

Sans Cœur



EMPYREAL
MEDIA PRODUCTIONS

Textes et maquette : Julien Pirou

Illustration : Henrik Karppinen

Ornements : Ivan Gusev,
Tithi « grandfailure » Luadthong

RÈGLE D'OR (P. 72)

Toute action peut être entreprise, même si le personnage ne possède pas la Capacité liée. Il utilisera alors simplement $D6 + \text{ATTRIBUT}$ au lieu de $D10 + \text{CAPACITÉ}$.

RÈGLE DES ARRONDIS (P. 73)

Sauf mention contraire, on considère qu'un nombre divisé par deux sera **arrondi à l'entier supérieur** par défaut.

TABLE DES MULTIPLES

VALEUR	VALEUR ÷ 2	VALEUR × 1,5	VALEUR × 2
1	1	2	2
2	1	3	4
3	2	5	6
4	2	6	8
5	3	8	10
6	3	9	12
7	4	11	14
8	4	12	16
9	5	14	18
10	5	15	20
11	6	17	22
12	6	18	24
13	7	20	26
14	7	21	28
15	8	23	30
16	8	24	32
17	9	26	34
18	9	27	36
19	10	29	38
20	10	30	40
21	11	32	42
22	11	33	44
23	12	35	46
24	12	36	48
25	13	38	50
26	13	39	52
27	14	41	54
28	14	42	56
29	15	44	58
30	15	45	60

DEGRÉS DE DIFFICULTÉ TYPIQUES

DD	TYPE D'ACTION
6-7	Action simple.
8-9	Action requérant un peu d'effort et/ou de concentration.
10-11	Action requérant beaucoup d'effort et/ou de concentration.
12-13	Action difficile.
14-15	Action très difficile.
16-17	Action à la fois délicate et complexe, demandant une grande maîtrise.
18+	Action surhumaine.

DEGRÉS DE RÉUSSITE (P. 73)

< DD ÷ 2	< DD	≥ DD	≥ DD × 1,5
Échec	Réussite Partielle	Réussite Standard	Réussite Majeure

DEGRÉS DE RÉUSSITE ET EFFETS CHIFFRÉS (P. 74)

DEGRÉ DE RÉUSSITE	EFFET
Réussite Spectaculaire	Effet × 2
Réussite Majeure	Effet × 1,5
Réussite Standard	Effet normal
Réussite Partielle	Effet ÷ 2
Échec	Aucun effet
Échec Désastreux	Aucun effet et complications

Reproduction autorisée pour un usage privé.
Empyrean Media Productions et Sans Cœur sont des marques déposées. Tous droits réservés.

NOTE : Les numéros de page indiqués font référence au livre **Règles & Univers** de Sans Cœur.



ACCÈS RAPIDE AUX CHAPITRES PRINCIPAUX

RÈGLES	PAGE	LISTES	PAGE
<i>Système de jeu</i>	71	<i>Traits</i>	87
<i>Utiliser l'Essence</i>	68	<i>Capacités</i>	99
<i>Combat</i>	143	<i>Incantations</i>	113
<i>Hexploration</i>	177	<i>Équipement</i>	149
<i>Bestiaire</i>	209	<i>PNJ</i>	205

ÉRUDITION ET INVESTIGATION (P. 103)

INFORMATION RECHERCHÉE	DD ÉRUDITION	DD INVESTIGATION
<i>Connaissances répandues, publiques.</i>	8	6
<i>Connaissances spécialisées.</i>	10	8
<i>Connaissances rares, réservées aux plus érudits.</i>	14	10
<i>Connaissances occultes et arcaniques.</i>	18	13
<i>Connaissances interdites.</i>	—	16

MÉDECINE (P. 104)

TYPE D'ACTION	RESSOURCE	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
<i>Soigner 8 Points de Vie ou d'Incandescence</i>	Onguent	8
<i>Soigner une Blessure</i>	Bandages	10
<i>Traiter une maladie</i>	Carnet d'apothicaire	VIRULENCE de la maladie

NATATION (P. 108)

FORCE DU COURANT	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
<i>Eau stagnante</i>	8
<i>Courant faible</i>	10
<i>Courant modéré</i>	12
<i>Courant puissant</i>	14

ORIENTATION (P. 181)

TYPE D'ENVIRONNEMENT	DD
<i>Région habitée, le groupe possède une carte récente</i>	8
<i>Région habitée, le groupe possède une carte ancienne</i>	9
<i>Région habitée, le groupe ne possède pas de carte</i>	10
<i>Région sauvage, le groupe possède une carte récente</i>	12
<i>Région sauvage, le groupe possède une carte ancienne</i>	13
<i>Région sauvage, le groupe ne possède pas de carte</i>	14

ÉVALUER LA MENACE (P. 211)

Les Résistances des adversaires de *Sans Cœur* sont une bonne manière d'évaluer la menace qu'ils représentent pour les PJ à titre individuel.

RÉSISTANCES	MENACE
< 10	Faible. Seul, cet ennemi ne devrait pas poser de problème...
10 à 20	Moyenne. Les Sans Cœurs feraient mieux de rester sur leurs gardes.
20 à 30	Élevée. Il ne sera pas facile d'en venir à bout.
30 à 40	Épique. De tels adversaires demanderont une stratégie sans faille de la part des Sans Cœurs et une parfaite maîtrise de leurs Capacités et Pouvoirs.
> 40	Légendaire. Les Sans Cœurs font face à un des êtres les plus puissants d'Éridien.

DURABILITÉ DES OBSTACLES (P. 191)

MATÉRIAU DE L'OBSTACLE	DURABILITÉ TYPIQUE
<i>Textile</i>	6 à 8
<i>Verre</i>	10 à 12
<i>Cuir</i>	14 à 16
<i>Bois</i>	16 à 22
<i>Maçonnerie (briques)</i>	24 à 28
<i>Métal</i>	30 à 36
<i>Maçonnerie (pierres)</i>	38 à 46
<i>Rocher</i>	Indestructible

DANGERS ENVIRONNEMENTAUX (P. 192)

DANGER	DÉGÂTS REÇUS	AUTRES EFFETS
<i>Petite chute (jusqu'à 3 mètres)</i>	1D8 + 2	Le personnage est RENVERSÉ .
<i>Grande chute (au-delà de 3 mètres)</i>	1D8 + 6	Le personnage est RENVERSÉ et reçoit une Blessure.
<i>Choc</i>	1D8 + 1	
<i>Brûlure (feu naturel)</i>	1D8 + 1	Les dégâts infligés sont de type FEU. Ne cause pas d'embrasement.
<i>Embrasement (feu naturel)</i>	1D8 + 1 (par tour)	Les dégâts infligés sont de type FEU. Chaque tour à partir du deuxième tour, une pièce d'équipement du personnage est ENDOMMAGÉE . Une entité embrasée peut tenter d'éteindre les flammes en se roulant au sol. Elle est cependant RENVERSÉE .





TABEAU DE CORRESPONDANCE DES ATTRIBUTS ET CAPACITÉS (P. 99)

ATTRIBUT	ACTIONS / CAPACITÉS
CARACTÈRE	Concentration, Domestication, Esprit Critique, Exorcisme, Intimidation, Rhétorique
DISCERNEMENT	Alchimie, Érudition, Investigation, Médecine, Mysticisme, Observation
MAÎTRISE	Acrobatie, Combat à Distance, Combat Rapproché, Dextérité, Esquive, Réparation
PRESTANCE	Charme, Déguisement, Discrétion, Entourloupe, Provocation, Spectacle
ROBUSTESSE	Armure Légère, Armure Lourde, Endurance, Natation, Orientation, Survie
VIGUEUR	Bouclier, Charge, Effort, Escalade, Monte, Musculation

RÉUSSITES SPÉCIALES AVEC DÉ DE FORTUNE ET/OU D'ADVERSITÉ (P. 76)

RÉSULTAT DU JET DE DÉS	EFFET	EXEMPLES DE CONSÉQUENCES
Résultat maximum sur le dé de fortune ET l'action est une Réussite Standard ou Majeure	RÉUSSITE SPECTACULAIRE	L'ennemi reçoit un coup fatal, une attaque inflige le double de dégâts, les membres du groupe sont inspirés par l'action de leur camarade et bénéficieront de dés de fortune sur leurs prochaines actions, les monstres terrifiés décident de battre en retraite...
Résultat maximum sur le dé d'adversité ET l'action est une Réussite Partielle ou un Échec	ÉCHEC DÉSASTREUX	L'arme du personnage se brise, les monstres redoublent de férocité et bénéficieront de dés de fortune sur leurs prochaines actions, le personnage rate sa cible et blesse un de ses alliés, le personnage trébuche et subit une Blessure...
Résultats maximums sur le dé de fortune ET le dé d'adversité, quel que soit le Degré de Réussite de l'action	COUP DU SORT	Le sortilège de boule de feu échappe à tout contrôle et déclenche un incendie, une colonne porteuse se brise et le bâtiment commence à s'effondrer, le chef ennemi se révèle soudain avoir un lien de parenté avec l'un des héros, une nouvelle faction se joint à la bataille et attaque sans distinction alliés comme ennemis...

FORTUNE ET ADVERSITÉ EN COMBAT (P. 145)

Dans certaines situations, l'attaquant peut bénéficier d'un dé de fortune gratuit ou au contraire d'un dé d'adversité. Par exemple :

DÉ DE FORTUNE :

- L'attaquant est parvenu à prendre la cible en embuscade.
- La cible est **IMMOBILISÉE**, **PARALYSÉE**, **RENVERSÉE** ou **INCONSCIENTE**.
- Un allié est lui aussi au contact de la cible.
- L'attaquant est dans une position avantageuse (attaque par les côtés ou par derrière...).
- La cible est gênée d'une manière ou d'une autre et n'est pas en mesure de se défendre.

DÉ D'ADVERSITÉ :

- La visibilité est mauvaise (pièce plongée dans le noir, épais brouillard...).
- La cible est à couvert.
- L'attaquant est blessé (voir ci-contre).
- Les mouvements de l'attaquant sont restreints (par exemple, il essaie d'utiliser son épée longue dans un couloir étroit).
- L'attaquant est **IMMOBILISÉ**.
- La cible se situe au-delà de la portée d'une arme à distance.
- L'attaquant cherche à viser une partie spécifique de la cible (arme, partie du corps...).
- L'attaquant utilise une arme équipée dans sa main non dominante (voir **page 150**).

BLESSURES (P. 146)

Si une attaque inflige à un combattant des dégâts **égaux ou supérieurs à son Seuil de Blessure**, alors la cible reçoit une Blessure. Le Meneur de Jeu peut décider quelle partie du corps a été touchée selon le contexte, ou bien lancer un D10 pour le déterminer :

- Résultat de 1-2** : la cible est touchée au bras gauche. Elle subira un dé d'adversité pour toutes ses actions effectuées avec ce bras.
- Résultat de 3-4** : la cible est touchée au bras droit. Elle subira un dé d'adversité pour toutes ses actions effectuées avec ce bras.
- Résultat de 5-6** : la cible est touchée à la jambe gauche. Sa Rapidité est divisée par 2.
- Résultat de 7-8** : la cible est touchée à la jambe droite. Sa Rapidité est divisée par 2.
- Résultat de 9** : la cible est touchée au thorax. Elle est **RENVERSÉE**.
- Résultat de 10** : la cible est touchée à la tête. Elle subira un dé d'adversité pour toutes ses actions jusqu'à guérison.

En cas de Blessure aux deux jambes, un combattant est **IMMOBILISÉ**.

Si un combattant reçoit deux Blessures au même bras ou à la même jambe, il perdra le membre en question et tombera immédiatement dans l'**INCONSCIENCE** à moins de réussir un Jet de Caractère dont le Degré de Difficulté est toujours égal à (20 - SEUIL DE BLESSURE). En cas de perte d'un bras, il ne pourra naturellement plus l'utiliser pour manier une arme ou un bouclier. En cas de perte de jambe, il sera **RENVERSÉ** et restera **IMMOBILISÉ**.

Dans le cas d'une double Blessure au thorax ou à la tête, le personnage ne perd aucun membre, mais est tué sur le coup. Dans le cas d'un Sans Cœur, il est envoyé dans **LES LIMBES** (voir **page 147**).





DÉFINIR LE CONTENU D'UNE RÉGION (P. 182)

D8	TYPE DE RÉGION	ENVIRONNEMENT	RENCONTRES
1	Habitée (Dévastée)	Champs	Humains
2	Habitée (Hostile)	Collines	Animaux
3	Habitée (Paisible)	Forêts	Damnés
4	Habitée (Dévastée)	Lac	Démons
5	Sauvage (Dévastée)	Landes	Faës
6	Sauvage (Hostile)	Ruines	Tourmentés
7	Sauvage (Paisible)	Villages	Damnés
8	Sauvage (Dévastée)	Lieu unique	Humains

RÉCOMPENSES D'ESSENCE (P. 67)

Le tableau ci-dessous peut vous aider à déterminer combien de points d'Essence les Sans Cœurs reçoivent lorsqu'ils viennent en aide aux mortels. L'Essence ainsi générée est répartie équitablement parmi tous les Sans Cœurs.

NOMBRE DE MORTELS AIDÉS PAR LES SANS CŒURS	ESSENCE GÉNÉRÉE
Moins de 5 individus	30
Entre 5 et 10	50
Entre 10 et 20	90
Entre 20 et 50	150
Plus de 50	250



EFFETS DES ENCHANTEMENTS (P. 162)

TYPE	EFFET SUR ARME	EFFET SUR ARMURE OU BOUCLIER
Abyssal	Inflige des dégâts de type CORRUPTION.	Annule la Faiblesse du porteur au SACRÉ.
Béni	Inflige des dégâts de type SACRÉ.	Annule la Faiblesse du porteur à la CORRUPTION.
Courageux	Les dégâts causés par cette arme bénéficient d'un dé de fortune contre les ennemis de type TOURMENTÉ .	Les ennemis de type TOURMENTÉ souffrent d'un dé d'adversité sur leurs attaques dirigées contre le porteur.
Déflecteur	—	Les attaques à distance dirigées contre le porteur souffrent d'un dé d'adversité.
Élégiaque	Inflige des dégâts de type FROIDURE.	Annule la Faiblesse du porteur au FEU.
Exalté	—	Le bonus à la Résistance Physique de l'armure ou du bouclier est ajouté au total d'Incandescence du porteur.
Féérique	Inflige des dégâts de type IMPIE.	Annule la Faiblesse du porteur à la PURETÉ.
Juste	Les dégâts causés par cette arme bénéficient d'un dé de fortune contre les ennemis de type DAMNÉ .	Les ennemis de type DAMNÉ souffrent d'un dé d'adversité sur leurs attaques dirigées contre le porteur.
Précis	Cette arme ne peut jamais faire l'objet d'un dé d'adversité.	—
Prudent	Les dégâts causés par cette arme bénéficient d'un dé de fortune contre les ennemis de type FAË .	Les ennemis de type FAË souffrent d'un dé d'adversité sur leurs attaques dirigées contre le porteur.
Pyrique	Inflige des dégâts de type FEU.	Annule la Faiblesse du porteur à la FROIDURE.
Redoutable	Sur une Réussite Standard lors du Jet d'Attaque, l'attaque inflige automatique une Blessure.	—
Sélénite	Inflige des dégâts de type PURETÉ.	Annule la Faiblesse du porteur à l'IMPIE.
Tempéré	Les dégâts causés par cette arme bénéficient d'un dé de fortune contre les ennemis de type DÉMON .	Les ennemis de type DÉMON souffrent d'un dé d'adversité sur leurs attaques dirigées contre le porteur.

