

Table des résistances																					
Caractéristique active																					
X	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95											
02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95										
03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95									
04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95								
05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95							
06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95						
07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95					
08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95				
09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95			
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95		
11		05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	
12			05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
13				05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
14					05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
15						05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
16							05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
17								05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
18									05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65

Valeurs hors table : $50\% - (\text{caractéristique passive} \times 5) + (\text{caractéristique active} \times 5) = X\%$ de chance de réussite

MOUVEMENTS ET POURSUITES

Mouvement d'un humain : 8 mètres par rounds

POURSUITES

- Mouvements différents** : Avance du poursuivi / (mouvement du poursuivant - mouvement du poursuivi)
- Mouvements égaux** : Poursuite = maximum CON rounds + 1 round / 10% différence en athlétisme

BLESSURES ; POISONS ET MALADIES

Blessure grave : Perte de $\frac{1}{2}$ PV max → Sauvegarde sous constitution $\times 5$. Raté = KO pour 21-CON rounds

Agonie : Quand PV = 1. → Sauvegarde sous constitution $\times 3$. Raté = KO pour 21-CON rounds

Mort : PV = 0

CAUSE DES BLESSURES

Chute : 1d6 dommages par 3 mètres de chute

Feu : 1d6 dommages par round. Sauvegarde = chance pour éteindre les flammes

Asphyxie/ noyade : Sauvegarde CON $\times (10+1-\text{nombre de round sous l'eau})$. Raté = 1d6 dommages par round

Explosion : $Xd6 - (\text{distance de du centre de l'explosion} / 3 d6)$ dommages. X dépend de l'explosif

POISONS

Jet avec opposition : VIRulence du poison opposé à CONstitution du personnage.

Réussite = perte de VIR PV.

Raté = perte de $\frac{1}{2}$ VIR ou $\frac{1}{3}$ VIR PV

MALADIES

Durée d'une maladie = VIRulence jours

Perte de points de vie : 1d3 par jour si non repos et non soigné

GUERISON ET RECUPERATION DE POINTS DE VIE

- **Récupération naturelle** : 1d3 points de vie par semaine de temps de jeu
- **Récupération dans un hôpital** : 2d3 points de vie par semaine de temps de jeu
- **Récupération sans activité fatigante** : 1d6 points de vie par semaine de temps de jeu
- **Effets du chocolat** : Vitesse de récupération $\times 2$ et bonus de +1 au dé de récupération
- ❖ **Compétence secourisme (normal)** : +1d6 points de vie (1 seule utilisation pour stabiliser le blessé)
- ❖ **Compétence secourisme (critique)** : +1d6+2 points de vie
- ❖ **Compétence secourisme (maladrese)** : 1d3 points de dommage
- ☞ **Baume des pâquerettes** : Double la récupération des points de vie
- ☞ **Essence de Dictame** : Redonne 2d4+1 points de vie
- ☞ **Potion fortifiante** : Redonne 1 point de vie et +1d4 point(s) de vie temporaire(s)
- ☞ **Potion de Wiggenweld** : Redonne 1d4+1 points de vie + 1 point de vie par heure durant 3 heures
- ✦ **Sortilège « Attelle »** : +1 point de vie (1 seule utilisation pour stabiliser le blessé)