





CARACTÉRISTIQUES ET COMPÉTENCES DE BASE

	1	2	3	4	5	6
	MAUVAIS	MÉDIOCRE	CORRECT	BON	EXCELLENT	ADMIRABLE
DÉ	D4	D6	D8	D10	D12	D20
DÉ NÉGATIF	D20	D12	D10	D8	D6	D4
SAVOIR	SOT	LIMITÉ	MÊLÉ	LETTRE	DOCTE	HUMANISTE
Mémoriser	1	2	3	4	5	6
SENSIBILITÉ	Obtus	Etriqué	Ouvert	Fin	Subtil	Spirituel
Perception	1	2	3	4	5	6
ENTREAGENT	Rustaud	Fruste	Badin	Disert	Galant	Sémillant
Charme	1	2	3	4	5	6
PUissance	Menu	Délicat	Membre	Vigoureux	Musculeux	Hercule
Bonus Dégâts	-2	-1	0	+1	+2	+3
Pièces d'armure lourdes	1	3	5	7	9	11
Effort	1	2	3	4	5	6
COMPLEXION	Anémique	Languide	Dispos	Gaillard	Sanguin	Aguerri
Endurance	1	2	3	4	5	6
ADRESSE	Empesé	Gauche	Ingambe	Leste	Preste	Alerte
Course / Initiative	1	2	3	4	5	6
Action / tour	1	2	2	3	3	4

SEUILS DE DIFFICULTÉ

DIFFICULTÉ	Routine	Facile	Par défaut	
SEUIL	3	5	7	
DIFFICULTÉ	Malaisé	Difficile	Périlleux	Désespéré
SEUIL	9	11	13	15

ACTIONS PAR TOUR

La compétence *Actions/Tour* fixe le nombre d'actions simples qu'un personnage est capable d'accomplir en un tour de combat (qui dure dix secondes : il y a donc 6 tours dans une minute.) Ces actions peuvent être :

- Faire un test de *Tactique* pour évaluer la situation en cours de combat
- Faire un test de *Commandement* pour transmettre des ordres
- Faire un test d'*Intimidation* pour tenter d'effrayer des adversaires
- Viser une cible avec une arme de trait ou un bâton à feu pour optimiser ses chances de toucher
- Porter une attaque (au corps à corps ou à distance)
- Parer ou esquiver un coup
- Parer & attaquer simultanément avec une arme d'escrime
- Dégainier, rengainer ou ramasser une arme
- Parcourir un nombre de pas équivalent à son score de course
- Se relever en cas de chute
- Faire un test d'*Equitation* pour modifier le comportement de sa monture

Taille des armes blanches	Courte <i>Poing, pied, armes improvisées, poignard, dague, main gauche</i>	Moyenne <i>Gourdin, maillet, bache, masse d'armes, marteau d'armes, fauchon, lansquenette, forte-épée, épée d'estoc, rapière</i>	Longue <i>Espadon, ballebarde, lance d'arçon, lancegaye, pertuisane</i>	Très longue <i>Pique</i>
Courte <i>Poing, pied, armes improvisées, poignard, dague, main gauche</i>		Le combattant muni d'une arme courte minore ses tests d'attaque d'un niveau de dé.	Le combattant muni d'une arme courte minore ses tests d'attaque de 2 niveaux de dé.	Deux tests d' <i>Esquive</i> consécutifs pour approcher le piquier. Pique inutilisable au corps à corps.
Moyenne <i>Gourdin, maillet, bache, masse d'armes, marteau d'armes, fauchon, lansquenette, forte-épée, épée d'estoc, rapière</i>	Le combattant muni d'une arme courte minore ses tests d'attaque d'un niveau de dé.		Le combattant muni d'une arme moyenne minore ses tests d'attaque d'un niveau de dé.	Deux tests d' <i>Esquive</i> consécutifs pour approcher le piquier. Pique inutilisable au corps à corps.
Longue <i>Espadon, ballebarde, lance d'arçon, lancegaye, pertuisane</i>	Le combattant muni d'une arme courte minore ses tests d'attaque de 2 niveaux de dé.	Le combattant muni d'une arme moyenne minore ses tests d'attaque d'un niveau de dé.		Test d' <i>Esquive</i> pour approcher le piquier. Le combattant muni d'une arme longue minore ses tests d'attaque d'un niveau de dé.
Très longue <i>Pique</i>	Deux tests d' <i>Esquive</i> consécutifs pour approcher le piquier. Pique inutilisable au corps à corps.	Deux tests d' <i>Esquive</i> consécutifs pour approcher le piquier. Pique inutilisable au corps à corps.	Test d' <i>Esquive</i> pour approcher le piquier. Le combattant muni d'une arme longue minore ses tests d'attaque d'un niveau de dé.	

LOCALISATION DES COUPS

D20	1	2	3-4	5-6	7	8	9-10	11-12	13-17	18-20
Membre touché	Pied droit	Pied gauche	Jambe droite	Jambe gauche	Main droite	Main gauche	Bras droit	Bras gauche	Corps	Tête
Modificateur de Dégâts	-2	-2	-1	-1	-2	-2	-1	-1	Aucun	Aucun

PORTÉES DES ARMES DE JET & DE TIR

Armes / Portées	Brûle pourpoint <i>Test facile</i>	Courte <i>Test par défaut</i>	Moyenne <i>Test difficile</i>	Longue <i>Test périlleux</i>	Extrême <i>Test désespéré</i>
Pierre	Jet impossible (<i>Bagarre</i>)	Jusqu'à 2 pas	Jusqu'à 5 pas	Jusqu'à 10 pas	Jusqu'à 15 pas
Poignard	Jet impossible (<i>Bagarre</i>)	Jusqu'à 2 pas	Jusqu'à 5 pas	Jusqu'à 10 pas	Jusqu'à 15 pas
Dague	Jet impossible (<i>Bagarre ou Escrime</i>)	Jusqu'à 1 pas	Jusqu'à 3 pas	Jusqu'à 6 pas	Jusqu'à 9 pas
Fronde	Tir impossible	Jusqu'à 5 pas	Jusqu'à 20 pas	Jusqu'à 30 pas	Jusqu'à 40 pas
Arc anglais	Tir impossible	Jusqu'à 10 pas	Jusqu'à 50 pas	Jusqu'à 100 pas	Jusqu'à 150 pas
Arbalète	Bout portant	Jusqu'à 15 pas	Jusqu'à 65 pas	Jusqu'à 130 pas	Jusqu'à 200 pas
Pistolet	Bout portant	Jusqu'à 5 pas	Jusqu'à 20 pas	Jusqu'à 30 pas	Jusqu'à 40 pas
Pistole	Bout portant	Jusqu'à 5 pas	Jusqu'à 15 pas	Jusqu'à 25 pas	Jusqu'à 35 pas
Tromblon	Bout portant	Jusqu'à 5 pas	Jusqu'à 10 pas	Jusqu'à 15 pas	Jusqu'à 20 pas
Arquebuse	Bout portant	Jusqu'à 15 pas	Jusqu'à 50 pas	Jusqu'à 150 pas	Jusqu'à 250 pas
Pétrinal	Bout portant	Jusqu'à 10 pas	Jusqu'à 40 pas	Jusqu'à 100 pas	Jusqu'à 200 pas

HUMIDITÉ & ARMES À FEU

Conditions atmosphériques	Résultat du test d'Arquebusade	Problèmes d'ignition
Temps humide, brume	Multiple de 4 (4, 8, 12, 16, etc.)	Le bassinet fume et pétille pendant 1d4 tours, puis le coup part.
Crachin	Multiple de 3 (3, 6, 9, 12, etc.)	Le bassinet fume et pétille pendant 1d4 tours, et le coup ne part pas
Averse	Multiple de 3 (3, 6, 9, 12, etc.)	Le coup ne part pas. Une arme à mèche est éteinte : il faut la rallumer pour la réutiliser.
Pluie orageuse	Résultat pair (2, 4, 6, etc.)	Le coup ne part pas. La mèche d'une arme à mèche est trempée : il faut la changer pour réutiliser l'arme.

BLESSURES

Dégâts encaissés	-3 & moins	-2 à 0	1-2	3-4	5-6	7 & plus
Types de blessures	Indemne	Estafilade / Contusion	Plaie	Plaie béante	Plaie atroce	Tué net
Handicap	Rien	Rien (dés minorés d'un niveau si la somme des blessures est supérieure au score d'Endurance)	Dés minorés d'un niveau	Dés minorés de 2 niveaux	Hors de combat	Requiescat in pace

MODIFICATEUR AU TEST DE MÉDECINE

GRAVITÉ DE LA BLESSURE :

Estafilade : Routine

Plaie : Facile

Plaie béante : Par défaut

Plaie atroce : Malaisé

Blessure vieille de plus d'une heure :

+1 niveau de difficulté*

Blessure vieille de plus de cinq heures :

+2 niveaux de difficulté*

Blessure vieille de plus de dix heures :

+3 niveaux de difficulté*

Soins apportés dans des conditions inadap-
tées (Mauvais éclairage, sous la pluie, dans la
rue, sur un champ de bataille, etc...) : +1 niveau
de difficulté

* Quand une blessure vient de s'aggraver à cause d'une infec-
tion, on considère qu'elle est apparue quand elle s'est aggravée.

FACTEURS EXTÉRIEURS :

Réussite préalable d'un Test sous *Anatomie*
de la part du soignant : -1 niveau de difficulté

Réussite d'un Test sous *Médecine, Chirurgie*
ou *Connaissance des simples* de la part d'un
assistant : -1 niveau de difficulté

NIVEAU DE PROVIDENCE

BREBIS ÉGARÉE	PAUVRE PÊCHEUR/ PÊCHERESSE	FILS/ FILLE PRODIGE	BON SAMARITAIN	SOUTENU(E) PAR LA GRÂCE	OINT(E) DU SEIGNEUR	DANS LA MAIN DE DIEU
0	D4	D6	D8	D10	D12	D20

L'ÉVOLUTION DE LA PROVIDENCE

Lorsqu'il remplit l'un des facteurs suivants, un personnage gagne automati-
quement un niveau de *Providence* :

- Action désintéressée
- Acte miséricordieux
- Acte charitable
- Comportement courtois
- Action courageuse
- Acte de piété
- Sauvé(e) d'un grave danger
- Bonne interprétation
- Scénario réussi

L'ÉVOLUTION DE LA BIENVEILLANCE

Un personnage qui, à l'issue d'un scénario, a
rempli trois ou plus de ces conditions perd
automatiquement un point de *Bienveillance* :

- Cupidité
- Cruauté
- Violence gratuite
- Acte/Parole blasphématoire
- Lâcheté
- Crime fanatique
- Mauvaise interprétation du personnage
- Scénario raté