

Modification dans les règles

Encombrement

Entre Force x 5 et Force x 10 :

Malus: 10%

Entre Force x 10 et Force x 15 :

Mouvement : -1

Malus : 20%

Attaque « Lente »

Long trajet à pied impossible

Plus de Force x 15 :

impossible

Le malus s'applique dans les cas suivants :

Bonus en initiative

Jet de déplacement silencieux

Jet de dissimulation

Jet de parade

Le malus est à doubler dans les cas suivants :

Jet d'escalade

Jet de natation

Jet d'esquive

Port de l'armure

Les armures de cuir et de cuir rigide font partie de la famille des armures légères. Les armures de mailles font partie de la famille des armures intermédiaires. Les armures d'écailles et de plaques font partie de la famille des armures lourdes. Un personnage ne peut pas porter en même temps deux armures de la même famille. Par contre, il peut porter jusqu'à trois armures si celles-ci sont chacune d'une famille différente.

Initiative

Au début de combat, chaque joueur calcule son initiative en lançant un d10 et en ajoutant son bonus en initiative (équivalent à la dizaine de son agilité).

Dégâts et Soins

Le **seuil critique** est fixé à **bonus d'endurance + 2**. Si un personnage subit en un seul coup un nombre de dommages supérieur au seuil critique, il souffre d'une **hémorragie** et doit

subir les effets stipulés dans les **tableau des coups critiques 6-4 à 6-7** en prenant comme valeur pour la ligne le nombre de dégâts qu'il a subi en dessus du seuil critique.

Quand un personnage a un nombre de point de vie égal ou inférieur à 0. Il doit faire un test de force mental chaque tour pour ne pas tomber inconscient. Un personnage qui a moins de-5 points de vie meurt.

Hémorragie

A chaque début de tour, pour chaque hémorragie déclarée, le personnage perd 1 point de vie.

Compétence « Soin »

Pour chaque blessure subie, un personnage peut tenter de soigner cette blessure en réussissant un test de soin ou en utilisant un cataplasme médicinal. Chaque tentative prend 10 min. Si elle est réussie le personnage blessé regagne 1D3 points de vie.

Un personnage peut refermer une hémorragie en dépensant une action complète et en réussissant un test de soin.

Si le personnage n'est pas en possession d'outils adéquats, la compétence soin est divisée par deux.

Talent « Chirurgie »

Le personnage gagne +10% à sa compétence soin. De plus, il fait regagner 1D3 + 1 points de vie à chaque fois qu'il soigne une blessure.

Convalescence

Un personnage regagne 1 point de vie par semaine. Ce nombre passe à deux s'il est suivi par un personnage possédant la compétence soin. Ce nombre est doublé s'il passe son temps exclusivement à se reposer et à prendre soin de lui.

Ajustement des valeurs de soin

Les sorts, objets... redonnant 1D10 points de vie n'en redonnent plus qu'1D3. La potion de soin redonne pour le prix d'une action complète 3 points de vie ou referme une hémorragie (si la potion est appliquée directement sur la blessure).