

## CARACTERISTIQUES DE COMBAT

<b>Attaque</b>	1d20 pour attaquer
<b>Défense</b>	1d20 pour se défendre (-4 si attaquant surpris)
<b>Sauvegarde</b>	1d20 pour éviter 1 piège, 1 poison, 1 éboulement...

## JETS DE DES EN COMBATS

• <b>Action</b>	1d20 + Att. contre 1d20 + Défense
• <b>Dégâts</b>	Xd6 + force + Atouts - Protection

## CAPTURE

• <b>Agripper</b>	1d20 + Att. contre 1d20 + Défense
• <b>Maintenir</b>	Attaque initiale contre Force

## COUP DE GRACE (p. 115)

(sur 1 personne sans défense)  
**Attaque diff. 10**  
Si dégâts suffisants contre armure :  
Sauvegarde diff. 20 ou mort.

## JOYEUSES MUTILATIONS & DEMEMBREMENTS FESTIFS (p. 108)

**Défenseur 1 sur d20 ou Dégâts 6 avec 1d6**

<b>1 Rien</b>	<b>11 Bras Directeur</b>
<b>2 Mâchoire</b>	<b>12 Jambe</b>
<b>3 Langue</b>	<b>13 Bassin</b>
<b>4 Genou</b>	<b>14 Colonne vertébrale</b>
<b>5 Aine</b>	<b>15 Ventre</b>
<b>6 Visage</b>	<b>16 Cage thoracique</b>
<b>7 Yeux</b>	<b>17 Egorgé</b>
<b>8 Main directrice</b>	<b>18 Crâne</b>
<b>9 Autre main</b>	<b>19 Artère Majeure</b>
<b>10 Pied</b>	<b>20 Mort</b>

## AUTRES DEGATS (p. 109)

<b>Chute</b>	1d6/3m -1d6 pour une chute volontaire -1d6 pour un jet d'acrobatie diff. 15
<b>Noyade</b>	Natation diff. 10 à 30 - 1d6 dégâts par tour en échec
<b>Feu</b>	1d6 dégâts par tour en feu Sauvegarde diff. 15 pour éteindre

## ATTAQUES MULTIPLES (page 115)

**A partir du niveau 6** (avec bonus d'Att. de 5) :  
1 attaque en +, puis une attaque tous les 5 niveaux.  
Malus de 5 par attaque supplémentaire

*Ne s'applique pas aux pouvoirs magiques ni aux actions non offensives.*

## ASSOMMER (p. 113)

**Jet d'Attaque diff. +4**  
Cible : Jet Sauvegarde contre dégâts (non déduits au PV) raté = assommé durant dégâts minutes

## LUTTE (p. 113)

• <b>Agripper</b>	Attaque contre Défense
• <b>Maintenir</b>	Force contre Force
• <b>Dégâts</b>	1d6 + Force Cible -4 à tous jets physiques (sauf Force)

## SOINS (p. 110 & 111)

<b>Métier</b>	Jet de métier (Guérisseur) diff. 15 <b>(Guérisseur)</b> (Blessure grave diff. 20) Donne 1d6 PV Les dK sont ajoutés aux PV Seulement 1 fois par blessure
<b>Naturelle</b>	1d6 + Constitution PV
<b>Jour de Repos</b>	+ 1d6 si assisté par un guérisseur
<b>Naturelle</b>	Récupération Constitution en PV <b>6h de sommeil</b>

## NIVEAUX D'XP (p. 119)

**Tous les 100 px, le personnage gagne 1 niveau :**

- 5 + Constitution PV
- 1 + Sagesse PE
- 1 dans Att, Déf ou Sav (2 fois)

**Et l'une des propositions suivantes :**

- 1 dans 4 + Intelligence compétences  
1 nouvelle compétence par niveau max.
- Nouvel Atout
- 1 dans 1 caractéristique  
1 fois tous les 5 niveaux max.