

DARIC EARTH



DARIC EARTH



ESTIMATION DES SEUILS		VIE DANS UN QUARTIER	RELATION CONTACT	ÉNERGIE
Difficulté	Seuil			
Facile	1R	- 6 Banni	- 6 Ennemi juré	<ul style="list-style-type: none"> • Principe : 1 point = +1 dé • Maximum en une utilisation : Hargne ou Survie • Récupération : Ralliement : Motiver + Trempe / Mod. d'Hostilité du milieu En cas de réussite : 1pt d'énergie de base pour les personnages présents (hormis le harangueur) + 1 par réussite au delà du seuil. Repos : 1 pt par nuit de sommeil complète
Aisée	2R	- 5 Maudit	- 5 Ennemi déclaré	
Normale	3R	- 4 Recherché	- 4 Hostile	
Malaisé	4R	- 3 Rejeté	- 3 Rivalité	
Difficile	5R	- 2 Malvenu	- 2 Rancune	
Très Difficile	6R	- 1 Ignoré	- 1 Méfiance	
Chimérique	7R	0 Inconnu	0 Neutralité	
MODIFICATEUR DE STATUT SUPÉRIEUR		+ 1 Accepté	+ 1 Connaissance	ARMURES
		+ 2 Bienvenu	+ 2 Contact	<i>Type d'armure / protection / POT. d'Action / Enc</i>
		+ 3 Intégré	+ 3 Compagnon	Pièce de vêtements renforcés 1 - -
		+ 4 Familier	+ 4 Allié	Tenue complète de vêtements renforcés 1 - -
		+ 5 Représentant	+ 5 Ami	Pièce de cuir renforcé 2 - -
		+ 6 Figure locale	+ 6 Frère	Armure complète de cuir 2 -1 1
Statut 4 : + 1D				Pièce de chitine fuselée 3 - 1
Statut 5 : + 2D				Complète de chitine fuselée 3 -2 2
Statut 6 : + 3D				Pièce de métal 4 -2 2
				Complète de métal 4 -3 3

TABLE DES BOUCLIERS					
Type	Défense	Enc.	Type	Défense	Enc.
Petit bouclier en rueg	+ 1		Grand Bouclier en rueg	+ 3	1
Petit bouclier en métal	+ 2	1			

Type d'armure	protection	POT. d'Action	Enc
Pièce de vêtements renforcés	1	-	-
Tenue complète de vêtements renforcés	1	-	-
Pièce de cuir renforcé	2	-	-
Armure complète de cuir	2	-1	1
Pièce de chitine fuselée	3	-	1
Complète de chitine fuselée	3	-2	2
Pièce de métal	4	-2	2
Complète de métal	4	-3	3

TABLE DES ARMES							
Manople	1 M/Mg	Dommages + 2		Fauchard	2 M	Dommages + 5	Défense + 2 Enc : 1
Écorcheur	1 M/Mg	Dommages - 2 puis x2		Esponton	2 M	Dommages + 2	Défense + 2 Enc : 1
Entraîleur	1 M/Mg	Dommages + 2	Défense + 1	Balance	2M	Dommages + 3	Défense + 1
Coquefer	1 M/Mg	Dommages + 1		Trident	2M	Dommages + 3	Défense + 2
Articule	1 M/Mg	Dommages + 1		Piochard	1M	Dommages + 3	
Aileron	1 M/Mg	Dommages + 2	Défense + 1	Tranchoir	1M	Dommages + 2	Défense + 1
Basselame	1 M/Mg	Dommage + 1*		Hache	1M	Dommages + 3	
Boulefer		Dommages + 1		Falchion	1M	Dommages + 3	Défense + 1
Poignard	1 M/Mg	Dommages + 1		Palache	1M	Dommages + 2	Défense + 2
Troislame	1 M/Mg	Dommages + 2		Flambergue	2M	Dommages + 3	Défense + 2 Enc : 1
Katar	1 M/Mg	Dommages + 2	Défense + 1	Fortépée	2M	Dommages + 4	Défense + 2 Enc : 1

ARMES DE TIR				
Arme	Domm.	Portée	Rechargement	Munitions
Lancat	+ 1	5 / 10 / 15	-	-
Arbalète de poing	+ 3	5 / 15 / 30	1 passe	-
Arc	+ 2	15 / 30 / 80	-	-
Arbalète	+ 3	10 / 20 / 50	1 Passe	-
Arquebuse	+ 4	10 / 20 / 40	2 passes	-
Canardier	+ 4	5 / 10 / 20	2 passes	-
Mousquet à rueg	+ 4	10 / 20 / 40	1 passe	-
Pistol à rueg	+ 4	5 / 10 / 20	1 passe	-
Pistol à vapeur	+ 2	5 / 10 / 20	-/2 passes pour changer de barillet pressurisation : 10 minutes	8
Mitraille	+ 2	10 / 20 / 50	-/3 passes pour changer de chargeur Pressurisation : 10 minutes	50 Cadence : 6/passe*
Courbois	selon munitions	50 / 100 / 200	3 passes	
Canon à vapeur	+ 10	50 / 100 / 200	5 passes	

*au delà de trois, lancer 1d6 : sur un résultat impair, l'engin s'enraye.

LE COMBAT

1 DÉTERMINATION DU POTENTIEL DE COMBAT

- Corps À Corps et Tir : Arts martiaux + compétence d'armes appropriée
- Lancer : Force + Lancer
- Armes improvisées : Hargne + Agresser

2 ENGAGEMENT D'ÉNERGIE & TACTIQUES DÉLOYALES

1 pt d'énergie = +1 dé au potentiel de combat pour une passe d'armes

TACTIQUES DÉLOYALES

• IMPRESSIONNER

Prestance + Impressionner / trempe + Résister

-1 dé au potentiel de l'adversaire par succès au delà de la réussite de l'adversaire

Utilisable lors de la première passe et impossibilité de prendre l'Initiative.

• SURPRENDRE

hargne + Surprendre / Sens + Surveiller

+1 dé à l'initiative pour la première passe pour chaque réussite

ESQUIVER

Potentiel = Agilité + Esquiver
- dés d'Initiative

ROMPRE LE COMBAT

nécessite une esquive réussie
mais pas d'engagement en
Initiative des combattants

PRENDRE LA FUITE

Coup sans opposition
de l'adversaire

COMBAT À DEUX ARMES

- Première arme : pot. complet
- Deuxième arme : pot. -3

BASE DE SIMULATION

Pour chaque dé à 6 faces lancé

1 2 3 = échec

4 5 6 = réussite

RÉSULTATS

EXTRAORDINAIRES

6 compte : 2 réussites

Tous les dés indiquent 1 :

Maladresse

LES MODIFICATEURS DE COMBAT

SITUATION GÉNÉRALE

Chaque milieu est caractérisé par un modificateur d'Hostilité (voir p. 64, la Survie) ajusté par certains équipements et connaissances des personnages, applicable aux Situations de Combat et déterminé par le meneur de jeu. Le Potentiel de Combat d'un personnage peut ainsi être réduit selon le degré de réussite des tests de survie des combattants.

SITUATION PARTICULIÈRE

Situation avantageuse (en hauteur par exemple)	+ 1 Dé
Personnage à terre :	- 2 Dés
Encombrement :	- 1 à - 3 Dés (Voir les Possessions p. 86)
Blessures :	de - 1 à - 7 Dés
Arme de bonne facture :	+ 1 Dé

MODIFICATEURS DU COMBAT À DISTANCE

La cible se déplace	+ 1R
La cible court	+ 2R
Couverture	+ 1 R à + 3R
Cible à bout portant	- 2R
Cible à courte distance	- 1R
Cible à longue distance	+ 2R

3 INITIATIVE ET SITUATIONS SPÉCIALES

Répartition des dés d'initiative
Détermination de l'ordre d'attaque

4 RÉPARTITION ATTAQUE / DÉFENSE

5 RÉVÉLATION ET TEST

Impact = Résultats de l'attaque - résultats de la défense

- Si supérieur à 0 :

Dés de Dommages = Impact + bonus de dommages (+ Force)

Dés d'Encaissement = résistance + Protection

Blessure = Dommages - Encaissement points de Vie perdus

- Si inférieur ou égal à 0 :

Le défenseur prend l'avantage.

Avantage = nombre de dés ajoutés au potentiel d'attaque pour la riposte suivante.

Limite de l'avantage = compétence du défenseur - compétence de l'attaquant

6 RIPOSTE

Inversion en prenant en compte les modificateurs générés par l'Attaque.

TABLE DES BLESSURES

Pertes	Blessure	Douleur	Aggravation
1-2	Légère	-	-
3-4	Sérieuse	-1D	1 heure
5-vie÷2	Grave	-3D	10 minutes
> Vie÷2	Critique	-*D	1 minute

LES SOINS

Test de Techniques + Corps
Pour chaque Blessure

• URGENCES

Opposition passive (seuil = pts de Vie perdus par la Blessure visée)
Annule les effets de l'Aggravation
pour chaque 6 obtenu : +1 point de Vie

• ASSISTANCE (nécessite une semaine de repos)

Opposition passive (seuil = mod. de douleur)
Nombre de réussites = modificateur au jet de guérison naturelle

• GUÉRISON NATURELLE

Une semaine de repos total : Nombre de points de Vie récupérés = Résistance + Régénérer
Une semaine d'activité : Nombre de points de Vie récupérés = nombre de réussites d'un test
Résistance + Régénérer

LA SANTÉ

CHOC

-*D pour le Test suivant
* = Impact du coup

ÉTOURDISSEMENT

Nouvelle Blessure > Blessure la plus grave : Résistance + Endurer ÷
Mod. de Douleur
En cas d'échec, inactif pour la prochaine Passe d'Armes

S'ACCROCHER À LA VIE

Sacrifier toute l'Énergie
Test d'Énergie : Un succès permet de retarder la mort d'une période d'Aggravation

SURMONTER LA DOULEUR

Hargne + Supporter ÷
Mod. de Douleur

TABLE DES CHUTES

Hauteur	Modificateur
1-3 mètres	Pas de modificateur
4-6	-1D
7-10	-2D
11-14	-3D
15-20	-4D

TABLE DE NOYADE

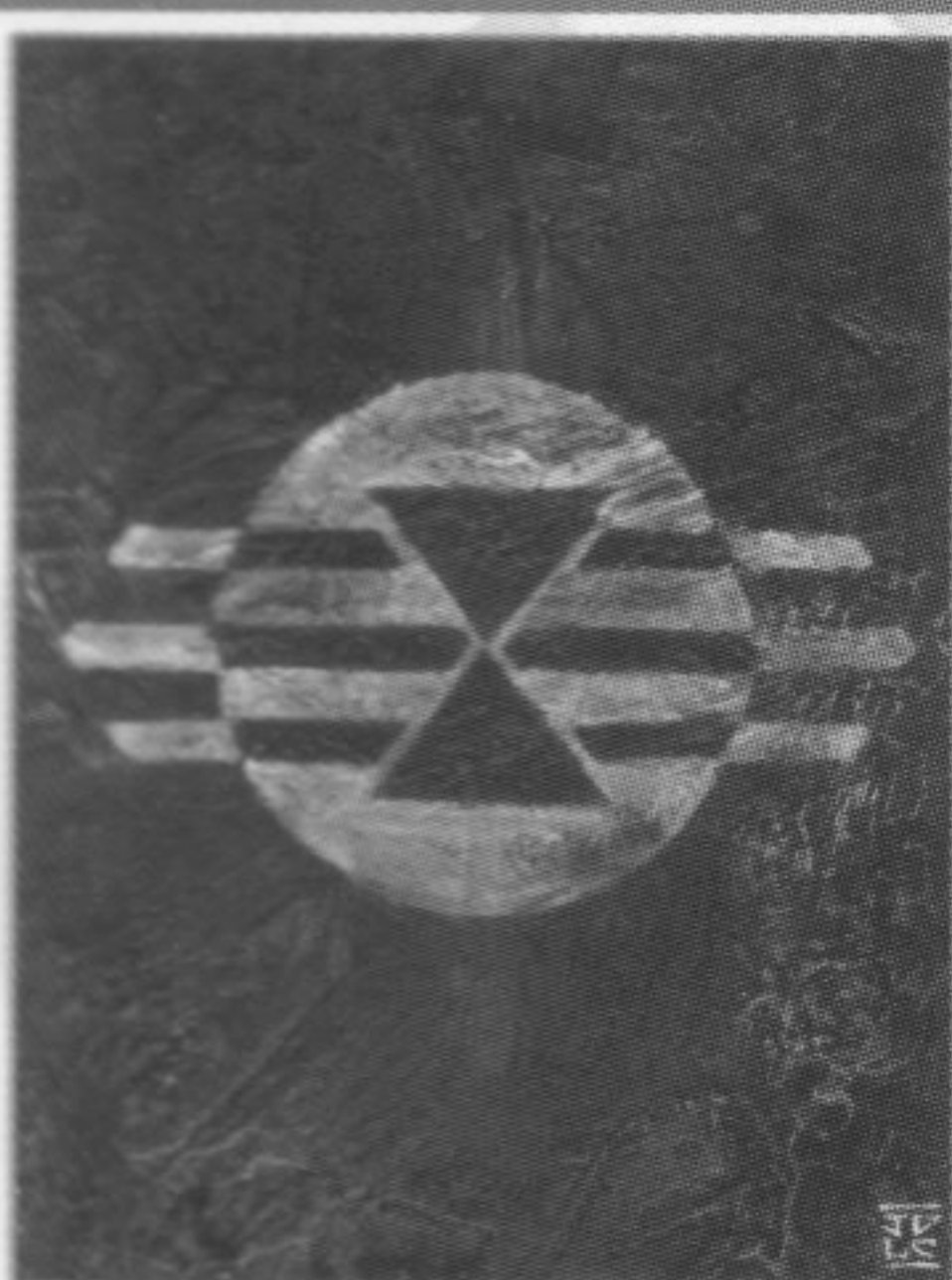
Courant Faible	2R
Courant Moyen	3R
Courant Fort	4R
Remous	5R
Tourbillon	6R

TABLE D'ASPHYXIE

Fumée épaisse	2R
Fumée irritante	3R
Atmosphère raréfiée	4R
Absence d'oxygène	5R

TABLE DES FEUX

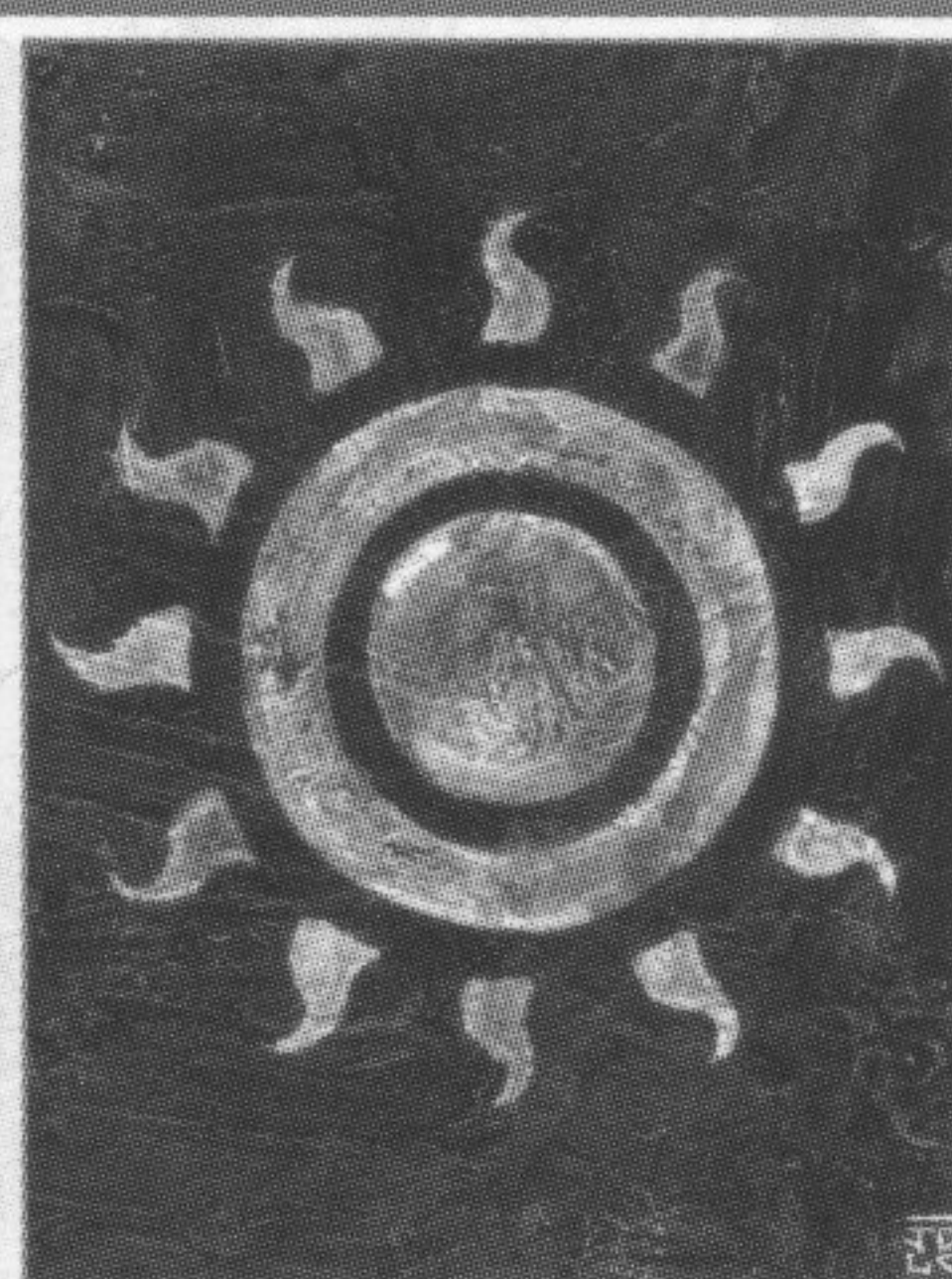
Flamme de briquet	1
Flamme de torche	2
Feu de camp /cheminée	3
Brasier	4
Gaz enflammé	5
Feu chimique	6



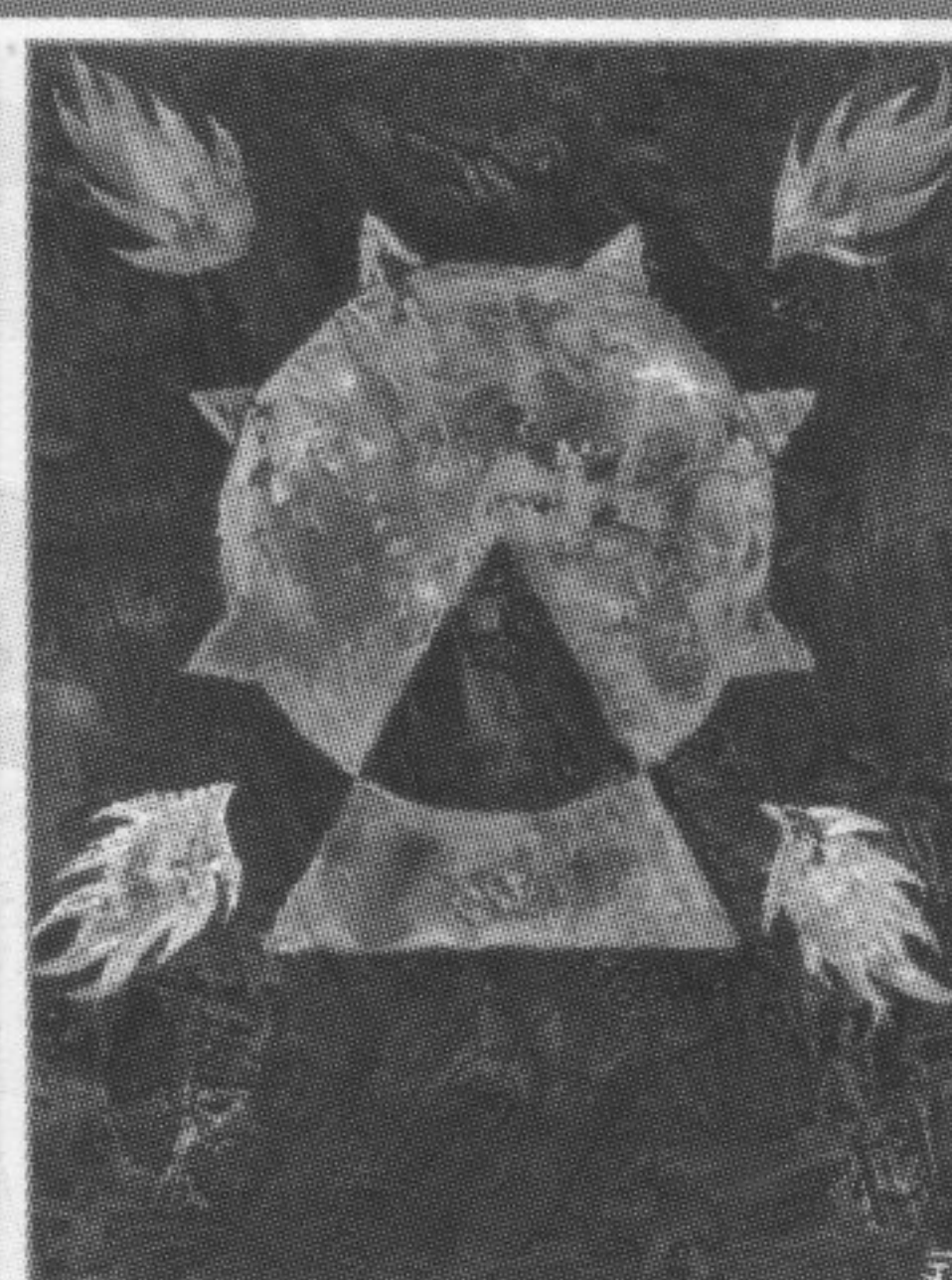
DRUWEN



KYUN /KIRIM



PHRYENTI



SARKESH



SARYMARIL



THORGRAD

TABLE DES MILIEU	Période	Spécial	Froid	Vent	Faim	Soif	Obscurité	MH
Stallite	Mois	0	-1	0	-1	0	0	-2
Obscur	Semaine	0	0	-1	-1	0	-1	-3
Montagnes	Semaine	-1	-1	0	-1	0	-1	-4
Ruines	Jour	-2	0	-1	0	0	-1	-4
Glaces	Jour	0	-3	-1	-1	0	-1	-6
Chaos	Jour	-1	-1	0	-1	-1	-2	-6
Désert	Jour	0	0	-2	-1	-3	-1	-7
Marais	1/2 Journée	-2	0	0	-2	-2	-2	-8
Mortezone	Heure	-2	-2	-1	-2	0	-3	-10

- 1 Détermination du modificateur d'Hostilité (MH)
- 2 Calcul du modificateur de Survie (MS)
- 3 Nouveau MH = MH-MS

Si $MH \geq 0$
Pas de conséquence jusqu'à la fin de la période de survie

Si $MH \leq 0$
Test de Survie + Milieu approprié
Chaque réussite réduit de 1 le MH

Si le test réduit le MH à 0, réussites en excédent peuvent être réparties entre les autres PJ. Chaque réussite transférée devient une réussite automatique pour le bénéficiaire.

- MH toujours < 0
- malus à toutes les actions.
 - a la fin de chaque temps de survie, le MH final se traduit par autant de dommages dûs aux intempéries.
 - les dommages dûs à l'Obscurité font baisser l'Énergie et non la Vie.

Récupération possible grâce à un test de Survie + compétence appropriée

CONTRÔLE DES BESOINS
(contre froid/Faim/Soif)
Entre deux temps de survie (demande une heure).
Test de Résistance + Contrôler
(seuil = malus du danger visé)

Par réussite supp. :
-1 au malus visé pour le prochain test de survie.

LA SURVIE

LE MATÉRIEL DE SURVIE

- Les Vêtements permettent de lutter contre le Froid.
- L'Éclairage permet de lutter contre l'Obscurité.
Le modificateur de survie apporté par l'Éclairage peut être partagé entre plusieurs personnages s'ils se trouvent dans son rayon d'utilisation.
- L'eau permet de lutter contre la soif.
 - Un test de Survie + Milieu modifié et réussi permet de réduire ce danger d'autant de niveaux que les réussites obtenues. Ces dernières peuvent être réparties entre les membres du groupe ou stockées si les personnages sont équipés de contenants adéquats.
- Les Rations permettent de lutter contre la faim.
 - Un test de Survie + Milieu ou Animal modifié et réussi permet de réduire ce danger. Chaque réussite obtenue permet de réduire la Faim d'autant de niveaux qui peuvent aussi être répartis entre les membres du groupe. Ces réussites ne valent que pour une journée.
- Les Filtres permettent de lutter contre les poussières et vents.
Note : Reportez-vous au chapitre les Possessions pour plus de détail sur ces matériels.

ÉCHELLE DES MILIEUX HOSTILES

- 0 très praticable (route, températures agréables, lumière solaire, etc.)
- 1 praticable mais recelant des pièges.
- 2/-3 milieu difficile (tempêtes régulières, géographie tourmentée).
- 4/-5 très dangereux où seul un expert peut survivre.
- 6 + extrêmement dangereux, très souvent mortel.