

Contents

I	Règles	4
1	Caractéristiques principale	4
2	Caractéristiques annexe et connexe	5
2.1	Points De vie	5
2.1.1	Dégât critique	5
2.2	Mort, KO et coma	5
2.3	Initiative	5
2.4	Points d'action	5
3	Test de compétence	5
4	Point de destin	6
5	Santé mentale	6
6	Motivation	6
7	Artisanat	6
8	Combat	6
8.1	Mouvements	6
8.2	Attaque	7
8.3	Réaction	7
8.4	Liste des action non exhaustive	8
II	Création de personnage	9
III	Races	10
9	Liste des races	10
10	Création de race	10
IV	Classes	11
11	Liste des classes	11
12	Création de classe	11
V	Compétence	12
13	Compétence de base	12
13.1	Liste des compétence de base	12

14 Compétence avancé	12
14.1 Groupe de compétences	12
14.2 Liste des compétence avancé	12
 VI Talents	 13
15 Talents d'utilisation d'équipements	13
16 Talents de combat	14
17 Talents de magie	14
18 Talents technologique	14
19 Talents diplomatique	15
20 Talents commercial	15
21 Talents social	15
22 Talents d'artisanats	16
 VII Traits	 17
23 Liste des traits	17
 VIII Equipements	 18
24 Armes	18
24.1 Armes de corps à corps	18
24.2 Armes à distance	18
24.3 Munitions	18
25 Armures et protection	18
26 Outils	18
27 Matériaux	18
 IX Magie	 19
28 Utilisation	19
29 Phénomène chaotique	19
30 Phénomène ordinal	20
31 Ecole de magie et catégorie de sort	20

32 Sort	21
32.1 Ecole du feu	21
32.2 Ecole de l'eau	21
32.3 Ecole de l'air	21
32.4 Ecole de la terre	22
32.5 Ecole blanche	22
32.6 Ecole noir	22
32.7 Ecole de la nature	22
32.8 Ecole de la nécromancie	23
32.9 Ecole de l'esprit	23
32.10Ecole relativiste	23

Part I

Règles

1 Caractéristiques principale

Les sont au nombres de 10 et représente les capacité physique intrinsèques d'un personnage. Les caractéristiques ont une valeur comprise entre 0 et 9. Une caractéristique à 0 est une caractéristique inutilisable, ayant un effet différents en fonction de la caractéristique.

De plus chaque caractéristique aura un effet supplémentaire si elle se trouve dans les caractéristiques principale d'un rôle. Un rôle ne peut avoir plus de 2 caractéristique principales. Si un caractéristique principal se retrouve dans 2 rôle différents, elle ne se cumule pas.

-
- Capacité de tir
- Force Quand la force est l'une des caractéristiques principale, le personnage ajoute 2 fois la force ses dégâts au corps à corps.
- Endurance Gagne 2 fois l'endurance à chaque niveau.
- Agilité Le personnage gagne 1 réaction supplémentaire.
- Volonté Divise par 2 le nombre de PA nécessaire pour la magie.
- Intelligence Double le nombre de connaissance maximum.
- Sociabilité Affecte 2 fois plus de personne.
- Perception Immunité à la surcharge sensorielle.
- Vitesse Le personnage double son nombre de PA.

Un test de caractéristique se fait sur 1D10, le résultat - modificateur doit être inférieur ou égal à la caractéristique concerné. (e.g: Un personnage a une force à 3, pour réussir un test avec un modificateur à 0 il doit faire 3 ou moins sur 1D10, mais avec un modificateur de -1 il devrait faire 2 ou moins). Un résultat de 1 naturel est appelé réussite critique, et entraine une réussite automatique quelque soit le modificateur. Un résultat de 0 naturel est appelé échec critique et entraine un échec automatique quelque soit les modificateurs. Un résultat dit naturel est le résultat affiché par les dès sans tenir compte de quelconque modificateurs.

Le degrés de réussite (ou d'échec) correspond à la soustraction (seuil de réussite - résultat naturel + modificateur), un test est réussi si le degrés de réussite est supérieur ou égal à 0, sinon il est échoué.

Un test opposé est un test qui confronte 2 test, un pour chaque protagoniste. Le succès (ou non) d'un test opposé correspond au résultat de la soustraction des degrés de réussite, si le résultat est positif le test est un succès, sinon il est raté.

2 Caractéristiques annexe et connexe

2.1 Points De vie

Le nombre de point de vie initial est de $1D10+E$.

A chaque niveau le PJ gagne E point de vie

2.1.1 Dégât critique

TODO

2.2 Mort, KO et coma

Mort

TODO

Coma et perte de connaissance

Un personnage tombant dans le coma ou perdant ne peut plus agir.

Un personnage peut perdre connaissance suite à une attaque spécial (e.g: étranglement, gaz somnifère,). La durée d'une perte de connaissance est généralement de quelques minutes, voir une poignée d'heure. Il n'est pas forcément nécessaire d'appliquer des soins pour faire reprendre connaissance à un personnage.

Un coma est une perte de connaissance beaucoup plus grave, pouvant durée plusieurs jours ou mois, voir de durée indéterminé. Dans un cas de coma des soins spécifique sont nécessaire pour limiter la durée du coma. Un personnage tombant peut en garder des séquelles.

Un personnage tombe automatiquement dans le coma si il subit un total de dégâts supérieur ou égal à 3 fois son endurance. Le personnage se réveillera naturellement au bout de $(3 \cdot E)$ heures.

2.3 Initiative

Le bonus de base à l'initiative est égal à la vitesse.

2.4 Points d'action

Le nombre de points d'action est déterminé par la formule suivante: $\text{vitesse} / 2$ (arrondis à l'inférieur) + 1. (1 points d'action pour une Vitesse de 0 ou 1, 2 pour une vitesse compris entre 2 et 3, ...

Les points sont nécessaire en situation de combat pour effectuer des actions, comme des mouvements, attaque ou lancer un sort par exemple.

3 Test de compétence

Une compétence est action particulière réalisable par un personnage.

Une compétence est associé à une caractéristique particulière.

Un test de compétence se comporte comme un test de caractéristique, auquel on apporte un modificateur spécifique.

4 Point de destin

Un point de destin peut être utilisé pour relancer une seule fois un test, dans ce cas le nouveau résultat est pris en compte quelque que soit le résultat. Les points de destin ainsi utilisés sont récupérés au bout d'un moment.

En cas de la mort d'un personnage, un point de destin peut être définitivement retiré pour que le personnage revienne à la vie.

Le nombre de points de destins initial est de $1D10/2$ arrondis au supérieur.

5 Santé mentale

TODO

6 Motivation

TODO

7 Artisanat

TODO

Pour chaque fabriquer d'objet vous aurez accès un certain nombre de points utilisable.

Arme

- 1 point par dès de dégât
- 1 point par modificateur de base
- 1 point par pénétration d'armure
- n points en fonction de l'attribut
- 1 point par balle dans un mode
- 1 point pour x mètre de portée en fonction de la catégorie de l'arme
- Autonomie de base défini par la catégorie de l'arme. 1 point pour augmenter l'autonomie de 1

Rechargement: 1PA par tranche de 20 balles

- Redonne 1 point pour augmenter le rechargement d'un PA
- Coûte 1 point pour diminuer le rechargement d'un PA

8 Combat

Un combat est composé d'un certain nombre de tour. Chaque tour est composé d'un cycle effectué par chaque intervenant, PJ comme PNJ.

En préambule du combat chaque intervenant détermine son initiative, cet valeur restera la même pour tout le combat. L'initiative est égal à $1D10 + \text{vitesse} + \text{modificateurs}$.

Par ordre d'initiative décroissant, i.e: de la plus haute valeur d'initiative à la plus basse:

1. Choisir les actions pour le tour. Le nombre d'actions d'attaque disponible par tour est de $\text{Vitesse}/2(\text{arrondis à l'inférieur}) + 1$. Si une action prend plus de points d'action que de points d'action dans la réserve du joueur, l'action prend simplement plus d'un tour, e.g: si un joueur a 2 points d'action, si une action nécessite 4 points, l'action prendra 2 tours complet pour être résolue.
2. Résoudre les actions

8.1 Mouvements

Durant un combat un personnage peut se déplacer. Il a accès à 4 types de déplacements: *La marche*, *la marche rapide*, *la charge* et *le sprint*, coutant respectivement 1,2,3 et 4 points d'action.

Marche Le nombre de mètre maximal effectué par une marche simple est égal à la vitesse.

Marche rapide Le nombre de mètre maximal effectué par une marche rapide est égal au double de la vitesse.

Charge La charge est une action de mouvement permettant de se rapprocher rapidement d'un adversaire. Une charge s'effectue forcément vers un cible. Une charge offre également un bonus de +1 au test de suivant effectuer dans le même tour. Un personnage chargeant doit au minimum se déplacer de la valeur de la vitesse, et au maximum 3 fois la vitesse.

Sprint Un sprint est un déplacement très rapide, d'un nombre de mètre maximal égal à 6 fois la vitesse.

8.2 Attaque

Une attaque consiste en test d'attaque, qui dépend du type d'arme utilisé, éventuellement annuler par une réaction, puis de la détermination des dégâts.

Corps à corps

Une attaque au corps à corps est une attaque utilisant soit une arme de corps à corps, soit une partie de son corps. e.g: Ses poings, ses pieds ...

Un test d'attaque au corps à corps est un test de , qui peut être paré ou esquiver (cf:Réaction). Si l'attaque n'est pas annulé, le joueur détermine les dégât

en lançant le nombre de dés indiqué dans la description de l'arme, plus le modificateur indiqué (si aucun modificateur n'est indiqué, il est de +0), plus la force, plus d'autre modificateur éventuel.

Distance

Une attaque à distance est une attaque utilisant des armes à distance, naturelle ou non.

Un test d'attaque à distance est un test de CT, qui peut être paré ou esquivé. Si l'attaque n'est pas annulée, le joueur lance le nombre de dés indiqués sur le profil de l'arme en y rajoutant d'éventuels modificateurs.

Dégât

Une fois les dégâts déterminés, le joueur ôte au total des dégâts la classe d'armure correspond au type de dégât, et la valeur d'endurance de la cible. Si la valeur finale est supérieure à 0, alors la cible enlève un nombre de points de vie égal à cette valeur finale.

8.3 Réaction

À chaque tour, un personnage peut tenter un certain nombre de d'actions de réaction pour contrer une ou plusieurs attaques.

Le nombre de réaction est égal au Vitesse / 2 arrondis au supérieur.

Les actions de réaction sont de 2 types:

1. Parade: Une parade consiste en un test de corps à corps opposé au test d'attaque adverse, dont le degré de réussite détermine le nombre d'attaque paré.
2. Esquive: Une esquive consiste en un test d'agilité, dont le degré de réussite détermine le nombre d'attaque esquiver.

8.4 Liste des actions non exhaustives

Nom de l'action	Point d'action	Description
Attaque simple (Coup par coup)	1	
Attaque semi-automatique	2	
Attaque automatique	3	
Visée	1	
Marche	1	
Marche rapide	2	
Charge	3	
Sprint	4	
Parade	1R	
Esquive	1R	
Feinte	1	
Incantation magique	Variable	
Rechargement	Variable	

Part II

Création de personnage

Tous nouveaux personnage commence avec les caractéristiques suivante:

CC

CT

F

E

Ag

Int

Vol

Per

Soc

Vit

Il choisit ensuite sa classe, le joueur applique alors les modifications de caractéristiques, de compétences, de talents et de traits indiquer.

Il choisit également sa classe militaire et sa classe civile, il applique alors les modifications indiqué par les deux classes.

Une fois toutes les modifications préalable fourni par la race et les classes effectué, le joueur peut personnalisé son personnage:

A réécrire Il peut augmenter ou diminuer n'importe quelle caractéristique en diminuant ou augmentant n'importe qu'elle autre caractéristique du même nombre de points. (e.g: Jean veut augmenter la valeur de force de son personnage de 2 points, il doit alors enlever 1 point dans n'importe combinaison de caractéristique, ici il choisit d'enlever 1 point en volonté et 1 point en sociabilité)

A réécrire Il peut également baisser ses compétences jusqu'à un minimum de -2. Chaque niveau de compétence de base valent 1 point, et chaque niveau de compétence avancé valent 2 points. e.g: Pour augmenter une compétence avancé de 1 point, il faut soit baisser des compétences de base de 2 points, soit baissé une compétence avancé de 1 point.

Le joueur peut ensuite sélectionné son équipements dans la liste des équipements disponible pour ses classes.

Part III

Races

9 Liste des races

10 Création de race

Part IV

Classes

11 Liste des classes

12 Création de classe

Vous pouvez également, avec l'approbation du MJ, créer votre propre classe. Pour se faire vous devez lui donner un nom, et dépenser 3 points à répartir dans les différents rôles de votre classe. Les rôles vous donneront accès à différents groupes de talents.

Chaque point dans un rôle donné diminue les caps de niveau pour ce rôle.

Part V

Compétence

Une compétence, qu'elle soit de base ou avancé, remplace une caractéristique pour une action donné. Une compétence est associé à une caractéristique, à laquelle on appliquera un modificateur, qu'elle remplacera lors de certaine action.

13 Compétence de base

Une compétence de base est utilisable par tous les personnages. Les modificateurs d'une compétence de base sont: -2, -1 ,0 +1, +2.

13.1 Liste des compétence de base

14 Compétence avancé

Pour pouvoir utilisé une compétence avancé il faut être formé à cette compétence. Les modificateurs d'une compétence avancé sont: 0 (formé), +1 ,+2.

14.1 Groupe de compétences

Plusieurs compétences peuvent être regroupé au sein de ce qu'on appelle un groupe de compétence. Toutes les compétences au sein d'un même groupe de compétence fonctionnent de la même manière et sont associé à une même caractéristique. Chaque compétence doivent être apprise distinctement et indépendamment.

14.2 Liste des compétence avancé

Part VI

Talents

Un talents est une aptitude acquis par l'expérience et non lié à une caractéristique particulière.

Un talents peut octroyer une nouvelle aptitude ou bien renforcer une compétence ou un talents préalablement acquis.

15 Talents d'utilisation d'équipements

Ces talents sont une catégorie un peu à part. Ces talents ne sont attaché à aucun rôle spécifique, et ne participe à la montée en niveau d'un rôle.

Armure

Arme

16 Talents de combat

Science de l'initiative	Utilise 2 fois la vitesse comme base à l'initiative
Attaque	Effectue 1 attaque pour 2PA
Double attaque	Effectue 2 attaques pour 3PA
Triple attaque	Effectue 3 attaques pour 4PA
Attaque puissante	+1 dégât pour une attaque au corps à corps.
Attaque précise	
Rechargement rapide	Divise par 2 (arrondis au supérieur) le temps de recharge d'une arme. Avec un min
Haine (groupe)	+1 au test de combat (CT ou CC) contre le groupe d'ennemi

17 Talents de magie

18 Talents technologique

19 Talents diplomatique

20 Talents commercial

21 Talents social

22 Talents d'artisanats

Part VII

Traits

Un trait est une spécificité physique souvent liée à une race. Un nouveau trait est extrêmement difficile à acquérir, la plupart des traits sont donnés à un personnage lors de sa création.

23 Liste des traits

Part VIII

Equipements

24 Armes

Une arme est définie par un certains nombre d'attributs.

Nom Le nom de l'arme

Groupe Le groupe l'arme. Le groupe de l'arme est dans la liste suivante: Corps à corps (CaC), Poing, base, lourde, montée, jets.

Type Type de dégât, le MJ peut rajouter des types de dégât si il le souhaite. La liste de base est: Physique, magique. Une arme peut avoir plusieurs types de dégât.

Dégât Le nombre de dégât infligé par type de dégât, sous la forme $nD10 + x$, avec n minimum à 1 et x minimum à 0. Il y a une valeur de dégât par type de dégât.

Pénétration d'armure La pénétration d'armure pour le type de dégât correspondant.

Portée La portée maximale de l'arme.

Autonomie de tir Le nombre de tir avant rechargement.

Rechargement Le nombre de points d'action nécessaire pour recharger l'arme

Mode Il s'agit des différents types d'action disponible pour l'arme. TODO

Règles spéciale L'ensemble des attributs spéciaux de l'arme

24.1 Armes de corps à corps

24.2 Armes à distance

24.3 Munitions

25 Armures et protection

26 Outils

27 Matériaux

Part IX

Magie

28 Utilisation

Réussir un test de Volonté (moyen +0) et appliquer les effets décrits la description du sort.

Vous pouvez surcharger un sort en augmentant votre niveau d'école. Pour chaque niveau de surcharge vous augmentez la difficulté du test de volonté, -1 par niveau supplémentaire (ex : si vous voulez augmenté le niveau de votre sort de 3, vous aurez un malus de -3 à votre test de volonté). De plus vous augmentez le nombre de points d'action nécessaire de 1 par tranche de 2 niveaux (e.g: +1 niveau = 0 point d'action, +2 niveaux = +1 point d'action, +4 niveaux = +2 point d'action)

Si vous augmentez le niveau de votre sort au-delà de 2, vous générerez un phénomène chaotique.

Vous pouvez également sous-charger un sort en réduisant votre niveau d'école, pour chaque niveau enlever vous aurez un bonus de +1 à votre test de volonté. Si vous diminuez votre sort au-delà de 2 (jusqu'à un minimum de 1), vous générerez un phénomène ordinal. De plus vous diminuez le nombre de points d'action de 1 par tranche de 2 niveaux, avec un minimum de 0 (e.g: -1 niveau = 0 point d'action, -2 niveaux = -1 point d'action, -4 niveaux = -2 point d'action).

En surchargeant ou en sous-chargeant un sort, vous ajoutez ou enlevez N amélioration d'un sort au choix du PJ.

29 Phénomène chaotique

TODO	01-10	
	11-20	
	21-30	
	31-40	
	41-50	
	51-60	
	61-70	
	71-80	
	81-90	
	91-00	

30 Phénomène ordinal

TODO	01-10	
	11-20	
	21-30	
	31-40	
	41-50	
	51-60	
	61-70	
	71-80	
	81-90	
	91-00	

31 Ecole de magie et catégorie de sort

Chaque personnage possèdent un niveau associé à chaque école allant de 0 à 10.
Il existe au total 8 écoles de magie:

- Elémentaire
 - Feu
 - Eau
 - Terre
 - Air
- Divine
 - Blanche
 - Noir
- Biomagie
 - Nature
 - Nécromancie
- Psy
 - Esprit
 - Relativiste

Les différent sorts sont répartis en plusieurs catégories:

- Pouvoir de manipulation, il s'agit de pouvoir basique (en général unique) permettant de manipuler le type de pouvoir de l'école. Les pouvoirs de manipulation ne font aucun dégât et n'offre aucune protection, ils peuvent être utilisés pour effectuer des représentations basiques. Les pouvoirs basiques sont acquis automatiquement dès le 1er niveau d'une école atteinte.

- Pouvoir offensif, il s'agit de pouvoir servant généralement à provoquer des dégâts dans les rangs adverses.
- Pouvoir défensif/utilitaire, il s'agit de pouvoir servant généralement à la protection, ou a une modification durable de la cible.
- Pouvoir de buff/debuff, il s'agit de pouvoir servant à augmenter ou à réduire les capacité de la cible.
- Pouvoir ultime, il s'agit d'une pouvoir unique, représentant la très haute maîtrise d'une école.

32 Sort

32.1 Ecole du feu

- Boule de feu
- Mur de feu
- Hydre
- Etincelle
- Double dragon (sort ultime)
- Contrôle
- Invocation

32.2 Ecole de l'eau

- Déferlante
- Solidification
- Evaporation
- Bouclier d'eau
- Marée (sort ultime)
- Invocation
- Contrôle

32.3 Ecole de l'air

- Tornade
- Eclair
- Message
- Bulle

- Ouragan (sort ultime)
- Invocation
- Contrôle

32.4 Ecole de la terre

- Bouclier
- Séisme
- Pétrification
- Force
- Fortification (sort ultime)
- Contrôle
- Invocation

32.5 Ecole blanche

- Lumière
- Révélation
- Renforcement
- Protection
- Brèche angélique (sort ultime)

32.6 Ecole noir

- Affaiblissement
- Corruption
- Obscurité
- Dissimulation
- Erosion
- Brèche démoniaque (sort ultime)

32.7 Ecole de la nature

- Soin
- Régénération
- Invocation animale
- Contrôle de la flore
- Résurrection (sort ultime)

32.8 Ecole de la nécromancie

- Poison
- Flétrissement
- Invocation de mort-vivant
- Contrôle des morts-vivants
- (sort ultime)

32.9 Ecole de l'esprit

32.10 Ecole relativiste

Index

capacité de combat, 4
CC, 6, 7
caractéristiques, 4