

## Lancer un sort

- Détermine le nombre de PMs nécessaires :

PM	0	1	2	3	4
<b>Portée</b>	Mêlée	Jet	Tir	Vue	Hors de vue
<b>Durée</b>	Instantanée / 1 tour	1d6 + degrés tours / concentration	1 scène / jour	1 séance / semaine	Au-delà / Jusqu'à un moment précis
<b>Cibles ou zone</b>	1 / chaise	2 / chariot	4 / grande salle	8 / maison	16 / château
<b>Délais</b>	Tout de suite	Dans 1d6 tours	Dans 1 scène / jour	Dans 1 semaine / séance	Lorsqu'une condition précise se présente
<b>Effets génériques</b>	Effets amateurs	-	Effets professionnels	-	Effets brutasses
<b>Dégâts et soins</b>	1d6 + caractéristique	2d6 + caractéristique	3d6 + caractéristique	4d6 + caractéristique	5d6 + caractéristique
<b>Coups spéciaux</b>	-	1 coup	-	2 coups	-
<b>Modificateurs</b>	+1/-1	+2/-2	+3/-3	+4/-4	+5/-5
<b>Invocations combat</b>	de -	FD 1	FD 2	FD 3	FD 4
<b>Invocations négociées (niveau +5)</b>	-	FD 5	FD 6	FD 7	FD 8
<b>Niveau invocations</b>	des 1	2	3	7	10
<b>Création d'objets</b>	-	-	FD 1	-	FD 2
<b>Nombre de domaines combinés</b>	1	2	3	4	5

- Nombre de PMs disponibles :

Style	PM gratuits
Amateur (1-5)	1
Pro (6-10)	2
Brutasse (11+)	3

1 FD supplémentaire = 2 PMs supplémentaires

- Coût et difficulté du sort : **Diff = 20 + FD x 5**    **Coût = FD d6 PE**
- **Magie planaire :**
  - Si la nature du plan *s'oppose* à l'effet magique : l'effet est impossible à obtenir.
  - Si la nature du plan *gêne* l'effet magique : le sort coûte 1 FD de plus à lancer.
  - Si la nature du plan *facilite* l'effet magique : le sort bénéficie d'1 PM gratuit.
- **Mémorisation :** Peut mémoriser Max (Sag, Int) sorts.

Sort mémorisé	Diff -5, temps normal
Sort improvisé	Diff normale, temps de FD x 5 minutes (minimum 5)

## Domaines combinés et Conjuraton

Air + Vie	Electricité
Terre + Vie	Minéral
Eau + Vie	Vapeur
Feu + Vie	Radiance
Eau + Air	Froid
Air + Feu	Fumée
Feu + Terre	Magma
Terre + Eau	Vase
Eau + Mort	Sel
Terre + Mort	Poussière
Air + Mort	Vide
Feu + Mort	Cendre

- Conjuraton seule → Appel à des créatures sur le même plan
- Conjuraton combinée → Invocation depuis un autre plan

<b>Air, Eau, Feu, Terre</b>	appelle des élémentaires du type précisé
<b>Mort</b>	appelle des créatures du plan Négatif ou l'âme d'un défunt
<b>Vie</b>	appelle des créatures du plan Positif
<b>Lumière</b>	appelle des créatures de l'Ombre
<b>Esprit</b>	appelle des créatures de l'Astral
<b>Dimension</b>	appelle des créatures des plans Extérieurs
<b>Force</b>	appelle des créatures de l'Ethéré

## Subtilités

### Dissipation de la magie :

Difficulté = Diff du sort +10 (sauf si domaine Enchantement).

**Maintien à la concentration :** Impossible de :

- Utiliser des dK
- Courir, donner des coups
- Tenir une conversation soutenue
- Lancer un autre sort

Si prends un coup, alors jet de Concentration diff 15 pour maintenir le sort

**Résister à un sort :** Jet de Résistance diff 15 + degrés.

## Mécanique de base

### Base de difficulté :

Difficulté	DD
Facile	10
Moyenne	15
Ardu	20
Difficile	25
Impensable	30
Presque impossible	35
Héroïque	40

+1 (ou 1dK) par circonstance aggravante

- **Jets opposés** : En cas d'égalité, il y a match nul. Si un personnage est actif, et un autre est passif (un attaquant contre un défenseur part exemple), l'avantage va au personnage actif.
- **Jets sans compétences** : Aucun bonus (même les caracs).
- **Habillage** : Bonus égal à la moitié des degrés de la compétence qui habille.  
Demande la dépense d'1d6 PE si c'est dans la même action.
- **Coopération** : Joueurs participants font un jet diff 15. Contremaître gagne +2 par participant ayant réussi (+1dK si même idéal).
- **Effet des points de principe** :
  - 1 point après un jet pour le refaire
  - 2 points avant un jet pour faire une réussite auto
  - 3 points pour une action supplémentaire au plus haut bonus

## Renseignement et contacts

Demander à ses contacts :

- **Difficulté de base** : 15 + 5 par précision supplémentaire
- **Utiliser un contact** : Bonus égal à *Connexion* du contact
- **Graisser la patte** : dKs de circonstance

## Négociation et contacts

Détermine la valeur du service avec un jet de Connaissance.

Jet de Diplomatie en opposition :

- **Argument supplémentaire** : +1 dK
- **Intervention d'un contact** : +1 dK par score de Loyauté

Pour chaque tranche de 5 points de différence entre les jets, abattement de 10% du prix.

## Liste des compétences

Compétence	Caractéristiques
Adaptabilité	Dex, Sag
Athlétisme*	Dex, For
Bluff	Int, Cha
Concentration	Con, Sag
Déguisement	Dex, Cha
Diplomatie	Int, Cha
Discrétion*	Dex, Int
Escalade*	For, Dex
Escamotage*	Dex, Int
Évasion*	For, Dex
Fouille	Int, Sag
Intimidation	For, Cha
Perception	Int, Sag
Préparation	Int, Cha
Psychologie	Int, Sag
Renseignement	Sag, Cha
Survie	Con, Sag

## Têtes à claques

**Seuil de TAC** : PV / 10

**En groupe** : Caractéristiques du meilleur du groupe pour déterminer le seuil.

+1 par membre du groupe. 1 mort par tranche de seuil de TAC (on compte l'armure).

**Si avec un PJ** : +1 aux jets du PJ par tête à claque.

- Sur un 6 aux dégâts, une TAC meurt.
- Un 6 aux soins remonte une TAC.

## PNJs instantanés

Un PNJ a une définition, un qualificatif et un niveau.

- **niveau + 6** pour sa *définition*
- **niveau + 4** pour son *qualificatif*
- **niveau + 2** pour tout le reste

Compteurs :

- niveau x 10 PV
- niveau x 4 PE

## Résolution de défis

**Préparation du défi** : Le Conteur choisit un FD :

FD	Avancées requises	Seuil d'accidents
1	4	3
2	6	3
3	8	3
4	10	3
5	12	3

**Résolution du défi** :

Le Conteur affecte un niveau à chaque test tenté :

Niveau	Difficulté	Avancées
Amateur	15	1
Professionnel	25	2
Brutasse	35	3

Résolution du test :

- Si le test est réussi, les joueurs gagnent le(s) avancée(s). Si le seuil est atteint, le défi est réussi.
- Si le test est un échec, ils gagnent un accident. A partir de 4 accidents, le joueur lance 1 dK par accident au-delà de 3. Si une Krasse sort, échec du défi.

*Option* : Des tests secondaires réussis apportent des dKs de circonstance (1, 2 ou 3) aux tests non-secondaires.

## Résistance des objets

Objet	Solidité (armure)	PV
Corde	0	2
Porte bois (simple)	5	10
Petit coffre	5	1
Porte bois (qualité)	5	15
Coffre au trésor	5	15
Porte bois (épaisse)	5	20
Mur (brique)	8	90
Mur (pierre)	8	540
Chaîne	10	5
Menottes	10	10
Porte en fer	10	60

## Combat

### Mécanique de combat :

- **Initiative** : Jet d'Adaptabilité/Sournoiserie
- **Attaquer** : Jet d'Attaque/Combat VS 10 + Défense/Combat
- **Dégâts** : Arme (1d6, 2d6 ou 3d6) + Force/Dextérité

### Rechargement d'armes à distance :

- *Rapide* : Tire tous les tours
- *Normale* : Tire tous les deux tours
- *Lente* : Tire tous les quatre tours

### Armes à feu :

- *Normales* ou *Lentes* à recharger (selon la technologie)
- **Dégâts** :
  - Par défaut 1d6, toujours explosifs sur 6
  - Arme d'épaule 3d6 (si atout *Flingueur*)
  - Arme de poing 2d6 (si atout *Flingueur expert*)
- **Rechargement d'armes à feu** : incrémente une jauge d'usure d'1 dK par rechargement. En cas de Krâsse, jet de Métier (Artificier) diff 15 ou 20 (selon la techno) :
  - Echec : Arme inutilisable pour le combat
  - Succès : La jauge d'enrayement est vidée

## Combat tactique

### Déplacement :

- Base : 6
- Grand : +1
- Petit : -1
- Encombrement : -1 par case excédentaire
- Gabarit : +2 pour Gabarit 1, puis +1 par Gabarit
- Athlétisme : +1/+2/+3 selon amateur, pro, ou brutasse

**Action simple ou 1d6 PE + jet d'Athlétisme diff 15** : +2 cases

**Case normale** : 1 point de déplacement

**Case de terrain difficile** : 2 points de déplacement

**Traverser une case occupée par un allié** : 1d6 PE

**Ignorer des alliés en ligne de tir** : 1dK par allié

### Magie :

*Chaise* : 1 case x 1 case

*Chariot* : 3 cases x 3 cases

*Grande salle* : 7 cases x 7 cases

*Maison* : 15 cases x 15 cases

*Château* : Toute la carte

*Mêlée* : 1 case

*Jet* : 10 cases

*Tir* : 50 cases

*Vue* : Toute la carte en vue

*Hors de vue* : Toute la carte

## Mal en point ou Vidé (0 PV/PE)

### Mal en point (0 PV) / Vidé (0 PE) :

- Plus d'utilisation de dK, sauf annuler une unique blessure par tour.
- **Si 6 points de dégâts encaissés d'un seul coup (sans armure)** → jet de Résistance diff 15
  - **Succès** : Survie avec blessure grave (-5 cumulatif)
  - **Echec** : Mort sur le coup

## Guérison

### Blessures ordinaires :

**Jet de Guérisseur / Concentration** diff 15 rend 1d6 PV / PE par paire de degrés de maîtrise.

**Nuit de sommeil** : Meilleur de Niveau et Constitution / Sagesse

**Journée de repos** : Niveau + Constitution / Sagesse.

**Quand un personnage compétent s'occupe du blessé** :

- Amateur : +1d6
- Pro : +2d6
- Brutasse : +3d6
- Lieu équipé : +1d6

### Blessures graves et folie :

Jet de Guérisseur / Psychologie contre 15 + 5 x Nombre de blessures, une journée pleine et tous les points de récupération.

- Echec < 15 : La blessure s'aggrave de 1d6 points
- Echec >= 15 : Séquelle
- Succès : Pas de séquelles

## Critical Hit/Fumble Deck

### Critical Hit Deck :

- Double 10 au jet d'Attaque/style
- Majorité de 6 aux dégâts (dépense 1dK)
- Tire 1/2/3 cartes en fonction de l'arme

### Critical Fumble Deck :

- Double 1 au jet d'Attaque/style
- 1 sur jet d'Attaque sans être formé à l'arme / au combat à mains nues
- 1 fois par séance : Conteur force le tirage en échange de Charisme dKs

## Divers moyens de se faire mal

### Chutes

1d6 PV par 3m de chute. Un d6 est annulé sur une chute volontaire, un autre sur la réussite d'un jet d'Athlétisme difficulté 15.

### Feu

Puissance d'un feu : de 1d6 à 3d6

Éviter de prendre feu : Résistance diff 15 + dK  
Sinon dommages du feu à tous les rounds jusqu'à réussir le jet de Sauvegarde.

## Techniques de combat

**Tenter une technique** : Malus de -4 à l'attaque, 1d6PE. Inflige dommages en plus de l'effet.

**Résister à une technique** : Résiste avec un jet diff 10 + dégâts infligés (après l'armure)

Technique	Résiste par
<b>Assommer*</b>	<i>Résistance</i> ou <i>Athlétisme</i>
<b>Boucherie</b>	<i>Résistance</i> , <i>Intimidation</i> , <i>Concentration</i> ou <i>Psychologie</i>
<b>Bousculer, projeter, renverser</b>	<i>Résistance</i>
<b>Coupe-jarret</b>	<i>Défense</i>
<b>Désarmer*</b>	<i>Résistance</i>
<b>Enchaînement</b>	<i>Perception</i>
<b>Feinte*</b>	<i>Perception</i> , <i>Psychologie</i> ou <i>Défense</i>
<b>Lier</b>	<i>Attaque</i>
<b>Lutter*</b>	<i>Attaque</i> ou <i>Résistance</i>
<b>Marquer*</b>	<i>Psychologie</i>
<b>Saigneur*</b>	<i>Résistance</i>

\* : Possible de ne pas faire de dommages