



RÉSOLUTION

d20 + carac. ≥ difficulté

5
FACILE

10
NORMAL

15
DIFFICILE

20+
HÉROÏQUE

20 = critique (dégâts max) / 1 = échec libre MJ

Seuils critiques varient selon PJ/PNJ (CHA)

TOUR DE JEU

- M + A (mouvement + attaque)
- A + M (attaque + mouvement)
- MM (2 mouvements)
- MA (action double)
- G (1 action gratuite, n'importe quand)

ACTIONS

- M : 10m/10 cases, escalade, acrobatie
- A : arme ou capacité offensive
- MA : capacité puissante (M + A)
- G : parler, boire potion, etc.

COMBAT

Initiative : 10 + DEX, ordre décroissant

Critique : dégâts max (ex : 2d6+3 → 15)

Conditions physiques :

- paralysé = pas de M (mouvement)
- assommé = perd le tour
- poison = malus

ATTAQUE DE BASE

Jet : d20 + Carac. de l'arme + Bonus arme + Niveau

- Contact/Distance → Atq PHY ≥ Def PHY
- Magique → Atq MAG ≥ Def MAG

En cas de réussite : appliquer les DM de l'arme.

Ex : Épée courte FOR+1 DM 1d6+1 → Jet = d20 + FOR +1 + Niveau.

MAGIE & PM

Lancer si PM suffisants + action dispo (M, A, MA, G)

+1 PM = -1 tour de rechargement (cumulable)

ATTAQUES VS DÉFENSES

POSTURE DÉFENSIVE

Sacrifier A

Def PHY/MAG +1

Esquive/Parade +1

Sacrifier A+M

Def PHY/MAG +2

Esquive/Parade +2

Sacrifier M seul : impossible. Bonus jusqu'au prochain tour, sans effet sur les seuils critiques (d20 naturel).

ESQUIVE / PARADE

annoncer avant le test d'attaque

ATTAQUE SUBIE	ESQUIVE	PARADE
Physique	d20 + Niv + DEX	d20 + Niv + FOR
Magique ciblée	idem -3	—
De zone	—	—

≥ test d'attaque = aucun dégât. Une attaque critique ne peut être ni esquivée ni parée.

CRITIQUES (D20 NATUREL)

20 en parade

Riposte : dégâts de l'arme sans test attaquant au contact

20 en esquive

Riposte : test d'attaque avec l'arme attaquant à portée de l'arme

Arme magique

Riposte à mains nues attaquant au contact

1 (échec crit.)

Ni esquive ni parade au tour suivant

La riposte a lieu hors du tour, ne consomme aucune action et ne peut être ni esquivée ni parée.

OPTIONS DE COMBAT

Mains nues :

Atq = d20 + DEX + Niveau vs DEF PHY

Dégâts = 1d4 + FOR

Deux armes :

sacrifier M → 2 attaques (A)

malus -2 Atq/dégâts main secondaire

Attaque d'opportunité :

ennemi fuit CàC sans désengagement → Atq gratuite (pas d'esquive/parade)

Désengager : consomme A → sortir du CàC sans subir attaque d'opportunité

CAPACITÉS

Types : P (passive) • C (combat) • PC (mixte)

Actions consommées : M, A, MA, G

Type d'Atq : détermine la défense à comparer

- PHY : Atq PHY vs Def PHY
- MAG : Atq MAG vs Def MAG
- SOUTIEN : automatiquement réussi, pas de test (soin, renforcement...)

Attributs : carac. test, portée, coût PM, temps de rechargement, limite d'utilisation

REPOS

Repos court (≈2h) : au choix →

PV = Niveau + DV

PM = Niveau + SAG (min 1)

Repos long (≈8h) :

- Cadre détendu = PV & PM max.
- Cadre stressant = équivaut à 3 repos courts.

CARACTÉRISTIQUES

FOR pousser, soulever, briser

DEX sauter, désarmer, se cacher

CON endurer, résister, nager

INT analyser, déchiffrer, enquêter

SAG percevoir, pister, méditer

CHA persuader, intimider, négocier

AMÉLIORER L'ARSENAL

Bonus de test (Atq) : +1 = 20 NX (max +3)

Bonus équipement : +1 Atq/Def = 20 NX (max +3, uniquement bonus existant)

Bonus dégâts : +1 = 20 NX (max +5)

Dés de dégâts : max 3 dés (1 main) / 4 dés (2 mains)

- Coût = valeur dé (D4=40 NX, D6=60, D8=80, etc.)
- Chaque dé ajouté = -1 test et -1 dégâts

Effets spéciaux : ajout/modif. rares, demandent composants et/ou coût fixé par MJ

PROGRESSION

XP → Niveau : 2 × niveau actuel (en XP) pour monter. Max 1/repos long

PC (Points de Capacités) :

- +3 PC à chaque montée de niveau
- Nouvelle capacité = 3 PC
- Évolution = 3 PC (niveau requis)

En combat :

- 1 PC/PM = -1 tour de rechargement (cumulable)
- 2 PC = réutiliser capacité 1/rencontre
- 3 PC = réutiliser capacité 1/jour (hors Innées)

NX (Éclats de Nexus) : monnaie universelle

INCONSCIENCE & MORT

Inconscience (0 PV) :

- Chaque tour, lancer DV → perte PV sous 0
- Mort si PV < -(2 × valeur max DV)

Stabilisation (Test SAG seuil MJ) :

- Réussite = PJ à 1 PV
- Critique = récup. moitié PV
- Échec critique = perte PV = niveau du soigneur

Mort & rappel :

- Âme reste 3j max (24h auto, puis 40 NX/j)
- Rituel de rappel (repos long) : 1 XP sacrifié, PJ rappelé = PV 1, XP & PC = 0 (niveau & capacités conservés)