

Facteurs de difficulté

p. 49-50

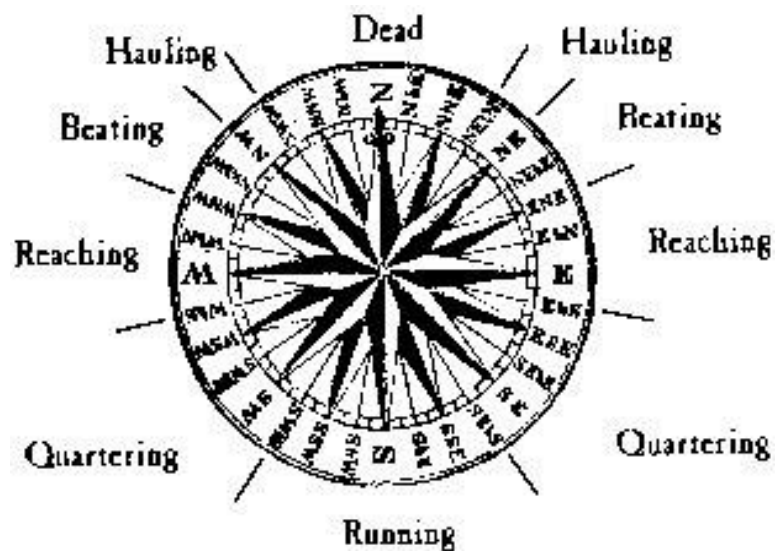
Difficulté	Facteur
Immanquable	0
Facile	10
Moyenne	25
Difficile	50
Très difficile	75
Essaye toujours !	100
Impossible	125

Jet sans compétence :  $Atq = 60 - \text{Caractéristique}$   
 Coopération : Moyenne des Atq + Somme des jets

Navigation

p. 51-53

Jet (d100)	Force du vent
01-02	Calme plat
03-17	Brise très légère
18-32	Brise légère
33-66	Vent doux
67-83	Vent modéré
84-98	Vent fort
99-100	Tempête
Tempête	Effet
01-75	-20 combat
76-95	10-50 PC -50 combat Jets pour ne pas passer par-dessus bord
96-99	Jet de navigation ou 50-500+ PC
100	Ouragan ou typhon



Modificateur au combat au contact

p. 54-55

Manœuvre/Situation	Modificateur
Attaque totale	Bonus : Ajustement (Compétence)
Infériorité numérique	1 adversaire par 2 niveaux de compétence (max = 6)
Mauvaise main	Malus de -25 si moins de 24 Dex
Aveuglé	Malus de -50
Défense totale	Bonus : Modificateur d'attaque
Attaque spéciale	Double effet minimum

## Localisation des coups

p. 55

Zone (d8)	Localisation (d6)					
	1	2	3	4	5	6
1 Tête	Visage	Cou	Côté gauche	Côté droit	Crâne	Nuque
2 Bras gauche	Épaule	Bras	Coude	Avant-bras	Poignet	Main
3 Bras droit	Épaule	Bras	Coude	Avant-bras	Poignet	Main
4 Torse	Centre	Gauche	Droit	Centre dos	Gauche dos	Droit dos
5 Ventre	Centre	Gauche	Droit	Centre dos	Gauche dos	Droit dos
6 Aine	Centre	Gauche	Droit	Centre dos	Gauche dos	Droit dos
7 Jambe gauche	Cuisse	Cuisse	Genoux	Mollet	Cheville	Pied
8 Jambe droite	Cuisse	Cuisse	Genoux	Mollet	Cheville	Pied

## Fumbles en combat au contact

p. 56

Jet	Effet	Niveau
05	Déséquilibre. Attaque gratuite contre la DS.	5 ↓
04	Fort déséquilibre. Attaque gratuite contre la DB.	8 ↓
03	Perte de l'arme. Attaque gratuite contre la DS.	10 ↓
02	Perte de l'arme. Attaque gratuite contre la DB.	—
01	Frappe un allié (½ dégâts) + Déséquilibre comme 05.	—

## Blessures

p. 56-58

Blessure	Condition	Effet
Blessure légère		Aucun
Sonné	Perdu la moitié des PV <b>actuels</b>	1 <sup>er</sup> round : DB 2 <sup>ème</sup> round : Défense uniquement
Blessure incapacitante	Doubles dégâts (20+)	Localisation touchée inutilisable
Blessure mortelle	Triples dégâts (50+)	Hémorragie (1 PV par round) Localisation touchée HS Coup assommant = KO
T'es mort !	Quadruples dégâts (100+)	Dégâts x 4 + Blessure mortelle
Moins de 0 PV		Inconscient
-(PV/2)		Ne peut être sauvé que par magie
-PV		Mort

## Modificateur au combat à distance

p. 58

Distance	Bout portant	Proche	Moyenne	Longue	Extrême
<b>Arme</b>	0-10 m	10-50 m	50-250 m	250-500 m	500-1000 m
Jet équilibrée	0	-20	—	—	—
Jet non équilibrée	-20	-50	—	—	—
Fronde, sagaie	0	-20	-50	—	—
Arc court	0	-20	-50	-100	—
Arc long	0	0	-20	-50	-100
Arbalète	0	-20	-50	-100	—
Pistolet	0	-20	-50	-100	—
Mousquet	0	-20	-50	-100	—
Fusil	0	0	-20	-50	-100
Tromblon	0	-20	—	—	—

Couverture	Légère partielle	Épaisse partielle	Légère complète	Épaisse complète vs armes à feu	Épaisse complète vs autres
	-10	-20	-20	-50	—

## Fumbles en combat à distance

p. 59

Jet	Effet	Niveau
05	Exposé. Attaque gratuite.	5 ↓
04	Exposé à un ennemi non repéré. Attaque gratuite contre la DB.	8 ↓
03	Arme endommagée, doit être réparée.	10 ↓
02	Arme endommagée + Exposé comme en 05.	—
01	Ricochet sur un allié (½ dégâts) + Exposé comme 05.	—

## Magie

p. 59

Manœuvre/Situation	Modificateur
Initiative	d12, diminution en doublant le coût à chaque fois
Attaque	Contre Max (10, RM), -5 par PV encaissé
Défense	Défense de base
Mana < 0	Perte de -mana PV
Fumble	Coût x 2, Mana entièrement drainée, Effet opposé

## Dépenses de mana

p. 29

Niveau	Mana	Dé
1	1	10
2	3	20
3	6	30
4	10	50
5	15	100
6	21	200
7	28	300
8	36	400
9	45	500
10	55	600
11	66	800
12	78	1000

## Combat monté

p. 59-60

Manœuvre/Situation	Modificateur
Jet de dé	Cheval de guerre expérimenté : 10 Cheval de guerre inexpérimenté : 25 Cheval de monte bien dressé : 50 Cheval non complètement dressé : 75 Sort de domination : -10
Calmer le cheval	d6 Initiative
Charge	Dégâts : + 1 niveau d'effet
3 échecs de suite en équitation ou fumble	Chute

## Combat aérien

p. 60-61

Manœuvre/Situation	Modificateur
Initiative	d12
Position dominante	+1 niveau d'effet en attaque ou en défense
Triple effet	Sur le dos de l'adversaire Attaques suivantes +1 niveau d'effet sans défense
Fumble	Chute libre, jet nécessaire pour se rattraper

## Portées et actions en combat naval

p. 62-63

Extrême+ 1000 m	Extrême 500-1000 m	Longue 250-500 m	Moyenne 50-250 m	Courte 15-50 m	Bout portant 0-15 m
<i>Scruter</i>	<i>Réévaluer</i>	<i>Réévaluer</i>	<i>Réduire toile</i>	<i>Toute muni.</i>	<i>Toute muni.</i>
<i>Suivre</i>	<i>Boulets</i>	<i>Intimider</i>	<i>Réévaluer</i>	<i>Swivels</i>	<i>Armes perso</i>
<i>Se cacher</i>	<i>Armes perso</i>	<i>Boulets</i>	<i>Parlementer</i>	<i>Armes perso</i>	<i>Grappins</i>
<i>Fuir/Poursuivre</i>	<i>Sorts</i>	<i>Armes perso</i>	<i>Toutes muni.</i>		<i>Éperonner</i>
<i>Faux pavillon</i>			<i>Deux côtés</i>		<i>Abordage</i>
<i>Prendre le vent</i>			<i>Armes perso</i>		
<i>Sorts</i>			<i>Sorts</i>		

## Combat naval

p. 63-64

Manœuvre/Situation	Modificateur
Initiative	d20
Pleine toile	-20 aux attaques
Pleine toile + houle	-50 aux attaques
Double ou triple effet	-1 en plus sur l'équipage, si PJ : dégâts = d20
> Triple effet (100+)	Gouvernail, mat ou sainte-barbe HS

## Canons

p. 64

Canon	Facteur de difficulté par portée							
	Poids bou.	Équipage	Navire	Bout port.	Proche	Moyenne	Longue	Extrême
	1-1,5	2	1	20	70	120	—	—
	2-6	4	2	10	50	70	100	—
	8-12	6	3	10	40	60	80	100
	14-20	8	4	10	30	50	60	90
	22-28	10	5	10	20	40	50	80
	30-40	12	6	10	20	30	40	70
	45-50	14	7	10	20	30	40	60
				<i>Équipage (s), coque (c)</i>	<i>Coque, voi- les, équipage</i>	<i>Coque voiles</i>	<i>Coque</i>	<i>Coque</i>

## Fumbles au canon

p. 65

Jet	Effet
02-05	Pas de tir.
01	Relancer
06-00	1 minute pour remettre la pièce en état
02-05	Recul, d20 à la coque et d20 aux servants
01	Explosion, d20 à la coque et d50 aux servants

## Dégâts aux navires

p. 66

Situation	Modificateur
½ des points de coque perdus	Pomper ou -25% vitesse
¾ des points de coque perdus	Pomper ou -50% vitesse
Tous les points de coque perdus	Le bateau coule en 5 min
Dégâts sous la ligne de flottaison	Perte de vitesse proportionnelle aux dommages
Perte de points de voile	Perte proportionnelle en vitesse et manœuvrabilité
Plus de gouvernail	Capacité de virage divisée par 2
Plus de mat	Perte de la moitié ou du tiers des points de voile
Explosion de la sainte-barbe	Le bateau coule, 75% de l'équipage périt

## Récupération

p. 67

Situation	Récupération
Assommé à 0+ PV	1 PV / min
Assommé à -0 PV	1 PV / h jusqu'à 0
Blessé	Jet de récupération
Blessures légères	10
Blessures incapacitantes	25
Blessures mortelles	50
Mauvais soins	-20
Docteur ignorant	-50
Réussite	+d3 PV
Double effet	+d6 PV
Triple effet	+d10 PV
Fumble sur un jet de soins	-d3 PV / h jusqu'à de « vrais » soins
Blessures infectées, 0 PV	Guérison magique ou amputation
Médecine	Utiliser la table de magie pour les PV rendus
- de 50% de dégâts à la coque	Réparation en mer
+ de 50% ou 25% sous la ligne de flottaison	Cale sèche
- de 50% de dégâts aux voiles	Raccommodage et pièces
+ de 50% de dégâts aux voiles	Remplacement obligatoire