

# Gurps - Résumé et Add-On

## I - Définition du Personnage

- Base de points : 100 points de création

- Caractéristiques de Départ ( F, DX, QI et S )

voir feuille avec le livre

- Score de vitesse :

Vitesse de Base (Dx+S)/2.

Déplacement : Partie entière de la Vitesse de Base - Modificateur dû au poids.

-Apparence Physique :

Apparence Hideuse	-4 ( -20 Pts )
Apparence Affreuse	-2 ( -10 Pts )
Apparence Déplaisante	-1 ( -5 Pts )
Apparence Moyenne	rien
Apparence Attirante	+1 ( 5 Pts )
Apparence Charmante	+2 / +4 suivant le sexe ( 10 Pts )
Apparence Exquise	+2/+6 suivant le sexe ( 20 Pts )

- Richesse de Départ Standard ( RDS ) :

Médiéval Fantastique	500\$
Fin du XIX'	750\$
Milieu du XX'	1000\$
XX' siècle	2000\$
Campagne Interstellaire	10000\$

- Niveau de Richesse

Complètement Fauché	Rien	( -25 Pts )
Pauvre	0.2RDS	( -15 Pts )
Sous payé	0.5RDS	( -10 Pts )
Moyen	Normal	( 0 Pts )
Confortable	2RDS	( 10 Pts )
Aisé	5RDS	( 20 Pts )
Riche	20RDS	( 30 Pts )
Très Riche	100RDS	( 50 Pts )

- Réputation

Modificateur de Réputation ; + ou - 5 Pts pour un modificateur de + ou - 1

Type de Classe

Tous	*1
Large	*1/2
Restreinte	*1/3

Fréquence de Reconnaissance

Toujours	*1
50%	*1/2
10%	*1/3

- Statut Social

+ ou - 5 Pts pour un modificateur de + ou - 1 allant de -4 ( Bon à Rien ) à +8 ( Demi Dieu )

## II - Avantages

Acuité Auditive	2 Pts / +1
Acuité Visuelle	2 Pts / +1

Alphabétisation	0 Pts ( XX' Siècle ) à 10 Pts ( Barbare )
Ambidextre	10 Pts ; pas de modif. de -4 à la DX en cas de blessure invalid.
Aptitude Magique	15 Pts puis 10 Pts / +1 ; QI = QI + Niv pour l'apprentissage.
Aptitude Maths	10 Pts ; +3 Maths et Programmation, +2 Ingénierie NT6+
Aptitude Musicale	1 Pts / +1 sur le QI
Calcul Mental	5 Pts
Chance	15 ou 30 Pts ; 1 Jet sur 3 toute les 60mn / 30mn
Charisme	5 Pts / +1
Chrono Sens	5 Pts ; temps à 1s près
Don des Langues	2 Pts / +1 ; appliqué au QI lors de l'apprentissage d'une langue
Empathie	15 Pts ; test de QI pour " sentir " les gens
Empathie Animal	5 Pts ; +2 sauvage, +4 domestiqué, +4 compétence animale
Goût et Odorat	2 Pts / +1
Grade Militaire	5 Pts / Grade ; 8 ( Général ) à 0 ( Engagé )
Immunité à la Maladie	10 Pts ( si S>12 )
Intuition	15 Pts ; Jet du MJ sous QI + Bon Choix - Mauvais Choix
Longévité	40 Pts
Mémoire Infaillible	30 Pts / 60 Pts ; Mémoire suivant un jet de QI / Mémoire Totale
Nyctalope	10 Pts pas de pénalité sauf en cas d'obscurité totale
Origine Peu Commune	10 Pts ou +
Pouvoir Légal	5 Pts / 10 Pts / 15 Pts Base / 1 Pouvoir ; Responsable juridique, Pas d'obligation vis à vis des citoyens, Investigations secrètes, permis de tuer / 3 Pouvoirs
Réflexes de Combat	15 Pts ; +1 en défense active, pour dégainer, +2 test de frayeur
Résistance à la Douleur	Points de Fatigue tous les S points au lieu de S/2
Résistance à la magie	2 Pts / +1
Rétablissement Rapide	5 Pts si S>10 ; S fictive de S+5
Rugosité	10 Pts / 25 Pts ; DP/RD de 1/1 ou 2/2
Sens Commun	10 Pts ; Jet de QI par le MJ pour dire si le PJ fait une bêtise
Sens de l'Orientation	5 Pts ; Nord et +3 en Navigation
Sixième Sens	15 Pts Jet sous QI pour deviner une attaque
Souplesse	5 Pts ; +3 en Escalade, pour se libérer de liens ...
Vision Périphérique	10 Pts ; Test de QI pour voir derrière
Vivacité	5 Pts / +1 ; Test de Perception
Vocation Religieuse	5 Pts ou + ; + de réaction
Voix	10 Pts ; +2 à toutes les compétences utilisant la voix
Volonté de Fer	4 Pts / +1 ; Résistance Mentale
Allié	voir SB

### **III - Désavantages**

#### - Désavantages Sociaux

Attitude Odieuse	-5 Pts à -15 Pts
Disgrâce Sociale	-5 Pts à -15 Pts
Primitif	-5 Pts / NT ( ex ; Conan est primitif à -5 Pts )

#### - Désavantages Physiques

Albinisme	-10 Pts ; Malus au soleil
Anosmie	-5 Pts ; Pas de goût ni d'odorat
Aveugle	-50 Pts
Bègue	-10 Pts ; -2 en conversation
Boiteux	-15 Pts ; Jambe estropiée ; -3 au déplacement et à la course
	-25 Pts ; Unijambiste ; 2 en déplacement, -6 aux compétences
	-35 Pts ; Cul de Jatte
Borgne	-15 Pts ; -1DX pour le combat, -3 en armes à distance
Daltonisme	-10 Pts
Douillet	-10 Pts ; Points de Fatigue tous les S/3
Epileptique	-30 Pts ; Stress, jet de S raté entraîne une crise de 1d mn pour 1d PF
Eunuque	-5 Pts
Gigantisme	-10 Pts ; +20 % pour atteindre 2.10m ou plus. Problèmes dans la vie, impressionne et combat plus haut
Hémophilie	-30 Pts ; S 10, x Pts de blessures donnent x autres Pts par tour
Jeunesse	-2 à -6 Pts ; Bof

Maigre	-5 Pts ; -1/3 du poids, apparence au plus ravissante, -2 en F au test
Manchot	-20 Pts
Mauvaise Vue	-10 à -25 Pts ; -2 au tir, -3DX précision, le coût dépend du NT
Mutisme	-25 Pts ; Communication par écrit ou signe, +3 langage des signes
Nanisme	-15 Pts ; Taille - 60%, 60cm plus bas en combat, -1 en déplacement
Obésité	-10 Pts / -20 Pts ; +50% / +100%, -1/-2 aux réactions, +5 en nage, encombrement supplémentaire, Smax.=15/13, -3 en filature, pas de vêtements normaux.
Suralimenté	-5 Pts ; +30%, +2 en Nage, Encombrement, -1 réaction cas précis
Surdité	-20 Pts ; -3 en QI pour les langues, +3 en langage des signes
Surdité Partielle	-10 Pts ; -4 en écoute
Une seule Main	-15 Pts
Vieillesse	-3 Pts / année > 50 ans

#### - Désavantages Mentaux

Alcoolisme	-15 à -20 Pts suivant la légalité, test sous la volonté sinon 2d de beuverie
Avarice	-10 Pts ; Test de volonté pour payer
Berserk	-15 Pts ; si plus de 3 Pts de dégâts test de volonté ; pas de défenses actives, +2 en F et en DX
Brute	-10 Pts
Caractériel	-10 Pts
Chimère	-1/-5/-10/-15 Pts suivant la gravité
Cleptomanie	-15 Pts
Code de L'Honneur	-5 à -15 Pts
Crédulité	-10 Pts -6 à 0 pour un test de QI visant à ne pas se faire avoir
Cupidité	-15 Pts
Dépendance	20\$ ; -5 Pts, 100\$ ; -10 Pts, +100\$ ; -15 Pts
	Hallucinogène ou diminuant ; -10 Pts
	Dépendance ; -5 Pts
	Totale Dépendance ; -10 Pts
	Légale ; +5 Pts
Dyslexie	-5 Pts en médiéval ; -15 Pts Aujourd'hui ; Incapacité de Lire
Entêtement	-5 Pts
Etourderie	-5 Pts ; -5 en QI sur toute la vivacité
Faible Volonté	-8 Pts par malus de 1 sur la volonté
Fanatisme	-15 Pts ; l'objet du fanatisme est toujours au 1er plan
Gloutonnerie	-5 Pts
Honnêteté	-10 Pts ; Obéir à la Loi et aux règles
Illettré	-0 ou -10 Pts
Impulsivité	-10 Pts ; Agir à tout prix
Intolérance	-5 à -10 ; tendre vers la xénophobie
Jalousie	-10 Pts
Lâcheté	-10 Pts ; -5 en volonté pour un test de courage
Luxure	-15 Pts ; -5 en volonté, sinon il faut draguer
Malchance	-10 Pts
Mégalomanie	-10 Pts ; c'est moi le chef, refus d'autorité
Monomanie	-5 à -15 Pts ; habitude indispensable
Mythomanie	-15 Pts ; besoin de mentir, -4 en volonté pour dire la vérité
Orgueil	-10 Pts
Pacifisme	-15 à -30 Pts ; Combat en légitime défense / Jamais se battre
Paralyse au Combat	-15 Pts ; sur un jet de S raté ou >13, tétanisé
Paranoïa	-10 Pts ; il voit des Stygiens partout
Paresse	-10 Pts
Phobies	-5, -10 à -20 ; -2, -4 à -6 au test de frayeur
Pyromanie	-15 Pts
Respect de la Vérité	-5 Pts ; -5 en volonté pour mentir
Sadisme	-15 Pts ; aimer faire souffrir
Sanguinaire	-10 Pts ; violence envers les ennemis
Sens du devoir	-5 à -20 Pts ; suivant la cible
Schizophrénie	-10 ; Changement de personnalité ( 2 lots de désavantages <> )
Timidité	-5 à -15 Pts ; -1 à -4 sur les jets de communication
Vœu	-1 à -15 Pts ; d'une simple manie à un vœu vraiment incommode voir dangereux
Devoirs	Tout le temps ; -15 Pts ; Occasionnellement ; -2 Pts
Ennemis	un gars moyen ; -5 Pts ; une organisation gouvernementale ; -40 Pts

## **IV - Compétences**

### - Compétences Animales

Conducteur de Convoi	M/M	Dressage-4 ou Equitation-2 / Préalable ; Dressage
Dressage	M/A	QI-6
Equitation	P/M	Dressage-3 ou DX-5
Fauconnerie	M/M	QI-5
Muletier	M/A	Dressage-6 ou QI-6 / Préalable ; Dressage
Vétérinaire	M/A	Médicale Appropriée-5 ou Dressage-5

### - Compétences Artisanales

Armurerie	M/M	QI-5 ou Arme-6 ou Forgeron-3
Art Culinaire	M/F	QI-4
Construction Navale	M/A	QI-6
Ebénisterie	P/M	DX-5 ou Menuiserie-3
Forgeron	M/M	QI-5 ou Joaillier-4
Joaillerie	M/A	QI-6 ou Forgeron-4
Menuiserie	M/F	QI-4 ou DX-4
Mécanique	M/M	QI-5 ou Ingénierie-4 ( Spécialisation )
Poterie	M/M	QI-5
Tannerie	M/F	QI-4 ou DX-5

### - Compétences Artistiques

Artiste Peintre	M/A	QI-6
Barde	M/M	QI-5 ou Comédie-2
Calligraphie	P/M	Artiste Peintre-2 ou DX-5 / Préalable ; Alphabétisation
Chant	P/F	S-4
Danse	P/M	DX-5
Ecrivain	M/M	QI-5 ou Langues-5
Instrument de Musique	M/A	Instrument Similaire-3
Photographie	M/M	QI-5
Poésie	M/M	QI-5 ou Langue-5
Sculpture	P/M	QI-5 ou DX-5

### - Compétences Athlétiques

Acrobatie	P/A	DX-6
Course	P/A	-
Contrôle du Souffle	M/A	-
Equipement de Plongée	M/M	QI-5 ou Nage-5
Lancer	P/A	-
Nage	P/F	F-5 ou DX-4
Parachutisme	P/F	DX-4 ou QI-6
Saut	P/F	-
Ski	P/A	DX-6
Sports	P/M	-
Zéro G	P/M	DX-5 ou S-5

### - Compétences en Armes

Arbalète	P/F	DX-4
Arc	P/A	DX-6
Armes à Feu	P/F	DX-4 ou Autre-4
Armes à Poudre Noire	P/F	DX-4
Armes d'Hast	P/M	DX-5
Armes Energétiques	P/F	DX-4 ou Autre-4
Artilleur	P/M	DX-5 ou Autre-4
Bâton de Combat	P/A	DX-5 ou Pique-2
Bolas	P/M	-
Bouclier	P/M	DX-6
Bouclier Energétique	P/F	DX-4
Chargement Rapide	P/F	-
Combat à Mains Nues	P/F	-

Couteau	P/F	DX-4
Dégainer Rapidement	P/F	-
Epée à Deux Mains	P/M	DX-5 ou Epée de Force-3
Epée Courte	P/M	DX-5 ou Epée Large-2 ou Epée Energétique-3
Epée Energétique	P/M	DX-5 ou Epée-3
Epée Large	P/M	DX-5 ou Epée Courte-2 ou Epée Energétique-3
Escrime	P/M	DX-5 ( pas de double parade )
Exosquelette de Combat	M/M	QI-5 ou DX-5 ou Combinaison Pressurisée-3
Filet	P/M	-
Fléau	P/A	DX-6
Fouet	P/M	-
Fronde	P/M	DX-6
Hache/Masse	P/M	DX-5
Hache/Masse à 2 Mains	P/M	DX-5
Judo	P/A	-
Karaté	P/A	-
Lance	P/F	DX-4 ou Lance Javelot-4
Lance de Joute	P/M	Pique-3 si Equitation 12+ ou DX-6 / Préalable ; Equitation
Lance Javelot	P/M	DX-4 ou Lance-4
Lancer d'Arme	P/F	DX-4
Lancer de Couteau	P/F	DX-4
Lancer de Hache	P/F	DX-4
Lasso	P/M	-
Matraque	P/F	DX-4
Pique	P/M	DX-5 ou Bâton de Combat-2
Sarbacane	P/A	DX-6
Targe	P/F	DX-4 ou Bouclier-2

- Compétences en Langues

Langues	Var.	
Gestes	M/F	QI-4 ou Langage des Signes
Langage des Signes	M/F	-
Télégraphie	M/F	-

- Compétences en Loisirs

- Compétences à la Magie

- Compétences Médicales

Chirurgie	M/TA	Vétérinaire-5 ou Médecin-5 ou Physiologie-8 ou Premiers Secours-12 / Préalable ; Médecine
Diagnostic	M/A	QI-6 ou Premiers Secours-8 ou Vétérinaire-5 ou Médecin-4
Hypnose	M/A	-
Médecine	M/A	Vétérinaire-5 ou Premiers Secours-11 ou QI-7
Premiers Secours	M/F	Médecine ou QI-5 ou Vétérinaire-5 ou physiologie-5

- Compétences en Plein Air

Commandement	M/F	QI-4
Connaissance de la Nature	M/A	QI-6
Escalade	P/M	DX-5 ou F-5
Navigation	M/A	Astronomie-5 ou Commandement Naval-5
Pêche	M/F	QI-4
Pistage	M/M	QI-5 ou Connaissance de la Nature-5
Survie ( type de terrain )	M/M	QI-5 ou Connaissance de la Nature-3 ou Survie-3

- Compétences Professionnelles

Comptabilité	M/A	QI-10 ou Commerce-5 ou Maths-5 / Préalable ; Alphabet
Droit	M/A	QI-6
Héraldique	M/M	QI-5 ou Savoir Vivre-3
Informatique	M/F	QI-4

- Compétences Scientifiques

Agronomie	M/M	QI-5
-----------	-----	------

Alchimie	M/TA	-
Anthropologie	M/A	QI-6
Archéologie	M/A	QI-6
Architecture	M/A	QI-6
Astrogation	M/M	Naviguation-5 ou Astronomie-4 ou Maths-4
Astronomie	M/A	QI-6
Biochimie	M/TA	Chimie-5 / Préalable ; Chimie 12
Botanique	M/A	QI-6 ou Agronomie-5
Chimie	M/A	QI-6
Criminologie	M/M	QI-4
Ecologie	M/A	QI-6 ou Connaissance de la Nature-3
Economie	M/A	QI-6 ou Commerce-6
Génétique	M/A	Biochimie-5 ou Physiologie-5
Géologie	M/A	QI-6 ou Prospection-4
Histoire	M/A	QI-6 ou Archéologie-6
Ingénierie	M/A	Spécialité ou Mécanique-6
Ingénierie Electronique	M/A	Electronique / Préalable ; Maths
Linguistique	M/TA	-
Littérature	M/TA	QI-6
Mathématique	M/TA	QI-6
Métallurgie	M/A	Forgeron-8 ou Joaillier-8 ou Armurerie-8 ou Chimie-5
Météorologie	M/M	QI-5
Physiologie	M/TA	QI-7 ou Médicale-5
Physique	M/A	QI-6
Physique Nucléaire	M/TA	- / Préalable ; Physique 15+ et Maths 15+
Programmation	M/A	- / Préalable ; Info
Prospection	M/A	QI-5 ou Géologie-4
Psychologie	M/A	QI-6
Recherche	M/M	QI-5 ou Ecrivain-3
Science Médico-légale	M/A	Criminologie-4
Sciences Occultes	M/M	QI-6
Théologie	M/A	QI-6
Zoologie	M/A	QI-6 ou Animale-6

- Compétences Sociales

Acteur	M/M	QI-5 ou Barde-5 ou Comédie-2
Administration	M/M	QI-6 ou commerce-3
Baratin	M/M	QI-5 ou Acteur-5
Comédie	M/M	QI-5 ou Acteur-2 ou Barde-2
Commandement	M/M	F-5
Commerce	M/M	QI-5
Connaissance du milieu	M/F	QI-4
Diplomatie	M/A	QI-6
Enseignement	M/M	QI-5
Festoyer	P/M	S-2
Jeu	M/M	QI-5 ou Maths-5
Politique	M/M	QI-5 ou Diplomatie -5
Savoir Vivre	M/F	QI-4
Sensualité	M/M	S-3
Stratégie	M/A	QI-6 ou Tactique-6 ou Stratégie-4
Tactique	M/A	QI-6 ou Strtatégie-6

- Compétences en Véhicules

Bicyclette	P/F	DX-4 ou Moto
Canotage	P/M	QI-5 ou DX-5 ou Hors bord-3
Combinaison Pressurisée	M/M	QI-6 / Préalable ; Zéro G
Conduite	P/M	QI-5 ou DX-5
Hors Bord	P/M	QI-5 ou DX-5 ou Canotage-3
Moto	P/F	DX-5 ou QI-5 ou Bicyclette-5
Pilotage ( avion )	P/M	QI-6

- Compétences de Voleur/ d'Espion

Analyse d'Info Secrète	M/A	QI-6
------------------------	-----	------

Camouflage	M/F	QI-4 ou Survie-2
Connaissance de la Rue	M/M	QI-5
Crochetage	M/M	QI-5
Démolition	M/M	QI-5 ou Ingénierie-3
Démolition sous-marine	M/M	Démolition-2 / Préalables ; Equipement de Plongée et soit Démolition soit Ingénierie adaptée
Détection de Mensonge	M/M	QI-6 ou Psychologie-4
Dissimulation	M/M	QI-5 ou Tour de Passe-Passe-3
Evasion	P/A	DX-6
Falsification	M/A	QI-6 ou DX-8 ou Artiste Peintre
Furtivité	P/M	QI-5 ou DX-5
Grimer	M/M	QI-5
Interrogatoire	M/M	QI-5
Lecture sur les lèvres	M/M	Vision-10
Pickpocket	P/A	DX-6 ou Tour de Passe-Passe-4
Pièges	M/M	QI-5 ou DX-5 ou Crochetage-3
Poisons	M/A	QI-6 ou Chimie-5 ou Médecine-3
Système D	M/F	QI-4
Tour de passe-passe	P/A	-
Ventriloquie	M/A	-

## **V - Equipement et Encombrement**

- Armures

DP : Quantité ajoutée à la défense active ( Esquive, Parade ou Blocage )

RD : Quantité retirée aux dégâts de base

- Effets des Armes

Estoc : Les dégâts qui passent l'armure sont doublés

Taille : Les dégâts qui passent l'armure sont multipliés par 1.5

Broyage : Les dégâts qui passent l'armure sont normaux

- Bouclier

Il ajoute une DP spéciale au blocage et une RD sur tout le corps

Voir liste en page 87

- Encombrement

Aucun	F kg 0
Léger	2F kg -1
Moyen	3F kg -2
Pesant	6F kg -3
Très Pesant	10F kg -4

- Déplacement

Valeur de Base ;  $(S + DX) / 4$  en m/s ( Compter le modificateur du à l'encombrement pour le mouvement mais pas pour l'esquive )

Esquive : Valeur Entière arrondie à l'inférieure

- Progression

Caractéristique : pour passer de 11 à 12 ( 10 Pts à 20 Pts ) ; 2 fois la différence ; 20 Pts

Compétence ; Uniquement celle utilisée lors de l'aventure ou enseignée par un maître

; DX 12 ; P/M ; pour passer de 13 à 14 ( 4 à 8 Pts ) ; 1 fois la différence ; 4 Pts

Avantages / Rachat de Désavantages ; Au prix standard si ce n'est pas impossible

- Cheveux et Yeux ; Voir Page 96

## **VI - Jets de Réussite**

- Course

Sprint ( <500m ) ; Vitesse+1+Bonus de Course ( Course / 8 ) ( un jet de S tous les 100m )

Endurance ( >500m ) ; Vitesse/2+1+Bonus de Course ( un jet de S tous les 200m )

- Saut

Hauteur ;  $7.5 \times F - 25$ cm ( +60cm si élan de 4m ), -1 en F par cm en plus

Longueur arrêté ;  $30 \times F - 90$ cm, -1 en F par 10cm en plus

Longueur avec Elan ;  $30 \times F - 90$ cm + 30cm/m d'élan jusqu'au double, -1 en F par 15cm en plus

On peut utiliser la DX à la place, ou bien la compétence en saut.

- Escalade

Jet d'escalade toutes les 10m en soustrayant l'encombrement

- Nage

Un jet toutes les 5mn, sinon -1 point de Fatigue

Jet de DX-4 pour sortir une pièce d'armure

Modificateur ; (-2 fois l'encombrement ; +3 si volontaire ; +5 si obésité )

Vitesse ; 1/10 de la compétence

Distance longue ; Compétence -2 fois l'encombrement en m/10s

Un jet de S tous les 100m

- Volonté

Faire des jets de QI modifié par Forte ou Faible Volonté

- Frayeur

Jet de Volonté

Modificateur +2 par réflexes au combat

-4 si phobie

Si jet de frayeur raté ; voir table p108

## **VII – Combat**

De préférence, ranger les PJ par ordre d'attaque ; ( DX, Nombre d'attaques, QI )

Règle d'Apprêt des armes remplacée par un nombre d'attaques variables en fonctions des armes et de la valeur de la compétences ;

Table du nombre d'Attaques par round

Nbre d'Attaques	1	2	3
Corps à Corps et Couteau	6	10	14
Escrime	7	11	15
Epée Courte et Epée Large	8	12	16
Hache et Masse à 1 Main	9	13	17
Epée à 2 Mains	10	14	18
Hache et Masses à 2 Mains	11	15	19

Temps de rechargement

Arc	un coup par round
Arbalète	un coup tous les 2 rounds
Armes à Feu	de 1 à 3 rounds pour recharger

- Viser

Si la compétence est en dessous du Tir Instinctif ; -4 si l'on ne vise pas

Si l'on vise, +1 par round passé à viser à concurrence de 3 rounds

- Attaque, Parade, Blocage et Esquive

On attaque le nombre de fois spécifiée par le tableau du dessus

Une attaque peut être utiliser pour Parer ( à moitié de la compétence d'attaque + les DP )

Alors ; calculer les dégâts pour voir le nombre de points de coup évités

On a droit à une Esquive par Round ; Evite tout les dommages

Blocage ; Moitié de la compétence en blocage + DP de l'armure + DP du bouclier ; cela compte comme une attaque.

La partie touchée est déterminée par 3d

- Dégâts

Voir plus haut

On retire des dommages la valeur de RD de la partie de l'armure concernée ainsi que la RD du bouclier.

Plus de 8 points de dégât font reculer l'ennemi de 1m

- Feinte

Remplace l'esquive, en opposant un jet de compétence d'arme à un jet de DX ou Arme ou Blocage, la marge de réussite par rapport à l'adversaire lui est retiré de sa prochaine défense.

- Conditions Défavorables ; Voir p112
- Cas particulier ; Cible inerte ; si 1 round de viser ; +4 à la compétence
- Corps à Corps

DX ou Corps à corps ou Karaté

Dégât de Broyage ( Estoc -2 )

## **VIII – Dégâts, Maladie et Fatigue**

Pv Restant;Malus

>S/2	0
>0	-1
>-S/2	-2
>-S	-3

Dés que les points de vie descendent en dessous de 0, un jet de S pour voir si le PJ ne s'évanouit pas tous les rounds ( + Modificateurs de Volonté )

A partir de -S, ce jet sert à déterminer la survie du personnage.

- Blessures invalidantes ;



+2 points aux yeux ; aveugle

S/2 aux membres et au torse ; jet de S pour ne pas être sonné

S/3 à la tête ; jet de S pour ne pas être sonné ( pas de dégâts particuliers )

Sonné = Défenses Active – 4

A l'issue du coup ; jet de S pour voir quel ont été les effet sur la victime

- Réussi ; ça se soignera
- Raté de –3 ; 1d mois avant guérison complète
- Raté de +3 ; Estropié à vie
- Premiers soins

Moyen Age ; 1d-3 PV en plus

Soins ; +1 au jet journalier de récupération ( jet de S )

- Chute

1 ou 2m	1d-4 par mètre
3 ou 4m	1d-3 par mètre
5m ou +	1d-2 par mètre

Dans de l'eau soustraire 15m