

BONUS DE COMBAT

Attaque (For, Int)
Défense (Dex, Cha)
Sauvegarde (Con, Sag)

AUTRES SCORES

Points de vie : 10 + Con
Points d'énergie : 5 + Cha

DIFFICULTÉS

Facile - 5
Moyen - 10
Ardu - 15
Difficile - 20
Impensable - 25
Presque impossible - 30
Tu veux une cape rouge ? - 35

COMBAT

Initiative : 1d20 pour chaque groupe.
une minute = 5 tours de jeu.

une action par personnage et par tour.
Actions rapides : Esquiver, lancer une phrase à la con, laisser tomber un objet, dégainer une arme, recharger une arbalète ou un arc, boire un coup.

Actions longues : Crocheter une serrure (2 à 3 tours), chercher un passage secret (2 tours), ligoter un prisonnier (3 à 4 tours), s'habiller (2 à 3 tours), mettre une armure (2 à 5 tours), harnacher une monture (3 à 6 tours). Le jet est effectué à la fin du temps requis.

RÈGLES PARTICULIÈRES DE COMBAT

Surprise : Défense - 4
Distances, portés, visibilité : gérer avec des Krâsses.

COMPÉTENCES

Acrobatie (Dex, For) : Cabrioles, sauts de mains, funambulisme. Distance de saut en longueur = Taille x tranche de 5 pts du résultat du jet, en mètres. Distance divisée par deux pour un saut sans élan et par 4 pour un saut en hauteur.

Bluff (Cha, Int) : Opposé à un jet de psychologie.

Connaissance (Int, Sag) : Domaines de connaissance les plus courants (*Architecture, Astronomie, Légendes, Histoire du monde, Géographie, Mystères, Nature, Noblesse, Régions*).

Concentration (Sag, Con) : Nécessaire pour activer un pouvoir.

Diplomatie (Cha, Int) : Convaincre contre une difficulté dépendant de l'attitude de l'auditoire.

Déguisement (Cha, Dex) : Opposé à un jet de perception.

Discrétion (Dex, Int) : Opposé à un jet de perception.

Dressage (Cha, Sag) : Attelage et entraînement des animaux. Les calmer contre une difficulté dépendant de leur agressivité.

Équitation (Dex, Sag) : Pour monter n'importe quel animal, y compris volant.

Escamotage (Dex, Int) : Opposé à un jet de perception.

Evasion (Dex, For) : Contorsion et libération des étreintes et des liens.

Escalade (For, Dex) : Deux jets possibles à chaque changement de condition d'escalade. Le premier échec indique que l'on n'avance pas. Le deuxième échec indique une chute.

Fouille (Int, Sag) : Recherche active.

Intimidation (For, Cha) : Opposé à un jet de sauvegarde.

Métier (Alchimiste) (Int, Dex) : Reconnaître, fabriquer les acides, glues, poisons. Utile au Brasseur de brouet.

Métier (Faussaire) (Int, Dex) : Falsification mais aussi évaluation des objets.

Métier (Forgeron) (For, Int) : Réparation et fabrication des armes et armures.

Métier (Guérisseur) (Sag, Dex) : Jet contre 15. En cas de réussite, récupération de 1d6 points de vie par degré. Un seul jet à chaque série de blessures.

Métier (Marin) (Sag, Dex) : Navigation et orientation.

Métier (Musicien) (Sag, Dex) : Permet de charmer un auditoire.

Métier (Serrurier) (Sag, Dex) : Crocheter les serrures, désamorcer les pièges.

Natation (For, Con) : Jet uniquement en cas de conditions délicates.

Perception (Sag, Int) : Pour repérer les choses.

Psychologie (Sag, Int) : pour repérer les mensonges ou les déguisements.

Renseignements (Cha, Sag) : Contact de la rue. Un jet par demi-journée de recherche et pour 1 DO par point de difficulté.

Survie (Sag, Con) : Chasser, trouver son chemin, pister, monter un camp.

BLESSURES

Quand le personnage est **mal en point** (0 points de vie), il doit tirer un jet sur la table des *Joyeuses mutilations & démenbrements festifs* à chaque fois qu'il fait 1 au d20, et pour chaque 6 obtenu sur un jet de dégâts (y compris les Krâsses.) **Le personnage peut annuler chaque jet en dépensant une Krâsse.** Pour chaque blessure grave obtenue, le personnage doit faire un test de sauvegarde contre 15 ou mourir dans la minute qui suit. Les seconds rôles tirent une blessure à chaque fois qu'ils atteignent zéro points de vie.

DIVERS MOYENS DE SE FAIRE MAL

Chutes : 1d6 points par 3 mètres de chute. Jet d'acrobatie contre 15 pour annuler un dé. Si la chute est volontaire, un autre dé est annulé.

Noyade : 1d6 points pour chaque tour où un jet de natation est raté. À 0 points de vie, noyade assurée.

Feu : En cas de contact avec des flammes vives, jet de sauvegarde contre 15, pour 1d6 points de dégâts par tour.

Poisons et maladies : Jet de sauvegarde variable ou effet des toxines.

JOYEUSES MUTILATIONS ET DÉMENBREMENTS FESTIFS

D20	Effet
1	Quel coup de bol : Aucune conséquence !
2	Mâchoire défoncée
3	Langue arrachée : ne peut plus parler !
4	Genou explosé : ne peut plus courir
5	Coup à l'aine
6	Coup au visage : défiguré !
7	Coup aux yeux : aveugle !
8	Main d'arme mutilée : main inutilisable !
9	Bras du bouclier arraché : manchot !
10	Pied tranché
11	Bras sectionné
12	Jambe coupée
13	Bassin fracturé : impossible de marcher !
14	Colonne vertébrale touchée : paralysé jusqu'à la taille !
15	Éventré
16	Cage thoracique enfoncée : coma immédiat !
17	Égorgé : perte de connaissance
18	Fracture du crâne : coma !
19	Artère majeure sectionnée : dans les pommes !
20	Organes vitaux détruits : mort immédiate !

GUÉRISON

Premiers secours : Jet de Métier (guérisseur) contre 15 pour faire regagner 1d6 points de vie par degré de la compétence.

Guérison naturelle : 1d6+Con points de vie par jour de repos complet.

Soins appropriés : +1d6 par jour si le patient est suivi par un guérisseur.

À la dure : + Con points de vie par nuit complète de six heures de sommeil en cas d'activité continue.

Blessures graves : Jet de Métier (Guérisseur) contre 20 pour sauver et soigner un personnage blessé. Les séquelles restent (-1 point de vie permanent.)

Soins magiques : les soins magiques guérissent les séquelles en même temps que les points de vie.

POISONS

Poison	Administration	Sauvegarde	Effets	Prix (DO)
Pollen de Lys noir	Faire respirer	18	dégâts 2d6	200
Poudre de Merlin Pippin	Jeter dans les yeux	20	Cécité permanente	1200
Déjection de Coq-vampire	Appliquer sur une lame	12	Dégâts 4d6	300
Jus de langue de Dragodon	Diluer et faire boire	18	Sommeil pour 1d6 heures	400
Cocktail "Bave de marchand"	Faire respirer	14	Graves hallus pour 1d6 heures	500
Venin de Serpentule	Appliquer sur une lame	16	Paralysie pour 1d6 heures	400
Sécrétion de batrace pourpre	Diluer et faire boire	22	Paralysie pour 1d6 heures	900
Liquide rachidien de sirène	Appliquer sur une lame	14	Sommeil pour 1d6 heures	200
Substrat de racine nécrose	Appliquer sur une lame	14	Mort en 1d6 minutes	2000
Sang de glaubold	Faire respirer	18	Furie : attaque à vue 1d6 tours	1000

RÈGLES OPTIONNELLES

Coopération : meilleur jet +2 par personnage qui a obtenu au moins 15.

Têtes à claques (TAC) : attaque = d20 + bonus d'attaque d'une TAC + nombre total de TAC. Dégâts = xd6 + bonus de dommage d'une TAC + nombre total de TAC. Compétences (perception par exemple) = d20 + bonus de comp + nombre total de TAC.

Assommer : attaque à -4 puis tirage normal des dégâts. La victime ne les perd pas mais doit réussir un jet de sauvegarde contre la perte de PV ou tomber dans les pommes pour un nombre de minutes équivalent.

Lutte : jet d'attaque suivi d'un jet de force en opposition pour agripper. Ensuite, dommages automatiques de 1d6+For. La victime a -4 à toutes ses actions. Elle ne peut faire d'actions physiques. Jets de Force en opposition pour se dégager.

Coup de grâce : la victime doit être enchaînée, sans défense, inconsciente. Si un point de dommage conscient est appliqué, jet de sauvegarde contre 20 ou mort immédiate.

Attaque multiples : s'applique uniquement à partir du niveau 6. Bonus d'attaque réduit de 5 pour chaque coup suivant.

PARAMÈTRES MAGIQUES

Type	Coût	Portée	Durée	Volume	Zone	Victimes	Dégâts/soins	Aide/Gêne
Commun	1	20m +	Inst. ou	1m3	10m ²	1	±1	±2
Mineur	1d6	niv +	1 min	1m3/niv	10m ² /niv	1/niv	±1d6	±4
Majeur	2d6	Sag	(maintien)	1m3/niv	10m ² /niv	1/niv	±2d6	±8

PRIÈRES

Pour obtenir l'aide d'un dieu, lancer autant de Krâsses que voulu. Au moins un 6 obtenu indique que le dieu intervient. La perte d'énergie correspond à la somme des 6 obtenus.

EXPÉRIENCE

Un niveau gagné tous les 100 Pex.

Progressions automatiques : points de vie (5+Con), points d'énergie (1+Sag), deux fois +1 degré dans les Bonus de combat.

Progressions optionnelles (choisir parmi) : Compétences (4+Int degrés à répartir. Une nouvelle compétence maximum à chaque progression. Le nombre de degré ne peut être supérieur au nombre de niveaux), atout (choisir un nouvel atout), caractéristiques (par tranche de 5 niveaux, ajouter +1 à un des bonus de caractéristiques).

ARMES ET ARMURES

Mains nues : dégâts 1d6 + Force

Arme d'amateur : dégâts 1d6 + Force

Arme de professionnel : dégâts 2d6 + Force

Arme de brutasse : dégâts 3d6 + Force

Bouclier d'amateur : défense +1, encombrement -1

Bouclier de professionnel : défense +2, encombrement -2

Bouclier de brutasse : défense +2, encombrement -4

Armure d'amateur : encaissement +2, encombrement -2

Armure de professionnel : encaissement +2, encombrement -2

Armure de brutasse : encaissement +6, encombrement -6

Arcs de professionnels : bonus de Force aux dommages