

NUMENÉRA

AIDE DE JEU

Adapté par [Natha](#), d'après "SYSTEM CHEAT SHEET"
de Justin Alexander (<http://www.thealexandrian.net>)
, du lexique de [Kobayashi](#)

et partiellement adapté à la traduction officielle (partiellement disponible) de [BBE](#)

Version 3.0 du 31/05/2015

The Monte Cook Games logo, Numenera, and the Numenera logo are trademarks of Monte Cook Games, LLC in the U.S.A. and other countries. All Monte Cook Games characters and character names, and the distinctive likenesses thereof, are trademarks of Monte Cook Games, LLC. Content on this site or associated files derived from Monte Cook Games publications is © 2013 Monte Cook Games, LLC. Monte Cook Games permits web sites and similar fan-created publications for their games, subject to the policy given at <http://www.numenera.com/fan-use-policy/>. The contents of this site are for personal, non-commercial use only. Use of Monte Cook Games's trademarks and copyrighted materials anywhere on this site and its associated files should not be construed as a challenge to those trademarks or copyrights. Materials on this site may not be reproduced or distributed except with the permission of the site owner and in compliance with Monte Cook Games policy given at <http://www.numenera.com/fan-use-policy/>.

MÉCANIQUES DE BASE

Attributs : Puissance (Might), Célérité (Speed), Intellect

Action : 1d20 >= Seuil de Réussite

DIFFICULTÉ (NIVEAU)	DESCRIPTION	SEUIL DE RÉUSSITE	CONSEIL /EXEMPLE
0	Routine	0	N'importe qui peut le faire pratiquement tout le temps
1	Simple	3	La plupart des gens peuvent y arriver la plupart du temps
2	Normal	6	Action qui nécessite de la concentration mais les gens peuvent habituellement y arriver
3	Exigeant	9	Nécessite une attention complète, la plupart des gens ont 50% de chance de réussir
4	Malaisé	12	Des personnes entraînées ont 50% de chance de réussir
5	Difficile	15	Même les personnes entraînées échouent fréquemment
6	Intimidant	18	Les personnes normales ne réussissent presque jamais
7	Formidable	21	Impossible sans compétences particulières ou de grands efforts
8	Héroïque	24	Une action digne des histoires que l'on rapporte pendant des années
9	Immortel	27	Une action digne des légendes
10	Impossible	30	Une action que les humains "normaux" ne pourraient envisager (mais qui ne brise pas les lois de la physique)

MODIFICATEURS

Atout (Asset) : Difficulté -1 (2 maximum par action)

Incapacité (Incapacity) : Difficulté +1

Compétence Entraînée (Skill/Training) : Difficulté -1

Spécialisée (Specialization) : Difficulté -2

Avantage (Advantage) : Difficulté -1 ou +1 en faveur

Désavantage (Disadvantage) : Difficulté -1 ou +1 en défaveur

Effort : Difficulté -1 ou Dégâts +3

♦ 1^{er} effort = 3 points d'Attribut (Pool)

♦ Efforts additionnels = 2 points d'Attribut

Avantage (Edge) : Réduit le coût total de l'action

JETS SPÉCIAUX

1 naturel au d20 : PJ subit dégâts +2 ou une intrusion du MJ (GM Intrusion)

17 naturel ... : +1 dégâts

18 : +2 dégâts

19 : +3 dégâts ou un Effet Mineur (Minor Effect)

20 : Dégâts +4 ou un Effet Majeur, et coût en Attribut de l'Action réduit à zéro.

Coût initial : tenter l'action diminue l'Attribut de ce coût.

Opportunité (Opportunity) : Effet Mineur ou Majeur qui permet au PJ de tenter une action supplémentaire pour bénéficier de l'effet.

Réessayer une action ratée : il faut appliquer 1 effort.

EFFETS MINEURS

Ignorer l'armure

Frapper une partie spécifique du corps

Repousser (Knock back)

Dépasser (Move past)

Distraire (Distract) : Difficulté des actions de 1 pour 1 round

EFFETS MAJEURS

Mettre à terre (Knock down)

Désarmer (Disarm)

Étourdir (Stun)

Handicaper (Impair) : difficulté de l'action de 1 pour la rencontre

INTRUSION DU MJ (GM INTRUSION)

MJ donne 2 XP au PJ subissant l'intrusion, qui en donne 1 à un autre PJ. Le PJ peut refuser l'intrusion contre 1 XP.

Types : Malchance, complications inconnues/imminentes, chance/compétence de l'opposant, maladresses, succès partiel, difficulté accrue

Exemples : forcer un jet à la place d'une réussite automatique, PNJ se soigne de 5 PV, PNJ attaque, un allié trahit ou s'enfuit, équipement perdu/mal fonctionne, dégâts continus

DÉPENSER DES XP

1 XP : relancer n'importe quel jet (utiliser le meilleur)

2 XP : bénéfice de court terme (Compétence ou capacité locale/limitée)

3 XP : bénéfice de long terme (Familiarité +1, Contact, Maison, Richesse, Artéfact)

4 XP : Avancement

COMBAT

Initiative : jet de Célérité (Speed). En cas de succès, le PJ agit avant le(s) PNJ.

ATTAQUE

Mêlée : action de Puissance (Might) ou de Célérité (Speed)
À distance : action de Célérité (Speed)
Capacités spéciales : variable (voir Capacité)

DÉFENSE

Jet de Célérité en général

Sauvegarde : 2ème action de défense après avoir été touché
vs Créature avec mouvement Immédiat : Difficulté -1
vs Créature avec mouvement Long : Difficulté +1

SURPRISE

Attaquant : Difficulté -2
Défenseur : Ne peut pas utiliser d'effort / de capacités

ATTAQUE DE ZONE

PJ attaque : jet contre chaque cible dans la zone
PJs en défense : chacun fait un jet de défense

DÉGÂTS

Dégâts subits : Dégâts (de l'arme ou capacité) - Armure

Mains nues / Arme Légère: 2 dégâts, difficulté d'attaque -1
Arme Moyenne : 4 dégâts
Arme Lourde : 6 dégâts, requiert 2 mains

Dégâts sur PJ : diminue un Attribut (par défaut Puissance).
Dégâts sur PNJ : soustrait à la Santé (Health)
Santé par défaut des PNJ = Niveau x 3

Dégâts environnementaux : non diminués par l'Armure
Dégâts persistants : Intrusion du MJ, guérit à 1 point par jour de repos complet ou tous les 3 jours d'activité.
Dégâts permanents : situations spéciales, ne guérissent jamais naturellement.

JET DE RÉCUPÉRATION

1d6 + Tiers points à répartir entre les Réserves

Jet de Récupération vs Temps de repos nécessaire
 1er = 1 action, 2ième = 10 minutes,
 3ième = 1 heure, 4ième = 10 heures

SOINS

Action de Intellect, difficulté = nombre de points soignés

DISTANCE / MOUVEMENT

Immédiate (3m) : partie d'une autre action
Courte (15m) : 1 action
Longue (<30m) : Action de Vitesse, Difficulté 4

VOYAGE

Marcher (Route) : 5 km/h, 35 km/jour
Marcher (Tout terrain) : 3 km/h, 20 km/jour

MODIFICATEURS DE MOUVEMENT

(peut nécessiter un jet)

Terrain moyen : ½ vitesse de voyage, Difficulté +1
Terrain difficile : ½ mouvement, ½ voyage, Difficulté +1

Escalader (Climbing) : Puissance, Terrain difficile
Sauter (Jumping) : Puissance, Difficulté = (distance/3) -4
Chevaucher (Riding) : Célérité pour manoeuvrer, Vitesse x 2
Discretion (Sneaking) : Célérité vs PNJ, Diff. -1 à ½ vitesse

Gravité faible : Difficulté -1
Gravité forte : Terrain difficile
Gravité zéro : Puissance, Difficulté = distance/10
 (mouvement se poursuit de la moitié de la distance initiale à chaque round)

ÉTAT GÉNÉRAL

Normal (Hale)	Tous Attributs > 0	Pas de pénalités
Affaibli (Impaired)	1 Attribut = 0	1 point de + par Effort. Jets à 17+ n'ajoute qu'1 dégât. Pas d'effet majeur/mineur.
Épuisé (Debilitated)	2 Attributs = 0	Pas d'action à part bouger/ramper à distance immédiate (sauf si Célérité=0).
Mort (Dead)	3 Attributs = 0	Mort

DÉGÂTS SPÉCIAUX

Hébété (Dazed) : Difficulté +1 pour toute Action
Incapacité (Inability) : Difficulté +1 pour les Actions de ce type
Paralysie (Paralysis) : Pas de mouvement ni d'Action physique
Étourdi (Stunned) : Perd son tour, Défense à Difficulté +1
Faiblesse (Weakness) : dépense de la Réserve concernée augmentée

ACTIONS DE COMBAT

TIR DE COUVERTURE (Covering Fire) : en cas de succès, l'attaque suivante de l'adversaire subit un désavantage.

DISTRAIRE (Distract) : l'attaque de l'adversaire subit un désavantage (distractions multiples ne s'ajoutent pas).

ATTIRER L'ATTAQUE (Draw the attack) : Action de Intellect optionnelle (PJ défend avec Difficulté +1).

PROTÉGER (Guarding) : Avantage en Défense. Action de Célérité (Difficulté -1) pour empêcher de passer ou de réaliser l'action protégée (PNJ force le PJ à réaliser une action de Célérité Difficulté +1 pour tenter l'action).

ATTENDRE (Wait) : choisir un déclencheur et l'action se résout lorsqu'il se produit.

CIRCONSTANCES

HAUT ET BAS : cible subit 1 attaque de CàC et à distance coordonnées : prochaine action de la cible à Difficulté +1.

3 CONTRE 1 : Si 3 personnages attaquent une cible en mêlée, ils obtiennent un bonus de +1 à leur attaque.

ÉCHANGER DES DÉGÂTS CONTRE UN EFFET

Dégâts	Effet	Notes
-1	Gêner/Distraire	Difficulté -1 / 1 round
-2	Localiser	Viser partie du corps
-3	Repousser	
-3	Dépasser	Annule "Protéger"
-3	Frapper un objet tenu	Attaquer un objet
-4	Mettre à terre	
-7	Désarmer	Lâche un objet tenu/porté
-8	Étourdir	Perd son tour, Diff. +1 en défense

ATTAQUER DES OBJETS

Nombre Cible = Santé

Objets durs (Pierre) : Amure 1

Objets très durs (Métal) : Amure 2

Objets extrêmement durs (Diamant) : Amure 3

PORTER UNE ARMURE

(être entraîné dans le type d'armure annule tout ou partie du coût)

Armure	Coût de Puissance par heure	Réduction de la Réserve de Célérité
Légère	1	2
Moyenne	2	3
Lourde	3	5

PNJ contre PNJ

Faire les jets pour un seul PNJ (habituellement celui allié aux PJ)

PJ contre PJ

Les deux PJs font un jet, le plus haut gagne.
Avantages / Désavantages : +/- 3 au jet.

ENNEMIS MULTIPLES / ESSAIS / NUÉES

4 créatures = 1 créature du plus niveau +1 (bonus aux dégâts +2 minimum)

BOSS

Santé +10

Armure +1

Dégâts +3

Niveau +1 pour attaque/défense

ACTIONS DIVERSES

POURSUITE : Action de Célérité

Longue poursuite : niveau du PNJ = nombre d'actions de Célérité. Si nombre d'échecs > succès, la poursuite échoue.

SAUT

En longueur : Puissance, Difficulté = (distance/3) -4

♦ Élan Immédiat : Avantage

♦ Élan Court : Avantage, Difficulté = (distance/6) -4

En hauteur : Puissance, Difficulté=(hauteur/3)

♦ Élan Immédiat : Avantage

DÉPLACER DES OBJETS LOURDS

Action de Puissance, Difficulté +1 par 20kg sur une distance Immédiate (si difficulté 0 :distance Courte).

POISON

Défense de Puissance, puis effet spécifique.

Exemples : état général s'aggrave d'un cran, Réserve diminuée, dégâts continus, dégâts particuliers, inconscience, invalidité ou effets étranges (parler en charabia, changement de couleur de peau etc.)

ACTIONS COOPÉRATIVES (p.101)

AIDER :

Action pour aider un PJ.

Si le PJ aidé est moins compétent, il a le niveau de compétence de l'aidant pour le jet.

Si les deux PJs ont le même niveau de compétence, ils gagnent un bonus de +1.

Un PJ avec un handicap dans la tâche concernée ne peut pas aider un autre PJ.

ACTIONS COMPLÉMENTAIRES :

Deux PJ tentent 2 actions différentes mais complémentaires : bonus de +2 aux jets.

DIVERS

ARTISANAT

Action de Intellect, Difficulté = Niveau (objet commun)

Action de Intellect, Difficulté = Niveau + 5 (Numenera)

Matériaux : l'objet requiert des matériaux de son Niveau + tous les niveaux en dessous (un objet niveau 3 nécessite du matériel niveau 3, niveau 2 et niveau 1).

Compétences : peuvent être utilisées pour réduire le temps ou les matériaux nécessaires, au lieu de la Difficulté (selon MJ).

Réessayer : nécessite matériaux neufs du plus haut niveau.

Fabriquer des Numenera : requiert une dépense d'XP pour des objets inhabituels.

Niveau	Artisanat	Temps nécessaire
0	Simple : nouer une corde ou trouver une pierre adaptée.	Quelques minutes
1	Torche	5 minutes
2	Lance, abris simple, meubles	1 heure
3	Arc, porte	1 jour
4	Épée, veste de mailles,	1 ou 2 jours
5	Numenera commun (lumiglobe)	1 semaine
6	Numenera	1 an
7	Numenera	Plusieurs années
8	Numenera	Plusieurs années
9	Numenera	Plusieurs années
10	Numenera	Plusieurs années

DIFFICULTÉ D'ACTIONS DIVERSES

ESCALADER (PUISSANCE)

NIVEAU SURFACE

2	Surface avec de nombreuses prises
3	Mur de pierre ou équivalent (quelques prises)
4	Surface s'effritant ou glissante
5	Mur de pierre lisse ou apparenté
6	Mur de métal ou équivalent
8	Surface horizontale lisse / grimpeur à l'envers
10	Mur de verre ou équivalent

ÉQUITATION (RAPIDITÉ)

NIVEAU MANOEUVRE

0	Monte
1	Rester en selle en combat / situation difficile
3	Rester en selle en prenant des dégâts
4	Monter sur une monture en mouvement
5	Forcer à avancer/sauter deux fois plus vite/loin

SE REMÉMORER/IDENTIFIER/COMPRENDRE (INTELLECT)

NIVEAU SAVOIR

0	Commun
1	Simple
3	Probablement connu par un érudit
5	Que même un érudit pourrait ignorer
7	Que très peu de gens connaissent
10	Complètement perdu

RÈGLES OPTIONNELLES

AGIR EN MÊLÉE

Faire n'importe quoi d'autre que combattre ou se déplacer provoque une attaque supplémentaire immédiate de(s) adversaire(s).

MODIFICATION DE CAPACITÉS

- ♦ **Augmenter la portée** : 1 rang par point dépensé.
- ♦ **Augmenter la durée** : 1 rang (1 minute à 10 minutes à 1 heure) par point dépensé ; maximum une augmentation.
- ♦ **Action impossible** : modifier pour exécuter un effet qui n'a rien à voir avec la description ou l'intention initiale.
- ♦ **Action formidable** : modifier pour réaliser une action équivalente mais en changeant sa nature.
- ♦ **Action difficile** : modifier la capacité pour réaliser une action dans l'esprit/l'idée général de la capacité originale.

MODIFIER LA PORTÉE D'UNE ARME

- ♦ **Courte à Longue** : Difficulté +2
- ♦ **Longue à 60m** : Difficulté +2
- ♦ **Longue à 150m** : Difficulté +4
- ♦ **Longue à 300m** : Difficulté +6

DIFFÉRENCIATIONS DES ARMES

- ♦ **Contondante** : ignore 1 point d'armure, dégâts -1 contre ennemi sans armure
- ♦ **Hast** : Difficulté -1 contre opposant sans portée, Difficulté +1 en espace encombré.
- ♦ **Coupante** : Dégâts +1 contre adversaire sans armure, -1 sinon.
- ♦ **Perçante** : Dégâts +1 sur jet à 17+, -1 sur jet à 5 ou moins.

NUMENERA

NUMENERA

RÉCUPÉRATION : Intellect, Difficulté 3 ou 4

♦ **Cypher** : 15 à 60 minutes, 1d6 cyphers

♦ **Artefact** : 15 à 60 minutes, 1 artefact

IDENTIFICATION

♦ **Cypher** : Intellect, Difficulté 1 ou 2, 15 à 60 minutes.

♦ **Artefact** : Intellect, Difficulté = Niveau de l'artefact, 15 min à 3 heures.

UTILISER UN NUMENERA NON IDENTIFIÉ

♦ **Cypher** : Intellect, Difficulté=Niveau du cypher.

♦ **Artefact** : Intellect, Difficulté = Niveau de l'artefact + 2.

UTILISER UN ARTEFACT

Jet de Intellect (Difficulté = Niveau de l'artefact) lors de la 1ère utilisation d'un artefact identifié.

ÉPUISEMENT DES ARTEFACTS

Jet d'épuisement à chaque utilisation de l'artefact. Si jet=1, l'objet cesse de fonctionner.

DANGER DES CYPHERS

Une fois par jour, si un personnage transporte plus que sa limite de cyphers, jet d'1d100 + 10 par cypher supplémentaire (-10 pour les cyphers non volatile comme les pilules ou les objets banals).

DANGER DES CYPHERS

01-60	Rien ne se produit.
61-70	Odeur bizarre, picotements ou aura autour des cyphers. Menaçant mais pas dangereux. Deux jours consécutifs : utiliser 71-80 en lieu et place.
71-80	L'un des cypher est détruit/ne fonctionne plus.
81-90	PJ "dérangé". Tous jets à -1 pendant 1 jour. Deux jours consécutifs : utiliser 96-100.
91-95	2 cyphers sont détruits/ne fonctionnent plus.
96-100	PJ malade. Toutes actions à Difficulté +1 pour 1d6 jours. Deux jours consécutifs : utiliser 110-120.
101-110	Les cyphers sont détruits/ne fonctionnent plus.
11-120	PJ très malade. Toutes actions à Difficulté +2 pour 2d6 jours. Deux jours consécutifs : utiliser 141-199.
121-130	2 ou + cyphers sont détruits et produisent une masse d'acide (6 points de dégâts).
131-140	2 ou + cyphers sont détruits et produisent une explosion (10 points de dégâts au PJ et 3 points à distance immédiate).
141-199	PJ blessé de façon permanente. Réserves réduites de 5. Tous les cyphers détruits.
200	Une intelligence se développe dans les cyphers qui se consomment en créant une créature hostile.
201+	Une minuscule singularité est créée pour une nano seconde, détruisant le PJ et tout son équipement.

BIZARRERIES DES ARTEFACTS

01-06	Activé par le son (sifflement, murmure, chant, mot)
07-10	Activé que dans l'obscurité
11-14	Activé par la lumière du soleil
15-17	Activé par l'humeur de l'utilisateur
18-20	Activé par la température
21-23	Activé par l'application ou l'insertion d'une matière
24-27	Crée une odeur méphitique
28-32	Crée une pénible fumée noire
33-36	Produit un résidu huileux
37-39	Fait un son étrange
40-42	Produit un son puissant
43-46	Crée une lumière brillante
47-48	Crée un hologramme en s'activant
49-50	Envoie des signaux télépathiques pendant l'effet
51-54	Choc électrique léger (pas de dégâts)
55-56	Choc électrique (2 points de dégâts)
57-60	Chauffe de façon désagréable
61-62	Chauffe dangereusement (2 points de dégâts)
63-66	Absorbe la chaleur (pas de dégâts)
67-68	Absorbe la chaleur (2 dégâts à portée immédiate)
69-70	Draine l'énergie mentale (2 dégâts à l'Intellect)
71-74	Les animaux fuient
75-77	Attire les animaux
78-81	Nécessite 1 heure de recharge entre 2 utilisations
82-85	Irritations ou lésions à la peau du PJ
86-89	Rend malade (Difficulté +1 pendant 1 minute)
90-94	Tombe fréquemment en panne (1 fois sur 6), 1 minute pour réparer.
95-99	Une distorsion produit un effet aléatoire (relancer)
00	Prend le contrôle du PJ pour 1 round : ne bouge plus et parle une langue étrange.

MODIFICATEURS DE COMBAT

MODIFICATEURS D'ATTAQUE / DÉFENSE

Couverture partielle
Couverture totale
Gravité faible
Gravité forte
Gravité zéro
Cible cachée
Élévation
Luminosité, faible
Luminosité, très faible (portée Immédiate)
Luminosité, très faible (portée Courte)
Luminosité, obscurité
Cible invisible
Brouillard
Brouillard, dense (portée Immédiate)
Brouillard, dense (portée Courte)
Déplacement de l'attaquant (bousculé ou sur monture)
Déplacement de la cible
Cible à terre, attaque de mêlée
Cible à terre, attaque à distance
Portée : bout portant
Portée : extrême
Cible inconsciente de l'attaque
Eau, profonde
Eau, sous-marin (frapper/de taille)
Eau, sous-marin (d'estoc)
Eau, sous-marin (à distance)

AVANTAGE

Cible
Cible
-
Cible
Cible
Cible
Personnage le plus élevé
Cible
Cible
Cible x2
Cible x4
Cible x4
Cible
Cible
Cible x4
Cible
Cible
Attaquant
Cible
Attaquant
Cible
Attaquant
Cible
Cible x2
Cible
Cible

NOTES

L'attaque doit pouvoir pénétrer ou éviter la couverture.
Portée de l'arme augmentée d'une catégorie. Dégâts -2 pour les armes lourdes.
Portée de l'arme réduite d'une catégorie.
Portée de l'arme augmentée d'une catégorie.
Feuillage dense, ramper au milieu de décombres ...
Pleine lune, torche, Lumiglobe (glowglobe), lampe de bureau ...
Nuit étoilée, bougie, panneau de contrôle illuminé
Nuit étoilée, bougie, panneau de contrôle illuminé
Nécessite un jet ou échec automatique sans 1 XP ou une intrusion du MJ
Nécessite un jet ou échec automatique sans 1 XP ou une intrusion du MJ
Nécessite un jet ou échec automatique sans 1 XP ou une intrusion du MJ
Les attaquants se déplaçant grâce à la Capacité utilisée ne subissent pas de pénalités
La cible ne fait rien d'autre que se déplacer très rapidement
Attaques à distance uniquement
Attaques à distance uniquement
à hauteur de torse. Les créatures aquatiques ignorent ce modificateur.
Les créatures aquatiques ignorent ce modificateur.
Les créatures aquatiques ignorent ce modificateur.
Réduit la portée de l'arme d'une catégorie. Pas d'arme de jet ou à projectiles.

DANGERS

DANGER

Acide, projection
Acide, bain
Froid
Froid, rigoureux
Collision
Écrasement
Écrasement, important
Électricité, choc
Électricité, électrocution
Chute
Feu, mineur
Feu, majeur

DÉGÂTS

2 points / round (dégâts environnementaux)
6 points / round (dégâts environnementaux)
1 points / round (dégâts environnementaux)
3 points / round (dégâts environnementaux)
6 points
3 points
6 points
1 point / round (dégâts environnementaux)
6 points / round (dégâts environnementaux)
1 points / 3 mètres (dégâts environnementaux)
3 points / round (dégâts environnementaux)
6 points / round (dégâts environnementaux)

NOTES

Immergé dans l'acide.
Inférieure à 0°C.
Azote liquide.
Objet large et rapide percute le personnage.
Objet ou créature tombe sur le personnage.
Effondrement de toit, de galerie ...
Implique souvent de perdre sa prochaine action.
Implique souvent de perdre sa prochaine action.
Torche
Lave, englouti dans les flammes...

CHANGEMENT DE TIERS

Gained from ... the basic rules applying to every character :

- Tiers is +1 of the character sheet (obviously)
- +1 to the recovery roll bonus

Gained from the "Second Tiers Glaive" character type :

- "Skill with Attacks"
- one additionnal Fighting Move, chosen from the first or second tiers glaive list
- possibly replace one first tiers move by another first tiers move

Gained from the "Tough" descriptor : nothing

Gained from the "Master Weaponry" focus :

- Weapon Defense