

## Blessures critiques mentales

| D66   | Traumatisme          | Effets  | Temps de guérison |
|-------|----------------------|---|-------------------|
| 11-16 | Tremblement          | Modificateur de -1 à tous les jets d'Agilité  | D6                |
| 21    | Cheveux blancs       | Aucun   | Permanent         |
| 22-24 | Anxieux              | Modificateur de -1 à tous les jets d'Esprit   | D6                |
| 25-31 | Maussade             | Modificateur de -1 à tous les jets d'Empathie   | D6                |
| 32-35 | Cauchemars           | Faire un jet de <b>Psychologie</b> à chaque Quart passé à dormir. En cas d'échec, le sommeil ne compte pas  | D6                |
| 36-41 | Nocturne             | Vous ne pouvez dormir qu'en plein jour  | 2D6               |
| 42-43 | Phobique             | Vous êtes terrifié par quelque chose en rapport avec ce qui vous a brisé. Le MJ décide de ce que c'est. Vous subissez un point de dégâts d'Esprit chaque Round à courte portée de l'objet de votre phobie | 2D6               |
| 44-45 | Alcoolique           | Vous devez boire de l'alcool chaque jour ou subir un point de dégât à l'Agilité   | 3D6               |
| 46-51 | Claustrophobie       | Vous subissez un point de dégât à l'Esprit pour chaque Tour passé dans un endroit confiné   | 2D6               |
| 52    | Mythomane            | Vous ne pouvez pas vous empêcher de mentir à propos de tout. Cet effet doit être interprété   | 2D6               |
| 53-54 | Paranoïa             | Vous êtes certain que quelqu'un vous cherche. L'effet doit être interprété  | 2D6               |
| 55    | Délire               | Vous êtes convaincu de quelque chose qui est totalement faux, par exemple que telle couleur ou tel objet n'existe pas   | 3D6               |
| 56    | Hallucinations       | Faites un jet de <b>Psychologie</b> à chaque Quart. Si vous échouez, vous souffrez d'une puissante hallucination. Le MJ détermine les détails   | 3D6               |
| 61-62 | Personnalité altérée | Votre personnalité est altérée de manière fondamentale. Déterminez comment avec le MJ. L'effet doit être interprété   | Permanent         |
| 63    | Amnésie              | Vous perdez la mémoire et êtes incapable de vous rappeler qui vous êtes et qui sont les autres PJ. L'effet doit être interprété   | D6                |
| 64-65 | Catatonie            | Vous regardez fixement dans le vide et ne répondez à aucun stimulus   | D6                |
| 66    | Crise cardiaque      | Votre cœur s'arrête et vous mourrez de peur   | -                 |

## Blessures critiques physiques

| D66 | Blessure            | Fatale | Limite de temps | Effets   | Temps de guérison |
|-----|---------------------|--------|-----------------|--|-------------------|
| 11  | Essoufflé           | Non    | -               | Aucun  | -                 |
| 12  | Étourdi             | Non    | -               | Aucun  | -                 |
| 13  | Douleur atroce      | Non    | -               | Aucun  | -                 |
| 14  | Cheville foulée     | Non    | -               | Mobilité -2 et le déplacement est une action lente jusqu'à bénéficier de Soins | -                 |
| 15  | Sang dans les yeux  | Non    | -               | Observation et Tir -2 jusqu'à ce qu'un jet de Soins soit fait                  | -                 |
| 16  | Commotion cérébrale | Non    | -               | Mobilité -2  | D6                |
| 21  | Oreille coupée      | Non    | -               | Observation -2   | D6                |
| 22  | Orteils cassés      | Non    | -               | Le déplacement devient une action lente  | D6                |
| 23  | Main cassée         | Non    | -               | Impossible d'utiliser cette main   | D6                |
| 24  | Dents cassées       | Non    | -               | Persuasion -2  | D6                |
| 25  | Cuisse transpercée  | Non    | -               | Le déplacement devient une action lente  | 2D6               |
| 26  | Épaule entaillée    | Non    | -               | Impossible d'utiliser ce bras  | D6                |
| 31  | Nez cassé           | Non    | -               | Persuasion et Observation -1   | D6                |
| 32  | Coup à l'entrejambe | Non    | -               | Un point de dégât à chaque jet de Mobilité ou de Mêlée                         | D6                |
| 33  | Côtes cassées       | Non    | -               | Mobilité et Observation -2   | 2D6               |
| 34  | Œil crevé           | Non    | -               | Tir et Observation - 2   | 2D6               |
| 35  | Genou cassé         | Non    | -               | Le déplacement devient une action lente  | 2D6               |
| 36  | Bras cassé          | Non    | -               | Impossible d'utiliser ce bras  | 2D6               |
| 41  | Jambe cassée        | Non    | -               | Le déplacement devient une action lente  | 2D6               |
| 42  | Pied écrasé         | Non    | -               | Le déplacement devient une action lente  | 3D6               |
| 43  | Coude fracassé      | Non    | -               | Impossible d'utiliser ce bras  | 3D6               |

| D66 | Blessure                      | Fatale | Limite de temps | Effets   | Temps de guérison |
|-----|-------------------------------|--------|-----------------|--|-------------------|
| 44  | Poumon perforé                | Oui    | Quart           | Endurance et Mobilité -2   | D6                |
| 45  | Hémorragie interne            | Oui    | Quart           | Un point de dégât à chaque jet de Mobilité ou de Mêlée                 | D6                |
| 46  | Intestins percés              | Oui    | Quart           | Maladie de Virulence 6   | 2D6               |
| 51  | Rein éclaté                   | Oui    | Jour            | Mobilité -2 et le déplacement devient une action lente                 | 2D6               |
| 52  | Artère du bras sectionnée     | Oui -1 | Tour            | Impossible d'utiliser ce bras  | D6                |
| 53  | Artère de la jambe sectionnée | Oui -1 | Tour            | Le déplacement devient une action lente                                | D6                |
| 54  | Bras sectionné                | Oui -1 | Quart           | Impossible d'utiliser ce bras  | Permanent         |
| 55  | Jambe sectionnée              | Oui -1 | Quart           | Le déplacement devient une action lente                                | Permanent         |
| 56  | Colonne vertébrale brisée     | Non    | -               | Paralysé à partir du cou. Si pas soigné à temps, l'effet est permanent | 3D6               |
| 61  | Jugulaire sectionnée          | Oui -1 | Round           | Endurance -1   | 2D6               |
| 62  | Aorte sectionnée              | Oui -2 | Round           | Endurance -2   | 3D6               |
| 63  | Éventré                       | Oui    | -               | Mort instantanée   | -                 |
| 64  | Crâne écrasé                  | Oui    | -               | Votre histoire se termine ici  | -                 |
| 65  | Tête transpercée              | Oui    | -               | Vous mourrez immédiatement   | -                 |
| 66  | Cœur empalé                   | Oui    | -               | Votre cœur bat pour la dernière fois                                   | -                 |

## Couvertures

| Couverture    | Valeur d'armure |
|---------------|-----------------|
| Meubles       | 3               |
| Porte en bois | 4               |
| Tronc d'arbre | 5               |
| Mur en bois   | 6               |
| Mur de pierre | 8               |

## Actions lentes

| Action                   | Pré-requis                 | Compétence |
|--------------------------|----------------------------|------------|
| Ramper                   | À terre                    | -          |
| Attaque au corps-à-corps | -                          | Mêlée      |
| Attaque à distance       | Arme à distance            | Tir        |
| Recharger                | Arme à feu                 | -          |
| Premiers soins           | Victime brisée ou mourante | Soins      |
| Persuader                | Votre opposant vous entend | Persuasion |

## Actions rapides

| Action rapide            | Pré-requis                | Compétence                |
|--------------------------|---------------------------|---------------------------|
| Courir                   | Pas d'ennemi au contact   | Mobilité (zone encombrée) |
| Traverser porte, trappe  | -                         | -                         |
| Se relever               | À terre                   | -                         |
| Dégainer une arme        | -                         | -                         |
| Parer une attaque        | Attaque au corps à corps  | Mêlée                     |
| Strangulation            | Opposant agrippé          | Mêlée                     |
| Battre en retraite       | Ennemi au contact         | Mobilité                  |
| Viser                    | Arme à distance           | -                         |
| Se mettre à couvert      | Couverture dans même zone | -                         |
| Entrer / sortir véhicule | Véhicule                  | -                         |
| Démarrer le moteur       | Véhicule                  | -                         |
| Prendre le volant        | Véhicule                  | -                         |
| Conduire                 | Véhicule                  | Mobilité                  |
| Utiliser un objet        | Variable                  | Variable                  |

## Modificateurs de combat au corps à corps

| Facteur            | Modificateur |
|--------------------|--------------|
| Attaquant à terre  | -2           |
| Cible à terre      | +2           |
| Cible sans défense | +3           |

## Modificateurs de tir à distance

| Facteur                         | Modificateur |
|---------------------------------|--------------|
| Visée                           | +2           |
| Cible au contact                | -3/+3        |
| Portée courte (même zone)       | -            |
| Portée moyenne (zone adjacente) | -1           |
| Portée longue (jusqu'à 4 zones) | -2           |
| Portée extrême (jusqu'à 1 km)   | -3           |
| Grande cible                    | +2           |
| Petite cible                    | -2           |
| Pénombre                        | -1           |
| Obscurité                       | -2           |

## Catégories de portée

| Portée  | Description   |
|---------|---|
| Contact | Juste à côté de vous                                      |
| Courte  | A quelques mètres, dans la même zone que vous             |
| Moyenne | Jusqu'à 25 mètres, dans une zone adjacente                |
| Longue  | Jusqu'à une centaine de mètres (quatre zones) de distance |
| Extrême | Jusqu'à environ un kilomètre                              |

## Armes

| Arme                  | Prise | Bonus | Dégâts | Portée  |
|-----------------------|-------|-------|--------|---------|
| Mains nues            | -     | -     | 1      | Contact |
| Instrument contondant | 1 M   | +1    | 1      | Contact |
| Couteau               | 1 M   | +1    | 2      | Contact |
| Massue                | 1 M   | +2    | 1      | Contact |
| Épée                  | 1 M   | +2    | 2      | Contact |
| Hache de bataille     | 2 M   | +2    | 3      | Contact |
| Lance                 | 1 M   | +1    | 2      | Courte  |
| Pierre                | 1 M   | -     | 1      | Moyenne |
| Fronde                | 1 M   | +1    | 1      | Moyenne |
| Arc                   | 2 M   | +1    | 1      | Longue  |
| Arbalette             | 2 M   | +1    | 2      | Longue  |
| Pistolet              | 1 M   | +2    | 2      | Moyenne |
| Fusil                 | 2 M   | +2    | 2      | Longue  |
| Fusil d'assaut *      | 2 M   | +2    | 2      | Longue  |
| Mitrailleuse *        | 2 M   | +2    | 3      | Longue  |

\* Arme automatique

## Situations stressantes

| Facteur  | Stress |
|--|--------|
| Être menacé de violence                            | 1      |
| Voir un allié subir une blessure critique mortelle | 1      |
| Être témoin d'un phénomène paranormal              | 1      |
| Voir un allié mourir                               | 2      |
| Subir un interrogatoire                            | 2      |
| Faire face à un être surnaturel effrayant          | 2      |
| Assister à un massacre                             | 3      |
| Être torturé                                       | 3      |
| Être témoin d'un horrible événement surnaturel     | 3      |

## Puissance des explosions

| Puissance | Dégâts de base |
|-----------|----------------|
| 12        | 4              |
| 9         | 3              |
| 6         | 2              |
| 3         | 1              |

## Modificateurs de difficulté

| Difficulté | Modificateur |
|------------|--------------|
| Trivial    | +3           |
| Simple     | +2           |
| Facile     | +1           |
| Moyen      | 0            |
| Exigeant   | -1           |
| Difficile  | -2           |
| Formidable | -3           |

## Mesure du temps

| Unité de temps | Durée         | Utilisation |
|----------------|---------------|-------------|
| Round          | 5-10 secondes | Combat      |
| Tour           | 5-10 minutes  | Exploration |
| Quart          | 5-10 heures   | Voyage      |

## Augmentation du niveau de compétence

| Niveau cible | Coût en XP |
|--------------|------------|
| 1            | 5          |
| 2            | 10         |
| 3            | 15         |
| 4            | 20         |
| 5            | 25         |

## Chances de succès

| Nombre de dés | Chances de succès | Jet poussé |
|---------------|-------------------|------------|
| 1             | 17%               | 29%        |
| 2             | 31%               | 50%        |
| 3             | 42%               | 64%        |
| 4             | 52%               | 74%        |
| 5             | 60%               | 81%        |
| 6             | 67%               | 87%        |
| 7             | 72%               | 90%        |
| 8             | 77%               | 93%        |
| 9             | 81%               | 95%        |
| 10            | 84%               | 96%        |