

LE SYSTEME DE JEU

Les Jets de Dés

- Afin de réussir un jet en % il suffit que le résultat indiqué par les dés soit inférieur ou égale au score de la Compétence utilisée.

Le Coup de Maître

- Lorsqu'un jet de % est réussi sous 1/10^{ème} du score total, il s'agit d'un « Coup de maître » ou « Coup critique ». Il s'agit d'une réussite à caractère exceptionnelle ou impressionnante.

L'Échec total

- Un résultat de 98 à 100 est toujours considéré comme un « Échec total » ou « Échec critique ». Il représente le fait que le personnage à lamentablement échoué, voir même créé plus de problème qu'auparavant.
- Un 100 est synonyme d'une catastrophe.

Les Blessures

- Lorsqu'un personnage subit une blessure Grave ou Critique, il doit lancer un D100 et se référer aux tableaux page 137 pour en connaître les conséquences.
- Lorsqu'un personnage atteint un total de PV compris entre 0 et 5, il accomplit toutes ses actions avec un Malus de 50%. De plus s'il effectue une activité intense il tombera inconscient après un nombre de tour égal à ses PV Max.

Le Mental et la Présence

- Lorsqu'une personne ou une chose essaie d'impressionner un jet de Mental est nécessaire. La cible doit alors faire inférieur ou égal à son Mental moins la Présence de l'adversaire. Lors d'un échec, se reporter aux tableaux page 145.
- Lorsqu'une personne subit un échec de Mental, une case de Seuil de Folie est cochée. Lorsque ce nombre de cases cochées devient égal au score de Seuil de Folie, la cible contracte une folie en relation avec l'événement.

LES DEPLACEMENTS

Déplacements terrestres moyens journaliers (8 à 10 heures) à rythme normal, en Km.

MARCHE	30
MARCHE FORCÉE	54
A CHEVAL	50
A CHEVAL EN ALLURE FORCÉE	90
CABRIOLET AVEC 2 CHEVAUX	30
CHARIOT AVEC 2 CHEVAUX	20
... 4 CHEVAUX	40
... 2 BOVINS	15
... 4 BOVINS	25
PAR VOL : HOMME-DRAGON	100
... PÉGASE	200
DRAGON	500

Déplacements marins moyens journaliers (8 à 10 heures) à rythme normal, en Km.

PÉNICHE	50 À 100
GOÉLETTE	150 À 300
CARAVELLE	150 À 250
GALION	100 À 200
GALÈRE	VOILES : 150 À 250 RAMES : 8KM/HEURE

LES PIERRES ET MÉTAUX PRÉCIEUX

- Le Carat est une unité de poids toujours égal à 0.2 gramme, mais sa valeur varie en fonction de la pierre. C.F. tableau page 229.

LES POISONS

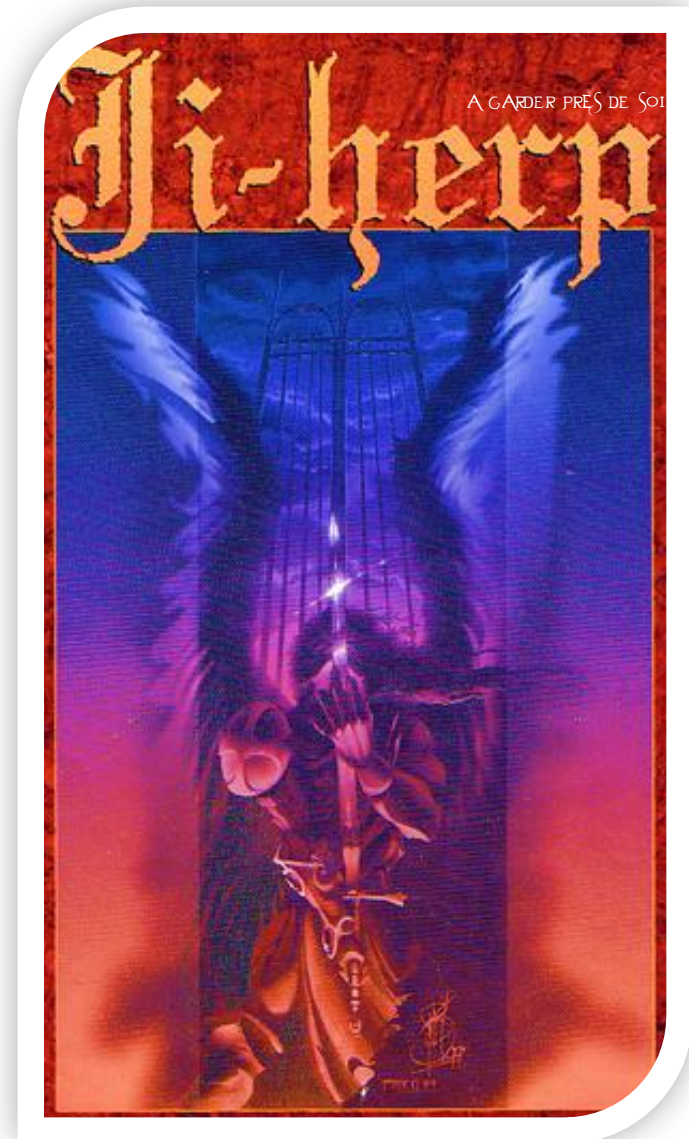
- 3 origines : Végétale, organique et minérale.
- La Virulence d'un poison s'oppose à la Constitution de la personne qui le subit. (C.F. page 135)
- Si le jet est réussi, la cible ne subit aucun effet.

CONVERSIONS MONÉTAIRES

- 10 Klopis = 1 Kuron
- 100 Kurons = 1 Eclar
- 10 Eclars = 1 Solar

RESUME DES

REGLES



LES COMBATS (1/3)

L'Initiative

- Afin de connaître l'ordre d'action, il est nécessaire de faire un Jet d'Initiative. Ce dernier se fait grâce à **1D10 + votre Bonus d'Initiative +/- votre Bonus/Malus d'arme – votre Malus d'armure**.
- Le MJ procédera alors à un décompte commençant par celui possédant le score le plus élevé.

Les Attaques

- Le PJ peut faire un test d'Attaque pour porter un coup. Ce test se fait avec la Compétence d'Attaque de l'Arme utilisée.
- Le PJ porte un nombre d'attaques dépendant de son score dans l'arme utilisée. Toutes les actions sont portées successivement et l'adversaire ne peut riposter qu'à la fin de cet assaut.
- Seul un Maître (Score > 100) peut porter plusieurs attaques.
- $1^{\text{ère}} \text{ Att} = 100\% \text{ du score d'Attaque}$; $2^{\text{ème}} = \text{Att}/2$; $3^{\text{ème}} = \text{Att}/4$; $4^{\text{ème}} = \text{Att}/8$; ...
- **Le score Minimal de la dernière Attaque ne doit pas être inférieur à 50%.**

Les Défenses

- Le PJ peut faire un test de Défense pour arrêter le coup. Ce test se fait avec la Compétence de Défense de l'Arme utilisée.
- Le PJ possède un nombre de défenses dépendant de son score dans l'arme utilisée. Toutes les actions sont faites successivement.
- $1^{\text{ère}} \text{ Défense} = 100\% \text{ du score d'Attaque}$; $2^{\text{ème}} = \text{Att}/2$; $3^{\text{ème}} = \text{Att}/4$; $4^{\text{ème}} = \text{Att}/8$; ...
- **Le score Minimal de la dernière Défense ne doit pas être inférieur à 20%.**
- Un coup de Maître permet de gagner une Attaque supplémentaire à votre action suivante.

Les Esquives et Acrobaties

- C.F. « Les Défenses ».

LES COMBATS (2/3)

Les Points de Structures

- Ce sont les PV d'une Arme ou d'un Bouclier.
- Lorsqu'un Coup de Maître est porté par l'adversaire, l'arme ou le Bouclier subit un choc. L'objet subit alors des dommages égaux à $\frac{1}{4}$ des Pts de Structures de l'arme adverse.
- Si votre objet atteint 0 en Pts de Structure, il se brise.

Les Échecs Totaux

- Un résultat de 98 à 100 est toujours considéré comme un « Échec total » ou « Échec critique ». Il représente le fait que le personnage à lamentablement échoué, voir même créé plus de problème qu'auparavant.
- Un 100 est synonyme d'une catastrophe.
- En cas d'Échecs Totaux, vous devez vous reporter aux tableaux page 151.

Désarmer un adversaire

- Sur une Attaque, le % de réussite est égal au score d'Attaque de l'Attaquant moins le score de Défense du Défenseur, avec un Minimum égal à $\frac{1}{10^{\text{ème}}}$ de celui qui attaque.
- Sur une Défense, le système est le même, mise à part qu'il est réciproquement l'inverse.

Toucher un endroit spécifique.

- Cette action permet de toucher un membre précis.
- Cette action permet de passer outre l'armure.
- Pour les Malus donnés, référez-vous au tableau page 152

Combat à 2 Armes

- Les deux armes doivent être des armes courtes.
- Cette technique donne une défense ou une Attaque supplémentaire par tour à un score égal au % de la seconde arme divisé par deux.

LES COMBATS (3/3)

Se défendre au bouclier

- C.F. « Les Défenses ».
- Ne peut être désarmé que sur un coup de maître lors d'une tentative de désarmement.
- Il permet de se défendre des projectiles.

Déplacements et Initiative

- Si pour porter une Attaque le PJ doit se déplacer de plus de 3 mètres, il perd son Initiative au profit de son opposant.
- Dans le cas d'une charge, l'Initiative est conservée.

Cas Particuliers de Combat.

- **Arts Martiaux** : Les Points de Dégât à Mains Nues s'améliorent avec l'évolution de la Compétence Arts Martiaux. (C.F. tableau page 154).
- **Charge** : Sur une Charge montée, le PJ remplace son bonus de dégât par celui de l'animal.
- **Coups par derrière** : L'Attaquant gagne un bonus de +20% à son jet et ne reçoit aucun Malus pour viser une zone précise.
- **Combats à plusieurs sur une seule cible** : Les Combattants se gêne mutuellement dans ce cas, chaque adversaire inflige un Malus Cumulatif de 30% à ses Attaques, Défenses ou Esquives et à celles de ses alliés.

