

Marge de réussite	Pts tâche	Pts qual.	Marge d'échec	ajust diff	Pts tâche	Pts de qual.
+0 à +4	+1	0	-1 à -4	0	0	-2
+5 à +9	+2	+1	-5 à -9	0	-2	-4
+10 à +14	+3	+2	-10 à -14	-1	-4	-6
Chaque +5 supp.	+1	+1	Chaque -5 supp.	0	-2	-2

Combinaisons	Puissance	Résistance	Manoeuvre	Précision
Corps	Force	Constitution	Combat	Perception
Agilité	Rapidité	Réflexe	Acrobatie	Dextérité
Intuition	Foi	Moral	Chrisme	Vigilance
Intelligence	Mémoire	Concentration	Analyse	Attention

### Combinaisons de caractéristiques et moyens

Valeurs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Mesures	1	1.25	1.5	2	2.5	3	4	5	6	8	10

#### Système international

unité	déci	centi	milli	micro	nano	pico
+0	-10	-20	-30	-60	-90	-120
unité	déca	hecto	kilo	méga	tétra	pétra
+0	+10	+20	+30	+60	+90	+120

#### Temps

Seconde	Minute	Heure	Jour	Semaine	Mois	Année
+0	+18	+36	+49	+58	+64	+75

#### Poids

kg	livre	tonne	m/s	km/s	km/h	Vitesse lum
+0	-3	+30	+0	+30	-6	+85

#### Distance

m	cm	mm	km	mile	parsec	Année-lum
+0	-20	-30	+30	+32	+86	+160

#### Conversion entre mesures

distance=temps+vitesse	t=d-v	v=d-t
------------------------	-------	-------

Difficulté	-20	-19	-18	-17	-16	-15	-14	-13	-12	-11
Pourcentage	0.5%	0.6%	0.7%	1.0%	1.2%	1.5%	2.0%	2.5%	3.0%	4.0%
Difficulté	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1
Pourcentage	5.0%	6.0%	8.0%	10%	12%	15%	20%	25%	30%	40%
Difficulté	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Pourcentage	50%	60%	70%	75%	80%	85%	88%	90%	92%	94%
Difficulté	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19
Pourcentage	95.0%	96.0%	97.0%	97.5%	98.0%	98.5%	98.8%	99.0%	99.2%	99.4%

### Chances de réussite d'une action

Type	Maximum	Douleur	Limite	Périodicité			Guérison	Difficulté	Description
				Instable	Stable	Surveillance			
légère	4	+3	+1	1 h	1 sem	1 j	2 j	-1	Entorses légères, contusions, ecchymoses douloureuses. Pour la guérison, des activités physiques limitées seulement.
grave	2	+5	+3	15 min	1 j	6 h	1 sem	-3	Entorses graves, fractures, coupures profondes. Aucune activité physique exigeante (comme des longues marches) pour la période de repos. Les actions brusques sont impossible sous peine d'aggraver la blessure.
critique	1	+10	+5	15 s	6 h	1 h	2 sem	-5	Blessures affectant les organes internes, hémorragies, commotion. Aucune activité physique importante possible sous peine d'aggravation de la blessure. Soins constants nécessaires durant la période de repos.

### Blessures

Type	Pénalité	Description
Chocs	-1	Chocs nerveux, phobies légères, manies, paniques passagères.
Traumatismes	-3	Phobies graves, schizophrénie
Psychoses	-5	Pertes de cohérences dans la pensée, manies graves, phobies incontrôlées, paniques.

### Blessures mentales

Résultat	Description
Encaissé	Le coup est complètement encaissé par le personnage et va tout juste déranger son attention. Cette entrée n'apparaît pas dans la table des dommages.
Sonné	Le coup est encaissé, mais le personnage est sur la défensive, légèrement déséquilibré. Une pénalité de -1 sera subit le prochain round. Si le personnage est concentré, un jet de Intelligence+Résistance à -3 sera nécessaire pour conserver la concentration.
Éraflures	Le personnage subit de légers dégâts bien que douloureux (ecchymoses, éraflures, etc.). Il reçoit un Point de Douleur.
Léger	Le personnage reçoit une <a href="#">blessure légère</a> .
Grave	Le personnage reçoit une <a href="#">blessure grave</a> .
Critique	Le personnage reçoit une <a href="#">blessure critique</a> .
Fatal	Le coup est fatal. Immédiatement.

### Types de dommage

<i>Valeur</i>	<i>Champs</i>	<i>Description</i>
13	Simple	Une seule action, presque instinctif
15	Limité	Compétence limitée à l'utilisation dans une situation et/ou avec un outil donné simple
17	Restreint	Compétence restreinte à une seule tâche
20	Technique	Les tâches principales d'un métier routinier
23	Général	Un métier simple
25	Étendu	Un domaine d'étude spécialisé
30	Large	Un domaine d'étude complet
40	Vaste	Un domaine de connaissances complet
<i>Ajustement</i>	<i>Diffusion</i>	<i>Description</i>
-7	Commune	Presque tout le monde l'a.
-5	Répandu	Dans un groupe suffisamment nombreux, il ya toujours quelqu'un qui l'a.
-3	Usuelle	Ça se trouve facilement dans ses relations
0	Marginale	Ça se trouve dans la région.
+5	Spécialisé	Ça se trouve surtout dans les grandes villes.
+10	Élitique	Ça se trouve dans la capitale seulement.

**Coût d'une compétence**

<i>Type d'attaque</i>	<i>Modificateur</i>				
Normale	0 partout				
Forcée/précise	FD = +N, FF = +N				
Retenue	FD = +N; soustrait du Total de Dommages				
Feintée	FF = +N				
Rapide	FR = +N; FF = +N				
Défensive	FP = +3 (aucune attaque)				
<i>Adverbe</i>	<i>N =</i>	<i>Adverbe</i>	<i>N =</i>	<i>Total</i>	<i>Formule</i>
Pas	0	«...»	3	Rapidité	Niveau+BR+FR
Peu	1	Très	4	Parade	Niveau+BP+FP-FF
				Attaque	Niveau+BF+FF-FR-FD±d10°
Assez	2	Totale	5	Dommages	BD±FD

Modificateur d'attaque

Totaux d'attaque

<i>Nom</i>	<i>Compétence</i>	<i>Attributs</i>	<i>BF/BP/BR/BD</i>	<i>S/E/L/G/C/F</i>
Fouet	Fouet (AP)	Ag+Pr	-3/0/+5/-5	-1/-10/-15/-20//
Pugilat	Combat à mains nues	Cp+Mn	0/0/0/0	-1/-7/-10/-15/-20/-30
Massue	Massue	Cp+Mn	+2/+1/+1/+3	-1/-7/-10/-15/-20/-30
Épée bâtarde (1 Main)	Épée longue	Cp+Mn	+3/+2/+3/+3	-1/-5/-7/-10/-15/-20
Épée bâtarde (2 Mains)	Épée à 2 mains	Cp+Pu	+2/-1/-1/+5	-1/-5/-7/-10/-15/-20
Espadon	Épée à 2 mains	Cp+Pu	+3/-3/-3/+5	-1/-5/-7/-10/-15/-20
Sabre	Épée longue	Cp+Mn	+3/+2/+1/+3	-1/-3/-5/-10/-15/-20
Fleuret	Fleuret	Ag+Mn	+5/+3/+3/0	-1/-3/-5/-10/-15/-20
Main Gauche (AS)	Main Gauche (AS)	N/A	-1/+3/0/0	N/A

Tableau des armes



