







Difficulté

Niveau	Niveau
Facile	1
Moyenne	2
Complexité	3
Difficile	4
Très difficile	5
Presque impossible	6+

Modificateurs

Modificateur	Exemple	Groupement de dés
Bonus élevé	Équipe d'assistants très entraînés	+8
Bonus majeur	Pensées plus de ferris	+4
Bonus modéré	Avoir de bons outils	+2
Bonus mineur	Avoir un peu d'embarquement	+1
Aucun modificateur	Conditions normales	0
Pénalité mineure	Vision légèrement brouillée	-1
Pénalité modérée	Outils improvisés	-2
Pénalité majeure	Blessures graves	-4
Pénalité sévère	Obscurité parfaite	-8

Durée

Durée	Groupement de dés
Dix fois plus lentement	-8
Cinq fois plus lentement	-4
Deux fois plus lentement	-2
Vitesse normale	0
Deux fois plus vite	+2
Trois fois plus vite	+8

Dépenser des points d'expérience

Caractéristique	Coût en points d'expérience
Attributs physiques	Nouveau degré x 5 points
Compétence	Nouveau degré x 8 points
Compétence spécialisée	3 points
Talent	15 points
Ressource	15 points

Degré de réussite

Nb. de succès moins déf.	Degré de réussite ou d'échec
+5 ou plus	Succès stupéfiant
+4	Succès exceptionnel
+3	Succès majeur
+2	Succès total
+1	Succès simple
0	Succès simple
-1	Échec simple
-2	Échec total
-3	Échec pitoyable
-4	Échec effroyable
-5	Échec lamentable

Les points de Style

Vous pouvez gagner des points de Style au cours du jeu pour plusieurs raisons :

- **Respecter la Motivation** de votre personnage : 1 point
- **Succomber au Défait** de votre personnage : 1 point
- **Propos au personnage** (interprétation, humour, etc.) : 1 à 3 points
- **Externes au personnage** (résumé de l'histoire, prise de notes, etc.) : 1 à 3 points
- **Diverses** (être l'hôte de la session de jeu, animer des friandises, etc.) : 1 point

Les points d'expérience

Les personnages gagnent des points d'expérience de plusieurs façons :

- **Automatique** : Les personnages gagnent un point d'expérience juste pour avoir pris part à une session de jeu.
- **Danger** : Les personnages gagnent un point d'expérience lorsqu'ils font face à un grave danger et qu'ils survivent.
- **Interprétation** : Les personnages gagnent un point d'expérience lorsque leur joueur les interprète de manière magistrale.
- **Sagesse** : Les personnages gagnent un point d'expérience lorsqu'ils apprennent une chose très importante.
- **Succès** : Les personnages gagnent un point d'expérience lorsqu'ils font avancer l'intrigue ou qu'ils progressent vers leur but.

Le combat en un clin d'œil

1^{er} étape : Testez l'Initiative (p. 119)

Testez l'Initiative pour déterminer quand les actions de votre personnage seront résolues durant le tour de combat. Le personnage qui obtient le plus de succès agit en premier alors que celui qui en obtient le moins agit en dernier.

2^e étape : Les actions de combat (p. 119)

Votre personnage peut attaquer, se défendre et se déplacer à chaque tour. Déclarer l'action d'attaque de votre personnage et déterminez le test de Compétence ou d'Attribut pertinent. Les actions de Défense sont des réflexes et n'ont pas besoin d'être déclarées. Les mouvements doivent être déclarés mais ne nécessitent aucun test de dé.

3^e étape : L'attaque (p. 124)

Le premier attaquant calcule son niveau d'attaque, incluant les modificateurs applicables, puis lance son groupement de dés modifié.

4^e étape : La défense (p. 127)

Le défenseur calcule son niveau de Défense, incluant les modificateurs applicables, puis lance son groupement de dés modifié. Il compare ensuite le nombre de succès qu'il a obtenus à celui du test d'attaque de son adversaire.

5^e étape : Les dommages (p. 130)

Si l'attaquant obtient plus de succès que son adversaire, son attaque réussit. Chaque succès supplémentaire inflige un point de dommages. Si l'attaquant obtient moins de succès que sa cible, l'attaque est ratée. Si les deux personnages obtiennent le même nombre de succès, l'attaquant rate de peu ou frappe sans assez de force pour faire le moindre dommage.

6^e étape : La Santé (p. 131)

Si l'attaque inflige des dommages, indiquez le nombre approprié de niveaux de Santé et traitez les effets secondaires, comme l'étourdissement ou la mise au tapis. Si votre personnage est réduit à une Santé négative, il s'évanouit. Si sa Santé est inférieure ou égale à -5, il meurt. Une fois les dommages résolus, recommencez à la troisième étape avec le prochain personnage par ordre d'Initiative.

Les manœuvres de combat

• **Attaque totale** : +2 au test d'attaque, mais perte de la défense active. Possible d'effectuer 2 attaques simultanées, un tir rapide ou une attaque vive

• **Attaquer prudemment** : -4 au test d'attaque mais bonus +2 à son test de Défense

• **Balayer** : attaque de contact avec une pénalité de -2 s'il l'adversaire qui a quatre pattes ou plus. Si les dommages excèdent le niveau de Force de l'adversaire, celui-ci chute.

• **Bloquer** : test de Bagarre en opposition contre l'adversaire pour bloquer toutes les attaques de contact contre lui. Tous les modificateurs de Défense applicables.

• **Charger** : Se déplacer et attaquer un adversaire avec un bonus de charge de +2 au test de Mêlée ou de Bagarre. Perte de la défense active

• **Courir** : Déplacement doublé pour déterminer la distance couverte en un tour.

• **Défense totale** : +4 au niveau de Défense mais impossible d'attaquer

• **Dégainer une arme** : Dégainer son arme et se préparer à se battre.

• **Désarmer** : Faire un test de Mêlée (ou de Bagarre) en opposition avec l'adversaire, avec une pénalité de -2 pour atteindre son arme. Si le nombre de succès est supérieur à celui de l'adversaire, il lâche prise sur son arme.

• **Esquiver** : Effectuer un test de Sports ou d'Acrobaties en opposition contre les attaques de tir, en comptant tous les modificateurs de Défense applicables.

• **Immobilisation** : Faire une attaque de contact avec une pénalité égale à la Taille de l'adversaire. Si les dommages excèdent son niveau de Force, il est immobilisé.

• **Parer** : Test de Mêlée pour parer toutes les attaques de Mêlée, en incluant tout bonus de bouclier ou d'arme, ainsi que tout modificateur de Défense.

• **Projeter au sol** : Effectuer une attaque de contact sur votre adversaire avec une pénalité égale à la Taille de l'adversaire. Si le nombre de dommages est supérieur au niveau de Force de l'adversaire, il est projeté au sol.

• **Recharger une arme** : Recharge une arme à feu en remplaçant le chargeur par un réservoir.

• **Se relever** : Se relever nécessite de renoncer à une action d'attaque.

• **Sprinter** : Quadrupler le Déplacement pour

Attributs

Attributs

Niv / Attribut	primaire	Appréhension	Niv / Attribut	secondaire
0	Lamentable	0 - 1		
1	Moyen	2 - 3		
2	Moyen	4 - 5		
3	Bon	6 - 7		
4	Très bon	8 - 9		
5	Excellent	10 - 11		
6 et plus	Stupéfiant	12 et plus		

L'encombrement

Force	Charge légère	Charge moyenne	Charge lourde
1	0 - 5 kg	5 - 12 kg	12 - 25 kg
2	0 - 12 kg	12 - 25 kg	25 - 50 kg
3	0 - 25 kg	25 - 50 kg	50 - 125 kg
4	0 - 50 kg	50 - 125 kg	125 - 250 kg
5	0 - 125 kg	125 - 250 kg	250 - 375 kg

Tests d'attributs

Résistance

Maladie/trauma	Difficulté
Empoisonnement alimentaire léger	1
Rhume	2
Malaria	3
Versus de serpent	4
Cyanoure	5

Les démonstrations de Force

Poids	Difficulté
25 kg	1
50 kg	2
100 kg	3
250 kg	4
400 kg	5

* Les personnages ayant la Compétence Sports peuvent utiliser pour ce test.

Taille	At/Déf	Sensit	Corps/Sensit max.	Grandeur	Poids	Exemple
0	-8	-8	14	15 à 30 m	50 à 100 g	Bourrasque
4	-4	-4	10	7 à 15 m	10 à 50 g	Tyrannosaure
2	-2	-2	8	4 à 7 m	1 à 10 g	Mammouth
1	-1	-1	6	2 à 4 m	250 kg à 1 t	Ours des cavannes
0	0	0	5	15 à 2 m	50 à 250 kg	Humain
-1	-1	-1	4	60 à 150 cm	5 à 50 kg	Chien
-2	-2	-2	3	30 à 60 cm	1 à 5 kg	Singe
-4	-4	-4	1	15 à 30 cm	100 à 400 g	Cajoual
-8	-8	-8	0	15 cm et moins	400 g et moins	Insecte

Déplacement	Combat (tour)	Natation (tour)	Grappeur (tour)	Seul en longueur*	Seul en hauteur*	Marche (heures)	Course (heures)
1	15 m	75 cm	75 cm	25 cm	30 cm	800 m	15 km
2	3 m	15 m	15 m	15 m	60 cm	15 km	3 km
3	4,5 m	15 m	15 m	15 m	1 m	25 km	5 km
4	6 m	3 m	3 m	3 m	12 m	3 km	0,5 km
5	25 m	3 m	3 m	3 m	15 m	4 km	8 km
6	9 m	4,5 m	4,5 m	4,5 m	1,8 m	5 km	0,5 km
7	30,5 m	4,5 m	4,5 m	4,5 m	2,1 m	5,5 km	11 km
8	12 m	6 m	6 m	6 m	2,5 m	6,5 km	12,5 km
9	13,5 m	6 m	6 m	6 m	2,8 m	7 km	14,5 km
10	15 m	25 m	25 m	25 m	3 m	8 km	35 km

* Si votre personnage ne bénéficie pas d'une course d'élan, ces distances sont divisées de moitié.

Survol des règles

1^{er} étape : Déclarer une action (p. 100)

Décrivez l'action de votre personnage et déterminez son type : action standard, étendue, en opposition ou réflexe. Déterminez également le test de Compétence ou d'Attribut nécessaire pour résoudre l'action et son type : test standard, étendu, en opposition ou réflexe.

2^e étape : Déterminer la difficulté (p. 110)

Le Maître de jeu détermine le niveau de difficulté de l'action de votre personnage selon la tâche qu'il a entreprise et la Compétence ou l'Attribut concerné.

3^e étape : Calculer le groupement de dés (p. 100)

Calculez votre groupement de dés selon le niveau de Compétence ou d'Attribut concerné et ajoutez ou soustrayez les modificateurs applicables.

4^e étape : Faire la moyenne (p. 112)

Faites la moyenne de votre groupement de dés pour savoir si vous avez besoin de lancer les dés. Si votre nombre de succès moyens est égal ou supérieur à la difficulté de la tâche, votre personnage réussit sans avoir besoin de lancer les dés. Vous pouvez passer à la sixième étape, ci-dessous.

5^e étape : Lancer les dés (p. 113)

Lancez votre groupement de dés et comptez le nombre de succès obtenus.

6^e étape : Résoudre l'action (p. 113)

Comparez le nombre de succès obtenus à la difficulté de la tâche. Si le nombre de succès est égal ou supérieur à la difficulté, l'action est réussie. Si le nombre de succès est inférieur à la difficulté, c'est un échec.

7^e étape : Réessayer (p. 114)

Si l'action de votre personnage a échoué, il peut réessayer, avec l'accord du Maître de jeu. Un deuxième essai impose une pénalité de -2 au groupement de dés. Reprenez à la cinquième étape.

Influence

Attitude
Loyal (bonus : +2)
Serviable
Amical
Neutre
Inamical
Hostile
Enrôlé (malus : -2)

L'équilibre

Équilibre	Difficulté
Marcher sur un sol inégal	1
Marcher sur un banc couché	2
Sauter d'une pierre à l'autre	3
Marcher sur une corniche étroite	4
Marcher sur une corde raide	5

* Les personnages ayant la Compétence Sports ou Acrobaties peuvent prendre une de ces Compétences pour ce test.

Courage

Courage	Difficulté
Faire face à un danger	1
Être blessé	2
Être handicapé ou défiguré	3
Faire face à une mort certaine	4
Faire face à une mort lente et douloureuse	5

Raisonnement

Raisonnement	Difficulté
Indications claires	1
Indications complexes	2
Situations bizarres	3
Informations contradictoires	4
Mystères obscurs	5

* Les personnages ayant la Compétence Investigation peuvent utiliser pour ce test.

HOLLOW EARTH EXPEDITION

déterminer la distance qu'il couvre en sprintant durant le tour de combat. Il peut maintenir cette vitesse pendant un nombre de tours égal à son niveau de Corps. Après cela, il subit une blessure non létale par tour de supplémentaire.

- Tir automatique :** Salve (+1 au test d'attaque), Tir entièrement automatique (+3 au test d'attaque), ou Mitrailleuse (-2 par distance de 1m50 séparant deux cibles). Porte de la Défense active en cas de tir entièrement automatique ou de mitrailleuse.

- Tirer avec précision :** Effectuer un test d'attaque modifié par un nombre de dés de pénalité égal au niveau de Défense de l'adversaire ou de la Taille de l'objet visé

- Utiliser un objet :** Utiliser un objet ou faire fonctionner un appareil simple.

- Utiliser une compétence :** Utiliser une Compétence non martiale

Les modificateurs d'attaque

Portée	Distance	Modificateur
A bout portant	Moins de 1m50	
Courte	Portée de l'arme	0
Moyenne	Portée de l'arme x 2	-2
Longue	Portée de l'arme x 4	-4
Extrême	Supérieure à la portée de l'arme x 4	-8

Verbes	Exemple	Modificateur
Lumière aveuglante	Séjour en pleine lune	-8
Lumière éblouissante	Spot	-4
Lumière éclatante	Reflet du soleil	-2
Bon éclairage	Lumière diffuse	0
Faible lumière	Bougies ou lampe de poche	-2
Obscurité	Nuit sans lune	-4
Ténacité parfaite	Caverne souterraine	-8

Les modificateurs de défense

Le couvert

Couvert	Modificateur
Profondément couvert	-8
Moyennement couvert	-4
Moyennement couvert	-2
Peu couvert	-1
Aucun couvert	0

L'électricité

Choix électrique	Dommages
Misère (électricité statique suite)	1 L
Majour (clôture électrifiée)	2 L
Grave (générateur électrique)	3 L
Mortel (ligne électrique industrielle)	4 L

L'exposition aux éléments

Température (Celsius)	Dommages
Au-dessus de 50°	4 N
45° à 50°	3 N
35° à 45°	2 N
25° à 35°	1 N
10° à 25°	0
5° à 10°	1 N
0° à 5°	2 N
-10° à 0°	3 N
En dessous de -30°	4 N

Le feu

Intensité du feu	Dommages
Fait fondre la pierre ou le métal	4 L
Feu chimique (brûlure au troisième degré)	3 L
Feu de camp (brûlure au deuxième degré)	2 L
Torche (brûlure au premier degré)	1 L

Les poisons et drogues

Toxine	Dommages
Toxine mortelle (cyanure)	4 L
Toxine dangereuse (venin de serpent)	3 L
Toxine puissante (spores toxiques)	2 L
Toxine létale (empoisonnement alimentaire)	1 L

Les chutes

Le personnage encaisse une blessure non létale par tranche de trois mètres de chute (arrondir supérieur). Le personnage atteint sa vitesse finale après une chute de trente mètres et ne prendra aucun dommage supplémentaire s'il tombe de plus haut. Cependant, une fois la vitesse finale atteinte, les dommages deviennent létaux.

La fatigue

Le personnage encaisse une blessure non létale par jour où il ne dort pas ou par niveau de Corps en heures en cas d'activité intense.

Les privations

- La déshydratation :** Une blessure létale par jour passé sans boire.
- La faim :** Une blessure létale par semaine passée sans manger.

Les maladies

Test de Corps si exposé à une maladie. Si moins de succès obtenus que le niveau d'Infection, le personnage contracte la maladie et en subit les effets

La noyade et la suffocation

Un personnage peut retenir son souffle pendant une minute par niveau de Corps. Après ce temps, il subira une blessure non létale par tour jusqu'à ce qu'il soit capable de respirer normalement.

Attaquer des objets

Structure de l'objet = niveau de Défense + Taille

Matériau	Défense
Verrre	2
Bois	4
Pierre	6
Métal	8

Taille	Structure
-8	-8
-4	-4
-2	-2
-1	-1
0	0
1	1
2	2
4	4
8	8