

## Corps à Corps : Jet de Dommages

	Faible	Moyenne	Importante
-3 à -1	Rien	Rien	LS
0 à 3	Rien	LS	S
4 à 7	LS	S	A
8 à 11	S	A	BL+A
12 à 15	A	BL+A	BG+A
16 à 20	BL+A	BG+A	C
20 et +	BG+A	C	M

## Contact : Jet de Dommages

	Faible	Moyenne	Importante
-3 à -1	Rien	Rien	E
0 à 3	Rien	E	BL
4 à 7	E	BL	BG
8 à 11	BL	BG	C
12 à 15	BG	C	M
16 à 20	C	M	M
20 et +	M	M	M

## Distance : Jet de Dommages

	Faible	Moyenne	Importante
-3 à -1	Rien	E	BL
0 à 3	Rien	BL	BG
4 à 7	BL	BG	C
8 à 11	BG	C	M
12 à 15	C	M	M
16 et +	M	M	M

Type de blessure	Temps de guérison		Résultat
	Rounds		
	Minutes		
	Heures		
Blessure légère	Jours		Guérison totale
Blessure grave	Semaines		Blessure légère
Coma**	Heures*		Blessure grave
Mort**	Minutes*		Coma

Chaque niveau de bonus en Récupération de Blessure, fait baisser la colonne Temps de Guérison d'une ligne.

\*prendre le Temps directement inférieur dans la colonne

\*\* ces deux types de blessure demandent des soins hospitaliers importants

## Résultat des Tables de Dommages

**Rien**= Ben Rien

**LS**= **Légèrement Sonné**. Le personnage a un malus de -2 à toutes ses actions au tour suivant.

**S**= **Sonné**. Le personnage subit un malus de -2 à toutes ses actions jusqu'à ce qu'il puisse se reposer au moins 5 mn. S'il est Sonné une seconde fois avant de s'être reposé, il est considéré comme Assommé.

**A**= **Assommé**. Le personnage s'évanouit pour 1d10 mn s'il est convenablement soigné, sans aide extérieure, l'évanouissement sera 5 fois plus long.

**E**= **Égratignure**. Le sang coule un peu, mais un bon pansement évitera tout problème.

**BL**= **Blessure Légère**. Le personnage est coupé, une entorse. La douleur cause un malus de -1 à toutes ses chances de réussite tant que la blessure n'est pas soignée. Une seconde Blessure Légère reçue moins d'une heure après la première entraîne une Blessure Grave (après une heure, la Blessure reste Légère).

**BG**= **Blessure Grave**. Le personnage est blessé à un endroit grave. La douleur et la gêne causées par la blessure entraîne un malus de -2 à toutes ses actions tant que la blessure n'est pas soignée. Une seconde Blessure Grave reçue moins d'une heure après la première entraîne un Coma immédiat (après une heure, la Blessure reste Grave).

**C**= **Coma**. Le personnage est aux portes de la mort. Il lutte pour rester en vie, mais sombre néanmoins dans le coma. Il ne pourra être réanimé qu'avec des moyens médicaux importants. S'il n'est pas secouru avant une heure, il meurt sans jamais avoir repris conscience. Un second Coma moins d'une heure après le premier entraîne immédiatement la mort (après une heure, le blessé reste dans le coma).

**M**= **Mort**. Le personnage est mortellement touché. Il peut à la rigueur sans sortir avec des séquelles s'il est soigné rapidement (dans les 5 mn) et s'il est ensuite suivi médicalement avec des appareils médicaux de haute technologie.

## Attaques à Distance

Mode d'Attaque	Puissance	Difficulté
Arme de Point (petit calibre)	Faible	Facile
Pistolet-Mitrailleur (coup par coup)	Faible	Facile
Arme de Poing (gros calibre)	Moyen	Moyen
Fusil Mitrailleur (coup par coup)	Moyen	Facile
Fusil à Pompe (chevrotine)	Moyenne	Facile
Pistolet-Mitrailleur (rafale)	Moyenne	Difficile
Fusil-Mitrailleur (rafale)	Importante	Moyen
Fusil à Pompe (balle)	Importante	Moyen
Arme de Poing (très gros calibre)	Importante	Difficile
Flammes	Importante	
Décharge électrique	Moyenne***	
Attaque Sonique	Importante**	
Gaz Soporifique	Moyenne**	

\*\* à utiliser sur la table des dommages au Corps à Corps

\*\*\* peut alternativement être utilisé en Corps à Corps Moyen

Les Souffles de dragon ont un malus de 5 à l'Initiative

### Attaques au Corps à Corps

Mode d'Attaque	Puissance	Distance
Coup de Poing	Faible	1
Coup de Pied	Moyenne	1
Coup de Boule	Moyenne	0
Poing Américain	Importante	1
Matraque	Importante	1
Queue	Importante	5
Aile	Moyenne	4

  

### Attaque au Contact

Mode d'Attaque	Puissance	Distance
Cran d'Arrêt	Faible	1
Rasoir	Faible	1
Poignard	Moyenne	1
Batte de Base-Ball	Moyenne*	2
Machette	Importante	Importante
Griffe	Moyenne	1 ou 4
Mâchoire	Importante	0 ou 2
Griffe Cybernétique	Faible	1
Lames de Mains	Moyenne	1
Lames de Bras	Importante	2
Mono Filament**	Faible	4
Myo-Câble**	Moyen, AP	4

\*Peut être considéré comme une arme de corps à corps en dommages Moyen  
 \*\* Ne prennent pas en compte la Force de l'utilisateur. AP divise les armures physiques par deux  
 Les MonoLames sont AP, les VibroLames sont AP et +1 au dé de dégât, les lames énergétiques doublent la valeur du dé de dommages mais ne comptent pas la Force

### Action Tentée

Niveau de Difficulté	Valeur
Très Facile	5
Facile	7
Moyenne	9
Difficile	11

  

Bonus de Compétence	Bonus
Non Qualifié	0
Métier Débutant, Hobby Amateur	+2
Métier Qualifié, Hobby Averti	+4
Métier Expert, Hobby Spécialiste	+6

### Les Sorts

Effet	Coût	Durée
Abrutissement	2 / personne	
Alarme	1 / semaine	
Amnésie	4 / minute	
Anaérobiose	10 / jour	
Antidote	2 / personne	
Apaisement	2 / personne	
Armure	5	masque
Bénédictio	3 / heure	
Camouflage	2 par Niveau	1 heure
Cauchemar	5	1 semaine
Combativité	2 / personne	1 heure
Confusion	5 / personne	1 heure
Couardise	5 / personne	1 heure
Courage	7 / personne	1 heure
Crémation	10	
Démangeaison	1 / victime	5 minutes
Divination	20	
Dysfonctionnement	15 / victime	1 minute
Ébriété	2 / victime	1 heure
Empoisonnement	8 / personne	contact
Fatigue	2 / victime	10 minutes
Folie	20 / victime	30 minutes
Guérison	5 / personne	contact
Idiotie	5 / victime	10 minutes
Infravision	1 / minute	masque
Invisibilité	3 / niveau	1 heure
Longévité	25	
Maladie	10 par victime	
Malédiction	3 / heure	
Météorologie	Variable 1/ jour	
Paralysie	1 / minute	
Phobie	10 / victime	30 minutes
Piège	4 / attaque	
Protection	3	
Psychothérapie	10 ou 50	permanent
Puanteur	2	1 heure ou +
Puissance	5	masque
Rajeunissement	50 / an	permanent
Repos	1 / personne	
Rire	5 / personne	10mn
Séduction	10 (ou 2/personne)	
Sens Accru	1 / minute ou 50	masque
Sommeil	4 / personne	1d10 heures
Souplesse	5	masque
Spasme	2 / victime	5 minutes
Suggestion	20 / victimes	
Sustentation	2 / victime	1 semaine
Télékinésie	3 / attaque	1 tour
Télépathie	1 / minute	
Vaccin	5 / personne	
Viellissement	50 / an	permanent
Vitesse	3 / personne	10 mn
Voix	5 / victime	1 jour
Vomissement	3 / victime	1 minute

### La Mana

Créature	Mana	Récupération	Repérage	Magie Réceptacle
Être Magique	?	?	N x 1 mètre	10*
Enfant	5	1 / heure	N x 10 mètres	7
Nouveau-Né	5	1 / jour	N x 100 mètres	9
Parent	25	1 / heure	N x 1 kilomètre	5
Grand-Père	100	1 / minute	N x 10 kilomètres	1
Dragon Céleste	500	1 / minute	N x 100 kilomètres	1

\*: +1 au jet par phase atteinte après la première  
 N : Nombre de points de Mana dépensés.  
 ? : Variable selon les créatures.

### Lancement de sort Draconiques

Nombres de points de Mana dépensés	Difficulté de Base
1-5	6
6-10	7
11-15	8
16-20	9
21-24	10
25 et +	11*

\* : le sort ne pourra être lancé avec succès que si les chances de bases sont augmentées par le niveau du sort et le pouvoir inné de « Magie Draconique ».

Forme de Magie	Masque	Temps*	Coût	Aire d'Effet	Portée	Durée
Architecture	Obligatoire	Construction	50	Bâtiment	Infinie**	Permanent***
Armurerie	Obligatoire	Fabrication	10+sort	Porteur	Porteur	1d10 ans ***
Bonsaï	Obligatoire	Plantation	7+sort	Plante	Vue	Permanent*****
Brasserie	Obligatoire	Distillerie	sort	Breuvage	Consommateur	1d10 mois
Broderie	Obligatoire	Fabrication	3+sort	Objet	Porteur	1d10 mois*****
Calligraphie	Obligatoire	Écriture	3+sort	Texte	Lecteur	1 heure*****
Chant	Facultatif	1 minute****	sort	Individu	ouïe	selon le sort
Cinéma	Obligatoire	10 minutes****	Sort	Individu	Vue	selon le sort
Coiffure	Obligatoire	Fabrication	sort	Coiffure	Porteur ou Vue	au maximum 24 heures
Construction Navale	Obligatoire	Construction	10+sort	Navire	Navire	Permanent***
Couture	Obligatoire	Fabrication	5+sort	Vêtement	Porteur	1d10 mois***
Cuisine	Facultatif	Fabrication	sort	Plat	Consommateur	1d10 heures***
Danse	Facultatif	1 minute****	sort	Individu	Vue	selon le sort
Dessin	Obligatoire	Réalisation	5+sort	Surface	Vue	1d10 heures
Ébénisterie	Obligatoire	Fabrication	10+sort	Meuble	Meuble	10d10 ans*****
Gravure	Obligatoire	Gravure	10+sort	Objet	Objet	1d10 mois *****
Horlogerie	Obligatoire	Objet	5/10+sort	Objet	Porteur	5d10 ans/1d10 ans*****
Ikebana	Facultatif	Conception	2+sort	Bouquet	Vue et Odorat	Permanent*****
Jardinage	Obligatoire	Plantation	20	Jardin	Infinie**	6 mois par an***
Jeu de Réflexion	Obligatoire	Durée de la partie	sort	Joueur	Joueur	selon le sort
Joaillerie	Obligatoire	Fabrication	10+sort	Bijou	Porteur	1d10 ans ***
Jonglage	Facultatif	1 minute****	sort	Jongleur	Vue	selon le sort
Kité	Obligatoire	Construction	3+sort	Objet	Vue	1d10 minutes *****
Littérature	Obligatoire	Écriture	10+sort	Support	Lecteur	1d10 ans ***
Macramé	Obligatoire	Construction	2+sort	Objet	Toucher	1d10 mois*****
Maquillage	Obligatoire	Maquillage	sort	Porteur	Porteur	24 heures
Mécanique	Obligatoire	Construction	20+sort	Véhicule	Véhicule	Permanent*****
Mime	Obligatoire	1 minute	sort	Individu	Vue	selon le sort
Musique	Obligatoire	1 minute****	sort	Individu	Ouïe	selon le sort
Origami	Obligatoire	Pliage	2+sort	Objet	Porteur	1d10 heures*****
Parfumerie	Facultatif	1 tour	2+sort	Flacon	Utilisateur	Permanent*****
Peinture	Obligatoire	Fabrication	10+sort	Œuvre	Vue	Permanent***
Poésie	Facultatif	Écriture	10+sort	Support	Lecteur	1d10 ans***
Poterie	Obligatoire	Construction	1+sort	Objet	Toucher	Permanent*****
Raconter Histoire Drôles	Obligatoire	Conception	1+sort	Blague	Auditeur	1d10 semaines*****
Sculpture	Obligatoire	Sculpture	10+sort	Objet	Porteur	Permanent***
Tannerie	Obligatoire	Construction	5+sort	Objet	Porteur	1d10 ans*****
Tatouage	Obligatoire	Tatouage	5+sort	Porteur	Porteur	Permanent
Théâtre	Facultatif	10 minutes****	sort	Individu	Vue et Ouïe	selon le sort
Tissage	Obligatoire	Construction	3+sort	Objet	Porteur	1d10 semaines*****
Vannerie	Obligatoire	Construction	3+sort	Objet	Toucher	1d10 semaines*****

\* : Temps nécessaire pour mettre en place l'enchantement. La version non masquée est souvent beaucoup plus rapide à mettre en œuvre.

\*\* : Si le lanceur n'est pas dans l'endroit affecté au moment de jeter le sort, le coût est majoré de façon importante.

\*\*\* : Le sortilège peut être rompu à la mort du jeteur de sort ou à la destruction de l'objet.

\*\*\*\* : La durée indiquée doit être multipliée par le nombre de points de Mana dépensés.

\*\*\*\*\* : Le sortilège peut être rompu à la mort du jeteur de sort, lorsque le sort est déclenché ou à la destruction de l'objet.

\*\*\*\*\* : Le sortilège est rompu lors de la destruction de l'objet.

\*\*\*\*\* : Le sortilège est rompu lors de la mort du magicien.

#### D10 Effet

1-3 le sort prend effet normalement 1d10 heures plus tard

4-5 le sort rate totalement, mais les ingrédients peuvent être réutilisés

6-7 un ingrédient a été oublié (le mj doit indiquer lequel)\*

8 le sort prend effet avec une puissance réduite de 2 points\*\*

9 le sort prend effet avec une puissance réduite de 4 points\*\*

10 le sort rate totalement et les ingrédients sont perdus

\* : le travail sera suspendu jusqu'à ce que l'ingrédient soit rajouté. Un nouveau jet de dosage sera alors réalisé.

\*\* : si la puissance finale est inférieure ou égale à 0, le sort rate et les ingrédients sont perdus.