

COMBAT à DISTANCE :			
Actions:	Résolution :	Modifs appliquées	Dégâts :
Initiative	Dex <=> Dex	âge	
Tir	Dex + Tir <=> Esquive	Âge +climat+dist.+ posit° cible + luminosité	Dex + dégts <=> Phy + protect°.
Esquive	Dex+Spé. <=> Tir	Âge + Terrain	

COMBAT ARME BLANCHE :			
Actions:	Résolution :	Modifs appliquées	Dégâts :
Initiative	Dex <=> Dex	(Âge) + Terrain	
Passe d'arme (2att < > 2déf)	Dex + Escrime ou mêlée en opposit°	(âge)+terrain+climat+ maniement	Phy + dégâts <=> Phy+Protect°
Esquive	Dex+Spé. <=> jet d'attaque.	(Âge) + Terrain	

COMBAT à MAINS NUES :			
Actions:	Résolution :	Modifs appliquées	Dégâts :
Initiative	Dex <=> Dex	(Âge) + Terrain	
coups	Dex+Spé.	(Âge) +Terrain	PHY<=>PHY+(bonus)
Esquive	Dex+Spé. <=> jet d'attaque.	(Âge) + Terrain+climat+Bonus technique	

OPPOSITIONS PHYSIQUES :			
Actions:	Résolution :	Modifs appliquées	Dégâts :
Course à pied	Phy + Athlétisme	(âge) + Terrain	
saut	Phy + Athlétisme	(âge) + Terrain	
Épreuves de force	Phy + levage	(âge)	

OPPOSITIONS INTELLECTUELLES :			
Actions:	Résolution :	Modifs appliquées	Dégâts :
Domaine Psycho	ATT+Spé.		
Domaine Social	ATT+Spé.		
Domaine économique	ATT+Marchandage		

Quelque soit le cas de figure, un jet **> OU =** à la difficulté déterminée signifie que l'action entreprise est 1 succès. Dans le cas des facultés surnaturelles un succès est obtenu quand le jet est **< ou =** au % fixé.

1- Actions physiques simples :

ATTRIBUT + SPECIALITE + modif de terrain et climat et si humain on ajoute une modif due à l'âge et l'on confronte le résultat à une difficulté fixée par le MJ suivant la complexité de l'action.

Modificateurs d'âge :

Age :(ép actuelle)	Malus	Age :(antiq)	Malus	Age :(m-âge)	Malus	Age(ép.mod)	Malus
De 40 à 50 ans	-1	15 à 20	-1	20 à 25	-1	30 à 40 ans	-1
51 à 60	-3	20 à 25	-3	25 à 30	-3	41 à 50	-3
61 à 70	-5	30 à 35	-5	30 à 35	-5	51 à 60	-5
71 à 80	-7	35 à 40	-7	35 à 40	-7	61 à 70	-7
81 à 90	-9	∅	∅	40 à 45	-9	71 à 80	-9

Modificateurs de climat et de terrain :

CLIMAT :	TERRAIN :
Excécrable : -6	Normal : 0
Mauvais : -4	Accidenté : -5
Difficile : -2	Rocailleux : -7
Bon : 0	Instable : -9

2- Actions intellectuelles simples :

ATTRIBUT +SPECIALITE contre une difficulté fixée par le MJ suivant la complexité de la tâche.

Le barem des difficulté pour actions simples:

Routine : 10 Facile : 15 Simple : 20
Moyen : 25 Difficile : 30 Complexe : 35
Héroïque : 40 Hors du commun : 45

Tableau d'interprétation des résultats :

Ecart	Réussite	Echec
1-3	Convenable	Maîtrisé
4-6	Bonne	Important
7-9	Excellente	Néfaste
10-12	Sublime	Cuisant
13-15	fabuleuse	Critique

Tableau des valeurs des spécialités :

NIV	Equivalence	Valeur
A	Maître	14
B	Expert	12
C	Spécialiste	10
D	Néophyte	8
E	Béotien	6

Modificateurs de combat :

Les distances :	Difficulté :	Position de la cible :	Modif au tir :
Bout portant	15	Raz du sol à découvert	-3
Courte portée :	20	Accroupi à découvert	-4
Moyenne :	35	A genoux à découvert	-5
Longue :	40	Debout à découvert	-6
Très longue :	45	En mouvement à découvert	4
		Cible à couvert	5

La localisation des blessures :

Lors de l'attaque, le personnage qui agit de la sorte peut choisir de se donner un **handicap supplémentaire** afin de transcrire sa **volonté de toucher un endroit précis du corps de son adversaire**. Les malus au tir ou à son coup d'escrime se répartissent comme suit :

Tête = -5	Tronc = -0	Bras = -3	Jambe = -2
Cou = -10	torse = -1	avt-bras = -5	cuisse = -3
Visage = -7	épaules = -2	main = -6	pied = -4
Crâne = -8	bas ventre = -3	doigt = -7	

Perte de niveaux de santé :

Suivant le résultat des dommages on coche le nombre de cases indiqué dans la colonne « perte ».

Ecart entre dégâts et résistance :	Perte :	Etat du blessé :
1-2	1	contusions
3-4	2	superficielles
5-6	3	légères
7-8	4	sérieuses
9-10	5	graves
11-12	6	handicap
13-14	7	incapacité
15-16	8	coma
17-18	9	mort

La mort :

Les PJs meurent s'ils perdent 9 nivx de santé. Pour un humain c'est fini. pour un immortel : il se réveille au **terme de son temps de récupération post-mortem** (modifié ou non) mais restera **sonné** pendant **½ heure**. Un **immortel qui tombe en incapacité, ne peut plus se défendre** et en cas de duel pour le prix, celui-ci est à la merci de son adversaire. *

pertes sont cumulables entre elles.

Type de décès :	Perte de santé mentale :
Mort accidentelle	-1d4
Mort violente	-1d6
Mort après agonie	-1d8
Mort après supplice	-1d10
Mort volontaire *	-1d6
La mort pouvait être évitée*	-1d4

-Difficulté des soins :

Etat de santé :	Avt le 17 ^{ème} Siècle	17 et 18 ^{ème} Siècle	19 et 20 ^{ème} Siècle
contusions	15	10	Ø
superficielles	20	15	10
légères	25	20	15
sérieuses	30	25	20
graves	35	30	25
handicap	40	35	30
incapacité	45	40	35
coma	50	45	40
mort	Ø	Ø	Ø

Usage des capacités surnaturelles :

Jet de % sous score de FV + pts de quickening actuels (après déduction faite du coût du pouvoir utilisé). A ce jet s'applique les malus ci-dessous suivant la difficulté de l'action entreprise.

Routine : - 0%

Facile : -5 %

Simple : -10%

Moyen : -20%

Difficile : -30%

Complexe : -40%

Héroïque : -50%

Hors du commun : -60%

Facultés	Type	Jet	Coût	Effet/bonus
prestance	passive	aucun	1pt FV	+1 niv en charisme et social.
Ressentir la FV	passive	aucun	1pt FV	+5 m /siècle
Mémoire éidétique	passive	aucun	1pt FV	Ø
6 ^{ème} sens	passive	aucun	1pt FV	aléatoire
régénération	passive	aucun	5pts FV 2pts de quick 10pts de quick.	pour 1 membre pour 1 niv de Sté pour ÷ le tps de récup /10 pour 1 niv
Identifier 1 quickening	mixte	aucun	2 pts FV	Le pj sait qui approche
Identifier réincarnations	active	de %	3pts de quickening	Pour découvrir une vie antérieure.
Prescience d'immortalité	active	de %	3pts de quickening	Le PJ sait si c'est un pré-immortel
Améliorer sa lame	active	de %	4pts de quickening	Dégâts x / 2
Evaluer 1 immortel	active	de %	1pt de quickening	Ø
Puiser dans l'inconscient collectif	active	de %	10 pts de quickening	Donne 1 spé de niv A
Immersion martiale	mixte	aucun	3pts de quick. 2pts de quick.	Annule la diff de manieient Pour +1d en Dex
Ignorer les blessures	passive	aucun	5 pts de FV	Pour +1 niv de Sté
Célérité	mixte	aucun	4pts de quick.	Pour +1d (+2 max)
Puissance	mixte	aucun	4pts de quick.	Pour +1d (+4 max)
Syphoner 1 quick.	active	de %	5 pts de quick.	Ø
Accroître sa perception	mixte	aucun	3 pts de quick.	Pour +1d (+2 max)
télépathie	active	de %	10 pts de quick.	Ø
télékinésie	active	de %	15 pts de quick.	Ø
Domination vocale	active	de %	15 pts de quick.	Ø
protéisme	active	de %	30 pts de quick.	Ø
Puissance de l'éclair	active	de %	25 pts de quick.	Ø
Pouvoirs de l'air	active	de %	15 pts de quick.	Ø
Du feu	active	de %	20 pts de quick.	Ø
De l'éther	active	de %	25 pts de quick.	Ø
De la glace	active	de %	20 pts de quick.	Ø
De la terre	active	de %	15 pts de quick.	Ø