

## LES TESTS

La réussite d'une action dépend d'un Attribut et d'une Compétence.  
La somme de ces deux valeurs détermine la Valeur d'Action.

VALEUR D'ACTION (VA) : ATTRIBUT + COMPÉTENCE +/- MODIFICATEURS.  
La VA détermine le nombre de d6 à lancer; La Difficulté de l'action est estimée par le MJ.  
UN RÉSULTAT DE DÉS DE 4, 5 OU 6 COMPTE COMME UN SUCCÈS.

Tous les 6 sont comptés non seulement comme réussites, mais aussi comme Déclencheurs (DC)  
Ils ne s'appliquent que si l'action a réussi. Plus il y a de Déclencheurs, plus l'Action est excellente

RÉUSSITE: LE NOMBRE DE RÉUSSITES EST ÉGALE OU SUPÉRIEURE À LA DIFFICULTÉ.

ÉCHEC: MOINS DE RÉUSSITES QUE LA DIFFICULTÉ

ÉCHEC CRITIQUE: ÉCHEC, ET PLUS DE 1 QUE DE RÉUSSITES

## CONFLIT

Les opposants lancent les dés: celui qui obtient plus de succès gagne.  
En cas d'égalité, le nombre de Déclencheurs décide.

Dans une opposition: les matchs nuls sont possibles

En cas de situation «Oui / non»: si la partie à l'origine du conflit ne l'emporte pas, il perd.

Un conflit entre différentes compétences est possible.

## COMBINAISONS

Parfois, seule la combinaison de deux compétences permet d'obtenir l'effet désiré.

LANCER UNE COMBINAISON

Le deuxième jet ne peut être tenté que si le premier est une Réussite

Les Déclencheurs de la première action sont transférés à la seconde.

## LA BATAILLE

Le combat se compose de rounds de combat consécutifs jusqu'à ce qu'un côté soit usé, abandonne ou prenne la fuite. Un round de combat correspond environ à une période de 4 secondes et commence avec la phase d'Initiative.

INITIATIVE: L'ORDRE DE TOUR EST DÉTERMINÉ.

### INITIATIVE

DÉPENSER JUSQU'À 3 POINTS EGO

Ils ajoutent chacun +1D à la première Action Et +1D au jet d'Initiative

JET D'INITIATIVE:

Lancer sous PSY + Reaction + modificateurs supplémentaires

SCORE DE L'INITIATIVE = NOMBRE DE RÉUSSITES

PAS DE SUCCÈS: une action avec une initiative 0

NOMBRE D' ACTIONS POSSIBLES: 1 + 1 Action par 2 déclencheurs

ORDRE DE ROTATION: Le combattant qui obtient le score le plus élevé est le premier.

ÉGALITÉ: Les actions se produisent en même temps.

### À TON TOUR !

ACTIONS GRATUITES : Quelque chose qui ne nécessite aucun effort ni de perdre de temps.  
(se crier des avertissements les uns aux autres, menacer l'ennemi, laisser tomber un fusil vide...)

MOUVEMENT: le mouvement n'utilise pas une Action.

Si il y a déplacement d'au moins 2 m:

Pénalité de -2D sur les actions, mais aussi Défense Passive +1

Distance maximale: PHY + Athlétisme

## ATTAQUE MENTALE

Attaque mentale contre PSY + Foi ou PSY + Volonté  
Soustraire les dommages mentaux des Points Ego

### EGO

Dernier effort à 0 Ego Points

-> Test PSY + Foi / Volonté (2)

Réussite: Régénération d'1 Point d'Ego

Toutes les 24 heures, au réveil = +1 Point Ego

Si Incarner son Concept = + 1D Points d'Ego supplémentaires

## GUÉRISON NATURELLE

Récupérer d'abord les BLESSURES SUPERFICIELLES puis les TRAUMATISMES  
1 jour par B.S.; 10 jours par TRAUMATISME

### REMISE SUR PIEDS

BLESSURES SUPERFICIELLES (1 seule fois, après le combat)  
INT+ Médecine (2) -> Guérison de (1+DC) BS

TRAUMATISMES (1 fois/4 jours)

INT+ Médecine (Diff= nombre detraumatismes) -> Guérison de (1+DC) BS

## DIFFICULTÉ

SUCCÈS NÉCESSAIRES	DIFFICULTÉ
1	routine
2	délicat
4	difficile
6	très difficile
8	presque impossible
10	Mesure désespérée

## DÉCLENCHEURS

NOMBRE DE DÉCLENCHEURS	RÉSULTAT
1	solide
2	remarquable
3	excellent
4	brillant
5	incroyable
6	légendaire

## ATTAQUER

- Compétences en armes:

PHY + Lutte

PHY + Corps à Corps

AGI + Projectiles

## SE DEFENDRE

La défense active compte comme une action utilisé en dehors de son propre tour.

- Esquiver (Combat corps à corps / à distance)

AGI + Mobilité

- Parer/bloquer en Mêlée

PHY + Lutte Ou PHY + Corps à Corps

## CONTRE-ATTAQUER

Bloquer avec capacité de combat

Défense active réussie avec 3T= L'attaquant est blessé

## BLESSER

Dégâts = dégâts d'arme + Déclencheurs (+ Potentiels)

Blessures = dégâts - indice d'armure

RECHARGER: compte pour Action

CHANGER D'ARME: -2D pour une Action

## BLESSURES SUPERFICIELLES

Les dégâts s'appliquent d'abord sur les Blessures Superficielles. Ils sont cochés sur la feuille de personnage.

## TRAUMATISME

Si le nombre maximal de Blessures Superficielles est dépassé, les dommages restant deviennent des Traumatismes: La cible commence à mourir.

Pour chaque point de Traumatisme, il ya une pénalité générale de -1D. Si les Traumatismes atteignent ou dépassent son maximum, le personnage ne peut plus être sauvé. Qu'il repose en paix.



## PHYSIQUE

### •ATHLÉTISME

ACTION : course ; escalade ; saut ; nage ; franchissement d'obstacles ; déplacements sur de longues distances  
REACTION : calcul temps/distance ; regain d'équilibre capacité à échapper aux situations dangereuses  
COMBINAISON : >PHY+Vigueur : course ou nage prolongée

### •CORPS À CORPS

ACTION : maniement d'armes : hache, épée, marteau, matraque, couteau, dilacérateur, etc. RÉACTION connaissance des faiblesses et caractéristiques des armes employées lors d'un combat ; évaluation de la Puissance martiale de l'assaillant  
COMBINAISON >PSY+Réactivité: désarmement de l'ennemi

### •FORCE

ACTION : tordre les grilles d'égout ; briser les chaînes enfoncer les portes ; démonstration de force (bras de fer) RÉACTION blocage d'un adversaire ; résistance à une force opposée (bras de fer ou effort pour maintenir une porte fermée)  
COMBINAISON : >PSY+Domination intimidation par la force  
SPÉCIALITÉ : dans la plupart des attaques au Corps à corps, la Force s'ajoute aux dégâts.

### •LUTTE

ACTION : coups de pied ; coups de poing • projections ; combats de force  
REACTION : abandon d'une lutte ; riposte à un étranglement  
COMBINAISON : >PSY+Réactivité: désarmement de l'ennemi

### •RÉSISTANCE

ACTION : intimidation par la tolérance à la douleur  
REACTION régénération physique ; résistance à la douleur et aux influences environnementales • résistance à la torture  
COMBINAISON : >INS+Survie résistance au froid ou à la chaleur extrême  
SPÉCIALITÉ : Maximum de Blessures Superficielles = PHY+Résistance

### •VIGUEUR

ACTION traque ; plongée ; marche pendant des heures RÉACTION esquive ; apnée ; résistance indolore, l'empoisonnement et à la fatigue ; vigilance pendant plusieurs nuits d'affilée  
COMBINAISON : >INS+Survie : chasse ; >PHY+Résistance : marche forcée

## AGILITÉ

### •ARMES A PROJECTILES

ACTION : maniement d'armes à projectiles : arc, arbalète, mousquet de Juges, ravageur, fusil à fongicide, sarbacane, Lw, flammes, etc. ; entretien des armes  
COMBINAISON : >AG1+Mobilité : jet d'une grenade avec l'écision, >AG1+Navigation : combat monté à distance ; tir depuis un véhicule en mouvement

### •ARTISANAT

ACTION : amélioration ou réparation de matériel ; recyclage de pièces d'artefacts ; édification de défenses  
REACTION : estimation de la valeur et de l'état d'un objet ; détection de points faibles dans un bâtiment  
COMBINAISON : >AG1+Dextérité ou >CHA+Art : contrefaçon

### •DEXTÉRITÉ

ACTION : vol ; crochetage à l'aide de passe-partout ou de fil de fer ; tours de passe-passe (dés pipés, pièces truquées, bonneteau, paris et cartes de tarot)  
REACTION : sang-froid ; capacité à saisir des objets au vol  
COMBINAISON : >AG1+Artisanat : conception de mécanismes sophistiqués

### •FURTIVITÉ

ACTION : dissimulation (de soi-même ou d'un objet) ; filature ; déplacement furtif  
REACTION : estimation du volume d'un bruit ; contrôle des battements cardiaques et du souffle ; capacité à faire le mort ; capacité à s'écarter COMBINAISON : >PHY+Lutte/Corps à corps : attaque furtive, >PSY+Domination : capacité à susciter la peur et la superstition

### •MOBILITE

ACTION : parkour ; sauts ; esquive ; acrobaties  
REACTION : roi de l'évasion ; capacité à évoluer dans le courant ou à contrecourant d'une foule  
COMBINAISON : >PHY+Lutte : dégagement d'une immobilisation on parade contre un étranglement, >AG1+-Furtivité : déplacement furtif

### •NAVIGATION

ACTION : équitation et dressage ; pilotage de véhicules motorisés, d'avions ou de navires ; déploiement d'artillerie lourde  
REACTION : calcul des distances de freinage et d'accélération ; estimation de l'état d'un véhicule  
COMBINAISON : >AG1+Mobilité : manœuvres spéciales (c.—a.—d. attaque ou esquive), >INS+Dressage : utilisation d'éperons pour tirer le maximum d'une monture

## CHARISME

### •ART

ACTION : danse ; utilisation d'un instrument de musique ; peinture ; lecture de tarot ; poésie ; conte ; sculpture  
REACTION : jugements esthétiques ; louanges  
COMBINAISON : >AG1+Artisanat : hausse de la valeur d'un objet par son embellissement

### •COMMANDEMENT

ACTION : encouragement ; propagande ; commandement de troupes  
REACTION : stimulation ; capacité à éviter les mutineries  
COMBINAISON : PHY+Corps à corps ou >AG1+Armes à projectiles : formations de combat et considérations tactiques ; >AG1+Navigation : rassemblement

### •CONSIDERATION

ACTION : choix de mots appropriés ; connaissance des traditions, rituels et coutumes et comportement adapté à ces derniers  
REACTION : éviter d'attirer l'attention ; observation et évaluation de la réaction d'autrui face à un acte ou une affirmation dans un contexte culturel  
COMBINAISON : >CHA+Art : choix d'un cadeau ou d'une récompense appropriée ; >CHA+Expression : louanges

### •EXPRESSION

ACTION : langage corporel ; discours devant un public ; enseignement  
REACTION : transmission de messages par des gestes ; lecture des expressions faciales  
COMBINAISON : >CHA+Art : chant et danse

### •NEGOCIATION

ACTION : diplomatie ; marchandage ; persuasion ; rédaction de contrats  
REACTION : réplique verbale ; dénonciation de contrats abusifs  
COMBINAISON : >CHA+Expression : profit maximum ; >PSY+Tromperie : vente de poussière rouge aux nomades de Stukov

### •SEDUCTION

ACTION : séduction ; charme ; prostitution ; obtention d'informations  
REACTION : réagir à un flirt, résister à la flatterie, identifier les astuces de séduction et les contrer  
COMBINAISON : >CHA+Expression fascination d'autrui ; >PSY+Domination : incitation d'autrui à

## INTELLECT

### •CONCENTRATION

ACTION : performance mentale ; méditation et concentration ; dépassement des doutes  
REACTION : maîtrise de soi ; domination des peurs ; ralentissement du souffle  
COMBINAISON : >INT+Médecine : opérations chirurgicales particulièrement délicates ; >INT+Connaissance des Artefacts : réparation d'artefacts très complexes ; >AG1+Armes à projectiles : attaque de tireur d'élite.  
SPÉCIALITÉ : les personnages doivent choisir entre INT+Concentration et INS+Primaire. La compétence non sélectionnée ne pourra pas être augmentée. Concentration et Primaire sont les caractéristiques de base des Points d'Ego.

### •CONNAISSANCE DES ARTEFACTS

ACTION : d'artefacts  
REACTION : identification d'artefacts, de leur fonction et de leur contexte ; estimation de leur valeur  
COMBINAISON : >INT+Technologie : remise en état, développement d'artefact ; utilisation, réparation et modification

### •LEGENDES

ACTION : connaissance de l'histoire des Cultes et cultures ; connaissances des inventions, de l'Amorce et des villes à la fois connues et oubliées ; connaissance des vieilles histoires  
REACTION : estimation des risques ; évaluation des développements historiques et des réactions des Cultes



## COMBINAISON

: >1NS+Orientation : découverte d'artefacts ; >PHY+Corps a corps : révélation de connaissances sur de grandes batailles ; >CHA+Commandement : invocation du spectre du passé ; >1NT+Connaissance des artefacts : identification des effets d'un artefact du peuple d'antan

### •MEDECINE

ACTION : diagnostics et guérison de maladies ; élaboration de médicaments ; cueillette d'herbes médicinales ; soin des plaies  
REACTION : anticipation des maladies ; identification de substances toxiques

COMBINAISON : >AG1+Dextérité : attelles pour fractures ; >INT+Science : connaissance des produits pharmaceutiques ou de l'épigénétique ; >1NS+Survie : identification d'herbes médicinales et utilisation de médecine naturelle

### •SCIENCE

ACTION : lecture et écriture ; connaissance scientifique ; connaissance mathématique ; mélange d'explosifs.

REACTION : découverte d'erreurs logiques ; estimation de l'épaisseur des murs ou des portes ; anticipation de réactions chimiques

COMBINAISON : >AG1+Armes a projectiles : estimation de trajectoires, localisation de l'emplacement d'un assassin grâce a un impact de balle ; >CHA+EXpression connaissance de la linguistique et de divers dialectes ; >1NT+Technologie : calculs de génie civil ; >1NS+Orientation : logistique

NOTE: Chaque rang correspond a une langue parlée et comprise. Les langues correspondent aux sept cultes. Les dialectes et les jargons peuvent être représentés par un jet de CHA+EXpression.

### •TECHNOLOGIE

ACTION : compréhension et manipulation de mécanismes ; amélioration d'équipement de haute technologie

REACTION : identification de technologies ; détection de dégâts ou de points faibles (dans les véhicules, les AMSUMO)

COMBINAISON : >1NT+Légendes : réhabilitation de procédés technologiques oubliés

SPECIALITE : amélioration d'équipements de haute technologie ; équivalent moderne dc >AG1+Artisanat

## PSYCHE

### •DOMINATION

ACTION : intimidation ; torture ; terreur ; subjugation

REACTION : résistance a une tentative d'influence ; instauration d'un ordre hiérarchique

COMBINAISON : >CHA+EXpression : rugissement, cris de bataille ; >1NS+Empathie : exploration des sentiments d'autrui pour les utiliser contre cette personne en ébranlant la foi et la volonté

### •FOI

ACTION : connaissance religieuse ; prédication ; inspiration ; pratique de sacrifices ; ascétisme

REACTION : révélation d'hérésie ; conservation de la force mentale grâce au pouvoir de la foi

COMBINAISON : >PSY+Domination : 1e fanatique >CHA+Commandement : inspiration de fanati >1NS+Empathie : pacification

SPECIALITE : les compétences Foi et Volonté ne peuvent pas coexister ; le personnage doit choisir entre les deux.

### •REACTIVITE

ACTION : prise d'initiative ; attaque éclair ; surprendre autrui ,

REACTION : sixième sens ; détection de dangers

COMBINAISON : >PHY+Lutte/Corps a corps : attaques-surprises, lancer de couteau ; >AG1+Armes a projectiles : vitesse a dégainer ;

>AG1+Mobilité : capacité a éviter les pièges a loups

SPECIALITE : PSY+Réactivité détermine l'ordre d'action des joueurs au cours d'un combat (Initiative)

### •RUSE

ACTION : planification ; improvisation ; distraction

REACTION : capacité a reconnaître un avantage ; utilisation de subterfuges

COMBINAISON : >1NS+Orientation : exploitation optimale du terrain

### •TROMPERIE

ACTION : usurpation d'identité, capacité a déguiser sa voix et son apparence ; falsification de documents et d'objets

REACTION : mensonge ; bluff

COMBINAISON : >AG1+Artisanat : création de contrefaçon ; >CHA+Commandement : faculté a se faire passer pour le chef d'un groupe inconnu

### •VOLONTE

ACTION : maîtrise de soi ; tenacité ; persévérance ; austerité

REACTION : détection de superstitions ; résistance a la manipulation

COMBINAISON : >PSY+Domination : affirmer sa volonté ; >PHY+Résistance : surmonter un traumatisme, ignorer la douleur

SPECIALITE : Volonté annule la compétence Foi ;

PSY+Volonté permet de contrer les manipulations mentales et les effets de la sporulation (infestation de spores)

## INSTINCT

### •DRESSAGE

ACTION : apaisement des créatures ; renforcement mental ; influence sur les animaux et dressage

REACTION : démonstration de force face a un animal en train d'attaquer et destabilisation de ce dernier

COMBINAISON : >PHY+Force : mise au tapis d'un ennemi ; >AG1+Navigation : combat monté, capacité a lancer des animaux centre des ennemis

### •PERCEPTION

ACTION : découverte d'objets ou détection d'objets cachés (pièges) ; écoute aux portes

REACTION : faculté de remarquer des événements soudains juste a temps ; détection d'embuscades ; détection sonore ou olfactive d'ennemis aux aguets

COMBINAISON : >1NS+Survie : recherche d'un abri ; >PSY+Réactivité : détection de danger ; >CHA+Art : identification de contrefaçons

### •EMPATHIE

ACTION : osmose avec autrui ; simuler l'amitié ; estimation et manipulation de dynamiques de groupe ; psychologie

REACTION : discernement de la vérité derrière les émotions ; perception du comportement et de la disposition d'autrui

COMBINAISON : >INT+Médecine : transmission de bien-être spirituel ; >CHA+Considération : se faire bien voir d'autrui

### •ORIENTATION

ACTION : localisation d'un individu ou d'un objet en un endroit donné

; cartographie et lecture de cartes ; identification de jalons

REACTION : orientation à travers les tempêtes de poussière

### •PULSIONS

ACTION : déclenchement de violence et intimidation d'ennemis

REACTION : suppression des peurs rationnelles ; domination des instincts de survie en situation de crise

COMBINAISON : >1NS+Dressage : hiérarchie de groupe

SPECIALITE : les personnages doivent choisir entre 1NT+Concentration et 1NS+Pulsions. Concentration et Pulsions sont les caractéristiques de base des points d'Ego

### •SURVIE

ACTION : chasse ; cueillette ; pistage ; éviscération des animaux chassés ; feu ; pose de pièges

REACTION : détection de dangers dans la nature (poisons, piège)

COMBINAISON : >AG1+Artisanat : pose de pièges ; >1NT+Science : connaissance de la flore et de la faune



# STUKOV DESERT

TERRITORY OF THE CORPSE EATERS

TERRITORY OF THE

UPTOWN

## INFORMATION

1. HOUSE WARE
2. HOUSE WARE
3. HOUSE WARE
4. HOUSE WARE
5. HOUSE WARE
6. HOUSE WARE
7. HOUSE WARE
8. HOUSE WARE
9. HOUSE WARE
10. HOUSE WARE
11. HOUSE WARE
12. HOUSE WARE
13. HOUSE WARE
14. HOUSE WARE
15. HOUSE WARE
16. HOUSE WARE
17. HOUSE WARE
18. HOUSE WARE
19. HOUSE WARE
20. HOUSE WARE
21. HOUSE WARE
22. HOUSE WARE
23. HOUSE WARE
24. HOUSE WARE
25. HOUSE WARE
26. HOUSE WARE
27. HOUSE WARE
28. HOUSE WARE
29. HOUSE WARE
30. HOUSE WARE
31. HOUSE WARE
32. HOUSE WARE
33. HOUSE WARE
34. HOUSE WARE
35. HOUSE WARE
36. HOUSE WARE
37. HOUSE WARE
38. HOUSE WARE
39. HOUSE WARE
40. HOUSE WARE
41. HOUSE WARE
42. HOUSE WARE
43. HOUSE WARE
44. HOUSE WARE
45. HOUSE WARE
46. HOUSE WARE
47. HOUSE WARE
48. HOUSE WARE
49. HOUSE WARE
50. HOUSE WARE
51. HOUSE WARE
52. HOUSE WARE
53. HOUSE WARE
54. HOUSE WARE
55. HOUSE WARE
56. HOUSE WARE
57. HOUSE WARE
58. HOUSE WARE
59. HOUSE WARE
60. HOUSE WARE
61. HOUSE WARE
62. HOUSE WARE
63. HOUSE WARE
64. HOUSE WARE
65. HOUSE WARE
66. HOUSE WARE
67. HOUSE WARE
68. HOUSE WARE
69. HOUSE WARE
70. HOUSE WARE
71. HOUSE WARE
72. HOUSE WARE
73. HOUSE WARE
74. HOUSE WARE
75. HOUSE WARE
76. HOUSE WARE
77. HOUSE WARE
78. HOUSE WARE
79. HOUSE WARE
80. HOUSE WARE
81. HOUSE WARE
82. HOUSE WARE
83. HOUSE WARE
84. HOUSE WARE
85. HOUSE WARE
86. HOUSE WARE
87. HOUSE WARE
88. HOUSE WARE
89. HOUSE WARE
90. HOUSE WARE
91. HOUSE WARE
92. HOUSE WARE
93. HOUSE WARE
94. HOUSE WARE
95. HOUSE WARE
96. HOUSE WARE
97. HOUSE WARE
98. HOUSE WARE
99. HOUSE WARE
100. HOUSE WARE

JUSTITIANI  
THE RIGHTEOUS FIRST  
2995 AD





STUKOV DESERT  
TERRITORY OF THE CORPSE EATERS

TERRITORY OF THE STUKOV NOMADS

THE PROTECTORATE  
2595 A.D.

EAST BORCA

TERRITORY OF THE COCKROACH CLAN

BLACK LUNG

SINDERO

LEADFIELD

GESSEIN

DOG'S END

CAVERNIS

TERRITORY OF THE COCKROACH CLAN

LIQUA

NEWCREST

JUSTITIAN

THE SPITAL

ARNSBERG

THE REAPER'S BLOW

FERROPOL

THE FESTERING

THE KLAVEN

CHALK BREACH

MOBILIS

A 235

CATHEDRAL CITY

IGNATZ

RUINS OF EXALT

TERRITORY OF THE COCKROACH CLAN

SEVERINUS

LAST BENT

SIEGE

FRANKA

FRANKAN BORDER

BASSHAM

FRONTIER OF THE ENEMOI

TERRITORY OF THE PNEUMANCERS

RAMEIN REGION

TERRITORY OF THE PHOSPHORITES

ONULPELLIA

★ THE FALLEN STAR

TERRITORY OF THE MECHANIS

FORMER TERRITORY OF THE TAUINAR

TERRITORY OF THE PNEUMANCERS

TERRITORY OF THE PHOSPHORITES

ONULPELLIA

★ THE FALLEN STAR

TERRITORY OF THE MECHANIS

FORMER TERRITORY OF THE TAUINAR