

1. Création de Personnage

Définition des attributs

Possibilité	Valeur
Nulle	-2
Faible	-1
Moyenne	0
Bonne	+1
Excellente	+2

Détermination des Points de santé

Attribut Physique	Points de santé
Nul	8
Fai	10
Moy	12
Bon	14
Exc	16

Détermination du Bonus aux dommages

Phy du personnage	Bonus aux dommages
Phy Nul	-2
Phy Faible	-1
Phy Moyen	+0
Phy Bon	+1
Phy Excellent	+2

Capital de Niveaux pour le choix des talents

Possibilité de l'attribut	Niveau
Nul	5
Fai	10
Moy	15
Bon	20
Exc	30

Equivalence des niveaux de Talents

Niveau	Equivalence
0	Profane
1 à 3	Débutant
4 à 6	Pratiquant
7 à 9	Compétent
10 à 12	Confirmé
13 à 15	Spécialiste
16 à 18	Expert
19 et +	Maître

Liste des Talents et attributs associés

Nom du Talent	Attribut	Apprentissage
Acrobate	Physique	modéré
Artiste	Réalisation	modéré
Artisan	Réalisation	modéré
Bagarreux	Physique	facile
Barreur	Adaptabilité	facile
Bricoleur	Réalisation	facile
Cavalier	Adaptabilité	facile
Chasseur	Adaptabilité	facile
Commerçant	Social	facile
Connaissseur	Mental	facile
Escrimeur	Physique	modéré
Espion	Adaptabilité	modéré
Fonctionnaire	Mental	modéré
Gentleman	Social	facile
Ingénieur	Réalisation	difficile
Lettré	Mental	modéré
Marin	Adaptabilité	facile
Médecin	Mental	difficile
Occultiste	Mental	modéré
Orateur	Social	modéré
Psychologue	Social	difficile
Programmeur	Mental	difficile
Savant	Mental	difficile
Scientiste	Mental	difficile
Sportif	Physique	facile
Tireur	Adaptabilité	modéré
Citadin	Adaptabilité	modéré
Filou	Réalisation	modéré

2. Résolution des actions

Jet de Talent

Le joueur lance un **d12** et compare le résultat à son niveau de Talent, modifié par la difficulté.

- Si le score du dé est inférieur ou égal, l'action est réussie
- Si le score du dé est supérieur, l'action est un échec

Actions d'éclat, échecs critiques

Sur un 1 ou un 12, on relance le dé une deuxième fois

- Pour un 1. Si le second jet est une réussite : action d'éclat
- Pour un 12. Si le second jet est un échec : échec critique

Actions d'opposition

Cas n° 1 : un seul protagoniste réussit l'action

C'est ce personnage qui remporte l'action. Sa supériorité ou sa domination dans l'épreuve peut être estimée à travers sa marge de réussite.

Cas n° 2 : tous les protagonistes ratent l'action !

Deux solutions sont possibles : soit le Meneur de Jeu compare les marges d'échec pour savoir lequel des protagonistes à le moins raté, donc le plus réussi. Soit l'action entière est à nouveau résolue par un jet de dé.

Cas n° 3 : tous les protagonistes réussissent l'action !

Le protagoniste qui obtient la plus grande marge de réussite remporte l'opposition et sa domination est mesurée en retranchant à sa marge celle du second protagoniste.

Marge de Réussite minimale

Le Meneur de Jeu peut estimer qu'une marge de réussite minimale est nécessaire pour réussir une action.

Actions étendues

Actions ne pouvant être accomplies en l'espace d'un tour. Pour déterminer la quantité de travail nécessaire, le Meneur de Jeu fixe un capital de **Points de Tâche**. Chaque tour, la personne effectue un jet de Talent et additionne ses marges de réussite et les additionne jusqu'à dépasser le nombre de points de tâche fixé.

Coopération

Parfois, des personnages pourront cumuler leurs efforts pour l'aboutissement d'une même action. Deux possibilités se présentent alors au Meneur de Jeu :

- La durée de l'action est divisée par le nombre de personnages participant à sa réalisation.
- Les protagonistes ajoutent leurs marges de réussite.

Modificateurs dus à la difficulté

Difficulté	Modificateur
Enfantine	+8
Facile	+5
Aisée	+2
Moyenne	0
Délicate	-2
Difficile	-5
Cauchemardesque	-8

Calcul des Marges

Marge de réussite
niveau du Talent + difficulté – résultat du d12
Marge d'échec
- [niveau du Talent + difficulté – résultat du d12]

Degrés de réussite

Marge de réussite	Degré de réussite
0	action réussie de justesse
1-3	action réussie
4-6	belle réussite
7-9	superbe réussite
10+	réussite extraordinaire

Degrés d'échec

Marge d'échec	Degré d'échec
1-3	échec mineur
4-6	échec important
7-9	Echec total
10+	Echec catastrophique, désastre

3. Combat

Détermination de l'initiative

Initiative = niveau du Talent de combat impliqué

Potentiel de Combat

Le PC est égal au niveau du Talent que le Joueur utilise pour combattre

PC = niveau de Talent de combat utilisé

Répartition Poff – Pdef

Au début de chaque tour, le combattant doit répartir son Potentiel de combat entre un **Potentiel Offensif** et un **Potentiel Défensif**. S'il ne décide pas, on admettra que la répartition par défaut est de 50% en Potentiel Offensif et 50% en Potentiel Défensif.

Résolution d'une attaque

Score Attaquant = d12 + Poff

Score Défenseur = d12 + Pdef

Résultat = Score Attaquant – Score Défenseur

- Résultat < à 0 : l'attaque échoue. Pas de dommages.
- Résultat = 0 : l'attaque échoue de justesse. Pas de dommages.
- Résultat > 0 : l'attaque touche.
Le résultat donne les dommages de l'attaque.

Dégâts

Dégâts = (Score attaquant – Score défenseur) + modificateurs (arme, bonus aux dommages)

Attaques multiples

Le tireur doit sous diviser son Potentiel Offensif (POff) entre les différents tirs qu'il désire effectuer. Chacun de ses tirs subit un modificateur de tir multiples, dépendant de l'arme employée, en plus de tous les ajustement classiques (portée, visibilité, mouvement taille de la cible, etc).

Ajustement au Poff / Attaques multiples

Arme	Modificateur
Arc	-5
Arbalète	Impossible
Arme de jet	-2
Arme à feu	0

Ajustement au Poff / Combat à distance

Situation	Modificateur
Portée : bout portant	+3
Portée : courte	0
Portée : moyenne	-3
Portée : longue	-6
la cible est immobile	+2
la cible marche	0
la cible court	-2
la cible est en mêlée	-4
la cible est à couvert	-1 à -8
visibilité (lumière, météo)	Variable
taille de la cible	Variable

Ajustement au Poff / combat à distance

Situation du tireur	Modificateur
tireur immobile	0
tireur en mouvement	-2 à -5
encombrement léger	-2
encombrement moyen	-4
encombrement important	-6

Ajustement au Poff / Attaques visées

Partie visée	Modificateur
Tête	-4
Bras	-3
Main	-5
Jambe	-2
Défaut d'armure	Variable

Utilisation d'une arme de parade ou d'un bouclier

Niveau de talent (escrimeur, bagarreur)	Bonus au Pdef
Profane (niv 0)	0
Débutant (niv 1, 2, 3)	0
Pratiquant (niv 4, 5, 6)	0
Compétent (niv 7, 8, 9)	+1
Confirmé (niv 10, 11, 12)	+2
Spécialiste (niv 13, 14, 15)	+3
Expert (niv 16, 17, 18)	+4
Maître (niv 19 et +)	+5

4. Combat et état de santé

Ajustement au Pdeff / Utilisation d'une deuxième arme

Niveau de talent (escrimeur, bagarreur)	Bonus au PC
Profane (niv 0)	0
Débutant (niv 1, 2, 3)	0
Pratiquant (niv 4, 5, 6)	0
Compétent (niv 7, 8, 9)	0
Confirmé (niv 10, 11, 12)	+1
Spécialiste (niv 13, 14, 15)	+2
Expert (niv 16, 17, 18)	+3
Maître (niv 19 et +)	+4

Localisation

1D12	Effet
1	Tête
2	Bras droit
3	Bras droit
4	Bras gauche
5	Bras gauche
6	Torse
7	Torse
8	Abdomen
9	Jambe droite
10	Jambe droite
11	Jambe gauche
12	Jambe gauche

Armures

Type d'armure	Ajustement
Armures légères (cuir souple)	2
Armures moyennes (cuir lourd, renforcé, clouté, brigandine)	4
Armures lourdes (cotte de maille, plaques)	6

Etat de Santé / Malus aux jets

Etat de santé	Malus général
En pleine forme	0
Léger	-2
Sérieux	-5
Grave	-8
Critique	-12

Etats de Santé

- Un personnage qui est au maximum de ses PS est en pleine forme
- Un personnage qui possède entre $\frac{3}{4}$ et la totalité de ses PS est dans un État de Santé **léger**
- Un personnage qui possède entre $\frac{1}{2}$ et $\frac{3}{4}$ de ses PS est dans un État de Santé **sérieux**
- Un personnage qui possède entre $\frac{1}{4}$ et $\frac{1}{2}$ de ses PS est dans un État de Santé **grave**
- Un personnage qui possède entre 0 et $\frac{1}{4}$ de ses PS est dans un État de Santé **critique**

Talent Médecin pour soigner des blessures

Etat de santé	Difficulté
Blessure (maladie) légère	0
Blessure (maladie) Sérieux	-3
Blessure (maladie) Grave	-5
Blessure (maladie) Critique	-8
Blessure (maladie) Mortelle	-12
Situation	Modificateur
Matériel standard	0
Matériel inadapté	-3
Conditions sanitaires excellentes	+1
Conditions sanitaires standard	0
Conditions sanitaires déplorables	-2
Le soigneur agit seul	0
Le soigneur est aidé par un tiers	+2

Récupération après des soins

Physique	Récupération
Nul	1 PdS / 3 jours
Faible	1 PdS / 2 jours
Moyen	1 PdS / jour
Bon	2 PdS / jour
Excellent	3 PdS / jour

Récupération sans soins

Etat de santé	Temps de guérison
Blessure (maladie) légère	Quelques jours
Blessure (maladie) Sérieux	1 à 2 semaines
Blessure (maladie) Grave	2 à 4 semaines
Blessure (maladie) Critique	4 à 8 semaines

4. Armes

Les armes de jet et de trait

Arme	Talent	Portée efficace	Portée maximale	Dommmages
Arbalète	Tireur	20	75m	+2
Arc	Tireur	25	75m	0
Fronde	Tireur	50 m	100m	-3
Couteau de lancer	Tireur	10	25	-2
Hache de jet	Tireur	10	25	-1
Sarbacane	Tireur	8	15	-7
Fléchettes	Tireur	8	15	-7

Les armes de mêlée

Arme	Talent	Dommmages
Dague / poignard	Escrimeur	-2
Epée courte / rapière d'escrimeur	Escrimeur	0
Canne épée	Escrimeur	-1
Sabre	Escrimeur	0
Epieu / Pique	Bagarreur	+1
Gourdin / Matraque	Bagarreur	-3
Casse Tête / Nerf de Boeuf	Bagarreur	-2
Bâton plombé	Bagarreur	-2
Hache	Bagarreur	+1
Canne plombée	Bagarreur	-2
Bâton électrique	Bagarreur	variable
Rasoir	Bagarreur	-4
Mains nues	Bagarreur	-5

Les armes à feu

Arme	Talent	Dommmages	Portée	Munitions
Pistolet de poche	Tireur	-1	10 m	1 ou 2
Pistolet 2 coups	Tireur	0	15 m	2
Revolver d'ordonnance	Tireur	+2	20 m	6
Pistolet à aiguille	Tireur	+1	10 m	4
Fusil de sport	Tireur	0	60 m	2
Fusil de chasse	Tireur	+2	40 m	2
Fusil militaire	Tireur	+3	50 m	5
Mitraillette	Tireur	+4	50 m	30
Fusil sonique	Tireur	0	30 m	6
Fusil à arc	Tireur	+4	10 m	4