

## LES MATÉRIAUX

Matériau	Protection	APR	Prix	Vêtement	Bijou	Couvre-chef
Aile de phalène		+1	5eo			
Aile de phalène arc-en-ciel (1)		+2	10eo			
Algue blindée (2)	+4	-1	3eo			
Chitine	+2	-1	3ea			
Chitine à pointes (3)	+2	-2	5ea			
Chitine souple	+2		4ea			
Chitine urticante (4)	+2	-2	5ea			
Coquillage	+3	-1	2eo			
Corail	+4	-1	25ea			
Cuir	+1		1ea			
Dentelle		+1	3eo			
Fourrure	+1		1ea			
Laine			5ec			
Os	+3	-1	3ea			
Plume		+1	2ea			
Soie		+1	2ea			
Tissus			4ec			

APR : modificateur à l'apparence

(1) -2 en Discrétion

(2) à humidifier tous les jours pour garder son efficacité

(3) 1d6 points de dégâts pour une créature qui frapperait à mains nues sur la partie ainsi protégée

(4) une créature qui frappe sur la partie ainsi protégée doit réussir un jet de Vigueur ou avoir des démangeaisons pour le reste de la journée (-2 à la plupart de ses jets physiques)

Adapté à cet usage

## LES ARMES

Arme	APR	Portée	Dégâts	FdT	Notes	Poids	AP	Prix
Antenne de hérisson (M)	-1	-	Force+4	-	Force min d6	14	1	(10eo)
Arbaguèpe (V)	-1	10/20/40	2d6	1	6 tirs par jour	-	1	1eo
Bolêt explosif (M)		5/10/20	2d6	-		2		(25ea)
Carabe de lancer (V)	-1	3/6/10	2d6	-		4		5ea
Carabe siffleur (V)	-1	5/10/20	1d6	-	*	3		8ea
Darzar (V)	-1	5/10/20	1d6+2	+4	10 tirs par jour	6		8ea
Dent de tigre Arboricole (M)	-1	-	Force+2	-		2		7ea
Fleurherbe (M)		-	Force+2	-		4		3eo
Froland (M)		3/6/10	2d6-2	0	20 tirs	4		2ea
Grapince (V)	-1	-	Force+1	-		8		25ea
Grossbouche (V)	-3	-	Force+3	-	Force min d6	16		(7eo)
Kram lance-flamme (V)	-3	24/48/96	4d8	+2		-		(30eo)
Krystal explosif (M)	-2	5/10/20	3d6	-	+4	4	3	(10eo)
Mandibule de fourmi (M)	-1	-	Force+1	-	-	1		5ea
Masse de carabe (M)		-	Force+2	-	Force min d6	12		1eo
Patte de mante (M)	-1	-	Force+3	-	Force min d6	12	1	12ea
Planaire gluante (V)	-2	3/6/10	2d6-2	-	**	1		3ea
Queue d'antilope (M)	-3	-	Force+1	-	***	8		(12eo)
Sarbastique (V)		5/10/20	2d6-2	+5	25 tirs par jours	4		12ea
Serparc (V)		5/10/20	2d6	+1		6		15ea

\* passe toutes les résistance et toutes les armures. En cas d'échec les dégâts ne se font pas dans la bonne direction

\*\* provoque des brûlures qui font d6 de dégâts automatiques tant que la plaie n'est pas soigneusement lavée

\*\*\* les vers font d6 de dégâts automatiques tant qu'ils ne sont pas retirés

Type	Protec.	Poids	Notes
Cuir	+1	15	TO B
Armure en chitine	+2	25	TO B J
Armure en algue blindée	+4	30	TO B J

## LES ARMURES

**Bouclier** (bois, carapace ou chitine)

+ 2 à la Parade

**ANIMONDE**

## LES K.O.

Nombre de blessures ayant fait passer le personnage en Incapacité

### 1 BLESSURE

**BOSSES ET BLEUS** : si le héros était déjà incapacité, pas d'effets supplémentaire. Sinon il a le souffle coupé et doit faire un **jet d'Ame** au début de chaque round. En cas de succès, il passe en état de choc et peut revenir au combat.

### 2 BLESSURES

**INCAPACITÉ** : il doit tirer sur la table des blessures.

### 3 BLESSURES

**HÉMORRAGIE** : il saigne abondamment et doit tirer sur la table des blessures. Il doit faire un **jet de Vigueur** au début de chaque round. En cas d'échec, il a perdu trop de sang et devient Mortellement Blessé. En cas de succès, il continue à saigner et devra recommencer au round suivant. En cas de réussite supplémentaire, ou avec un jet de Soins réussi, il arrête de saigner et passe dans un état incapacité.

### 4 BLESSURES

**MORTELLEMENT BLESSÉ** : il ne s'en sortira pas sans aide. Il est incapacité et doit tirer sur la table des blessures. Il doit faire un **jet de Vigueur** au début de chaque round, faute de quoi il meurt. Un jet de Soins réussi stabilise son état.

(Les malus dus aux blessures sont à soustraire à tous les jets)

## LES BLESSURES

Tirer 2d6 sur la table ci-dessous, en même temps qu'un jet de Vigueur.

- En cas d'échec, la blessure est permanente en dépit de toute guérison.
- En cas de réussite, il n'y aura aucune séquelle.
- 

2d6	Blessure
2	<b>Aine</b> : blessure embarrassante à l'aine. Si la blessure est permanente, la reproduction est impossible sauf par chirurgie ou par magie.
3-4	<b>Bras</b> : le bras (droit (1-3) ou gauche (4-6)) est inutilisable
5-9	<b>Tripes</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• 1-2 : Agilité réduite de un dé</li><li>• 3-4 : Vigueur réduite de un dé</li><li>• 5-6 : Force réduite de un dé</li></ul>
10	<b>Jambe</b> : la jambe (droite (1-3) ou gauche (4-6)) est inutilisable (fracturée, broyée...). Son allure passe à 1.
11-12	<b>Tête</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• 1-2 : <b>balafre</b> : gagne le handicap Affreux ou Cicatrice</li><li>• 3-4 : <b>aveugle</b> : gagne le handicap Malvoyant</li><li>• 5-6 : <b>Cerveau atteint</b> : Intellect réduit de un dé</li></ul>

### Intimidation/Supplication

- Jet opposé à l'Ame. En cas de succès +2 à la prochaine action contre cet individu
- Avec un degré ou plus : +2 et la victime passe en état de choc

### Initiative

- Chaque Joker, méchant ou groupe d'extra reçoit une carte (on mélange le jeu à chaque fois qu'un joker est tiré)
- Un joker (ou 20 sur 1d20) permet d'agir quand on veut dans le round avec +2 à tous les jets

### Mouvement

- Un personnage peut se déplacer d'Allure et agir (tir, combat, sort...)
- Un personnage peut tenter des actions supplémentaires (courir, deuxième attaque) mais subit un malus de -2 à tous ses jets par action supplémentaires

### Combat

- Si le jet de Combat est > ou égal à la parade de l'adversaire, l'attaque touche. Chaque degré ajoute +2 aux dégâts

### Tir

- Si le jet de Tir (à -2 pour portée moyenne et -4 pour une longue) est réussi, le tir touche. Chaque degré ajoute +2 aux dégâts

### Dégâts

- Si les dégâts sont > ou égaux à la résistance de la victime elle passe en état de choc. Elle subit en plus une blessure par degré.
- Si une personne en état de choc repasse en état de choc elle devient blessée
- Quand un héros a plus de 3 blessures il consulte la table des KO
- 1 Bon Point annule l'état de choc et permet un jet de Vigueur (annule une blessure par réussite)

### Après le combat

- Un jet de Soins réussi permet de guérir une blessure et 2 en cas de réussite supplémentaire
- Les extra incapacités doivent réussir un jet de Vigueur pour survivre

**ANIMONDE**

## MODIFICATEURS DE GUÉRISON

Environnement défavorable, pas d'attention médicale

-2

Voyage actif

-2

## GAIN ET PERTE DE PI

Événement	Artis	Aven	Chas	Chev	Gard	Mar	Noble	Sold	Troub
Gagner 1000eo**	+1	+1	+1			+2	+1	+1	
Passer un NR à +3 ou +4	+1	+1				+1	+1		+1
Passer un NR à -3 ou -4	-1	-1	-1			-1		-1	-2
Départ d'un être cher (+3/+4)	-1	-1	-1		-1	-1	-1	-1	-2
Départ d'un être honni (-3/-4)	+1	+1	+1		+1	+1	+1	+1	+1
Tuer un animal	-1	-1	-2	-1					-1
Mort d'un humain	-2	-1	-1	-1	-2	-2	-1	-1	-3
Mort d'un camarade (+2 et plus)	-3	-2	-2	-1	-3	-3	-2	-1	-4
Mort d'un ennemi (-2 et plus)	-1				-1	-1			-2
Amour physique	+1	+1	+1			+1	+1	+1	+2
Repos*	+1		+1		+1	+1		+1	
Méditation*				+1	+2				
Effet gore	-2	-1	-1		-1	-2	-2		-2
Charnier	-2	-2	-2		-3	-2	-2	-1	-3

\* ne permet pas de passer à plus de +1 en PI

\*\* ne permet pas de passer à plus de +2 en PI

## TABLE DE PI NÉGATIVE

1d10	Effet	durée
1-4	Tristesse : il est dégoûté de la vie, ne s'intéresse plus à rien, il est démotivé (tous ses jets à -2)	1d6 mois
5	Peur : il gagne une phobie provisoire	1d6 heures
6-7	Il acquiert provisoirement Folie passagère (voir handicap du même nom)	1d6 jours
8	Retraite : le personnage recherche la solitude et veut vivre en ermite	1d6 ans
9	Rage meurtrière : le personnage devient violent et acquiert provisoirement l'atout Energie ultime	10 rounds
10	Le personnage devient suicidaire	1d6 heures

## TABLE DE RÉUSSITE

Escompté	1 degré	2 d	3 d	4 d	5 d
2	6	10	14	18	22
3	7	11	15	19	23
4	8	12	16	20	24
5	9	13	17	21	25
6	10	14	18	22	26
7	11	15	19	23	27
8	12	16	20	24	28
9	13	17	21	25	29
10	14	18	22	26	30

## MODIFICATEURS DE DISCRÉTION

Courir	-2
Couverture	
• Légère (1/2)	+1
• Moyenne (3/4)	+2
• Forte (9/10)	+4
Obscurité	
• Légère (crépuscule)	+1
• Forte (nuit étoilée)	+2
• Totale	+4
Ramper	+2

## MODIFICATEURS DE PISTAGE

Boue	+2
La cible cherche à cacher ses traces	-2
Lumière faible	-2
Neige récente	+4
Pluie	-4
Plus de 5 individus	+2
Plus d'un jour de retard	-2
Poussière	+1

## PERTE DE CONTRÔLE

1d6	Effet
1 - 3	L'animal fait la "grève" pendant 1d6 heure, il boude
4	L'animal fuit pendant 1d6 heures puis revient en faisant bien comprendre qu'il "pardonne"
5	La symbiose est rompue définitivement et l'animal fuit
6	La symbiose est rompue et l'animal attaque pour se venger

# ANIMONDE

## DÉPLACEMENTS

<b>Malaisés</b>	Herbes hautes	Allure-1
	Collines	Allure-2
<b>Difficiles</b>	Eau à mi-corps,	
	Neige,	Allure/2
	Montagne	

## LIMITES DE POIDS

La limite de poids est 5 X Force

Au delà, pour chaque multiple de la limite de poids (ex : 10 X Force) malus de -1 sur :

- L'Agilité et ses compétences associées
- La Force et ses compétences associées