

## Secoué

### Etat – Combat

Au début de son round, le personnage fait un jet d'Âme :

- Echec** : il demeure Secoué et ne peut faire que des actions gratuites durant ce round.
- Succès** : il n'est plus Secoué mais ne peut faire que des actions gratuites durant ce round.
- Relance** : il n'est plus Secoué et peut agir normalement durant ce round.

**Jeton** : il est possible d'utiliser un jeton à tout moment pour éliminer un état Secoué, y compris après avoir fait son jet d'Âme. Dans ce cas, le personnage peut agir normalement.

## Secoué

### Etat – Combat

Au début de son round, le personnage fait un jet d'Âme :

- Echec** : il demeure Secoué et ne peut faire que des actions gratuites durant ce round.
- Succès** : il n'est plus Secoué mais ne peut faire que des actions gratuites durant ce round.
- Relance** : il n'est plus Secoué et peut agir normalement durant ce round.

**Jeton** : il est possible d'utiliser un jeton à tout moment pour éliminer un état Secoué, y compris après avoir fait son jet d'Âme. Dans ce cas, le personnage peut agir normalement.

## Secoué

### Etat – Combat

Au début de son round, le personnage fait un jet d'Âme :

- Echec** : il demeure Secoué et ne peut faire que des actions gratuites durant ce round.
- Succès** : il n'est plus Secoué mais ne peut faire que des actions gratuites durant ce round.
- Relance** : il n'est plus Secoué et peut agir normalement durant ce round.

**Jeton** : il est possible d'utiliser un jeton à tout moment pour éliminer un état Secoué, y compris après avoir fait son jet d'Âme. Dans ce cas, le personnage peut agir normalement.

## Secoué

### Etat – Combat

Au début de son round, le personnage fait un jet d'Âme :

- Echec** : il demeure Secoué et ne peut faire que des actions gratuites durant ce round.
- Succès** : il n'est plus Secoué mais ne peut faire que des actions gratuites durant ce round.
- Relance** : il n'est plus Secoué et peut agir normalement durant ce round.

**Jeton** : il est possible d'utiliser un jeton à tout moment pour éliminer un état Secoué, y compris après avoir fait son jet d'Âme. Dans ce cas, le personnage peut agir normalement.

1

## Blessure

### Etat

Un personnage peut avoir jusqu'à 3 Blessures. Une quatrième le fait passer en Etat Critique.

Chaque Blessure inflige un malus de -1 à tous les jets de Trait et à l'Allure.

**Encaissement** : lorsqu'un personnage subit une ou plusieurs Blessures, il peut dépenser un Jeton pour tenter d'encaisser ces dernières. Il fait alors un jet de Vigueur :

- Echec** : aucun effet
- Succès** : il subit une Blessure de moins
- Relance** : il subit autant de Blessures de moins que le nombre de Relances + 1.

1

## Blessure

### Etat

Un personnage peut avoir jusqu'à 3 Blessures. Une quatrième le fait passer en Etat Critique.

Chaque Blessure inflige un malus de -1 à tous les jets de Trait et à l'Allure.

**Encaissement** : lorsqu'un personnage subit une ou plusieurs Blessures, il peut dépenser un Jeton pour tenter d'encaisser ces dernières. Il fait alors un jet de Vigueur :

- Echec** : aucun effet
- Succès** : il subit une Blessure de moins
- Relance** : il subit autant de Blessures de moins que le nombre de Relances + 1.

1

## Blessure

### Etat

Un personnage peut avoir jusqu'à 3 Blessures. Une quatrième le fait passer en Etat Critique.

Chaque Blessure inflige un malus de -1 à tous les jets de Trait et à l'Allure.

**Encaissement** : lorsqu'un personnage subit une ou plusieurs Blessures, il peut dépenser un Jeton pour tenter d'encaisser ces dernières. Il fait alors un jet de Vigueur :

- Echec** : aucun effet
- Succès** : il subit une Blessure de moins
- Relance** : il subit autant de Blessures de moins que le nombre de Relances + 1.

1

## Blessure

### Etat

Un personnage peut avoir jusqu'à 3 Blessures. Une quatrième le fait passer en Etat Critique.

Chaque Blessure inflige un malus de -1 à tous les jets de Trait et à l'Allure.

**Encaissement** : lorsqu'un personnage subit une ou plusieurs Blessures, il peut dépenser un Jeton pour tenter d'encaisser ces dernières. Il fait alors un jet de Vigueur :

- Echec** : aucun effet
- Succès** : il subit une Blessure de moins
- Relance** : il subit autant de Blessures de moins que le nombre de Relances + 1.

## Etat Critique

### Etat – Combat

Un personnage passe en Etat Critique lorsqu'il subit sa quatrième blessure. Il ne peut plus agir et ne reçoit plus de carte d'initiative.

Le personnage fait immédiatement un jet de Vigueur, en prenant en compte les malus de Blessures (en général -3) :

- 1 ou moins** : il meurt.
- Echec** : il est affecté par une blessure permanente et est victime d'une Hémorragie.
- Succès** : il est blessé jusqu'à guérison.
- Relance** : il est blessé pour 24 heures ou jusqu'à guérison.

## Etat Critique

### Etat – Combat

Un personnage passe en Etat Critique lorsqu'il subit sa quatrième blessure. Il ne peut plus agir et ne reçoit plus de carte d'initiative.

Au début d'un round, le personnage fait un jet de Vigueur, en prenant en compte les malus de Blessures (en général -3) :

- 1 ou moins** : il meurt.
- Echec** : il est affecté par une blessure permanente et est victime d'une Hémorragie.
- Succès** : il est blessé jusqu'à guérison.
- Relance** : il est blessé pour 24 heures ou jusqu'à guérison.

## Hémorragie

### Etat

Un personnage dans cet état fait un jet de Vigueur au début de chaque round (ou toute les minutes en dehors d'une situation de combat), en prenant en compte les malus de Blessures (en général -3) :

- Echec** : il meurt. Si les dégâts qui ont amené à l'hémorragie n'étaient pas létaux, ils tombe dans l'inconscience pour 1d6 heures.
- Succès** : le personnage devra faire un nouveau jet lors du prochain round (ou une minute plus tard en dehors d'une situation de combat).
- Relance** : l'hémorragie cesse.

## Hémorragie

### Etat

Un personnage dans cet état fait un jet de Vigueur au début de chaque round (ou toute les minutes en dehors d'une situation de combat), en prenant en compte les malus de Blessures (en général -3) :

- Echec** : il meurt. Si les dégâts qui ont amené à l'hémorragie n'étaient pas létaux, ils tombe dans l'inconscience pour 1d6 heures.
- Succès** : le personnage devra faire un nouveau jet lors du prochain round (ou une minute plus tard en dehors d'une situation de combat).
- Relance** : l'hémorragie cesse.

1

## Fatigue

### Etat

Un personnage peut avoir jusqu'à 2 niveaux de Fatigue. Un troisième niveau de Fatigue provoque alors une perte de conscience (ou pire en fonction de la source de la fatigue).

Chaque niveau de Fatigue inflige un malus de -1 à tous les jets de Trait.

**Récupération** : la manière de récupérer un niveau de Fatigue dépend de ce qui l'a provoqué.

1

## Fatigue

### Etat

Un personnage peut avoir jusqu'à 2 niveaux de Fatigue. Un troisième niveau de Fatigue provoque alors une perte de conscience (ou pire en fonction de la source de la fatigue).

Chaque niveau de Fatigue inflige un malus de -1 à tous les jets de Trait.

**Récupération** : la manière de récupérer un niveau de Fatigue dépend de ce qui l'a provoqué.

1

## Fatigue

### Etat

Un personnage peut avoir jusqu'à 2 niveaux de Fatigue. Un troisième niveau de Fatigue provoque alors une perte de conscience (ou pire en fonction de la source de la fatigue).

Chaque niveau de Fatigue inflige un malus de -1 à tous les jets de Trait.

**Récupération** : la manière de récupérer un niveau de Fatigue dépend de ce qui l'a provoqué.

1

## Fatigue

### Etat

Un personnage peut avoir jusqu'à 2 niveaux de Fatigue. Un troisième niveau de Fatigue provoque alors une perte de conscience (ou pire en fonction de la source de la fatigue).

Chaque niveau de Fatigue inflige un malus de -1 à tous les jets de Trait.

**Récupération** : la manière de récupérer un niveau de Fatigue dépend de ce qui l'a provoqué.

## **-1** Couverture légère

*Etat – Combat*

Un personnage couvert au maximum à moitié impose un malus de -1 aux jets d'attaque à distance contre elle.

## **-1** Couverture légère

*Etat – Combat*

Un personnage couvert au maximum à moitié impose un malus de -1 aux jets d'attaque à distance contre elle.

## **-2** Couverture moyenne

*Etat – Combat*

Un personnage couvert à moitié impose un malus de -2 aux jets d'attaque à distance contre elle.

C'est la pénalité habituelle pour attaquer les cibles à terre.

## **-2** Couverture moyenne

*Etat – Combat*

Un personnage couvert à moitié impose un malus de -2 aux jets d'attaque à distance contre elle.

C'est la pénalité habituelle pour attaquer les cibles à terre.

## **-4** Couverture importante

*Etat – Combat*

Un personnage dont seule une petite partie du corps est visible (couché derrière un arbre, derrière un mur, etc) impose un malus de -4 aux jets d'attaque à distance contre elle.

## **-4** Couverture importante

*Etat – Combat*

Un personnage dont seule une petite partie du corps est visible (couché derrière un arbre, derrière un mur, etc) impose un malus de -4 aux jets d'attaque à distance contre elle.

## **-6** Couverture presque totale

*Etat – Combat*

Attaquer un personnage à travers une ouverture étroite, comme une meurtrière, inflige un malus de -6 aux jets d'attaque à distance.

## **-6** Couverture presque totale

*Etat – Combat*

Attaquer un personnage à travers une ouverture étroite, comme une meurtrière, inflige un malus de -6 aux jets d'attaque à distance.

**+2**

## Viser

### Action – Combat

Un personnage qui passe un round complet à viser (sans le moindre mouvement) peut bénéficier d'un bonus de +2 à son prochain jet de Tir ou de Lancer contre la cible qu'il visait (une personne, un véhicule, etc.). Viser plus longtemps n'apporte pas de bonus supplémentaire.

**+2**

## Viser

### Action – Combat

Un personnage qui passe un round complet à viser (sans le moindre mouvement) peut bénéficier d'un bonus de +2 à son prochain jet de Tir ou de Lancer contre la cible qu'il visait (une personne, un véhicule, etc.). Viser plus longtemps n'apporte pas de bonus supplémentaire.

**+2**

## Défense

### Action – Combat

Si la seule action d'un personnage durant un Round consiste à se défendre, il reçoit un bonus de +2 à sa Parade jusqu'à son action suivante. Il peut se déplacer normalement dans le même temps, mais il ne peut ni courir ni faire une autre action.

**+2**

## Défense

### Action – Combat

Si la seule action d'un personnage durant un Round consiste à se défendre, il reçoit un bonus de +2 à sa Parade jusqu'à son action suivante. Il peut se déplacer normalement dans le même temps, mais il ne peut ni courir ni faire une autre action.

**+4**

## Attaque surprise

### Action – Combat

Parfois, il arrive qu'un attaquant soit en position de prendre totalement sa cible par surprise. Cela arrive en général quand l'attaquant parvient à se glisser à quelques mètres à peine de sa victime, mais d'autres situations sont possibles (un sniper sur un toit à proximité, prise d'otages, etc.).

- +4 au jet d'attaque.
- +4 au jet de dégâts.

**+4**

## Attaque surprise

### Action – Combat

Parfois, il arrive qu'un attaquant soit en position de prendre totalement sa cible par surprise. Cela arrive en général quand l'attaquant parvient à se glisser à quelques mètres à peine de sa victime, mais d'autres situations sont possibles (un sniper sur un toit à proximité, prise d'otages, etc.).

- +4 au jet d'attaque.
- +4 au jet de dégâts.

## Défense totale

### Action – Combat

Un personnage qui se concentre uniquement sur sa défense fait un jet de Combat avec un bonus de +2 et utilise le résultat à la place de sa Parade jusqu'à son action suivante.

À noter que la Parade ne peut pas être réduite par ce jet. Dans le cas d'un jet inférieur, la Parade d'origine est conservée (mais le personnage ne gagne aucun bénéfice de l'action de Défense totale).

Il est impossible de se déplacer lorsqu'on utilise cette action.

## Défense totale

### Action – Combat

Un personnage qui se concentre uniquement sur sa défense fait un jet de Combat avec un bonus de +2 et utilise le résultat à la place de sa Parade jusqu'à son action suivante.

À noter que la Parade ne peut pas être réduite par ce jet. Dans le cas d'un jet inférieur, la Parade d'origine est conservée (mais le personnage ne gagne aucun bénéfice de l'action de Défense totale).

Il est impossible de se déplacer lorsqu'on utilise cette action.

## A terre

### *Etat – Combat*

- ❑ Un personnage à terre bénéficie d'une Couverture Moyenne contre la plupart des attaques à distance à condition que l'attaquant se trouve à plus de 3 cases.
- ❑ Un personnage à terre ciblé par une attaque de corps à corps, sa Parade est réduite de 2 et il subit un malus de -2 à ses jets de Combat.
- ❑ Se lever coûte 2 cases de mouvement.

## A terre

### *Etat – Combat*

- ❑ Un personnage à terre bénéficie d'une Couverture Moyenne contre la plupart des attaques à distance à condition que l'attaquant se trouve à plus de 3 cases.
- ❑ Un personnage à terre ciblé par une attaque de corps à corps, sa Parade est réduite de 2 et il subit un malus de -2 à ses jets de Combat.
- ❑ Se lever coûte 2 cases de mouvement.

## -2 Plateforme instable

### *Etat – Combat*

Un personnage attaquant à distance sur le dos d'un cheval ou d'une autre monture, d'un véhicule en mouvement ou de toute autre « plateforme instable » subit un malus de -2 à son jet de Tir.

## -2 Plateforme instable

### *Etat – Combat*

Un personnage attaquant à distance sur le dos d'un cheval ou d'une autre monture, d'un véhicule en mouvement ou de toute autre « plateforme instable » subit un malus de -2 à son jet de Tir.

## Bleus et bosses

### *Etat – Fatigue*

**Récupération** : un niveau de fatigue issu de Bleus et de Bosses disparaît automatiquement après 24 heures.

**Effet d'État critique** : aucun, une victime ne peut pas passer dans un État critique à cause de Bleus et de bosses.

## Bleus et bosses

### *Etat – Fatigue*

**Récupération** : un niveau de fatigue issu de Bleus et de Bosses disparaît automatiquement après 24 heures.

**Effet d'État critique** : aucun, une victime ne peut pas passer dans un État critique à cause de Bleus et de bosses.

## Faim

### *Etat – Fatigue*

**Récupération** : 500 g de nourriture décente permet à un personnage de récupérer d'un niveau de fatigue par heure, ou toutes les 12 heures s'il était dans un État critique.

**Effet d'État critique** : un personnage dans un État critique à cause de la faim meurt dans les 3d6 heures.

## Faim

### *Etat – Fatigue*

**Récupération** : 500 g de nourriture décente permet à un personnage de récupérer d'un niveau de fatigue par heure, ou toutes les 12 heures s'il était dans un État critique.

**Effet d'État critique** : un personnage dans un État critique à cause de la faim meurt dans les 3d6 heures.

## Froid

### *Etat – Fatigue*

**Récupération** : de la chaleur et un abri permettent de récupérer d'un niveau de fatigue en 30 minutes.

**Effet d'État critique** : un jet de Vigueur par heure. En cas d'échec, le personnage meurt.

## Froid

### *Etat – Fatigue*

**Récupération** : de la chaleur et un abri permettent de récupérer d'un niveau de fatigue en 30 minutes.

**Effet d'État critique** : un jet de Vigueur par heure. En cas d'échec, le personnage meurt.

## Irradiations

### *Etat – Fatigue*

**Récupération** : la fatigue provoquée par les radiations disparaît à la vitesse de 1 niveau par période de 24 heures, ou de 12 heures si la victime peut bénéficier d'une procédure de décontamination.

**Effet d'État critique** : le personnage est irradié, ce qui correspond à une maladie chronique, longue et lourdement débilite.

## Irradiations

### *Etat – Fatigue*

**Récupération** : la fatigue provoquée par les radiations disparaît à la vitesse de 1 niveau par période de 24 heures, ou de 12 heures si la victime peut bénéficier d'une procédure de décontamination.

**Effet d'État critique** : le personnage est irradié, ce qui correspond à une maladie chronique, longue et lourdement débilite.

## Maladie

### *Etat – Fatigue*

**Récupération** : à moins que la description de la maladie ne spécifie le contraire, seul un traitement approprié ou de la magie peuvent apporter une guérison. Si un traitement approprié est disponible, les symptômes de la victime disparaissent en 2d6 jours moins la moitié de son dé de Vigueur, avec un minimum d'un jour. Sans traitement, les docteurs ne pourront faire qu'améliorer le confort du malade, sans réel effet sur son rétablissement.

**Effet d'État critique** : en général la mort, à moins que la description ne spécifie le contraire.

## Maladie

### *Etat – Fatigue*

**Récupération** : à moins que la description de la maladie ne spécifie le contraire, seul un traitement approprié ou de la magie peuvent apporter une guérison. Si un traitement approprié est disponible, les symptômes de la victime disparaissent en 2d6 jours moins la moitié de son dé de Vigueur, avec un minimum d'un jour. Sans traitement, les docteurs ne pourront faire qu'améliorer le confort du malade, sans réel effet sur son rétablissement.

**Effet d'État critique** : en général la mort, à moins que la description ne spécifie le contraire.

## Noyade

### *Etat – Fatigue*

**Récupération** : dès qu'un personnage se retrouve hors de l'eau, il récupère d'un niveau de fatigue toutes les 5 minutes.

**Effet d'État critique** : un personnage dans un État critique meurt en un nombre de Rounds égal à la moitié de sa Vigueur. Si le mourant peut être récupéré avant 5 minutes après sa perte connaissance, il peut être ramené à la vie grâce à un jet de Soins avec un malus de -4.

## Noyade

### *Etat – Fatigue*

**Récupération** : dès qu'un personnage se retrouve hors de l'eau, il récupère d'un niveau de fatigue toutes les 5 minutes.

**Effet d'État critique** : un personnage dans un État critique meurt en un nombre de Rounds égal à la moitié de sa Vigueur. Si le mourant peut être récupéré avant 5 minutes après sa perte connaissance, il peut être ramené à la vie grâce à un jet de Soins avec un malus de -4.

## Poison

### *Etat – Fatigue*

**Récupération** : les états Fatigué et Épuisé résultant d'un empoisonnement disparaissent après 24 heures.

**Effet d'État critique** : les effets d'un état critique dépendent du poison utilisé.

## Poison

### *Etat – Fatigue*

**Récupération** : les états Fatigué et Épuisé résultant d'un empoisonnement disparaissent après 24 heures.

**Effet d'État critique** : les effets d'un état critique dépendent du poison utilisé.

## Soif

### *Etat – Fatigue*

**Récupération** : deux litres d'eau permettent à un personnage de récupérer d'un niveau de fatigue par heure.

**Effet d'État critique** : un personnage dans un État critique à cause de la soif meurt dans les 2d6 heures.

## Soif

### *Etat – Fatigue*

**Récupération** : deux litres d'eau permettent à un personnage de récupérer d'un niveau de fatigue par heure.

**Effet d'État critique** : un personnage dans un État critique à cause de la soif meurt dans les 2d6 heures.

## Sommeil

### *Etat – Fatigue*

**Récupération** : quatre heures de sommeil permettent de récupérer d'un niveau de fatigue.

**Effet d'État critique** : un personnage ne peut mourir du manque de sommeil. Il s'effondrera de fatigue, inconscient pour 4d10 heures.

## Sommeil

### *Etat – Fatigue*

**Récupération** : quatre heures de sommeil permettent de récupérer d'un niveau de fatigue.

**Effet d'État critique** : un personnage ne peut mourir du manque de sommeil. Il s'effondrera de fatigue, inconscient pour 4d10 heures.

## Ruse

### *Action – Combat*

Pour réussir une ruse, le personnage doit tout d'abord décrire de façon précise ce qu'il souhaite accomplir. Ensuite il doit réussir un jet opposé d'Agilité ou d'Intellect contre son adversaire. C'est le MJ qui détermine quel Attribut est le plus approprié à la ruse décrite par le personnage.

❑ **Succès** : l'adversaire est distrait et subit un malus de -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action.

❑ **Relance** : l'adversaire subit un malus de -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action et est en outre Secoué.

Les pénalités dues aux ruses ne sont pas cumulables.

## Ruse

### *Action – Combat*

Pour réussir une ruse, le personnage doit tout d'abord décrire de façon précise ce qu'il souhaite accomplir. Ensuite il doit réussir un jet opposé d'Agilité ou d'Intellect contre son adversaire. C'est le MJ qui détermine quel Attribut est le plus approprié à la ruse décrite par le personnage.

❑ **Succès** : l'adversaire est distrait et subit un malus de -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action.

❑ **Relance** : l'adversaire subit un malus de -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action et est en outre Secoué.

Les pénalités dues aux ruses ne sont pas cumulables.