 points de dommages. Ce n'est pas mortel mais Victor risque de porter une minerve pendant quelques temps.

Etrangler : Il faut avoir déjà attrapé l'adversaire au cou pour utiliser cette manœuvre. A chaque round, l'attaquant fait un jet de force contre l'endurance de la cible infligeant ainsi des dommages (égaux à la force) au cou.

De plus, la victime subit des dégâts de Suffocation.

Pour se libérer, concours soit de force, soit d'art martial, soit de lutte.

Il est possible en réussissant un jet de volonté FD8 de retenir son souffle et d'ensuite réussir un jet de jouer la comédie contre la perception ou l'analyse d'indice de l'attaquant pour lui faire croire qu'on est mort ou inconscient.

Faire tomber : Cette manœuvre n'est possible que si la cible est debout et si l'attaquant a déjà agrippé la cible. L'attaquant fait un concours force contre force de la cible. Si l'attaquant gagne, la cible tombe par terre. Si la cible tenait l'attaquant, elle perd sa prise. S'il y a échec spectaculaire, c'est l'attaquant qui tombe à terre. Deux personnes au maximum peuvent s'associer en corps à corps pour faire tomber.

Immobiliser : Cette manœuvre permet d'immobiliser un ennemi. Ceci n'est possible que s'il est déjà par terre. Il faut un concours de force entre l'attaquant et la cible.

Modificateur : +1 par tranche de 5 kilos de différence pour le combattant le plus lourd.

Si l'attaquant gagne, la cible est immobilisée et dans l'incapacité de faire quoi que ce soit. L'attaquant devra avoir au moins une main pour la garder immobilisée. Trois personnes au maximum peuvent s'associer en corps à corps pour immobiliser.

Se dégager : Cette manœuvre permet de se dégager de l'étreinte d'un ennemi. Pour se libérer d'un agrippement, la cible devra faire concours de force. Si l'ennemi utilise ses deux mains, la cible ne peut essayer de se libérer qu'une fois tous les rounds.

Modificateurs :

- Immobilisé par terre et tenu d'une main : -5
- Immobilisé et tenu par terre avec deux mains : -10

Actions gratuites : On peut relâcher prise si on tenait quelqu'un ou lâcher une arme en action gratuite.

Eluder : Cette manœuvre permet de traverser un espace occupé par l'ennemi et se retrouver derrière lui. Si l'ennemi essaye d'arrêter l'attaquant, il faut faire un jet opposé de dextérité ou manœuvre, sinon la manœuvre réussit automatiquement. En cas d'échec, l'attaquant est arrêté, l'ennemi bloque le passage, si le jet est réussi, il passe sans problème. Ceci n'est possible que si l'attaquant n'est pas tenu ou agrippé.

Modificateurs :

- L'ennemi est debout : -5
- L'ennemi est agenouillé : -2
- L'ennemi est allongé à terre : +5
- L'ennemi arrive par la gauche ou la droite : +2
- L'ennemi arrive par derrière : +5

Le combat de portée :

Une arme de portée est par définition tout ce qui est capable de faire des dommages à distance. Ça comprend les armes de lancer, les armes de jet, les armes à feu et souvent la magie. Il y a différents types d'armes de portée.

Les armes de lancer :

Si une arme de main est faite pour être lancée, la lancer est une compétence d'arme. Le personnage devra utiliser la compétence de l'arme en question. Les compétences de lancer d'arme sont différentes de celles d'arme de mêlée. La compétence de lancer de couteau est donc différente de celle de combat couteau. Les armes pouvant être lancées sont indiquées dans l'équipement du manuel du joueur.

Les armes à projectiles :

Il s'agit des arcs, arbalètes, armes à feu, etc... Les arcs et autres armes similaires, comme la fronde, fondent leurs dégâts sur la force de l'utilisateur. Ils sont ajoutés à la force comme les armes de mêlée pour déterminer les dommages.

La cible peut esquiver mais pas parer les armes de jets. Les projectiles peuvent être bloqués avec plus ou moins d'efficacité avec un bouclier.

Les arbalètes et armes à feu ne font pas de dommages basé sur la force. Elles possèdent leur propre score de dégât.

Il est possible d'utiliser une arbalète avec une force inférieure au seuil, mais ça prend plus de temps à tendre :

- Force supérieure ou égale au seuil : 2 secondes pour recharger.
- Force inférieure de 1pt au seuil : 6 secondes.
- Force inférieure de 2pts ou plus au seuil : Pour recharger il faudra un pied de bouc, 20 secondes pour tendre la corde, 1 seconde de plus pour prendre un carreau et encore 1 seconde pour le placer.

Le lancé :

Lancer une brique, une pierre, une fiole est considérée comme une attaque. Le personnage doit utiliser sa compétence lancer ou sa dextérité. C'est une compétence difficile, mais elle peut être utilisée pour lancer n'importe quoi, d'un couteau à une brique ou une balle de baseball. Il est possible de faire un tir tendu ou un tir lobé. Pour le tir tendu c'est un jet contre le score défensif de la cible. Pour le tir lobé, la portée moyenne du personnage est égale à sa valeur de force plus les potentiels adds en lancé lut en mètres. Donc avec une force de 8 et 4 adds en lancé, le personnage peut lancer à 12m. Le FD dépend de la distance du lancé.

Portée	Courte	Moyenne	Longue	Extrême
FD	8	10	12	14

Si le jet est supérieur au FD de distance, l'objet atterrit bien là où le personnage le voulait. Si le jet est inférieur, il y a dispersion. Pour une portée courte et moyenne il y a dispersion d'1d10 mètres, pour une portée longue et extrême c'est 1d20 mètres. La dispersion peut être dans toute les directions.

Les règles de base :

Toucher la cible :

Si la cible est au courant, il faut faire un jet d'attaque contre son score défensif. Si elle n'est pas au courant, le FD est basé sur sa taille. Si le jet est réussi, l'attaque touche.

Taille	0,5cm	1cm	1,5cm	2cm	3cm	4cm	5cm	10cm	15cm	30cm	45cm	60cm	90cm
FD	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
Taille	1,2m	1,8m	2,9m	4m	6m	9m	14m	20m	30m	40m	60m	90m	140m
FD	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

Dommages :

Comme dit précédemment, suivant l'arme, les dégâts sont ceux de base avec ou sans l'ajout de la force. Pour calculer les dommages finaux on ajoute la marge de réussite du jet d'attaque².

Localisation :

Localisation	D20
Crâne	20
Tête	19
Bras gauche	18-17
Bras droit	16-15
Torse	14-7
Jambe gauche	6-4
Jambe droite	3-1

La cadence de tir :

Elle dépend de l'arme :

- Pour une fronde, il faut 2 secondes pour la recharger, elle peut donc être utilisée toute les 3 secondes.

2 Là encore on peut appliquer la règle optionnelle du +12 maximum de bonus de toucher aux dégâts. Voir même pour un effet plus cinématographique avec des gunfights long et impressionnant, ne donner que +1 par marge de réussite au jet : minimal : +1, moyen +2, bon +3, supérieur +4, spectaculaire +5

- Pour les arbalètes, il faut 4 secondes pour les bander et recharger, elles peuvent donc être utilisées toute les 5 secondes, donc 1X par round.

- Pour les arcs, il faut 2 secondes pour les recharger, ils peuvent donc être utilisés toute les 3 secondes.

- Pour les armes à feu, la cadence de tir est différentes pour chaque et sont notées dans le manuel du joueur.

A noter que si la cadence de tir est de 4 ou plus, on ne peut tirer qu'une fois par round.

Dégainer rapidement pour les carreaux, flèches et chargeurs :

Un jet contre un FD8 permet de gagner 1 seconde, mais en cas d'échec la flèche, le carreau ou le chargeur tombent à terre. Si c'est un échec spectaculaire, tout le carquois (ou l'arme à feu et le chargeur) tombe à terre.

Toucher la mauvaise personne :

Lorsqu'on rate une cible visée, il se peut que l'on touche quelqu'un d'autre. Il faut alors faire un autre jet d'attaque contre la créature la plus proche de la trajectoire de la balle. S'il y en a plusieurs, il faut faire un jet pour chaque créature de la plus proche à la plus éloignée jusqu'à ce qu'on en touche une ou qu'on aie raté tout le monde. Pour un ordre d'idée, la balle est déviée de sa trajectoire de 1° par point d'échec. Donc inutile de faire un jet contre le passant qui se trouvait à 200m de là a moins d'avoir fait un jet particulièrement lamentable.

Le tir indirect :

Le tir indirect veut dire que le tireur lance ses projectiles en arc balistique. Ainsi on peut tirer sur une cible derrière un bâtiment ou une colline. De plus la distance de tir extrême est multipliée par 2,5.

Le tir indirect se fait en direction d'une zone de terrain, un véhicule, une personne ou un bâtiment dans la zone sera affecté. Si le tireur n'a pas vue sur la zone, les coordonnées de tir doivent lui être transmises par une personne pouvant voir la cible. Ca prend 1d20+3 secondes et le tireur a un -5 pour toucher. Il peut tenter de tirer en aveugle, mais il a alors 5% de chance de toucher ce qu'il veut.

Le tir indirect ne peut être fait qu'avec un arc, une arbalète ou une arme de lancé.

Portée minimum : La portée minimum est d'1/10ème de la portée maximum de l'arme en tir direct.

Correction de tir : Une fois que le premier tir est tombé il est possible de corriger le tir. A moins que la cible ne soit visible, cela nécessite un guetteur et 1d20+3 sec. A ce moment, le second tir a un bonus de +4 et si on fait une seconde correction, le bonus passe à +8. Le bonus maximum est de +8.

Les modificateurs :

De taille :

Plus un objet ou une créature est grand plus il est facile à toucher et plus il est petit plus il est difficile à toucher. Le tableau suivant donne les bonus et malus des tailles, la taille peut être la hauteur ou la longueur suivant le plus grand des 2.

Taille	0,5cm	1,5cm	2,5cm	5cm	15cm	45cm	90cm	1,8m	4m	9m	20m	40m	90m	180m
Modif	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6

De vitesse :

La vitesse d'un objet ou une créature en mouvement entre aussi en ligne de compte pour les bonus malus à l'attaque. Le tableau suivant donne ces derniers par rapport à la vitesse dans un round et la vitesse en km/h.

km/h	0	6	10	14	32	48	64	96	144	224	320	482	642	964
m/r	0	12,5	15	20	45	65	90	135	200	310	440	650	850	1340
Modif	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10

De portée :

Chaque arme de jet a 5 types de portées : A bout portant, courte, moyenne, longue, extrême. La portée extrême est indiquée dans les caractéristiques de l'arme, c'est la portée maximum avec laquelle la précision reste bonne. La portée longue est égale au 2/3 de la portée extrême arrondie au supérieur, la portée moyenne est égale à 1/3 de la portée extrême arrondie au supérieur. La portée courte quand à elle est égale à 1/10ème de la portée extrême, si le résultat est en dessous d'1m, il est rapporté à 1m. A bout portant c'est un tir à 1m, si la distance courte de l'arme est à 1m, alors c'est au corps à corps. Il y a bien évidemment un bonus malus par rapport à la portée :

- ° Corps à corps ou bout portant : +2
- ° Courte : 0
- ° Moyenne : -1
- ° Longue : -3
- ° Extrême : -5

Il est possible de tirer au delà de extrême, mais il y a un malus nettement supérieur, le malus passe à -10 à une fois et demi la portée extrême et -15 à deux fois la portée extrême. Il est impossible de tirer au delà. De plus les dommages subissent un malus respectif de -2 et -6.

Les shotguns ont une particularité, lors d'un tir au corps à corps, ils ont en plus du +2 au touché un +2 aux dégâts et la cible doit réussir un concours de force contre les dommages pour ne pas tomber en arrière.

De position :

Suivant la position de l'adversaire il est plus ou moins difficile de le toucher. Le tableau suivant donne les malus par rapport aux positions :

Position	Malus
Allongé ou rampant sans couverture	-4
Accroupi ou agenouillé	-2
Assis	-1

De mouvement :

Le tireur peut être en mouvement lorsqu'il tire, il subit alors des malus en conséquence.

Mouvement	Marche	Trottine	Cours
Malus	-1	-3	-5

Avec un arc les malus sont respectivement de -3, -6 et -9.

De dissimulation :

Il n'y a pas vraiment de malus lors d'un tir à couvert, c'est lors de la localisation que l'on voit ce que l'on touche. Si la partie touchée est derrière la protection, c'est cette dernière qui prend les dommages. Il est possible qu'un projectile traverse la protection si les dommages sont trop importants. Il est aussi possible de viser les parties non protégées avec le malus adéqua.

Les actions spéciales :

Tirer derrière quelqu'un :

Pour tirer sur quelque chose se trouvant en partie derrière une créature, il y a un -4 au jet, en cas d'échec il faut vérifier que l'on ne touche pas cette dernière.

Tirer en aveugle :

On peut tirer sur quelque chose que l'on ne voit pas, tant que la zone est restreinte. Si l'étendue de la zone est de 45°, il y a un malus de -5, si c'est de 90° c'est -8 et si c'est de 180° c'est -10.

Attaque éclair :

Cette manoeuvre permet de sortir d'une couverture, de tirer et de s'y recacher directement³.

Il y a un malus de -2 au touché et il n'est pas possible de viser. Mais on ne pourra tirer sur le personnage à moins d'avoir pris tir opportun.

Visée :

Il est possible de prendre son temps pour s'assurer de toucher. Le personnage a alors +1 par seconde de visée en plus de la première. Le bonus maximum est de +3. Si en plus on a un appui, il y a un bonus de +1. Utiliser une défense (active ou passive) ou subir des dommages annule le bonus de visée. On peut se déplacer en visant mais pas plus vite qu'en marchant et le bonus est maximum de +1.

Tir opportun :

En utilisant une arme de portée, il est possible d'attendre immobile, en visant une zone et de tirer sur la première chose qui passe. Dès qu'une cible se présente, le tireur doit faire feu. Le tir est résolu immédiatement, avant que la cible en question n'aie eu le temps d'agir. Elle ne peut donc utiliser aucune défense passive et le FD est le FD de taille.

Une cible s'attendant à se faire tirer dessus peut sortir en utilisant un jet d'acrobatie comme score défensif.

Une action de tir opportun prend tout le round, plus la zone surveillée est grande plus le malus est grand.

Zone d'un mètre	-2
Zone de deux mètres	-4
Zone de 3 à 4 mètres	-5
Zone de 5 à 6 mètres	-6
Zone de 7 à 10 mètres	-7
Zone de plus de 10 mètres	-8

Il est aussi possible aussi de spécifier une ligne particulière et d'annoncer qu'on tirera dès que l'on verra quelqu'un franchir cette ligne. Il est aussi possible de vérifier que la cible est amie ou ennemie, dans ce cas l'attaque subit un malus supplémentaire de -2. Lorsqu'on surveille une zone d'un mètre, on peut utiliser l'action spéciale de visée pour réduire voir annuler le malus.

Tir d'interdiction :

Il s'agit de créer une zone de feu où l'ennemi ne peut s'aventurer sans risque. Le but étant d'empêcher tout adversaire de s'y aventurer.

Les attaquant font un jet d'attaque avec celui qui a le score le plus élevé et on ajoute +1 par tireur supplémentaire. Toute créature tentant d'entrer ou de traverser la zone doit réussir un jet de manoeuvre ou d'acrobatie contre le score global d'attaque. Le déplacement dans cette zone en utilisant les compétence est réduit de moitié.

Si la créature échoue elle subit les dommages de la moitié des projectiles tirés ou lancés. La RD de l'armure est prise cependant en compte.

3 Il est possible d'utiliser une règle optionnelle interdisant les arcs pour cette manoeuvre. En effet pour tirer correctement, il faudrait totalement sortir à découvert pour bander l'arc, ce qui annule les effets bénéfiques de la situation.

Condition	Modificateur
Taille de la zone	Voir tir opportun
Armes explosives ou avec tir automatique	+5
Arc, arbalètes et couteaux	-8

Tir en automatique :

Certaines armes à feu ont un mode automatique ou tirent uniquement en automatique. Il est alors possible de faire trois types de manoeuvre de tir automatique :

- La rafale courte, qui est un tir d'1/2 seconde et ne touche qu'une localisation. On peut tirer toute les 2 secondes ainsi. Il est à noter que certaines armes ont un mode rafale (appelé aussi semi-automatique) qui lorsqu'on presse la détente fait une rafale courte, dans ce mode de tir on peut tirer toute les secondes ainsi.

- La rafale moyenne, qui est un tir d'une seconde et touche 2 localisation. On peut tirer ainsi toute les 2 secondes, cependant chaque tir supplémentaire à un -1 cumulatif au touché dû au recul, ce malus s'ajoute à celui des malus de plusieurs attaques dans un round.

- La rafale longue, qui est un tir de 2 seconde et touche 3 localisation. On peut maintenir la rafale, mais toute les 2 secondes supplémentaires il y a un malus de -2 cumulatif comme si on tirait plusieurs fois ainsi qu'un -1 cumulatif dû au recul. Ce qui donne un total de -3 toute les 2 secondes, cependant, le malus maximum est de -9 et ne va pas au delà.

Cibles multiples et cible unique en automatique :

Quand une personne tire en automatique, elle peut tirer sur une cible ou essayer d'en toucher plusieurs.

Une cible : Lors du jet d'attaque, le niveau de réussite détermine le nombre de projectile qui touche. Lors d'une réussite minimale, il n'y a que 10% des balles qui touchent, à chaque point au dessus du score de défense de la cible, on ajoute 10% de projectiles.

Le tout est arrondi au chiffre supérieur.

Exemple : Le personnage tire sur un troll il a 12 en esquive, il fait 18, il réussi de 6 points, 10% pour le minimal plus 6 fois 10% donne 70% des balles qui touchent. Les dommages quand à eux sont ceux des balles de base.

Le maître de jeu studieux pourra aussi s'il le souhaite, lorsque tout les projectiles n'ont pas touché la cible, faire un jet d'attaque supplémentaire sur toute les cibles dans la trajectoire du tir pour voir si elles ne sont pas touchées par une balle perdue.

Plusieurs cibles : Ce n'est possible qu'avec une rafale moyenne ou longue. Il est à noter qu'il n'y a qu'un seul jet d'attaque pour toutes les cibles. L'attaquant ne peut tirer que sur un angle de 60°, c'est à dire pour exemple une zone de 10m à 10m de lui. On détermine le nombre de cible visée, à partir de là on peut déterminer le %age maximum de balle que chacun peut recevoir (2 cibles 50% chacun, 3 : 33%, 4 : 25%, ...) et on arrondit à l'inférieur. De là le personnage fait son jet d'attaque et le compare à chaque score de défense. Ceux qui sont touchés reçoivent la totalité des balles, mais s'il ne touche que de 0 à 2 points il a un -3 aux dommages de chaque balles, de 3 à 6 il a -2, 7 à 10 il a -1 et plus de 11 les dommages sont pleins. Pour la localisation, suivant le type de rafale, il y a deux ou trois zones touchées, respectivement pour une rafale moyenne et longue.

Les shotgun :

Les shotgun ont la particularité d'avoir une zone de feu élargie à cause des projectiles. Lors d'un tir au corps à corps ils ont un bonus de +2 aux dégâts à cause de la répartition des plombs. Ils ont aussi un malus au touché à distance moins grand que les autres armes. En portée courte ils ont un +1 au touché, en moyenne ils n'ont aucun bonus/malus, en longue un -1 et en extrême un -2. Mais les malus d'extrême X1,5 et X2 s'appliquent toujours. Enfin, en portée longue et moyenne l'arme touche respectivement 2 et 3 localisation **ou** une localisation sur 2 et 3 ennemis proches de moins d'1m. Les dommages ont alors un -1 en portée longue et un -2 en portée extrême, lors de la portée extrême X1,5 et X2 le malus donne

respectivement -4 et -8.

Projectiles spéciaux :

Aire d'effet des flasques et liquides spéciaux :

Certaines flasques contiennent du liquide et éclatent lorsqu'elles touchent leur cible ou le sol. 2 décilitres de liquide éclabousse environs 30cm de superficie (comme une fiole d'acide) et 5 décilitres éclaboussent 1m de superficie. Les dommages dû aux éclaboussures sont divisés de moitié.

Les objets lourds et ronds :

De gros objets ronds tel des rochers peuvent être utilisés par certaines grande créatures comme les trolls et les ogres. Ces objets ont tendance à rebondir et toucher plusieurs personnes. On utilise alors les règles habituelles du lancer, mais une fois en contact avec le sol, on détermine la dispersion et l'objet continue à rouler sur 1d4 mètres.

Toute créature se trouvant sur la trajectoire pourra être touchée, il faut faire alors un second jet d'attaque à -5 sur toute les cibles potentielles pour toucher. Celles qui sont touchées subissent les dégâts mais ces derniers on un malus de -4.

Si les cibles ont un champ de manoeuvre réduit, (comme une formation serrée dans un couloir) elles sont touchées automatiquement.

Les attaques de portée spéciale :

Les attaques par regard :

Certains monstres disposent d'une attaque par simple regard ce qui les rend extrêmement dangereux. Il faut pour cela qu'ils puissent établir un contact d'oeuil à oeuil. Pour éviter ça, il faut regarder la direction générale du monstre. À ce moment là, si la créature veut faire croiser les regards, elle doit réussir un jet de dextérité contre un jet de perception de la cible. En cas de réussite, le monstre parvient a regarder dans les yeux la victime et celle-ci subit pleinement les effet du regard. Il est aussi possible de fermer les yeux ou détourner le regard, mais alors on subit les malus du combat en aveugle. Le regard doit être direct, un miroir, la scrutation et les retransmissions télé ne peuvent affecter ce qui peut aussi être un avantage. Enfin, une cible prise par surprise ne peut rien faire contre une attaque de regard.

Les souffles :

Certains monstres ont une attaque de souffle. Celui-ci à le plus souvent la forme d'un cône. Toute les personnes dans la zone d'effet sont affectée par le souffle. La créature n'a pas besoin de faire de jet pour toucher. Les dommages sont donnés tel quels. Pour éviter un souffle, il faut utiliser la règle de l'esquive d'explosion. S'il sort de la zone ou se met à couvert, il évite la totalité des dommages, dans l'autre cas il en subit la totalité.

Les explosifs

Les dommages :

Il faut noter 2 types de dommages avec les explosifs, les dommages de feu et les dommages de souffle. La zone souffle fait toujours le double de la zone de feu. Les dommages de souffle sont ceux des dommages de feu diminués de 4 points. Les portées des explosifs dans le manuel du joueur sont ceux de la zone de feu. Dans cette dernière 8 points de dommages sont dû au feu et le reste est dû au souffle. Dans la zone de souffle seulement 4 points sont dû au feu.

Les protections :

Les armures ne protègent pas des explosions à moins qu'elles ne couvre l'ensemble du corps. Les personnes cachées entièrement derrière quelque chose de suffisamment solide pour résister à l'explosion ne subissent pas les effets, celles cachées en partie voient les dommages réduits de 2.

Les fragmentations :

Certaines armes à explosif sont dites à fragmentation. Elles envoient autour d'elle des projectiles perforants ou tranchant sur de grandes distances. Il y a alors une chance sur quatre d'être touché par 1d6 projectiles, une chance sur quatre d'être épargné par les projectiles et une chance sur deux d'être dans la trajectoire d'un projectile. Chaque projectile fait 17 points de dommages et touchent une localisation différente.

L'effet de projection :

Les explosions projettent tout ce qui se trouve dans la zone de feu et de souffle. Une créature de taille humaine est généralement projetée jusqu'au bord de la zone de souffle et subit des dommages de chute égaux à la distance parcourue. Et ce même si un mur ou un objet inamovible vient arrêter la créature, il est impossible d'utiliser acrobatie pour réduire les dommages. Les objets plus légers sont éjectés bien sur plus loin et peuvent être dangereux, tandis que les objets lourds peuvent ne bouger que faiblement.

Les dommages d'impact :

Enfin, il y a les dommages dû à un impact direct d'un projectile explosif comme un obus ou une roquette. L'effet de projection est alors doublé, les dommages sont augmentés de 2 et la créature subit automatiquement 1d4 éclat faisant 15 points de dégâts chacun, ils touchent tous la même localisation (celle du projectile).

Le combat monté :

Il y a peu de chance que des personnages montent des chevaux dans *terrae tenebrae*, cependant, ces derniers existant toujours, (dans des fermes ou des réserves de forêt) ce chapitre peut s'avérer nécessaire. De plus certaines règles peuvent s'appliquer aux motos.

Les chevaux dressés mais non formés au combat, ce qui est le cas pour la totalité des chevaux, donnent un -3 en équitation lors de bruit violent, de danger ou autre. Les chevaux à peine dressés donnent eux un -6 dans ces cas là.

Temps pour monter :

Pour monter sur un cheval il faut 3 secondes, mais il est possible de sauter en selle ce qui ne prend qu'une seconde. Pour plus de détail vous pouvez aller voir à la compétence équitation.

Accélération/décélération :

Il faut 2 rounds pour qu'un cheval atteigne sa vitesse maximum lorsqu'il ne transporte rien. Il lui en faut 3 lorsqu'il porte un cavalier. Le cheval peut s'arrêter complètement alors qu'il était à pleine vitesse en 3 rounds. Il peut le faire en 1 round s'il réussit un jet de dextérité FD6, si à ce moment là un cavalier est sur son dos il doit faire un jet d'équitation FD10 pour ne pas tomber. En cas d'échec du jet de dextérité, le cheval tombe et subit des dommages de chute.

Défense :

La seule défense que peut prendre un cheval est l'esquive.

Attaquer avec une arme de mêlée :

Il est possible d'attaquer pendant que la monture se déplace, il faut alors utiliser un jet d'attaque ou un jet d'équitation (voir un jet de conduite en cas de moto) suivant le plus bas.

Si la vitesse de la monture dépasse 60m par round, il y a un bonus de +2 aux dommages mais un -2 à l'attaque.

Il n'est pas possible d'utiliser une arme à 2 mains.

Attaquer avec une arme de portée :

Il est possible aussi de tirer avec une arme de portée sur une monture, (dans le cas d'une moto, il faut une arme utilisable avec une seule main) dans ce cas il faut utiliser la compétence d'arme ou la compétence d'équitation suivant le plus bas. Si c'est sur un animal avec une arme à feu, il faut faire ensuite un jet d'équitation FD12 pour ne pas être désarçonné à cause de la monture qui s'effraie.

Il est possible de viser mais le bonus ne peut dépasser +1.

Défense du cavalier :

Le cavalier peut parer, bloquer ou esquiver, mais il doit utiliser son jet d'équitation (ou de conduite) si ce dernier est plus bas que son score de défense.

Encaisser :

Le cavalier doit réussir un jet d'équitation (ou de conduite) contre les dommages d'une attaque qu'il a reçu ou qu'il a bloqué (mais pas qu'il a paré ou esquivé) moins dix. Donc s'il encaisse 21 points de dommages il doit faire un jet d'équitation FD11 et ce même s'il l'a bloqué. En cas d'échec il est désarçonné et chute.

Si la monture reçoit des dommages, il faut réussir un jet d'équitation (ou conduite) comme si le cavalier avait lui même subit les dommages. En cas d'échec il chute.

La monture peut être blessée par inadvertance si une attaque a raté le cavalier de 2 points ou plus.

Charger avec une lance :

Il faut une force minimum de 9 pour charger avec une lance. L'attaque est exécutée avec le score d'équitation (ou de conduite) pour toucher. Lorsque l'on rate la cible, il faut une seconde pour remettre son arme dans l'axe en plus du temps pour faire demi-tour. Lorsque l'on touche il faut deux secondes. Les dommages sont égaux à 10 plus le chiffre des dizaines de la vitesse en km/h et la marge de réussite de l'attaque. *Exemple :* En réussissant une attaque de 3 points contre le score d'esquive de l'adversaire en roulant à 56km/h, le personnage fait 10 +5 +3 points de dommage. C'est pourquoi les joutes motorisées sont limitées à 60km/h. Une lance d'arçon (utilisée en joute) fait 3,5m de long et ne peut être utilisée que dans une charge sur monture.

Cheval effrayé :

Lors d'un jet d'équitation raté en combat, la monture est effrayée et rue. Il faut alors faire un jet d'équitation FD8 tout les rounds. Un succès spectaculaire calme l'animal instantanément. Trois jets réussi de suite le calme. Trois échec ou un échec critique font perdre définitivement le contrôle de l'animal. Un animal effrayé et un cavalier essayant de le calmer sont plus difficile à toucher, il y a un -2 au toucher pour ceux qui essayent de les attaquer.

Il faut un jet de dextérité FD11 pour remettre son arme dans le fourreau quand un cheval rue. Ce qui peut être important pour ne pas avoir les malus dû à l'équitation à une main ou sans les mains.

Situations de combat :

La surprise :

La surprise permet d'avoir un court temps d'action avant que les autres ne puissent agir. Surprendre ou pas son adversaire peut changer l'issue d'un combat.

Embuscade :

Quand une personne veut en surprendre une autre elle doit faire un jet de discrétion contre le score de recherche ou perception de la cible.

Si plusieurs personnes tentent l'embuscade, on peut faire un jet unique avec une moyenne des score de discrétion -1 par personne cachée contre le score de recherche ou perception le plus élevé du groupe à surprendre. Le seuil de réussite détermine le nombre de personne repérée.

Les effets :

Une personne surprise ne peut rien faire pendant 1 round à moins de réussir un jet de mental FD8. Dans ce cas elle peut utiliser une défense passive, mais pas active.

Effet de l'invisibilité et des ténèbres :

Dans certaines situations, les personnages ne peuvent voir leur attaquant. Cela altère leur capacité à se défendre et à attaquer.

Invisibilité :

Attaque d'une créature invisible : Il y a 2 cas de figure dans ce cas :

- L'attaquant ne voit pas son adversaire, mais il voit son environnement. Dans ce cas il a -6 à l'attaque, s'il réussit un jet de perception sur l'ouïe FD10 ou contre le jet de discrétion de l'adversaire s'il l'utilise activement. En cas d'échec, l'attaquant peut juste faire une attaque sauvage au hasard. Certaines conditions peuvent aider à connaître l'emplacement de l'adversaire, comme des marques dans la poussière au sol ou la trace des pieds sur la moquette.

- L'attaquant ne voit rien, il est aveugle ou dans le noir complet.

Les mêmes conditions sont requises pour pouvoir attaquer, mais l'attaque a un malus de -10. Sauf si le personnage est habitué à être aveugle, dans ce cas c'est un malus de -6. S'il rate le jet de perception sur l'ouïe il peut aussi faire l'attaque irraisonnée.

Défense contre une créature invisible : Si le défenseur est conscient qu'il est attaqué, il peut faire un jet de perception sur l'ouïe FD10 ou contre le jet de discrétion de l'adversaire s'il l'utilise activement. S'il réussit, il a un -4 à toute ses défenses passives et actives. S'il rate il ne peut utiliser aucune défense.

Détection des créatures invisibles : Les créatures invisibles ne sont pas détectables par la vue et l'infravision. Cependant certains détails peuvent trahir leur présence. De la poudre ou de la farine jetée en l'air peut s'accrocher à elles, mais il est facile de s'en débarrasser. De même de la poudre ou de la farine au sol peut permettre de voir les déplacement de la créature invisible.

Les effets d'environnement sont plus subtils, la fumée et le brouillard ne permet pas de détecter les créatures invisible car leur volutes sont trop aléatoires. L'invisibilité fonctionne aussi sous l'eau et à la surface, cependant les perturbations à la surface, elles, sont visible.

Les créatures silencieuses ne sont pas automatiquement invisible et leur odeur n'est pas camouflée. Détection de la magie révèle bien une aura magique, mais elle est bien trop vague pour localiser la créature. Bien que les sources de lumières soient invisibles, leur rayonnement ne l'est pas ce qui peut permettre de la localiser.

Certaines petites causes mineures peuvent permettre de localiser la créature invisible avec un jet de recherche ou perception approprié contre la discrétion de la créature. Les causes peuvent être une odeur bizarre, un petit bruit, un objet qui disparaît ou une personne ayant une réaction étrange comme si on l'avait bousculée. Si le jet est réussi la personne localise approximativement la créature.

Inconvénient de l'invisibilité : Les créatures invisibles ne peuvent pas plus se voir que les autres. En général ça ne pose pas de problème, mais dans certaines situations demandant une certaine précision ça peut s'avérer ennuyeux, comme par exemple pour crocheter une serrure ou faire les poches de quelqu'un. Suivant la circonstance un malus de -1 à -3 sera applicable. De plus tirer avec une arme de jet est assez difficile, il y a un malus de -1 à l'attaque et il est impossible de viser.

De plus la créature est aussi bien invisible aux yeux de ses amis que de ses ennemis. Dans certaines situations ça pourrait poser problème, comme dans les pièces étroites. Sans parler des

problèmes que poseraient un groupe entier invisible.

L'obscurité : Puisqu'on ne peut rien voir, la vitesse de déplacement sans danger est divisée par trois. Si on veut se déplacer à vitesse normale, il faut effectuer des jets de dextérité plus ou moins difficile suivant le milieu.

Combat en environnement étrangé :

Combat en volant :

La plus grosse différence du combat en volant, par rapport au combat au sol, c'est que tout le monde (mis à part quelques rares créatures) doit continuer à avancer en permanence. Il est alors impossible d'engager un combat au corps à corps sans se mettre à tomber. Les batailles se font donc dans une série de passe et contre-passe. Une bonne manoeuvrabilité permet donc de pouvoir attaquer avant que l'autre aie eu le temps d'attaquer. De plus les attaques peuvent venir de toute les direction, n'étant plus limité par la surface.

Les classes de manoeuvrabilité :

Elles indiquent la facilité qu'a une créature à se mouvoir dans l'air. Elles sont notées de A à E (A étant la meilleure, E la plus excécrable).

Classe A : Les créatures de cette classe ont le contrôle total de leur mouvement et se déplacent aussi bien que sur le sol. Elles peuvent changer de direction et s'arrêter n'importe quand, elles peuvent faire du surplace et changer de direction a volonté. Pour elles combattre dans les airs c'est comme combattre sur terre. Cette manoeuvrabilité est celle des créatures qui se servent de sort de vol et les fées du chaos.

Classe B : C'est la meilleure manoeuvrabilité avec ailes. Les créatures peuvent faire du surplace et tourner à 180° en un round. Cette classe comprend les dragons de l'air, les zéphyr et zélos et la plupart des insectes.

Classe C : Cette classe comprend les oiseaux normaux et certains avions très manoeuvrables. Les créatures doivent voler à une vitesse au moins égale à la moitié de leur vitesse de déplacement. Elles peuvent prendre un virage à 90° en un round. Cette classe comprend les archanges, les archidémons et les dragons autres que ceux de l'air.

Classe D : Cette classe demande de larges virages, la plupart des avions de petite et moyenne taille appartiennent à cette classe. Les créatures doivent voler à une vitesse au moins égale à la moitié de leur vitesse de déplacement. Elles peuvent prendre un virage de 60° en un round. Cette classe comprend les anges.

Classe E : Cette classe comprend tout les gros avions comme les bombardier et tout ce qui a la maniabilité d'un fer à repasser. Les créatures doivent voler à une vitesse au moins égale à la moitié de leur vitesse de déplacement. Elles peuvent prendre un virage de 30° en un round.

Lévitiation : Les créatures qui lévitent ne volent pas vraiment, elles peuvent juste se déplacer vers le haut et le bas. Il n'y a donc aucune manoeuvrabilité.

Attaque :

Lorsqu'une créature a une meilleure classe de manoeuvrabilité que son ennemi, elle a un bonus à l'initiative égal à la différence de classe. *Exemple :* Classe B contre Classe D, +2 à l'initiative pour la classe B.

Les armes de mêlée ont un -4 au toucher pour les créatures volantes n'étant pas habituées à voler (comme avec les sorts) celles qui ont le vol en capacité raciale n'ont quant à elles pas de malus. Les attaques naturelles n'ont jamais de malus à cause de la manoeuvrabilité. Lorsqu'une créature volante attaque une créature au sol avec une arme de mêlée, l'allonge devient très importante.

Pour les armes de jet, il faut tirer soit avec la compétence de tir soit la compétence vol, suivant la plus basse. A moins d'être immobile, là on utilise la compétence de tir normalement. La lévitation étant très peu stable, chaque tir subit un malus cumulatif de -1 (jusqu'à -5) à moins de passer un round à se stabiliser.

Défense :

Une créature volante a un +2 en esquive car elle peut se déplacer dans bien plus de direction qu'au sol. Elle a par contre un -2 à la parade et au blocage dû au fait qu'elle n'a aucun appui.

Dommages :

Une créature volante ayant perdu plus de la moitié de ses points de choc et/ou de mort doit atterrir le plus vite possible. Elle ne peut alors que planer à la moitié de sa vitesse normale et ne peut plus reprendre de l'altitude.

Combat dans et sous l'eau :

Vision : Dans l'eau fraîche, la vision est généralement limitée à 15m, moins 3m par 3m de profondeur. Dans l'eau salée c'est généralement 30m moins 3m par tranche de 3m de profondeur. Ces distances sont applicable lorsqu'il fait plein soleil. Un jour nuageux, les distances sont réduites de moitié et une nuit éclairée par la lune, la visibilité est nulle. L'infravision marche sous l'eau.

Combat : Il y a un malus au touché qui dépend de la taille de l'arme. Une arme de corps à corps à un -2 au touché, une arme avec une allonge de 1 à un -4 et il y a un -4 supplémentaire par allonge supérieure à 1. Sous l'eau les dommages sont divisés par 2 sauf les coups d'estoc.

Les armes de jets et de lancé ne marchent pas sous l'eau sauf certaines arbalètes et armes à feu spéciales. Leur dommages ne sont pas affectés pour ces dernières.

Magie : Sous l'eau les sorts de feu ne fonctionnent pas à moins de les lancer dans une poche d'air. Les sorts d'électricités diffusent leur énergie dans l'eau avoisinante, ainsi quelque soit le type de sorts, il devient un sort de zone centré sur le mage (qui est tout autant affecté que ce qui se trouve autour de lui).

Les sorts de convocation n'appellent pas un animal aquatique ne fonctionnent pas, ainsi que les sorts n'affectant pas l'eau comme modification de la météo ou tremblement de terre.

Maîtriser un adversaire :

Il arrive parfois que le personnage veuille maîtriser son adversaire sans le tuer. Bien qu'il y ait les gaz somnifères et autres systèmes, la situation ne le permet pas toujours. Il faut alors faire avec les moyens du bord.

Désarmer : Désarmer permet de calmer beaucoup de rigolo. Voir les règles du désarmement dans les règles de combat.

Retenir ses coups : Le personnage n'est pas obligé de frapper avec toute sa force quand il frappe avec une arme de mêlée ou ses armes naturelles. Le personnage donne alors le malus au dommage qu'il veut appliquer. Cela n'affecte en rien le jet d'attaque.

Retourner sa lame : Le personnage, avec une arme de mêlée, peut frapper avec le plat de la lame ou le bout contondant de sa lance. Les dommages sont alors divisés par 2 sauf pour le calcul des points de choc où ce sont les dommages pleins.

Renversement : C'est sauter sur le personnage pour le plaquer au sol il faut le résoudre comme une charge pour faire tomber sauf que le personnage finit sur sa cible et il a donc ainsi un +2 à son jet.

Suffocation : La suffocation permet de rendre les gens inconscient. Il faut résoudre ça comme un étranglement.

Le combat à des niveaux différents :

Il arrive que les combats se déroulent à des hauteurs différentes, la distance verticale a alors un effet sur le combat. Cette règle ne s'applique que pour les armes de mêlée.

Différence	Effet
30cm ou moins	Pas de modificateur
30 à 60cm	<i>Position supérieure</i> : -2 pour toucher les jambes, +1 pour toucher la tête. <i>Position inférieure</i> : +2 pour toucher les jambes, -2 pour toucher la tête.
60 à 90cm	Comme au dessus, mais le personnage le plus haut a +1 aux défenses et le plus bas à -1 aux défenses
90 à 1,2m	Comme au dessus sauf que les bonus/malus à la défense passent à +2 et -2. De plus celui au dessus ne peut frapper les jambes.
1,2m à 1,5m	Impossible au personnage en bas de frapper la tête de celui plus haut. Le bonus/malus aux défenses passent à +3 et -3.
1,5 à 1,8m	Le personnage du bas ne peut frapper que les jambes de son adversaire et le personnage du haut ne peut frapper que la tête. Le bonus/malus ne change pas.
Plus d'1,8m	Combat impossible

Cascades :

Sauter à travers les fenêtres :

Un jet d'acrobatie FD8 est nécessaire, un succès supérieur ou mieux veut dire que le personnage se retrouve de l'autre côté sur ses pieds. Un succès plus bas que supérieur, il atterrit sur ses pieds mais se blesse de 16 points. Un échec, il se prend 16 points de dommages et il se vautre de l'autre côté. En cas d'échec critique, il rate carrément la fenêtre et se prend le mur ou il perd son arme et se vautre de l'autre côté.

Glisser sur les rampes d'escalier :

La vitesse est de 23m par round, alors qu'une descente normale réduit le déplacement de moitié. Cependant il faut faire un jet d'acrobatie FD14 tout les rounds, en cas d'échec, le personnage arrête de glisser et doit descendre de la rampe. En cas d'échec de plus de 7 points, il tombe dans l'escalier. En cas d'échec critique il tombe du mauvais côté de la rampe. Toute attaque tentée pendant la glissade est une attaque sauvage.

Escalade de balcon :

Il suffit de faire des jets d'acrobatie pour passer de balcon en balcon, un FD10 en moyenne est tout à fait honorable. Un jet de force de même FD peut être nécessaire pour que le personnage se hisse à bout de bras sur un balcon. Enfin un jet d'acrobatie FD8 permet de passer par dessus la rambarde en 1 seconde au lieu de 3.

Les dommages et leurs effets :

Lorsqu'un personnage est touché il subit des dommages. La table des blessures donne le type de blessures infligée par rapport aux dommages. Il y a 2 colonnes d'effet, les PJ et PNJ. Si vous avez un style de jeu plus cinématographique, lorsqu'un personnage joueur blesse un personnage non joueur, les blessures sont déterminées par la table PNJ. Si par contre vous jouez dans un style plus réaliste, les blessures des PNJ sont lues dans la colonne PJ. Dans tout les cas les blessures des personnages joueurs sont lues dans la colonne PJ. Pour rappel les dommages sont

le seuil de réussite plus les dégâts d'une arme, plus la force si celle-ci est prise en compte.

Dommages	PNJ	PJ
11 et moins	1PC	1PC
12	2PC	1PC
13	3PC	2PC
14	3PC	2PC
15	4PC	3PC
16	5PC	3PC
17	7PC, légère, 1PM	4PC
18	8PC, légère, 1PM	5PC, légère, 1PM
19	9PC, légère, 1PM	5PC, légère, 1PM
20	10PC, légère, 1PM	5PC, légère, 1PM
21	11PC, sérieuse, 2PM	6PC, légère, 1PM
22	12PC, sérieuse, 2PM	6PC, légère, 1PM
23	13PC, sérieuse, 2PM	6PC, légère, 1PM
24	15PC, grave, 4PM	7PC, sérieuse, 2PM
25	16PC, grave, 4PM	7PC, sérieuse, 2PM
26	17PC, grave, 4PM	7PC, sérieuse, 2PM
27	19PC, mort, 6PM	9PC, grave, 4PM
28	20PC, mort, 6PM	9PC, grave, 4PM
29	21PC, mort, 6PM	9PC, grave, 4PM
30	23PC, mort+, 10PM	11PC, mort, 6PM
31	24PC, mort+, 10PM	11PC, mort, 6PM
32	25PC, mort+, 10PM	11PC, mort, 6PM
33 et plus	26PC, mort+, 10PM	13PC, mort+, 10PM

Le personnage reçoit ainsi 3 types de dommages :

Les points de chocs (PC) :

Lorsque le personnage reçoit plus de points de choc que son score d'endurance, il tombe inconscient. Ils n'ont aucun autre effet. Les points de choc se récupèrent au rythme de 1 toute les 15 secondes.

Les blessures :

Les blessures par ordre de gravité croissante sont : légère, sérieuse, grave, mort et mort+. Chacune donnent des malus et les 2 dernières sont particulières. Les malus s'additionnent entre les membres, mais une blessure plus importante prend le pas sur les plus légères. *Exemple* : Un personnage a 1 blessure légère au bras gauche, 1 au torse, 2 au bras droit et une sérieuse au bras gauche. Il a ainsi -5 à ses actions s'il utilise les 2 bras (-1 du bras droit plus -1 du torse plus -3 du bras gauche) et -2 s'il utilise juste son bras droit (-1 du bras droit plus -1 du torse)

Légère : L'utilisation du membre blessé donne un -1 à l'action, si c'est le torse ou la tête c'est un -1 général. *Exemple* : Une profonde coupure.

Sérieuse : L'utilisation du membre blessé donne un -3 à l'action, si c'est le torse ou la tête c'est un -3 général. *Exemple* : Un carreau qui traverse le membre de part en part.

Grave : L'utilisation du membre blessé donne un -6 à l'action, si c'est le torse ou la tête c'est un -6 général. *Exemple* : Un os fracturé.

Mort : Le membre blessé est inutilisable, si c'est le torse ou la tête, le personnage est mort. *Exemple* : Un os cassé en fracture ouverte.

Mort+ : Le membre blessé ne sera plus jamais utilisable, si c'est le torse ou la tête, le personnage est mort de manière particulièrement sanglante. *Exemple* : Membre arraché, tête explosée.

Les points de mort (PM) :

Lorsque le nombre de points de mort dépasse le score d'endurance, le personnage meurt. Bien qu'ils dépendent des blessures, ils s'additionnent entre eux. Les points de mort se récupèrent en même temps que les blessures.

Les dommages généraux :

Certains dommages affectent le corps en entier, c'est le cas des explosions, poisons, ... Ces dommages sont mis dans une autre localisation appelée « corps », les effets des dommages sont les mêmes que dans les localisations tête et torse.

Les dommages mentaux :

Certains sorts et attaques psioniques peuvent occasionner des dommages mentaux. Ils sont tout autant mortel que les dégâts physiques. Ces dommages sont mis dans une localisation appelée « mental », les effets des dommages sont les mêmes que dans les localisations tête et torse. Les effets de ces dégâts ne sont pas visibles, ils affectent directement l'énergie vitale, c'est pourquoi les dommages mentaux ne peuvent être guéris par la médecine ou les premiers soins. Il faut utiliser la psychologie, la magie ou le psionisme pour soigner ce genre de blessure. Il est aussi possible de guérir naturellement, mais les jets d'endurance sont remplacé par des jets de mental.

Effets spéciaux :

Les coups visés :

Il y a bien sur un avantage à viser une partie du corps plutôt qu'une autre, sinon il n'y aurait que peu d'intérêt.

Bras : Malus de -2 pour toucher (-4 si le personnage a un bouclier), les dommages sont normaux, mais il est possible que la cible lâche ce qu'elle tenait avec ce bras.

Mâchoire : Malus de -5 pour toucher, les dommages sont normaux, seul un casque ou un heaume intégral protège la mâchoire, de plus si le personnage rate un jet d'endurance FD10 il est assommé.

Cerveau : Malus de -7 pour toucher, les dommages sont multipliés par 4, le crâne a une RD de 2, tout coup risque d'assommer et une blessure grave assomme automatiquement.

Coeur : Malus de -4 pour toucher, les dommages contondants et tranchants sont normaux, mais les dommages perçants sont multipliés par 3, de plus le personnage doit réussir un jet d'endurance égal aux dégâts -10 (et non multipliés) ou mourir sur le coup.

Cou : Malus de -5 pour toucher, les dommages sont multipliés par 2, en cas de blessure grave, le personnage perd 1 point de mort par round.

Nez : Malus de -6 pour toucher, les dommages sont normaux, si le personnage rate un jet d'endurance FD9, il est étourdi.

Visage : Malus de -5 pour toucher, les dommages sont normaux, tout coup risque

d'assommer.

Reins : Malus de -4 pour toucher, les dommages tranchants sont normaux, les contondants doublés, les perçants triplés. Il faut attaquer dans le dos pour toucher les reins, tout coup risque d'assommer.

Testicules : Malus de -3 pour toucher, les dommages tranchants et contondants sont normaux, les dommages perçants sont doublés, tout coup risque d'assommer pour les mâles.

Yeux : Malus de -9 pour toucher, les dommages sont normaux à moins de toucher le cerveau, plus de 2 points de choc perce l'oeil, de plus les coups perçants peuvent toucher le cerveau et celui-ci n'a pas sa RD de 2.

Main : Malus de -4 pour toucher (-8 si le personnage a un bouclier), les dommages sont normaux, si les dommages sont suffisant, ce qui était tenu est lâché.

Organes vitaux (torse) : Malus de -3 pour toucher, les dommages contondant et tranchant sont normaux, les dommages perçants sont doublés, de plus, il y a 3 chances sur 20 de toucher le coeur.

Pied : Malus de -4 pour toucher, les dommages sont normaux, si les dommages sont suffisant le personnage ne sait plus se servir de son pied.

L'étourdissement :

Physique : Le personnage est étourdi par une blessure sérieuse à la tête ou dans certaines conditions spéciales. Un personnage étourdi ne peut que se défendre et même dans ce cas il a un -4. A chaque round, jet d'endurance FD10 (-1 par round passé) pour se remettre de l'étourdissement.

Mental : Un personnage effrayé peut être aussi étourdi. Les effets sont les mêmes que pour l'étourdissement physique, mais ce sont des jets de mental, et non d'endurance, qui sont demandé pour s'en remettre.

La paralysie :

Certains pouvoirs, sorts et poisons peuvent paralyser. La créature est alors dans l'incapacité de bouger quoi que ce soit pendant la durée des effets. Elle est cependant capable de voir, penser, entendre et respirer, mais elle ne peut parler.

La mort instantanée :

Quelque soit son endurance n'importe qui peut être tué par une décapitation un égorgement ou autre. Si une cible sans défense ou endormie est attaquée de manière létale, elle est morte. Ceci ne s'applique cependant pas à une cible prise par surprise par quelqu'un arrivant discrètement. Il peut cependant viser un organe vital ce qui a de forte chance de tuer.

Drain d'énergie :

Certains morts-vivants drainent l'énergie, c'est à dire que le personnage se prend des points de mort sans avoir eu de blessure. Ceux-ci s'additionnent aux points de mort normaux et sont tout aussi mortels. Ils ne se récupèrent qu'au rythme de 1 par jour cependant et seule la magie peut les faire disparaître autrement que naturellement. Les personnes tuées de cette manière ont de forte chance de se relever en tant que zombies dans l'heure, les probabilités sont de 70%.

La guérison :

La guérison naturelle :

Elle est automatique, mais assez lente pour les blessures les plus graves. Chaque type de dégâts se récupère de manière différente.

Les points de choc : Ils se récupèrent au rythme de un toute les 15 secondes de repos ou d'inconscience.

Les blessures : Si le personnage se repose et mange à sa faim, il a le droit de faire un jet d'endurance après un certain temps dépendant de la blessure. Le tableau suivant donne les temps de guérison naturelle.

Blessure	FD	Temps de guérison
Légère	8	Une demi-journée
Sérieuse	12	Une journée
Grave	15	Une semaine
Mort	18	Un mois

A chaque échec, il faut de nouveau attendre le temps dépendant de la blessure. En cas de réussite, la blessure descend d'un cran. Si le personnage a plusieurs blessures d'un même type, le joueur fait un jet pour chaque.

Les points de mort : Quand une blessure descend d'un niveau, le total des points de mort est diminué. Cette réduction égale à la différence de points de mort entre les blessures. *Exemple :* Le personnage a subit 5 points de mort. Une de ses blessures sérieuses passe à légère, il passe donc de 5 à 4 points de mort. Une blessure sérieuse donnant deux points de mort, une légère donnant un point de mort --> $2 - 1 = 1$.

Les premiers soins :

Les premiers soins sont des soins temporaires en attendant des soins médicaux. Ils permettent de remettre debout les plus mal en points.

Des bandages et soins élémentaires simples, même fait par une personne incompetente, permettent de perdre un point de mort. Cela prend 30min par victime.

Il est dans tout les cas possible d'aller plus vite, mais le personnage a alors un malus au jet égal au diviseur de temps. Aller deux fois plus vite donne un malus de -2.

Un échec critique dans un jet de premiers soins occasionne une blessure légère dans la partie que l'on tentait de soigner.

Action sur les points de choc et KO : Un jet de premiers secours FD8 réussi fait regagner tout les points de choc et remet de l'inconscience. *Ça prend une minute.*

Action sur les blessures : Un jet réussi permet de réduire le degré de blessure et donc le niveau de PM. Le FD est le même que pour la guérison naturelle. Le personnage soigné garde son ancien niveau de blessure, mais il est considéré comme ayant une blessure d'un cran moins élevé pour les malus et les points de mort. Cependant s'il est blessé à nouveau, il doit faire un jet d'endurance contre le FD de guérison de son ancienne blessure. S'il rate il récupère son ancien niveau de blessure avec tout ce qui en découle et subit en plus les effets de la nouvelle blessure. Le jet de premiers soins prend une demi-heure et si aucun autre jet n'avait été fait avant, le personnage récupère tout ses points de choc et n'est plus inconscient.

Ressusciter : Il est possible de sauver un personnage s'étant pris une blessure mort, dans le torse ou la tête, dans le round précédent. Le FD est de 22. S'il est réussi la blessure passe à grave et le personnage en subit tout les effets.

Les soins médicaux :

A chaque fois qu'un personnage peut faire un jet pour réduire son niveau de blessure, un autre peut utiliser médecine pour l'aider. Ce dernier doit faire un jet contre le FD de guérison naturelle. Si le jet de médecine est réussi, le personnage ajoute la marge de réussite du docteur à son jet de guérison. Un seul jet de médecine peut être fait par blessure sur un même personnage quelque soit le nombre de docteurs.

Il y a de plus quelques modificateurs au jet de médecine :

Conditions	FD
Equipement nécessaire indisponible	-2

Chirurgie de la tête et du torse	-3
Blessures internes	-5
Maladie rare	-5

Guérison magique et psionique :

Ces deux méthodes sont bien plus rapide que la guérison naturelle, elles sont même souvent instantanée. Cependant rare sont les créatures capable de soigner de cette manière. Pour plus de détail, il faut aller voir dans la description du pouvoir ou sort.

Résurrection : Les sorts et pouvoirs de soin ne fonctionnent pas sur les morts. Cependant certains sorts sont capable de ramener les morts à la vie, là encore il faut se référer à la description.

La fatigue et le sommeil :

La fatigue :

La fatigue est une perte de force due à un effort important ou de longue halène, à un manque d'air, une utilisation de pouvoir psionique ou sort, ...

Un personnage dispose d'un nombre de point de fatigue (PF) égal à sa force X1,5 arrondi au supérieur.

Effet de la fatigue :

Toute tentative d'utilisation d'une compétence sur la force, a un malus égal à 1/3 des points de fatigue perdus.

Lorsqu'il ne reste plus que 3PF, le personnage se déplace à la moitié de son déplacement normal.

Lorsqu'il ne reste plus qu'1PF, le personnage s'effondre et ne peut plus rien faire de physique avant de s'être reposé. Il peut tout de même parler et se débattre s'il se noie.

Lorsqu'il est à 0PF, le personnage s'écroule de sommeil et reste inconscient jusqu'à ce qu'il aie au moins récupéré 1PF.

Il est impossible de descendre en dessous de 0PF.

Cause de la fatigue :

Un combat de plus de 10 rounds : Le personnage perd automatiquement 2PF tout les 10 rounds de combats. Si la température est élevée, il perd 2PF tout les 5 rounds.

Une longue marche : Le personnage perd automatiquement 2PF toute les heures de marche. 4PF si la journée est particulièrement chaude.

La course et la nage : Voir le chapitre des actions physiques.

Intense effort : Soulever ou déplacer quelque chose de particulièrement lourd coûte 1PF par round.

Manque de sommeil : Une nuit blanche coûte 5PF et une demi-nuit coûte 2PF.

Les pouvoirs psioniques et les sorts : Voir les chapitres correspondants dans le manuel du joueur page 145 et 147.

Se remettre de la fatigue :

Il est possible de regagner 1PF en se reposant 10minutes, 2PF si on mange quelque chose en même temps. Durant un repos on peut parler, mais pas marcher. Il n'est pas possible de se reposer plus de 20 minutes dans une journée.

La fatigue est entièrement récupérée après une bonne nuit de sommeil.

Le sommeil :

La moyenne de sommeil pour une personne normale est de 8h. Si on ne dort pas assez la fatigue s'accumule et lorsqu'il sera enfin possible de dormir il faudra plus de temps que

la normale.

Rester éveillé :

Une personne normale reste éveillée sans problème pendant 16h. Une fois ce délai dépassé, le personnage perd 1PF plus 1PF supplémentaire toute les 8h. Lorsqu'il qu'il a perdu la moitié de ses points de fatigue, il perd 1PF toute les 4h. De plus, il aura un malus de -1 à sa dextérité et son mental par tranche d'1PF de perdu après la moitié (quand il commence à perdre 1PF toute les 4h en somme). Si une des caractéristique tombe à 0 il s'écroule de sommeil.

Pendant les 16 premières heures d'éveil forcé, la personne reste éveillée tant qu'elle est occupée à quelque chose demandant un minimum de mouvement et de concentration. Si elle ne fait rien, elle doit réussir un jet de volonté FD8 toute les 2h pour rester éveillée. Après 16h d'éveil forcé, les jets de volonté FD8 se font toute les 2h quand la personne est occupée et toute les demi-heure quand elle ne fait rien.

Mal dormir :

Si le personnage dort dans un endroit inconfortable, il sera fatigué comme si il avait perdu 2h de sommeil. Même chose s'il doit se lever plusieurs fois dans la nuit. Passer la nuit entière avec un voisin fêtant jusqu'au petit matin, correspond à perdre 4h de sommeil.

Récupération :

L'adrénaline : L'adrénaline est une réponse à la peur et le danger de mort. Quand l'intégrité physique d'une personne est menacée, celle-ci a le droit à un jet de volonté FD8 pour ignorer tout les malus dû à la fatigue pendant 15min. Après 15min, si le danger est toujours là il faut faire un autre jet de volonté et ainsi de suite toute les 15min. En cas d'échec ou si le danger est passé, les malus reviennent et la personne perd encore 1pts de fatigue par tranche de 30min passée sous adrénaline.

La méditation : Les effets du manque de sommeil peuvent êtres ignorés pendant 1h si le personnage réussi un jet de méditation FD8. Il y a un malus de -1 par tranche 3h d'éveil et un malus de -5 si elle fait autre chose que se tenir à l'affût ou rester assis en contemplation silencieuse. Il est possible de continuer indéfiniment tant que le jet de méditation est réussi, mais s'il est raté, le personnage ressent les pleins effets de la fatigue et ne peut plus utiliser la compétence tant qu'il n'a pas dormit. S'il fait un échec critique il s'endort.

Le sommeil réparateur : Le personnage doit dormir un nombre d'heure supplémentaire (par rapport à sa normale) égal à son malus en dextérité et mental. Ce qui explique qu'après une nuit blanche, le personnage doit dormir plus.

Les maladies :

Toute personne se déplaçant dans une zone contaminée ou rencontrant un porteur d'une maladie a des chances de tomber malade. L'eau, la nourriture et les animaux sont aussi porteurs de germes.

Les maladies sont nombreuses et complexes, créer une règle pouvant toute les regrouper est impossible. Le mieux est de créer un exemple et ce sera au maître de jeu de le modifier pour la maladie qu'il veut utiliser.

Comme exemple nous allons utiliser la pneumonie.

Repérer un malade :

Pour voir qu'une personne à une pneumonie, il faut réussir un jet de mental ou médecine FD8. La toux et l'air cadavérique sont assez parlant, bien que ce pourrait être une mauvaise grippe.

Contamination :

Une fois en contact avec un porteur, il faut voir si les personnage attrapent la maladie. Dans ce cas il faut faire un jet d'endurance contre la maladie qui dépend du type de contact. Le jet se fait toute les 24h si le contact avec le porteur est prolongé.

Conditions	FD
Peu de contact avec le porteur	4
Seulement entré dans la maison du porteur	5
Touché le porteur brièvement	6
Parlé un moment au porteur	7
Utilisé les vêtements du porteur	8
Contact prolongé avec le porteur	10
Baisé amoureux avec le porteur	12

La pneumonie se déplace par l'air et la salive, le contact charnel ne change pas grand chose au risque de contamination.

Symptômes :

Si le personnage attrape la pneumonie, il ne pourra se poser de question qu'à partir du moment où il ressent les premiers symptômes. C'est à dire un à six jours plus tard (utiliser 1d6 pour déterminer le temps d'incubation). A partir de ce moment il pourra faire un jet de médecine pour un diagnostique et tenter un traitement.

Les symptômes sont toux, poumons pleins de fluides, fièvre, douleur dans la poitrine, inconfort général.

Le diagnostique :

Il se fait grâce à la compétence médecine. C'est le maître de jeu qui lance le dé et donne le diagnostique. Le FD dépend de la phase. Dans la première phase de la maladie (qui dure 5 jours), le FD est de 8, dans la seconde (qui dure 9 jours), il est de 5.

Un échec signifie que le personnage ne sait pas et un échec de plus de 10 points signifie qu'il se trompe de diagnostique. Un mauvais diagnostique fait penser au personnage qu'il a la grippe.

La guérison :

Le FD de guérison est de 12, c'est un jet d'endurance. Il ne peut être fait qu'à certains moments :

Si le personnage a un traitement pour diminuer la fièvre et la toux durant la phase 1, il fait son jet avec un +2 à la fin de la phase 1 et s'il rate il refait un jet avec le même modificateur à la fin de la phase 2.

Si le personnage a un traitement pour diminuer la fièvre et la toux durant la phase 2, il ne fait un jet qu'à la fin de la phase 2 sans modificateur.

Si le personnage ne reçoit aucun traitement il ne fait un jet qu'à la fin de la phase 2 avec un -2.

Si le personnage rate son jet à la fin de la phase 2, il doit faire un second jet d'endurance FD3 pour ne pas mourir. S'il ne meurt pas, il aura un -1 à toute ses actions pendant 2 semaines.

La faim et la déshydratation :

La faim :

Par repas raté, le personnage perd un point de fatigue, qu'il ne pourra récupérer qu'avec un jour de repos et 3 repas pleins. Lorsque la fatigue descend en dessous de 3, le personnage commence à perdre 1 point d'endurance par repas raté. Quand l'endurance arrive à 0 le personnage meurt. L'endurance se récupère comme la fatigue.

La soif :

La quantité d'eau nécessaire pour une créature dépend de sa race et de sa taille. Un humain a besoin de 4 litres d'eau minimum par jour d'intense effort et 2 litres pour les jours d'inactivité. Si le personnage se tient dans l'ombre, il n'a besoin que de la moitié de la quantité d'eau. Si le personnage boit moins que la quantité d'eau nécessaire par jour il subira les effets de la déshydratation. Toute boisson peut bien sûr remplacer l'eau.

Si le personnage boit moins que le volume d'eau dont il a besoin, il perd 1PF et un point d'endurance par jour. S'il boit moins de la moitié du volume d'eau dont il a besoin, il perd 2PF et deux points d'endurance. Lorsque son endurance tombe à 0 il meurt. Toute la fatigue et l'endurance se récupère avec un jour de repos et de l'eau en abondance.

Le feu :

L'huile et l'essence :

Ils brûlent pendant 1d20 rounds et occasionnent 20 points de dégâts le premier round, 22 le second et 1pt de plus par round supplémentaires. Les vêtements en feu ont la même durée et les mêmes dommages. Il est possible de s'éteindre en réussissant un jet de dextérité FD8 en se roulant par terre.

Feu de plantes et de maison :

Ils occasionnent 22 points de dégâts les 2 premiers rounds puis 24 les suivants.

Napalm :

Ils occasionnent 22 points le premier rounds et 1 points de plus par round supplémentaires. Le napalm brûle pendant 1d20 minutes.

Les blessures et la guérison :

Le feu est très douloureux, les malus dû aux brûlures sont doublés. De plus il met 2X plus de temps à guérir, doublez les espaces entre les jets de guérison.

L'électricité :

L'électricité est difficile à appliquer en tant que règle de dommages. C'est l'ampérage qui est mortel et non pas le voltage, contrairement à ce que beaucoup pensent. Sur le courant électrique d'une maison, l'ampérage est dans sa dose mortelle. La peau fait office de résistance, mais pas longtemps.

Si on touche un câble électrique suffisamment ayant entre 0,1 et 0,2 ampères, le personnage se prend 18 points de dommages, +1 tout les 3 rounds. Une fois en contact les muscles se contractent, il faut faire un jet d'endurance FD8 tout les 2 rounds pour lâcher prise. Lorsque le personnage meurt, il subit un arrêt cardiaque et peut donc être ranimé avec la compétence médecine.

Si on touche un câble ayant bien plus de 0,3 ampères, l'arrêt cardiaque est immédiat et si l'ampérage dépasse 10 ampères, comme les câbles à haute-tension, le corps est carbonisé. Certains câbles électriques ont un tel ampérage que le corps peut carrément être vaporisé.

Les substances nocives :

Les poisons :

Il y a différents types de poisons :

Les poisons de contact qui agissent dès qu'ils sont en contact avec la peau.

Les poisons sanguins qui agissent par injection ou blessure.

Les poisons digestifs qui agissent lorsqu'ils sont avalés.

Les poisons respiratoires qui agissent dans les poumons.

Le plus souvent ils sont utilisés sur les armes, dans la nourriture ou les boissons. Certains animaux peuvent injecter du poison par morsure ou piqûre.

Un poison sanguin peut être appliqué sur une arme, il affecte la cible dès que celle-ci a été blessée. Après le premier coup, l'arme ne porte plus de poisons. On peut mettre aussi un poison de contact, dans ce cas il suffit d'entailler légèrement la peau pour que le poison fasse effet.

La plupart des poisons diminuent la force, la dextérité ou l'endurance. A moins d'indication contraire, ce sera un jet d'endurance qui permettra d'y résister, cependant certains poisons particulièrement virulent ne permettent aucun jet.

A noter aussi que les indications suivantes valent pour une dose, c'est au maître de jeu de déterminer les effets si plus ou moins de poison est appliqué.

Aconite : End-2 heures après l'ingestion perte d'1d10 points de dextérité, FD7 pour récupérer ces derniers. En cas d'échec la victime se prend 23 points de dégâts, en cas d'échec critique elle meurt. Une dose coûte 20\$.

Atropine : A large dose en ingestion, 22 points de dommages instantané, puis 22 points toute les 15 minutes tant que le poison n'est pas purgé du corps. De plus il fait perdre 4 points de dextérité et 2 points de mental. Pour purger l'atropine il faut se vider l'estomac en vomissant. Une dose coûte 40\$.

Botuline : Le botuline prend effet 1d10 heures après avoir été ingéré. Il occasionne 27 points de dommages à moins de réussir un jet d'endurance FD8, dans ce cas, les dommages sont réduits de moitié. Un antidote réduit de moitié les dommages et avec le jet d'endurance réussi, les dommages sont annulés. Une dose coûte 200\$.

Cafard : Ces insectes écrasés peuvent être mis dans la nourriture ou sur une arme. Une heure après avoir été empoisonné, la victime subit 23 points de dommages et -4 à la dextérité. Un jet d'endurance FD8 annule les deux types de dommages. Il n'y a pas besoin d'acheter ce poison, les cafards grouillent en ville.

Curare : Aussitôt après injection, un jet d'endurance FD14 est nécessaire pour ne pas s'écrouler inconscient, un second jet FD8 empêche la paralysie des poumons. Si ceux-ci sont paralysés, la cible suffoque, une autre personne pourra tenter un jet de médecine toute les 30min pour maintenir en vie la cible en faisant du bouche à bouche. Un échec critique signifie que la victime meurt. Même si le premier jet est réussi, la victime a un -5 à la dextérité pendant 10min. Le curare coûte 300\$.

Cyanure : 1d20+10sec après l'avoir inallé, avalé ou reçu en injection, le personnage subit 27 points de dommages. Une dose de cyanure coûte 500\$.

Ciguë : Après ingestion, endurance FD8 pour ne pas perdre 1d10 points de force et de dextérité. Si réussi, perte de 2 points de force et de dextérité. Après End-5 heures, endurance FD8 pour ne pas perdre la vue. Enfin, après 1d10/2 heures, endurance FD10 pour ne subir que 18 points de dommages. Si c'est raté, c'est 26 points de dommages. En cas d'échec critique, c'est la mort. Les attributs reviennent à titre de 1 point par jour. Une dose coûte 250\$.

Poison de fugu : Paralysie 1d10min après ingestion, suivit de 29 points de dommages après 2d20min. Une dose coûte 500\$.

Herbe de loup : Utilisé sur une arme, une heure après l'empoisonnement 23 points de dommage. Ensuite -4 en dextérité pendant 2h. Un jet d'endurance FD8 permet d'annuler tout les effets. Une dose coûte 50\$.

Arsenic : -6 pour le détecter dans la nourriture, une heure après ingestion FD12 endurance. Si raté 21 points de dommages et -4 force et dextérité. Si réussi, -2 force et dextérité. Si échec critique, mort en End-5 heures. Une dose coûte 400\$

Digitale : Une heure après ingestion, 26 points de dommages. Mort par arrêt cardiaque, difficile de déterminer la cause de la mort. De plus peut être donné en plusieurs doses non mortelles qui s'additionnent pour atteindre la dose fatale. Une dose mortelle coûte 400\$

Strychnine : Une heure après ingestion, 22 points de dommages. Une dose coûte 200\$.

Monoxyde de carbone : Sans goût, sans odeur, sans couleur. Mort en 10+1d20min par inhalation. Ne se vend pas.

Gaz lacrymogène : Respiré 16 points de dommages. Au contact des yeux, endurance FD12 pour ne pas avoir -5 à la vue. Il faut 10min pour recouvrer sa vue totale. Se vend en grenade ou en spray.

Gaz innervant : Respiré 23 points de dommages par minutes. 300\$ la grenade.

L'acide :

Seuls les acides forts sont réellement dangereux comme l'acide sulfurique, phosphorique ou chloridrique.

Etre éclaboussé par un acide fort cause 18 points de dommages, une armure protège normalement.

Si plongé dans un acide fort, 20 points de dommages toute les secondes.

Si un acide est lancé au visage, il faut faire un jet d'endurance FD8, si c'est raté, le score de dommage s'applique aux yeux. Plus de 2 points de choc aveugle momentanément et une blessure grave rend aveugle définitivement.

Boire un acide fort, occasionne 18 points de dommages tout les ¼ d'heures, essayer de vomir inflige 2 points supplémentaires. La solution consiste à boire un liquide alcalin comme du blanc d'oeuf ou du lait.

Chaleur et froid :

La chaleur :

Dans un lieu où la température dépasse les 30°C, il faut faire un jet d'endurance FD8 toute les 30 minutes ou perdre 1 point de fatigue. Lorsque les points de fatigue tombent en dessous de 3, le personnage commence à perdre des points d'endurance à la place. Il y a un malus aux jets d'endurance, de -1, tout les 3° au dessus de 33°C. Une forte humidité donne un +3 aux jets.

Le froid :

A partir de -10°C, il faut faire un jet d'endurance FD8 toute les 30 minutes ou perdre 1 point de fatigue. Lorsque les points de fatigue tombent en dessous de 3, le personnage commence à perdre des points d'endurance à la place. Il y a un malus aux jets d'endurance tout les 5° en dessous de -20°C. Etre habillé chaudement donne un +5 au jet, si les vêtements sont mouillés il y a un -5.

Le moral :

Lors de certaines situations de combat, les personnages non joueurs peuvent douter d'eux, voir fuir. Ils font un jet de volonté dépendant de la situation, s'ils échouent, ils ont un -2 à leur jets d'attaque et leurs défenses, s'ils ratent encore un deuxième jet, ils fuient ou se rendent. Lors d'un échec critique ils fuient ou se rende directement au premier jet. Il faut faire un jet général avec la volonté la plus haute du groupe de PNJ. Les FD sont les suivants :

Situation	FD
Ils ont été surpris (à la fin de la surprise)	6
Les adversaires sont d'une force clairement supérieure	11
Un compagnon est abattu par magie	10

25% du groupe est mort	8
50% du groupe est mort	12
Un compagnon est tué après que 50% du groupe soit mort	13
Le chef est tué ou déserte	9
Ils combattent une créature qu'ils ne peuvent blesser	13
Le groupe adverse leur propose un pot de vin	10
On leur donne ordre de couvrir une retraite	9
Ils sont complètement encerclé	12

Si on donne une chance au groupe de PNJ de se rendre il doit refaire un jet de volonté contre le dernier FD qu'ils ont dû battre. S'ils n'ont pas encore fait de jet de moral, ils ne font même pas de jet de volonté et peuvent même rire au nez du groupe adverse.

A cela peuvent s'ajouter des modificateurs au jet :

Situation	Modificateur
Les PJs sont connu pour être puissants	-1 à -5
Les PNJs sont connu pour être puissants	+1 à +5
Les PNJ et PJ ne partagent pas de langage commun	+2
Les PJs sont sur le territoire des PNJ	+2
Les PJs ont un traître qui les abandonne	+4
Les PJs sont blessés	+2
Les PJs sont très blessés	+4
Les PNJs sont loyaux envers leurs ordres	+2
Les PNJs ont un utilisateur de la magie dans leur groupe	+2
Les PJs sont retranchés dans un bâtiment et le défendent	-2
Les PNJs sont surclassé en nombre de 3 ou plus	-2
Les PNJs surclassent en nombre de 3 ou plus	+4

Les pièges et alarmes :

Les pièges et alarmes ont 4 facteurs :

Un FD de détection : C'est le FD de perception ou recherche qu'il faut battre pour détecter le piège ou l'alarme. Il est à noter que certains pièges ou alarmes sont mis en évidence pour une raison ou l'autre.

Un FD de désamorçage : C'est le FD pour désactiver le piège ou l'alarme. Il faudra alors utiliser la compétence piège pour ce faire. Si le personnage ne peut désamorcer le piège ou l'alarme, il pourra toujours tenter de l'éviter avec une compétence appropriée.

Un déclenchement : C'est ce qui déclenche le piège, la pression sur une dalle, ouvrir une porte, un pointeur laser ou tout simplement tirer sur un fil.

Un effet : Ce que le piège provoque, les dégâts qu'il cause éventuellement ou le type d'alarme, silencieuse ou voyante/bruyante.

Les portes secrètes :

Il faut environs 10min pour fouiller une portion de mur de 6m de large à la recherche

d'une porte secrète. Le maître de jeu affectera un FD de détection en fonction de la facilité à trouver la porte par rapport au tableau des difficultés. Si le personnage réussit un jet de perception ou recherche supérieur à ce FD il la trouve. Le maître de jeu pourra donner des bonus si les joueurs annoncent une fouille minutieuse et/ou un endroit précis. Arriver à trouver une porte secrète ne veut pas dire que les personnages savent comment l'ouvrir. Les joueurs doivent trouver tout seuls avec la description des lieux. Dans le pire des cas le maître de jeu pourra permettre un jet d'analyse d'indice pour avoir des pistes quand au déclencheur de l'ouverture.

Résistivité des objets :

Il est bien sûr impossible de mettre la résistance de tout les matériaux et objets, mais en voici quelques uns pour vous faire une idée. Le FD pour toucher est un FD de taille, la RD est bien sûr le score a retirer des dommages et l'endurance pour calculer les points de mort dans le cas où on voudrait le couper ou le percer. Pour tirer sur quelque chose de l'autre côté d'un objet il faut faire une blessure mort sur celui-ci, ce qui se trouvait derrière est touché aussi, mais les dommages sont réduit du score de la RD de l'objet si celui-ci en avait une.

Objet	RD	End
Corde légère d'1cm d'épaisseur	0	10
Corde lourde de 2cm d'ép	0	12
Cable de fer de 0,5cm d'ép	0	13
Cable de fer d'1,5cm d'ép	4	15
Cable de fer de 2,5cm d'ép	6	17
Barre de fer d'1,5cm d'ép	1	11
Barre de fer de 2,5cm d'ép	2	15
Barre de fer de 5cm d'ép	3	18
Barre d'acier d'1,5cm d'ép	4	12
Barre d'acier de 2,5cm d'ép	6	16
Barre d'acier de 5cm d'ép	8	19
Porte de voiture	3	15
Pare brise de voiture	1	14
Porte intérieur en bois	1	14
Porte d'extérieur en bois	4	16
Porte en métal solide	8	19
Porte de coffre fort en métal	10	20
Porte de coffre fort de banque	15	24
Mur intérieur plâtre	2	15
Mur extérieur bois	5	15
Mur extérieur brique	6	17
Mur de béton renforcé, 15cm	8	18
Mur de pierre, 15cm	10	20
Fenêtre en verre ordinaire	1	10

Fenêtre de plexiglas	4	12
Torchis, 1,5cm d'épaisseur	0	12
Contre-plaqué, 1,5cm d'ép	0	12
Plaque de bois de 2,5cm	1	14
Plaque de bois de 5cm	2	16
Plaque de bois de 8cm	3	17
Plaque d'acier 0,5cm	5	18
Plaque d'acier de 2,5cm	8	19

Certaines situations nécessitent de briser un objet complexe, le plus souvent c'est une serrure ou un cadenas, voici pourquoi ils sont en exemple :

Objet	RD	End
Serrure, verrou commun	0	12
Serrure, verrou moyen	0	14
Serrure, cadenas lourd	5	13

L'encombrement :

Il n'y a pas de règles sur l'encombrement, utilisez votre jugeote pour déterminer ce qui est trop lourd ou trop encombrant. Un malus pour ceux qui triment une armurerie ou autre peut être utile pour rappeler à l'ordre les joueurs qui pensent pouvoir transporter cinquante mille objets.

La qualité des armes :

Armes blanches :

Mauvaise qualité : Une arme de mauvaise qualité n'est généralement pas vendue, mais certains armuriers peuvent les vendre moitié prix. Elles ont 13 chances sur 20 de se briser lorsqu'elles parent une arme 3X plus lourdes qu'elles.

Bonne qualité : Une arme de bonne qualité est souvent mise en avant en vitrine, elles coûtent 1,5X plus chers. Cependant elles n'ont que 7 chances sur 20 de se briser lorsqu'elles parent une arme 3X plus lourde qu'elles.

Très bonne qualité : Une arme de très bonne qualité est rare et gardée pour les meilleurs clients dans les armureries. Elles coûtent 4X plus chers et occasionnent 1pt de dégâts de plus. Elles n'ont que 3 chances sur 20 de se briser lorsqu'elles parent une arme 3X plus lourde qu'elles.

Excellente qualité : Une arme de ce type n'est faite que sur mesure par un artisan exceptionnel. Elles coûtent 20X plus chers et occasionnent 2pts de dégâts de plus. Elles n'ont aucune chance de se briser lorsqu'elles parent.

Armes de jet et à feu :

Mauvaise qualité : Une arme de mauvaise qualité est vendue à la moitié de son prix pour les gens peu regardant sur la qualité. Elles ont une chance sur 4 de s'enrayer lors d'un tir. Il faut alors passer 10 secondes à la remettre en état.

Bonne qualité : Une arme de bonne qualité est souvent dans la vitrine, elle coûte 1,5 fois plus chers. Elles n'ont pas de malus en portée moyenne.

Très bonne qualité : Une arme de très bonne qualité est généralement faite par des artisans spécialisés, c'est du sur-mesure. Elle coûte 4X plus chers, mais elle donne un +1 au tir en portée courte et moyenne et diminue le malus de la portée longue de deux points. Ce qui fait +2 au touché au CàC, +1 en courte et moyenne portée, -1 en longue et -5 en extrême.

Excellente qualité : Ces armes ne sont pas vendues, ce sont des exceptions de la chaîne de montage, il est très difficile de s'en procurer tellement elles sont prisées. Elles donnent +1 en tir à courte et moyenne portée, n'ont pas de malus en longue portée et n'ont qu'un malus de -2 en portée extrême.

Prix des objets dans des matériaux rares :

Les objets en adamantium coûtent 500X plus chers, seuls les nains en vendent et ils en profite pour gonfler les prix. Les objets en carbonantium coûtent 15000\$ le kilo et la gommazine 7000\$ le kilo, les coûts de productions coûtent encore très chers pour ces nouvelles technologies. Les objets en mithril ne se vendent pas, ils sont offerts par les elfes aux gens méritants et il faut être sacrément méritant pour en avoir.

Conduite de véhicule :

Conduites normales de longue durée :

Sur le sol, un jet peut être demandé toute les 8h sur des routes normales, toute les 4h en conduite tout terrain, sur les routes glissantes ou la nuit et toute les 2h par temps exécrable comme le blizzard ou un fort brouillard.

En l'air, un jet peut être demandé au décollage et à l'atterrissage, toute les heures à basse altitude (moins de 150m), toute les 10min à très basse altitude (moins de 90m) et faire les jets 2 fois plus souvent en cas de mauvais temps.

Sur l'eau, un jet peut être demandé à l'appontage et au désapontage, lors de passage dans des endroits étroit ou dans des rapides, chaque jour dans du mauvais temps ou parmi les icebergs et toutes les heures en cas de tempête sévère.

Un échec ne cause que des dommages mineurs, seul un échec critique peut être dangereux. Le maître de jeu déterminera le problème qui pourra aller d'une perte de contrôle à une collision.

Excès de vitesse :

Les véhicules terrestres peuvent rouler plus vite que la route ne le permet. Pour ça le conducteur doit faire un jet de conduite dépendant du type de route. Dans le tableau, "Lim" est la vitesse maximum à laquelle on peut rouler sans risque.

Route	Lim.	FD
Autoroute, 4 bandes	250km/h	6
Voie rapide rurale à 2 bandes, droite et macadamisée	150km/h	7
Voie rapide rurale à 2 bandes, courbe et macadamisée	100km/h	8
Ville	100km/h	8
Route de terre droite	60km/h	10
Route de terre courbe	40km/h	12

Le personnage peut augmenter sa vitesse de 10% par niveau de succès (10% minimal, 20% moyen, ...) et en cas d'échec il ne parvient tout simplement à dépasser la vitesse limite. En cas d'échec critique il perd le contrôle du véhicule.

Modificateurs au jet de conduite :

La météo peut altérer les jets lors d'une conduite dangereuse. Un temps ensoleillé ne change rien à la conduite. Du vent, la pluie, le brouillard, l'obscurité donnent un -1 au jet de conduite et diminuent de 20% la vitesse maximum sans jet. La forte pluie et le grand vent donnent -2 et la vitesse est diminuée de 30%. Enfin, la neige et la glace donnent -4 et diminuent de 50% la vitesse.

Perte de contrôle :

Lorsqu'un conducteur de véhicule terrestre perd le contrôle, il doit faire un jet de conduite FD6 s'il est en dessous de 50km/h, FD8 au dessus de cette vitesse. Le FD augmente ainsi de 2 tout les 50km/h supplémentaire. Et les modificateurs suivants s'appliquent.

Facteur	Modificateur
Route mal entretenue	-1
Route de gravier	-2
Conduite sur neige ou glace	-4
Huile sur route	-4
Nuit en ville	-4 ¹
Nuit en campagne	-6 ¹
Obscurité totale	-10 ¹
Pluie ou brouillard	-1
Fortes pluies ou neige légère	-2
Brouillard dense ou blizzard	-4
Conduite tout terrain	-2
Collision voulue	+2

¹ Malus réduit à -2 si utilisation de phares.

Pour les véhicules maritimes, le FD est de 8 et la table des modificateurs est quelque peu changée.

Facteur	Modificateur
Mer agitée	-1
Mer houleuse	-2
Mer en pleine tempête	-4
Tempête monstrueuse, cyclone	-6
Nuit	-6 ¹
Obscurité totale	-10 ¹
Pluie ou brouillard	-1 ¹
Fortes pluies	-2 ¹
Brouillard dense ou blizzard	-4 ¹

¹ Seulement si risque de collision imminent.

Pour les véhicules aériens c'est encore différent, le FD8 est toujours d'application et il a les modificateurs suivants.

Facteur	Modificateur
Vent fort	-1 à -2 ¹
Tempête majeure	-4 ¹

¹ Doubler au décollage et à l'atterrissage.

Echec à la perte de contrôle :

Lorsque le personnage échoue au jet de contrôle, la marge d'échec détermine l'ampleur du désastre. Les tableaux sont différents pour les véhicules terrestres, maritimes et aériens.

Véhicules terrestres :

Marge	Résultat
1	-10% de la vitesse
2 à 4	-20% de la vitesse
5	-30% de la vitesse, blessure légère à la carrosserie
6	-30% de la vitesse, la voiture vire à 90° à gauche ou à droite (1d4/2)
7 à 8	Tête à queue, au round suivant la vitesse est à 0
9	Le conducteur bondit sur le frein, vitesse -50%
10	Le véhicule heurte quelque chose, blessure sérieuse à la carrosserie
11 à 12	Le véhicule percute quelque chose, blessure grave à la carrosserie
13 à 14	Le véhicule fait des tonneaux ¹
15 et +	Le véhicule saute en l'air ²

¹ Les tonneaux arrivent quand le véhicule vire à 90° et se met à rouler sur lui même dans la direction où il allait. Les dommages sont de 22 à tout le véhicule à chaque round de tonneau ainsi qu'à ses occupants s'ils ne sont pas attachés. S'ils sont attachés, ils subissent la moitié des dégâts. Le véhicule ralentit de 100km/h par round et est incontrôlable. Lorsqu'il s'arrête, il a une chance sur 2 de retomber sur les roues, ce qui permet de repartir s'il le peut encore.

² Le véhicule saute d'1d10/2 mètres et s'écrase contre un côté aléatoire (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous). Il se prend automatiquement une blessure mort sur ce côté.

Véhicules maritimes :

Marge	Résultat
1	Inondation mineure ¹ , -10% de la vitesse
2 à 4	Inondation mineure ¹ , -20% de la vitesse
5	Inondation majeure ² , -30% de la vitesse, blessure légère à la coque ou au moteur
6	Inondation majeure ² , -30% de la vitesse, blessure sérieuse à la coque ou au moteur
7 et +	Chavirement, le bateau coule

¹ Lorsqu'il y a une inondation mineure, il y a une chance sur cinq que le bateau coule, à moins de trouver un moyen de vite trouver un moyen de retirer l'eau.

² Lorsqu'il y a une inondation majeure, il y a une chance sur trois que le bateau coule, impossible de l'éviter. Toute personne se trouvant sur le pont doit faire un jet de dextérité contre un FD égal à la marge d'échec ou tomber à la mer.

Véhicules aériens :

Marge	Résultat
1	Chute de 50m, -10% de la vitesse
2 à 4	Chute de 50m, -20% de la vitesse
5	Chute de 100m, -30% de la vitesse, blessure légère au moteur
6	Chute de 100m, -30% de la vitesse, blessure sérieuse au moteur
7 à 11	Le véhicule part en vrille ¹
12 et +	Désastre ²

¹ Lorsque le véhicule part en vrille, il chute à vitesse de 900 à 1000km/h (environs 250 à 275m par seconde). Les ailes ou les hélices se prennent un score de dommage de 20 à chaque rounds. Le pilote doit faire un jet de conduite FD13 tout les rounds pour rattraper l'appareil.

² Une aile se casse (pour un avion), le rotor tombe en panne (pour un hélicoptère). Impossible de rattraper le véhicule, il tombe comme une pierre.

Il faut faire attention au fait que si le véhicule descend en dessous de sa vitesse limite il peut décrocher et commencer à chuter, voir partir en vrille. Lorsqu'un véhicule chute par décrochage, un jet de conduite FD10 tout les rounds permet de le rattraper.

Les collisions :

Pour qu'il y ait collision, il faut que 2 objets se percutent et donc qu'au moins un des 2 objets soit en mouvement. Il y a différents types de collisions :

Collision frontale : 2 véhicules entre en contact alors qu'ils se dirigeaient l'un vers l'autre. L'avant des 2 véhicules se prennent comme score de dommage, le total des dizaines de la vitesse des 2 véhicules X2. Sauf si l'une des 2 roulait à reculons auquel cas elle se prendra les dommages sur l'arrière. *Exemple :* Voiture A percute voiture B, voiture A roule à 70km/h, voiture B roule à 90km/h. $(7+9)X2 = 32$ points de dommages à l'avant des 2 voitures, aïe !

Collision tête à cul : Un véhicule plus rapide rentre dans l'arrière d'un véhicule plus lent. Le véhicule plus lent se prend des dommages à l'arrière et le plus rapide, à l'avant. On les calcule en soustrayant les dizaines du véhicule le plus lent aux dizaines du véhicule le plus rapide X2. De plus, le véhicule le plus lent verra sa vitesse augmentée de la moitié de l'écart de vitesse par rapport au véhicule le plus rapide et il devra faire un jet de conduite contre un FD lut sur la table des excès de vitesse. *Exemple :* Voiture A fonce dans l'arrière de voiture B en ville. Voiture A roule à 100km/h et voiture B à 60km/h. $(10-6) X2 = 8$ points de dommages, l'arrière est amoché mais rien de grave. Cependant le conducteur de voiture B voit sa vitesse passer à 80km/h (40km/h de différence divisé par 2) et doit faire un jet de conduite FD8 (conduite en ville).

Collision en T : Un véhicule fonce dans le côté d'un autre. Le véhicule harponné se prend des dommages sur le côté et l'autre à l'avant. Les dommages sont égaux aux dizaines de sa vitesse X2. Le conducteur du véhicule harponné doit aussi faire un jet de conduite d'un FD égal aux dizaines de la vitesse de l'autre véhicule. En cas de réussite, il rattrape son véhicule, en cas d'échec, il faut voir sur la table des échecs à la perte de contrôle. *Exemple :* Voiture A prend de côté voiture B à 140km/h. Voiture B quelque soit sa vitesse reçoit les mêmes dommages que voiture A, c'est à dire $14X2 = 28$ points de dommages, c'est fini pour voiture B. Le conducteur de voiture B doit tout de même faire un jet contre un FD de 14 (140km/h je le rappelle), il rate de 6 points, il perd donc 30% de sa vitesse et vire de 90° à gauche vu qu'il s'est prit voiture A sur le côté droit. De toute manière leurs voitures n'iront pas loin, elles sont toutes les 2 foutues.

Collision de côté : Le flanc d'un véhicule percute celui d'un autre lors d'une glissade ou une embardée. Les dommages ont un score de 10 lors d'une embardée et un score égal aux dizaines de la vitesse X2 lors d'une glissade. Le véhicule recevant l'attaque doit faire un jet de conduite contre un FD lut sur la table des excès de vitesse, avec un malus égal à sa marge

de réussite du jet d'attaque. *Exemple* : Voiture A fait une embardée sur voiture B (décidément elle lui en veut) sur une route rurale sinueuse. La voiture A réussit son jet de 5 points contre la voiture B. Elles reçoivent 10 points de dommages toutes les 2. Le conducteur de la voiture B doit faire un jet de conduite FD8 (rurale sinueuse) avec un malus de -5.

Collision avec un objet fixe : Le véhicule et l'objet reçoivent les mêmes dommages, qui sont les dizaines de la vitesse du véhicule X2. Si l'objet est inamovible (comme un mur) et qu'il n'est pas détruit par le choc (blessure mort), il occasionne 4 points de dommages de plus au véhicule.

Les passagers : Si les passagers ne sont pas attachés, ils subissent les pleins dommages d'une collision, s'ils sont attachés, ils n'en subissent que la moitié. Dans le cas des motos, le conducteur (et le passager) n'en subissent que la moitié s'ils ont une combinaison de moto, de plus ils chutent automatiquement à partir de 15 points de dégâts.

Le pare-buffle : Lors d'une collision avec un pare buffle, ce dernier diminue les dommages au véhicules de 5 points.

Chopper un piéton : Il faut faire un jet de conduite contre l'esquive du piéton. Si le jet est réussi, le piéton subit des dommages égaux aux dizaines de la vitesse du véhicule X2. Il a une chance sur 4 de passer sous les roues ce qui est dans ce cas mortel. Les jets se font sur la conduite.

Les cascades :

Les cascades sont des manoeuvres extrêmement risquées. Soit le FD est le score de manoeuvre de l'adversaire, soit il est fixe, dans les 2 cas il est affecté par les modificateurs normaux des pertes de contrôle. Un échec est directement lut sur la table des échecs de perte de contrôle.

Conduire en sens inverse : Il n'y a que peu de trafic à terrae tenebrae, conduire sur une autoroute en sens inverse est un FD16. Conduire sur une route normale sur la mauvaise bande est un FD16 aussi, mais seulement si une voiture arrive en face.

Traverser une route : Ca n'est pas dangereux en soit, mais le faire alors qu'il y a des voitures qui passent l'est déjà plus, le FD est de 8 s'il y en a peu et le FD est de 10 s'il y en a plusieurs par round qui passent.

Freinage brutal : Il s'agit d'un freinage violent pour passer derrière le poursuivant. Le FD est égal aux dizaines de la vitesse du véhicule (80km/h = FD8) et le poursuivant doit effectuer le même jet avec un malus de -2. Celui qui échoue est en tête. Si les 2 échouent ou réussissent, il ne se passe rien.

Demi-tour : Il s'agit d'un virage à 180°, dans le cas d'une cascade, il est fait avec le frein à main. La vitesse minimum est de 70km/h, le FD est de 7 +1 tout les 10km/h au dessus de 70.

Eperonnage : Il s'agit de faire une embardée pour percuter la voiture à côté. C'est un jet de conduite opposé. Si l'attaquant gagne sa marge de réussite est donnée comme malus au jet de conduite que l'attaqué doit faire juste après. Le FD de ce dernier est lut sur le tableau des excès de vitesse sur route. Dans les autres cas il ne se passe rien.

Pression : Il s'agit d'une manoeuvre pour pousser un adversaire à l'accident. Il faut effectuer un jet de conduite opposé. Si l'adversaire poussé rate, on regarde sa marge d'échec sur le tableau des échecs de perte de contrôle. Si l'attaquant rate, il ne parvient pas à pousser à l'accident, en cas d'échec critique il perd le contrôle de son véhicule.

Virage serré : Il consiste à tourner brusquement pour que le poursuivant n'ait pas le temps de suivre et perde la trace. Elle n'est possible que quand le poursuivant suit de près. Le FD est de 10 +1 par tranche de 20km/h au dessus de 50. L'adversaire doit alors faire le même jet avec un -2

Les malus à l'attaque :

Toute attaque à partir d'un véhicule en mouvement se voit attribuée des malus.

Type de mouvement	Malus
Bonne route ou en vol	-1
Mauvaise route ou sur l'eau	-3
Tout terrain ou sur une mer agitée	-4
Tir par la fenêtre la plus proche	-1
Tir par la fenêtre opposée	-2
Tir par la vitre arrière alors qu'on est assis devant	-4

Un échec au jet de contrôle annule tout bonus dû à la visée.

Tirer sur quelqu'un dans un véhicule :

Tirer sur quelqu'un de visible qui est au courant de l'attaque se fait contre son esquivé -2 dû à sa position assise. S'il a une ceinture de sécurité, le tir se fait contre un FD de taille. On peut aussi tirer sur un occupant non visible, mais il s'agit d'un tir en aveugle à moins de savoir précisément où il se trouve. Bien sur, il faut ajouter à cela les malus dû à la vitesse du véhicule.

Domages dans un véhicule :

Tirer sur un véhicule sans viser demande 4 tables de localisation. Une table de localisation générale :

Localisation	D20
Avant	1-6
Milieu	7-16
Arrière	17-20

Une table de l'avant :

Localisation	D20
Carrosserie	1-2
Frein	3
Direction	4-5
Bloc moteur	6-11
Pare brise	12-16
Système électrique	17-18
Pneu	19-20

Une table du milieu :

Localisation	D20
Carrosserie	1-10
Vitres	11-16
Boite de vitesse	17-18
Direction	19
Réservoir	20

Une table de l'arrière :

Localisation	D20
Carrosserie	1-2
Pare brise	3-8
Direction	9-10
Coffre	11-16
Pneu	17-18
Freins	19-20

Le véhicule peut être mis hors d'état à force de se prendre des dommages, un véhicule se prend des points de mort comme n'importe qui. Lorsqu'ils dépassent son endurance, il est détruit. L'endurance dépend du véhicule :

Véhicule	End
Petite moto	8
Chopper	9
Moto-cross et quad	12
Moto de route	10
Moto de moyenne cylindrée et de course	9
Tas de ferraille	6
Petite voiture	8
4X4 et pick-up	13
Break, familiale et berline	11
Sportive et super sportive	10
Roadster	9
Camionnette	12
Mobil-home	14
Bus	15
Semi-remorque	17
Hummer	16
Camion chenillard	18
Tank	19
Crabe	18
Moustique	8
Hélicoptère de tourisme	9
Transporteur lourd	10
Hélicoptère de combat	12
Deltaplane	2
Planeur	4
Avion de tourisme	7
Jet et jumbo jet	8

HAVOC, avion a réaction et avion supersonique	6
Bombardier	10
Zodiac	2
Jet ski et skydoo	5
Hors-bord, hovercraft, catamaran, trimaran et sous-marin de poche	6
Petit yacht	7
Bateau de croisière et sous-marin nucléaire	9
Tanker	8
Nef de guerre et porte-avion	18

Bien sur les dommages sur le véhicule modifient sa maniabilité et sa vitesse, pour les dommages de type mort, c'est uniquement sur l'arrière et les côté. A l'avant un dommage mort immobilise le véhicule.

Blessure	Conduite	Vitesse
Sérieuse	-1	Normal
Grave	-3	$\frac{3}{4}$
Mortelle	-5	$\frac{1}{4}$

Enfin on peut bien sur viser une partie précise de la voiture :

Partie	Malus
Carrosserie	-3
Bloc moteur	-2
Pare-brise	-1
Pneu	-8
Vitres de côté	-2
Coffre	-1

Pour les effets dépendant des parties touchées, le maître de jeu devra les imaginer selon la logique et son imagination.

Les réparations :

Réparation en nature : Les réparations faites en dehors d'un garage sont généralement provisoires, de plus il est impossible de réparer les blessures graves et morts en dehors d'un atelier. Réparer une blessure légère est un FD11 et une blessure sérieuse FD13. Chaque réparation prend une heure et demande une boîte à outil complète.

Réparation en garage : Les réparations en garage sont plus complète et la voiture sort comme neuve (ou presque). Tout les outils même les plus encombrants étant présent il est aussi plus facile de réparer.

Blessure	Temps de réparation	FD
Légère	1h	8
Sérieuse	6h	9
Grave	12h	11
Mort et mort+	24h	12

Les règles du run bowl :

Une partie de run bowl n'est pas régie par les règles habituelles pour des soucis de fluidité. Voici comment jouer une partie :

Les règles du jeu :

Il s'agit d'une partie à 5 contre 5 durant 30 minutes et séparée en 2 mi-temps. Le terrain fait 20m sur 70 et ressemble à une cuve de béton creusée dans le sol. Le but du jeu étant de placer une sphère d'acier de 5kg dans un trou à peine plus large qu'elle situé dans le camp de l'équipe opposée à 2m10 du sol. Pour ce faire on peut soit l'y lancer, ce qui rapporte 2 points, soit l'y placer en sautant, ce qui rapporte 1 point.

Dans l'équipe, il y a 3 types de joueur. L'attaquant qui s'occupe de placer la balle dans le camp adverse. Le défenseur qui tente d'empêcher l'attaquant de faire son travail. Et le milieu qui appuie les défenseurs ou les attaquants suivant la situation, cependant toute les équipes n'ont pas obligatoirement ce type de joueur.

Pour empêcher l'attaquant de marquer des points, les défenseurs peuvent plaquer ou faire des croc-en-jambes. Les attaquants quant à eux peuvent se défendre de la même manière et aussi en frappant avec la sphère. D'ailleurs ce dernier coup est appelé humiliation et est très prisé du public. Certains coup sont dit "interdits" mais restent possibles si les juges ne regardent pas, ce qui arrive de temps en temps dans les ligues, pour le spectacle qu'ils disent. Les coups interdits sont donc frapper un joueur à terre, frapper à la tête ou aux parties génitales, utiliser les poings et utiliser des armes. A noter que pour cette dernière interdiction, les joueurs sont fouillés avant le match, les armes sont donc relativement rare. Enfin, un joueur prit à faire une action interdite se voit sortit du terrain pour 5 minutes.

Pour protéger des coups, les joueurs professionnels ont des armures de kevlar, celles-ci ont une RD de 10 pour une PP de 4. Le casque confère une RD de 15 pour une PP de 5. Pour les autres c'est principalement des armures faites à la main avec de simples casque de moto.

Enfin, il est à noter que la ligue professionnelle se joue dans les centres, la ligue amateur reste quant à elle dans les banlieue. De plus, il existe des match de runbowl clandestins sans arbitres.

Les géants et les enragés sont interdits des ligues professionnelles, officiellement à cause de leur taille, officieusement à cause de leur statut social.

Les règles proprement dites :

Un round est égal à 30 secondes de match, le déplacement est le même que pour un round de 5 secondes car il faut avancer prudemment.

Les manoeuvres possibles sont : la course (double déplacement), le plaquage (déplacement X1,5 et concours de force opposé avec un +2 pour l'assaillant, les dommages sont égaux à la marge de réussite) et le déplacement + action (attaque, passe, lancer, réception) ou action + déplacement.

L'initiative est remplacée par la réactivité, c'est un jet de mental + perception + 1d10 à relancer chaque round. Le plus bas déclare son action et tout ceux qui on une meilleure réactivité peuvent l'en empêcher avec priorité sur les plus haut. Ensuite le 2ème plus bas déclare ce qu'il va faire s'il n'a rien entrepris jusque là et ainsi de suite.

On peut intercepter une balle si on a une meilleure réactivité que le lanceur, cependant il faut être dans la trajectoire. On peut aussi effectuer un croc-en-jambe sur un courrier qui passe proche et qui a une réactivité moins élevée.

Le croc-en-jambe est un simple jet opposé de combat à mains nue contre la course de la cible.

Un joueur recevant la balle a un bonus à la réception égal à la moitié de la marge de réussite du lanceur. Ce dernier fait un simple jet de lancé contre un FD égal à la distance.

Pour lancer la balle dans le trou c'est un FD9 +1 par mètre de distance par rapport à celui-ci. Pour simplement mettre la sphère à l'intérieur, c'est un FD8 de dextérité.

Enfin, une action interdite a 1 chance sur 3 d'être vue par un arbitre et si le joueur qui a la balle est impliqué, c'est 9 chances sur 10. On peut cependant tenter un jet de détection FD8 pour voir

si l'arbitre est attentif, ce qui diminue de moitié les chances d'être vu.