

Jet cumulatif

Pour chaque action, définir un nom de la **jauge** (explosion, réparation, recrutement, etc..) un **déclencheur** (échec sécurité à **25+**, réussite diplomatie à **20+**, etc.) et des **effets progressifs**.

Chaque fois que le déclencheur est activé, le personnage augmente la jauge de **1 point**.

Chaque fois que la jauge est augmentée, le personnage doit **lancer des dK** et pour un certain nombre de krâsse définis auparavant les effets apparaissent. Ou les cumuler en lançant à la fin du temps choisis. Chaque tour des compétences différentes peuvent choisis si cela reste du domaine logique.

Complexité	Nombre succès / krâsse	nombre échec / krâsse
1	4 / 2	3 / 2
2	6 / 3	3 / 2
3	8 / 4	3 / 2
4	10 / 5	3 / 2
5	12 / 6	3 / 2

Niveau	Facile	Moyen	Difficile
1-2 (profanes)	10+	15+	20+
3-5 (amateur)	15+	20+	25+
6-11 (pro)	20+	25+	30+
12-17 (brutasse)	25+	30+	35+
18-20 (héroïque)	30+	35+	40+

La poursuite

Le poursuivit a l'initiative, il choisit le niveau du risque.

La distance de départ entre les deux est déterminante pour la suite. Les distances sont relatives et de 6 degré

6- hors poursuite (il faut un échec du poursuivant en plus de perdre l'opposition)

5- Distance hors tir

4- Distance tir longue porté

3- Distance moyenne portée

2- Distance courte porté

1- Distance de rattrapage et de corps à corps

Risque = **dK** de puissance **contre**. Le poursuivant prend (**risque +1**) **dK** rouge de sa puissance.

Éviter la sortie de route, ou être distancé jet [**10 + (risque*5)**] +

Tableau d'aide à la création de PNJ improvisés

Type	FD	Niveau	Principale	Secondaire	Subsidaire	Compteur 4	Compteur 3	Compteur 2	TaC
Compétences									
Adolescent	2	2	8	5	2	20	19	18	5
Communs	2	3	9	6	3	24	23	21	6
	2	4	10	7	4	28	26	24	7
	2	5	11	8	5	32	30	27	8
	2	6	12	9	6	36	33	30	9
	2	7	13	10	7	40	37	33	10
Bons	2	8	14	11	8	44	40	36	11
	3	3	10	7	4	28	27	25	7
	3	4	11	8	5	33	31	29	8
	3	5	12	9	6	38	36	33	10
	3	6	13	10	7	43	40	37	11
Balaises	3	7	14	11	8	48	45	41	-
	3	8	15	12	9	53	49	45	-
	4	3	11	8	5	32	31	29	8
	4	4	12	9	6	38	36	34	10
	4	5	13	10	7	44	42	39	11
Surnaturel	4	6	14	11	8	50	47	44	-
	4	7	15	12	9	56	53	49	-
	4	8	16	13	10	62	58	54	-
	5	8	17	14	11	71	67	63	-
	6	8	18	15	12	80	76	72	-
	7	8	19	16	13	89	85	81	-
	8	8	20	17	14	98	94	90	-
	9	8	21	18	15	107	103	99	-
	10	8	22	19	16	116	112	108	-

Atouts d'amélioration

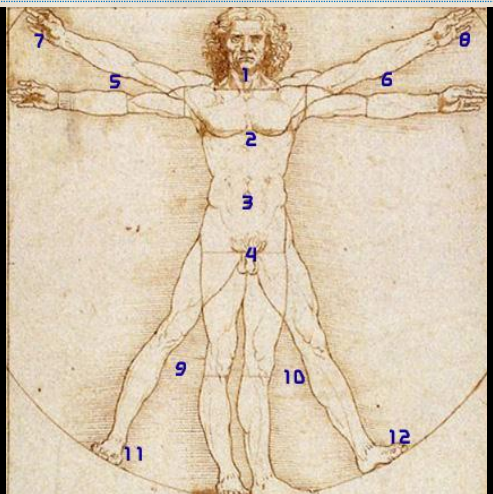
Puissance	+1D6 / prise pour les dégâts de mêlé
Shooter	+1D6 / prise pour les armes à distance
Parfaire	Améliore une compétence dans une spécialité +2
Expert	Avoir parfaire dans un champ de la compétence de +2
Maitre	Être expert : +2 degré dans l'expertise
Grand maitre	Être maitre : 1D10 uniquement + 10 automatiques (relance 1)

Vitalité Seuil de blessure de +1, +5 vie

Combat : Athlétisme, Conduite, Intimidation, Mêlée, Métier, Parade, Tir
Mystique : Concentration, Diplomatie, Erudition, Linguistique, Magie vs Foi, Psychologie, Stratégie, Volonté
Sournoiserie : Bluff, Déguisement, Discrétion, Esquive, Représentation, Réputation, Sécurité, Subterfuge
Survie : Equitation, Influence, Initiative, Perception, Renseignements, Soins, Survie

Localisation blessure marquée non tête à claques

D12	localisation	blessure
1	tête	+2 crans
2	torse	+1 cran
3	ventre	+1 cran
4	bas ventre	+1 cran
5	bras droit	0
6	bras gauche	0
7	main droite	0
8	main gauche	0
9	jambe droite	0
10	jambe gauche	0
11	pied droit	0
12	pied gauche	0



(crans) augmente en fonction de la localisation l'endroit de la blessure.

Premiers soins

Un jet de premiers soins / 15+ stabilise une blessure.

Blessures mortelles ne peuvent être soignées que par l'art du faiseur (animal, corps, mort, Terre avec soin : 25+) ou des infrastructures chirurgicales de haut niveau. Dans tous le cas des hôpitaux la convalescence pour que la blessure descend à grave est de un mois.

Il faut des premiers soins 25+ avant 2 tours pour la stabiliser sinon elle s'aggrave

Blessure grave peut être réduite à handicapante par l'art du faiseur (animal, corps, mort, Terre avec soin : 20+), ou avec une convalescence de (20 - CON) jours.

Il faut des premiers soins 20+ avant 10 tours pour la stabiliser sinon s'aggrave

Blessure handicapante peut être réduite par l'art du faiseur (animal, corps, mort, Terre avec soin : 20+), ou avec une convalescence de (10 - CON) jours.

Il faut des premiers soins 15+ avant 1 heure pour la stabiliser sinon s'aggrave

Points de récupération et nuit de sommeil

Un personnage possède CON + 1 points de récupération de vie par jour et de SAG +1 en points d'énergie. On récupère (niveau + caractéristique +5). Une nuit de sommeil hors drame permet de récupérer ses récupérations.

Personnage affaibli

2D8 remplace les 2D10

Vieillir ou blessure mortelle

D6 (ou d12)	Résultat	
1 (7 à 12)	Modification de 0 caractéristique	
2-3-4-5	Modification de 1 caractéristique	
6	modification de 2 caractéristiques	
2D10	Résultat	Modifie Caractéristique
2	Aucune	0
3	Force	-1
4	Dextérité	-1
5	Constitution	-1
6	Intuition	-1
7	Sagacité	-1
8	Charisme	-1
9	Constitution	-1
10	Aucune	-1
11	Force	-1
12	Dextérité	-1
13	Constitution	-1
14	Intuition	-1
15	Sagacité	-1
16	Charisme	-1
17	Constitution	+1
18	Intuition	+1
19	Sagacité	+1
20	Charisme	+1

Las attaques spéciales

Pour 1D6 énergie et un malus de -4 le personnage peut choisir une attaque spéciale. Test cible sur compétence () à 10 + dégâts.

- Assommer (Athlétisme)
- Boucherie (Concentration)
- Projeter, renverser (sauvegarde)
- Coup surprise (perception)
- Coup vicieux (perception)
- Désarmer (sauvegarde)
- Enchaînement (perception)
- Feinte (perception)
- Lier (attaque)
- Lutter (subterfuge)
- Marquer (réputation)
- Saigneur (sauvegarde)
- Viser (balistique 15+ gagne 1dK / tour, max Sag tour)

Magie

PM	0	1	2	3	4
Portée	Mêlée	Jet	Tir	vue	hors de vue
Durée	Instantanée ou un tour	1D6 + degrés tours ou concentration	1 scène ou un jour	1 séance ou une semaine	longtemps ou jusqu'à un moment précis
Cibles ou zone	1 ou chaise	2 ou chariot	3 ou grande salle	8 ou maison	16 ou château
délais	tout de suite	dans 1D6 tours	dans une scène ou dans un jour	dans une semaine ou dans une séance	lorsqu'une condition précise se présente
effets génériques	effets amateurs	-	effets professionnels	-	effets brutasse
dégâts et soins	1D6 + caractéristique	2D6 + caractéristique	3D6 + caractéristique	4D6 + caractéristique	5D6 + caractéristique
corps spéciaux	-	1 coup	-	2 coups	-
Modificateurs	+1 / -1	+2 / -2	+3 / -3	+4 / -4	+5 / -5
Invocations de combat	-	FD1	FD2	FD3	FD4
Invocation négociées (niveau +5)	-	FD5	FD6	FD7	FD8
niveau des créatures invoquées	niveau 1	niveau 2	niveau 3	niveau 7	niveau 10
création d'objets temporaires	-	-	FD1	-	FD2
Nombre domaines combinés	un domaine unique	deux domaine combinés	trois domaines combinés	quatre domaines combinés	cinq domaines combinés

Habiller ou déshabiller un jet

Pour 1D6 point d'énergie le personnage peut habiller une compétence avec les degrés d'une autre compétence susceptible de lui faciliter la vie dans une situation précise. (Psychologie pour son test de bluff dans une partie de poker par exemple. Un assassin peut habiller son attaque de ses degrés de discrétion, ou un cavalier de ses degrés d'équitation dans la charge.

Monnaie

Libelle	Mouisard (gM)	Knotz	Euro €
Rapport	1	100 000	1 000 000

Prix durant les 3 orchidées

Métier	annuellement	monnaie
Revenu d'un roi	30 000	Knotz
Revenu d'un baron	400	Knotz
chirurgien	150	Knotz
menuisier	100	Knotz
maçon	80	Knotz
Charpentier, armurier	75	Knotz
Cordonnier, tailleur d'habit	60	Knotz
garçon de ferme	5	Knotz
filles de ferme	3	Knotz
Bien	prix	monnaie
melon d'eau	6	stern
15 kilo de pain	4	astrock
1 kg beurre salé ou frais	10	astrock
gros melon	15	stern
boisseau de sel	3	stern
bouteille de vin, repas sur marché	3	stern
un repas dans une taverne	3	astrock
mouton	10	Knotz
cochon moyen	30	Knotz
vache	38	Knotz
cheval	50	Knotz
beau cheval	200	Knotz
nuit auberge de luxe	5	Knotz
nuit bonne auberge	15	astrock
nuit mauvaise auberge	4	astrock
Vêtements ravaudés	19	stern
Vêtements de tissu s courant	12	astrock
Vêtements d'apparat noblesse	200	Knotz
Vêtement de cuir protection	25	Knotz
Armure de brutasse	1 500	Knotz
Epée de qualité	760	Knotz
Sabre	1 200	Knotz
Mousquet	1 000	Knotz
Dragon de fer narsdrok	150 000	Knotz
Poêle de fonte	200	Knotz