

La Santé Psychique :

A partir du niveau névrosé, le pj acquiert une maladie mentale à chaque fois qu'il franchit un palier de 5%.

Névroses (1D8) : phobie, érotomane, Nymphomane, impulsif, colérique, cleptomane, brutal, mythomane

Cynique (1D8) : mutique, caractériel, bipolaire, misanthrope, mysogine, Alcoolisme, orgueilleux, blasé

Perversions (1D10) : sadique, fanatique, zoophile, nécrophile, pédophile, narcissique, dépendant, masochiste, monomanie, tortionnaire

Psychoses (1D4) : violent, paranoïaque, schizophrène, mégalomane,

Folie : monde chimérique

Test de résistance psychologique :

type :	Diff	Événement subit par	Majoration
guerre :	30	Le PJ :	4
massacre:	25	Un amour immortel :	3
meurtre :	20	Un amour humain :	2
mort accidentelle :	15	Un ami immortel :	2
mort naturelle :	10	Un ami humain :	1

Tableau de perte post-quickenning :

âge du vaincu	Diff	Perte
< à 400 ans	5	0
400 à 800 ans	10	-1
800 à 1200 ans	15	-2
1200 à 1600 ans	20	-3
1600 à 2000 ans	25	-4
2000 à 2400 ans	30	-5
2400 à 3000 ans	35	-6 nvx

Récupération des nvx de Sté Psychique :

comportement humaniste = +1 nv

atteindre un but qu'il s'était fixé = +1

nouvelle raison de vivre = +1

redécouverte d' un amour passionnel = +1

nouvelle croyance religieuse = +1

Mettre un ennemi en échec (ou hors d'état de nuire) : +2nvx

Sauver des vies : +2

Actions contribuant à améliorer les conditions de vie des humains (recul de la pauvreté, de l'ignorance, des maladies et progression de la justice...) : +3nvx

Bien faire son métier et en retirer finance, satisfaction... : +1

Devenir puissant (richesses, compétence rare, influence politique) : +3

être apprécié, avoir des amis, un amour : +2

Soins psychiatriques : suivant la marge de succès du médecin, la récupération varie de 1D4 à 1D6nvx

Tableau de résultat des actions et dommages :

DIFF :	Ecart	Réussite	Echec	blessures:	perte	Malus	Exemples :
Très facile : 5	1 à 5	limite	anodin	superficielles	1	non	contusions
Simple: 10	6 à 10	Convenable	Maîtrisé	légères	2	-1	plaies
Moyen: 15	11 à 15	Bonne	Important	sérieuses	3	-2	fractures
Difficile: 20	16 à 20	Excellente	Cuisant	graves	4	-5	hémorragie
Complexe: 25	21 à 25	Sublime	Critique	handicap	5	-10	amputation
Héroïque : 30	26 à 30	fabuleuse	catastrophique	coma	6	Inconsc	Organes vitaux
Exploit: 35				mort	7	non	étripé
Surhumain: 40							

Tableau des Domaines et traits :

Niveaux	Score	TRAIT	Valeur
Amateur	1	1D	faible
Professionnel	2	2D	normal
Spécialiste	3	3D	fort
Maître	4	4D	exceptionnel
Génie	5	5D	Surhumain
Héroïque	6		
Légendaire	7		
Mythique	8		

Type d'actions	TRAITS	DOMAINES	Modif âge	Réussite
Phys. simples	PHY	Nat, Tech, Artis	(oui)	> ou = Difficulté
Phys. opposi°	PHY	Sports, combat	(oui)	> score adverse
Intellect Sples	ESP	Arts, Erudition...	non	> ou = Difficulté
Intellect. Opp.	ESP	variables	non	> score adverse
Sociales	CHA	Nat, Soc, Psy, Arts	oui	> score adverse

Type combat	Initiat	Attaque	Opposition	Réussite	Dégâts
Distance	Combat	Phy+Combat	Diff+mod	> ou = diff	Mortels suiv. Loc
Escrime prépa. Botte identif. Botte	Cbt+ Spé	Phy+Cbt+Spé Phy+Cbt+Spé Esp+Cbt+Spé	Test adv Diff Botte Not botte	>score adver si jet > ou = si jet > ou =	arme-prot°
Arts Martiaux	Cbt+Spé	Cbat+Spé+style	Test adv	>score adver	MR att/Déf.

DISTANCE :	Diff	Type	modif	dégâts
très longue	30	Armes de trait	Malus:-4	5
Longue	25	Armes à feu	Malus:-6	7
Moyenne	20	Armes lourdes	Malus:-8	9
Courte	15	Armes de jet	Malus:-2	3
Très Courte	10			
Bt portant	5			

Bonus des protections corporelles :

Protections types :	d'estoc:	de Taille:	A.Feu modernes	A.Feu contemp.
Armure cuir	1	2	non	non
Armure métal légère	4	6	non	non
Armure de plaques	6	7	5	4
Gilets pare balles	7	8	6	5
haume	6	6	4	non
casque	6	5	5	4
Cotte de maille	5	6	non	non

Armes Blanches	Dégâts	Maniement	Classe	Dissimulation	Astuce
Poignards...	2	0	6	Très facile	Dans 1 manche
Machettes...	3	-2	5	simple	1 veste
épée d'estoc (protect° annulée)	4	-3	4	difficile	Manteau 3/4
Rapières / wakizachi	6/7	-4	4	difficile	Manteau 3/4
Epée 1 main / sabre	6	-4	4	difficile	Manteau 3/4
Epée batarde / Katana	7/8	-5	3	Très difficile	Long manteau
Epée 2 mains / Tachi	8/9	-6	3	Très difficile	Long manteau
Flamberge/Claymore	10/9		2	Impossible sur soi	Dans 1 véhicule
Hache 1 main	5	-5	4	difficile	Manteau 3/4
Hache 2 mains	6	-6	3	Très difficile	Long manteau
hallebarde	5	-8	1	impossible	
lance	4	-7	1	impossible	

Dégâts hors combat :

Tps d'imm.	Diff	dégâts	Hauteur	Dégâts	Exposit°	Dégâts	Substance	virulence	Dégâts
1 à 2 mn	10	2	1-3m	2	bougie	1	VENINS	30	7
2 à 4 mn	15	3	3-6m	3	âtre	2	psychotropes	20	6
4 à 8 mns	20	4	6-10m	4	Feu de cp	4	Psych de Synth	25	6
8 à 10 mns	25	5	10-15m	5	Feu de joie	6	STUP. NAT.	20	5
10 à 15 mns	30	6	15-25m	6	incendie	8	STUP.ARTIF	25	6
15 à 20 mns	35	7	25-35m	7			POISONS	45	8
20 à 25 mns	40	8	35-50m	8					

-Difficulté des soins :

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

Utilisation des capacités : Aucun jet n'est nécessaire, la faculté produit ses effets lors de la dépense d'énergie nécessaire à son fonctionnement.

Facultés	Coût	Effet/bonus
<i>Charisme d'Apollon</i>	2 pts FV	+3 en social.
<i>Ressentir la FV</i>	1 pt FV	+5 m /siècle
<i>Don de Mnémosyne</i>	1 pt FV	Flashback
<i>6ème sens</i>	2 pts FV	Obtient confirmation d'hypothèses
<i>Le sang de Gaïa</i>	2 pts de FV	Permet de localiser une terre sacrée
<i>régénération</i>	5 pts de FV 3 pts de FV 4 pts de FV	pour 1 membre pour 1 niv de Sté pour ÷ le tps de récup /5 pour 1 niv
<i>Identifier 1 quickening</i>	1 pts Qck	Le pj sait qui approche
<i>Identifier réincarnations</i>	3 pts de Qck	Pour découvrir une vie antérieure.
<i>Prescience d'immortalité</i>	2 pts de Qck	Le PJ sait si c'est un pré-immortel
<i>Lame d'Ephaistos</i>	5 pts de Qck 3 pts de Qck	Dégâts = +3 pts fil de lame x2.
<i>Evaluer 1 immortel</i>	2pts de Qck	Permet d'évaluer ses chances de survie éventuelle.
<i>La sagesse d'Odin</i>	8 pts de Qck	Donne 1 Dom à +8
<i>Communion d'Ares</i>	4 pts de Qck 3 pts de Qck.	Annule la diff de maniement Pour +1 en spé (+4 max)
<i>Vélocité d'Atalante</i>	5 pts de Qck.	Pour +1 (+5 max en PHY) accroît la vitesse
<i>Force d'Atlas</i>	5 pts de Qck.	Pour +1 (+5 max en PHY) devient + fort
<i>Vigilance d'Heimdall</i>	5 pts de Qck.	Pour +1 (+4 max en PHY) Perception accrue
<i>Volonté de Thor</i>	3 pts Qck	Permet de résister à la télépathie
<i>L'oeil de Bouddha</i>	3 pts de Qck	Lecture des auras.
<i>Vigueur d'Hérakles</i>	10 pts de Qck	Récup 1/2 des nivx de Sté par tour
<i>Télépathie</i>	6 pts de Qck.	connaît pensées d'1 cible
<i>L'empathie d'Artémis</i>	7 pts de Qck	=100 mètres contrôle ou appel d'un animal
<i>Télékinésie</i>	10pts de Qck.	Déplace objets par la volonté
<i>Chant des Néréides</i>	10 pts de Qck	Domine l'esprit par la voix
<i>Protéisme</i>	15 pts de Qck	Se transforme en animal
<i>Puissance de l'éclair</i>	10 pts de Qck	Manipule l'électricité
<i>Qck élémentaire</i>	15 pts de Qck	Maîtrise d'un élément naturel
<i>Hyperkinésie</i>	3 pts de Qck	Pour + 1en PHY (+5 maxi) Bcp + précis