TESTS

Quelquefois, surtout lorsque les évènements n'ont pas une influence trop directe sur les Personnages, le MJ peut décider directement de l'issue et en informer le groupe. Mais si le succès ou l'échec d'une action a un impact sur les Joueurs, quelques lancers de dés et le destin, ainsi que les capacités des Personnages, augmenteront la tension et le côté dramatique. L'utilisation des règles permet également aux Joueurs d'évaluer leurs chances et de prendre les décisions en conséquence. Elles constituent un outil transparent et parfaitement équitable pour la résolution de nombreux conflits.

Les Tests, des lancers de dés effectués pour déterminer les conséquences, en constituent le cœur. Des règles additionnelles permettent de résoudre des situations plus complexes ou inhabituelles. Le MJ connaît bien sûr les règles, mais en tant que Joueur, il vous suffit de maîtriser les bases de ces différentes types de Tests.

TESTS SIMPLES

Les Tests simples sont utilisés lorsque vous devez déterminer si votre Personnage réussit ou non une tâche simple. Est ce que Molli parvient à sauter au-dessus de ce cours d'eau au fort courant ? Est-ce que Wilhem arrive à obtenir un tarif plus intéressant auprès de ce truculent marchand ?

Pour effectuer un Test simple, vous **lancez 1d100** et vous comparez le résultat obtenu à la Compétence ou à la Caractéristique qui correspond le plus à l'action que vous entreprenez.

Il est à noter que ce Test peut être modifié par le MJ selon qu'il est particulièrement simple ou difficile à réussir.

Si le résultat de votre lancer est inférieur ou égal à la Compétence ou à la Caractéristique, le Test est un succès, et votre Personnage a réussi la tâche entreprise. Dans le cas contraire, votre Personnage n'a pas réussi la tâche entreprise.

CRITIQUE

Lorsque vous **obtenez un Double à votre Test**, cela signifie que vous réalisez soit un succès majeur dans l'accomplissement de la tâche entreprise, soit que votre échec impliquera des conséquences supplémentaires. Par exemple : 11, 22, 33, 44, ..., 00.

TESTS SPECTACULAIRES

Il n'est pas toujours suffisant de savoir si l'on réussit ou si l'on échoue. Parfois, il est pratique de connaitre la mesure de cette réussite ou de cet échec. C'est particulièrement vrai lorsque vous testez vos Compétences contre celles d'autres Personnages, ce qui est souvent le cas au cours de combats et pour la magie. Donc, lorsque vous souhaitez savoir à quel point vous avez réussi ou raté un Test, utilisez un Test spectaculaire.

Les Tests spectaculaires sont gérés de la même façon que les Tests simples, et les résultats seront toujours synonymes de succès ou d'échec, mais en plus détaillé. **Ces détails sont gérés et interprétés par les Degrés de Réussite (DR)**.

DEGRÉS DE RÉUSSITE

Les Degrés de Réussite (DR) sont utilisés pour définir l'efficacité d'un Test. Afin de déterminer le DR d'un Test, soustrayez le chiffre des dizaines du résultat obtenu au chiffre des dizaines de la Caractéristique ou de la Compétence utilisés après avoir ajouté tous les modificateurs.

Plus le DR est élevée, plus l'issue est favorable. Si c'est l'inverse, c'est que les choses ont mal tourné. Les résultats plus marginaux, comme ceux où le Test est un succès ou un échec avec un DR de 0, peuvent être interprétés comme réussis ou ratés d'un cheveux, avec des conséquences minimes.

DR	Résultat
6 ou plus	Succès Stupéfiant
4 ou 5	Succès Impressionnant
2 ou 3	Succès
+0 ou 1	Succès Minime
-1 ou -0	Échec Minime
-2 ou -3	Échec
-4 ou -5	Échec Impressionnant
-6 ou moins	Échec Stupéfiant

ÉCHEC ET SUCCÈS AUTOMATIQUE

Peu importe le niveau de Compétence ou de Talent d'un personnage, il existe toujours une possibilité d'échec et de succès. Si, sur un test quelconque, vous obtenez un résultat de 96 à 00, le résultat sera toujours un échec. Et cet échec se produira même si votre Caractéristique ou votre Compétence a une valeur modifiée de 96 ou plus. De la même façon, obtenir un résultat de 01 à 05 garantira un succès.

DIFFICULTÉ

Tous les Tests ne se ressemblent pas. Il est facile de franchir une palissade, mais escalader la paroi lisse d'une falaise est autrement plus délicat. Afin de retranscrire cette réalité, le MJ attribue des bonus ou des pénalités aux Tests, ce qu'on appelle Difficulté.

Difficulté	Modificateur au Test
Très Facile	+60
Facile	+40
Accessible	+20
Intermédiaire	+0
Complexe	-10
Difficile	-20
Très Difficile	-30

TESTS OPPOSÉS

Parfois, vous allez devoir confronter vos capacités à celles d'un adversaire. Les règles qui gèrent ce genre de situations font appel à un Test spectaculaire, appelé le Test opposé. Les Tests opposés occupent une part importante dans les règles de combat, mais sont également utilisés dans de nombreux autres cas.

Un Test opposé est géré comme un Test spectaculaire, mais, ici, les deux groupes effectuent un Test. C'est le groupe avec le DR le plus élevé qui remporte le Test. Si les deux participants obtiennent le même DR, c'est le groupe avec la Compétence ou la Caractéristique la plus élevée qui l'emporte. Dans le cas improbable où il y ait une égalité, les deux groupes refont le Test, jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.

TESTS ÉTENDUS

Quelquefois au cours de l'aventure, il sera nécessaire d'atteindre un certain DR pour réussir une tâche particulièrement chronophage ou ardue. Pour ce faire, il faut donc effectuer un Test spectaculaire particulier, appelé Test étendu.

Les Tests étendus sont gérés de la même façon que les Tests spectaculaires, mais les DR obtenus à chaque Round sont additionnés jusqu'à atteindre une valeur cible. Les DR négatifs réduiront le nombre de DR accumulé du Test étendu. Si le DR total passe en dessous de 0, vous pouvez recommencer depuis le début, au début du Round suivant.

SOUTIEN

Dans certaines situations, il est évident que plusieurs Personnages œuvrant de concert à une même tâche ont plus de chance d'y parvenir qu'un Personnage isolé. Avec l'accord du MJ, un Personnage peut apporter son soutien à un autre sur le point d'effectuer un Test. Lorsque c'est le cas, le Personnage qui possède la plus forte chance de réussite lance les dés. Chaque Personnage qui apporte son soutien octroie un bonus de +10 au Test. Ceci mis à part, le Test est effectué normalement.

Les Joueurs peuvent se soutenir dans la plupart des cas, mais il existe certaines limite :

- Pour apporter leur soutien, tous les Personnages doivent pouvoir accéder à la Compétence utilisée pour le Test.
- Le Personnage qui soutient doit normalement être adjacent à celui qui effectuent le Test.
- Vous ne pouvez pas soutenir les Personnages qui font des Tests pour résister à la maladie, au poison, à la peur, au danger, ou toute autre tentative que le MJ jugera inappropriée.
- Le Personnage qui effectue le Test ne peut pas être soutenu par plus de Personnages que son propre bonus dans la Caractéristique appropriée.

COMBAT

Au cours d'un combat, de nombreux individus vont entreprendre des actions au cours d'une courte période de temps, la plupart d'entre elles en opposition directe les unes avec les autres.

MESURE DU TEMPS

En Combat, la mesure du temps est divisé en trois concepts :

- **Rounds :** Un Round correspond au temps nécessaire pour que les acteurs du conflit puissent effectuer un Test et se mettre en place.
- **Tours :** Au cours d'un Round, chaque combattant a un tour pour effectuer une Action et un Mouvement.
- **Ordre d'Initiative :** Chaque combattant joue son tour dans l'ordre du résultat de leur Test d'Initiative, de la plus élevée à la plus basse.

RÉSUMÉ D'UN COMBAT

Un combat se déroule en suivant les étapes suivantes, jusqu'à ce que l'un des groupes fuit, soit vaincu, ou capitule :

- **Déterminer la Surprise :** Le MJ décide si certains Personnages sont *surpris*. Cela ne se produit normalement que lors du premier Round de combat.
- **Début de Round :** Si les règles indiquent que quelque chose se produit *au début du Round*, c'est durant cette étape que cela se passe.
- **Les Personnages effectuent leur tour :** Chaque combattant effectue un tour en respectant l'ordre d'Initiative. Chaque personnage peut en principe effectuer un Mouvement et une Action pendant son tour.
- **Fin du Round :** Le Round s'achève lorsque tous les combattants ont effectué leur tour. Si les règles indiquent que quelque chose doit se produire *à la fin du Round*, c'est durant cette étape que cela se produit.
- **Répéter les Étapes 2 à 5 si nécessaires :** Enchaînez les Rounds jusqu'à ce que le combat soit terminé.

ORDRE D'INITIATIVE

Pour déterminer l'ordre d'Initiative, tous les combattants réalisent tout d'abord un Test d'**Initiative**. Le DR ainsi obtenu représente la dizaine de l'initiative, et le BI le chiffre des unités. Si plusieurs combattants obtiennent la même valeur d'initiative, alors celui qui à la valeur d'Agilité la plus haute jouera en premier. S'il y a encore une égalité, réalisez un Test opposé d'Agilité.

Certains Talents ont un impact sur l'ordre de combat. En temps normal, il n'est pas possible de changer son ordre d'Initiative.

MOUVEMENT

Dans la plupart des circonstances, la distance exacte n'est pas un réel problème. La valeur de votre caractéristique de Mouvement sert de référence pour la distance que vous pouvez couvrir.

Les déplacements compliqués, comme un saut ou une escalade, nécessiteront également votre Action si un Test s'avère nécessaire pour parvenir à votre destination (peut-être avec un Test d'Escalade ou d'Athlétisme).

Le Mouvement peut être décliné en différente actions de déplacement :

- **Charge :** Si vous n'êtes pas encore *Engagé* en combat, vous pouvez utiliser l'**entièreté** de votre Mouvement pour Charger. Si vous Chargez, votre action doit être un Test de Corps à corps pour attaquer un adversaire. Bien évidemment, l'adversaire doit pouvoir être atteint avec le nombre de Mouvement restant ou moins. En procédant ainsi, vous **obtenez +1 Avantage** en fonçant sur votre adversaire. L'effet de cet Avantage est effectif avant le porter le coup.
- **Course :** Vous pouvez utiliser votre Action pour courir. Vous avez besoin d'un Test d'**Athlétisme Accessible (+20)**, et la distance couverte vient en plus de celle parcourue par votre Mouvement de ce Round. Vous pouvez courir sur une distance équivalente à votre Mouvement de Course + (DR/2) arrondi à l'inférieur. Si le Test est échoué, vous ne pourrez courir que de la moitié de votre Mouvement de Course (arrondi à l'inférieur).

ENGAGEMENT

Quand vous attaquez un adversaire, ou que vous êtes attaqué, en combat au Corps à corps, vous êtes *Engagé*. Cela signifie que vous vous battez l'un contre l'autre en combat, et que les autres règles (découlant des Talents, des Sorts, etc...) nécessitant cet état peuvent être appliquées.

Si vous n'attaquez pas l'autre pendant un Round complet, vous n'êtes plus *Engagé*.

DÉSENGAGEMENT

Si vous êtes *Engagé* en Combat et que vous ne souhaitez plus échanger de coups avec votre adversaire, vous disposez de deux options gratuites pour quitter le combat :

- **Utiliser l'Avantage :** Si vous disposez de plus d'Avantages que votre adversaire, c'est que vous vous trouvez en position de supériorité et que vous avez la possibilité de vous placer hors de portée. Si vous choisissez de ramener votre Avantage à 0, vous pouvez vous éloigner de votre adversaire sans subir de pénalités, peut-être en choisissant de Charger une autre cible ou de courir aussi loin que possible ou encore faire quelques pas en arrière et de tirer un coup de feu au visage de votre adversaire.
- **Utiliser l'Esquive :** Si votre Avantage est inférieur ou égal à celui de votre adversaire et que vous ne souhaitez pas le dépenser, vous êtes cloué sur place. Si vous voulez vous enfuir, vous devez utiliser votre **Action** pour effectuer un Test opposé d'**Esquive/Corps à corps**. Sur un succès, vous obtenez +1 Avantage et pouvez utiliser votre Mouvement pour aller où vous le souhaitez en suivant les règles normales. Sur un échec, votre adversaire gagne +1 Avantage et votre fuite est impossible, à moins de prendre un coup dans le dos.

AVANTAGE

L'Avantage représente votre vitesse en combat, et vous l'acquérez lorsque vous vous montrez plus malin que vos adversaires, que vous les dominez ou les battez. Normalement, un combattant ne peut pas posséder plus de 6 Avantages à la fois.

Chaque Avantage ajoute +10 à un Test de Combat ou de Psychologie appropriés. De ce fait, si vous disposez de 5 Avantages, vous obtenez un impressionnant +50 à tous les Tests pour toucher, vous défendre, et résister à l'influence des autres. Par ailleurs, les Avantages peuvent être consommés par certains Talents, Compétences, ou Sort, pour effectuer des actions supplémentaire, bénéficier d'avantages, ou permettre l'exécution de stratégies variées.

Il existe plusieurs moyens pour obtenir un Avantage :

- **Surprise :** Attaquer un ennemi *Surpris* confère +1 Avantage.
- **Charger :** Charger tête la première en combat confère +1 Avantage.
- **Évaluer :** Si vous utilisez une de vos Compétences pour obtenir un avantage tactique, gagnez +1 Avantage.
- **Victoire :** Lorsque vous battez un PNJ important, gagnez au moins +1 Avantage. Réussir à soumettre la némésis d'un groupe peut accorder jusqu'à +2 Avantages au Personnage qui en est l'origine.
- **Gagnant :** Lorsque vous gagnez le Test opposé d'une attaque au Corps à corps dont vous êtes l'initiateur, gagnez +1 Avantage.
- **Prendre le dessus :** Si vous blessez un opposant sans Engager de Test opposé, gagnez +1 Avantage.

Vous perdez tous vos Avantages à partir du moment où vous subissez 1 Point de blessure.

SUCCÈS ET ÉCHECS CRITIQUES

Lorsque vous êtes acteur d'une attaque au corps à corps ou à distance, votre Test peut être un succès ou un échec critique. Ces deux cas **n'influencent pas la touche** de l'attaque.

Dans le cas d'un succès critique de l'attaquant, peut importe si le Test de l'attaque réussi ou non, l'adversaire subira une **Blessure critique**. Infliger une Blessure critique permet de gagner un Avantage sauf si un avantage a déjà été obtenu par le succès du Test de l'attaque. Subir une Blessure critique fait perdre tous les Avantages.

Dans le cas d'un échec critique de l'attaquant, peut importe si le Test de l'attaque réussi ou non, l'attaquant subira une **Maladresse**. Subir une Maladresse fait perdre tous les Avantages.

Dans le cas d'un succès critique du défenseur, peut importe si l'attaque touche ou non, le défenseur gagnera un Avantage à la fin du tour de l'attaquant.

Dans le cas d'un échec critique du défenseur, peut importe si l'attaque touche ou non, le défenseur perd tous ses Avantage à la fin du tour de l'attaquant.

COMBAT AU CORPS À CORPS

Pour résoudre une attaque au corps-à-corps, l'attaquant et le défenseur réalise un **Test opposé**. L'attaquant réalise le Test associé à l'arme utilisée, ou un Test de Corps à corps si l'attaque est à mains nues. Le défenseur réalise soit un Test d'Esquive, soit un Test associé à l'arme utilisée pour parer, ou un Test de Corps à corps si la défense est à mains nues.

Si l'attaquant gagne le Test opposé, l'attaque touche. Si le défenseur gagne le Test opposé, l'attaque ne touche pas. Si le Test opposé résulte par une égalité, le Test opposé sera relancé par l'attaquant et le défenseur, et tous les succès et échec critiques potentiellement générés sont annulés.

Si l'attaque touche, les Points de Blessure subit par le défenseur sont égaux au **DR du Test opposé + Dégâts de l'arme**. Les Points de Blessure sont réduit par le **BE du défenseur + PA de la localisation**.

COMBAT À DISTANCE

Pour résoudre une attaque à distance, l'attaquant doit réaliser un **Test spectaculaire**. Il est impossible de se défendre d'une attaque à distance, sauf contre indication d'un Talent, ou possession d'un bouclier équipé assez large.

Il est impossible d'effectuer une attaque à distance alors qu'on est *Engagé*, à moins que vous ne disposiez d'une arme à distance qui possède le trait d'arme *Pistolet*.

L'attaquant réalise un Test spectaculaire associé à l'arme utilisée. Si le DR est négatif (-0 compris) l'attaque ne touche pas, Si le DR est neutre ou positif (+0 compris) l'attaque touche.

Si l'attaque touche, les Points de Blessure subit par le défenseur sont égaux au **DR du Test spectaculaire + Dégâts de l'arme**. Les Points de Blessure sont réduit par le **BE du défenseur + PA de la localisation**.

LOCALISATION

Si votre attaque porte, définissez la Localisation en inversant le lancer obtenu de l'attaquant, et en comparant ce nombre avec le Tableau de Localisation.

Ainsi, pour un humanoïde normal, un résultat de 23 au toucher devient un 32 sur le tableau, et le coup est porté au Bras Droit.

Les créatures dont la forme du corps est différente, ou les adversaires sur une monture utilisent d'autres Tableaux de Localisation.

Lancer	Zone touchée
01-09	Tête
10-24	Bras gauche (ou bras secondaires)
25-44	Bras droit (ou bras principal)
45-79	Corps
80-89	Jambe gauche
90-00	Jambe droite

ENCERCLEMENT/TENAILLE

Si vous êtes en supériorité numérique sur un adversaire à 2 contre 1, vous gagnez un bonus de +20 pour le toucher en combat au Corps à corps. Si vous êtes en 3 contre 1, vous obtenez un bonus encore plus grand de +40 pour toucher. Le bonus maximum possible est +60 pour un minimum de 4 contre 1. De plus, à la fin de chaque Round, toutes les entités surpassées en nombre perdent 1 Avantage. La supériorité numérique est déterminée en règle générale par le nombre de Personnage Engagés. Il n'est pas possible de profiter de tous les avantages cités ci-dessus si la cible est d'une Taille supérieure à la votre.

COMBAT MONTÉ

Chevaucher en combat, l'épée fauchant l'air ou faisant feu de toute part n'est pas seulement terrifiant pour ceux qui subissent la charge, mais confère également un bonus au cavalier. Le Combat monté utilise les mêmes règles que tout autre Combat, avec des ajouts :

- En ce qui concerne votre Mouvement, on considère que le cavalier possède l'Attribut de Mouvement de sa monture. En outre, les Cavaliers doivent effectuer des Tests de Chevaucher pour tous les Tests de course, de saut ou similaire, et utilisent l'attribut de Mouvement de leur monture.
- Toute attaque effectuée par un Cavalier sur une cible plus petite que sa Monture se voit accorder un bonus de +20 au toucher.
- Si vous tentez de toucher un Personnage qui est sur une monture, vous choisissez de toucher soit le cavalier soit la monture. Si vous êtes en combat rapproché, vous subissez une pénalité de -10 à vos Tests de Compétences d'Armes si vous ciblez le cavalier et que vous êtes plus petit que la monture.
- Une monture sans le Trait Nerveux est un autre combattant à part entière, et peut effectuer sa propre Action pour attaquer les cibles *Engagées*.
- Lorsque vous Chargez, vous pouvez utiliser la Force et la règle de Taille de votre monture pour calculer les Dégâts.
- Lorsque vous chevauchez, vous subissez une pénalité de -20 pour toute tentative d'utiliser la Compétence Esquive, sauf si vous possédez le Talent Acrobaties équestres.

TAILLE

La taille est un facteur important lorsqu'on tire sur une cible : il est plus facile d'atteindre la porte d'une grange qu'une pomme. Si ce modificateur vous permet de toucher, alors que le Test aurait du être un échec, vous obtenez un succès avec 0 DR

Taille	Hauteur ou Longueur	Mod.
Minuscule	Moins de 30cm	-30
Très petite	Jusqu'à 60cm	-20
Petite	Jusqu'à 1.20m	-10
Moyenne	Jusqu'à 2.10m	0
Grande	Jusqu'à 3.65m	+20
Énorme	Jusqu'à 6m	+40
Monstrueuse	+ de 6m	+60

Taille	Exemples
Minuscule	Papillon, souris, pigeon
Très petite	Chat, faucon, bébé humain
Petite	Rat géant, halfling, enfant humain
Moyenne	Nain, elfe, humain
Grande	Cheval, ogre, troll
Énorme	Griffon, vouivre, manticore
Monstrueuse	Dragon, géant, Prince démon

Si la créature est plus grande :

- Ses armes gagnent l'Atout Dévastatrice si la créature est d'une catégorie de Taille supérieure, et Percutante si elle est plus grande d'au moins deux catégories de Taille.
- Vous multipliez les Dégâts infligés par le nombre de Taille supérieures (ainsi, 2 catégories = x2, 3 catégories = x3, et ainsi de suite) : cette multiplication est calculée après l'application des modificateurs.

Si la créature est plus petite :

- Elle gagne un bonus de +10 pour toucher.

Une créature plus grande ignore la nécessité de se Désengager pour quitter le combat au Corps à corps. A la place, les combattants de taille inférieure sont désengagés, et la créature peut se déplacer où elle veut. Si celle-ci se déplace sur l'emplacement d'une autre créature, l'autre créature peut se déplacer d'une case où elle le souhaite. Dans le cas où l'autre créature ne peut se déplacer sur un emplacement libre, la créature la plus grande ne peux pas se déplacer dans la direction initiale.

Vous subissez une pénalité de DR -2 pour chaque catégorie de Taille supérieure de votre adversaire, quand vous utilisez la CC ou une Compétence utilisant la CC pour vous défendre lors d'un Test opposé. Il est conseillé d'esquiver un Géant balançant un arbre plutôt que de le parer.

Pendant les Tests opposés de Force (et similaire), si l'une des créatures est supérieure d'au moins deux Tailles, elle gagne automatiquement. Si l'une des créatures est d'une Taille supérieure, la plus petite doit obtenir un Critique sur son jet pour pouvoir s'opposer. Si c'est le cas, le DR est comparé comme d'habitude. Tout autre résultat indique que la plus grande créature l'a emporté.

Les créatures plus grandes encaissent plus de Blessures. Généralement, le nombre de point de Blessures est multiplié par deux pour chaque nombre de Taille supérieure à la taille Moyenne.

FUITE

S'il n'y a pas d'autre solution, vous pouvez faire demi-tour et utiliser votre Mouvement pour fuir.

Si vous fuyez, votre adversaire gagne immédiatement +1 Avantage et une Attaque gratuite. Si cette attaque est au Corps à corps, elle ne sera pas opposée, et le DR est utilisé pour infliger des Dégâts, comme d'habitude. Comme vous lui tournez le dos, votre adversaire bénéficie de +20 au toucher.

Une fois ce coup gratuit résolu, vous pouvez fuir le combat dans la direction opposée à celle de votre adversaire, en partant du principe que vous en êtes encore capable.

Si les Joueurs souhaitent tout de même poursuivre les fuyards, il faudra procéder à une Course-poursuite.

COURSE-POURSUITE

Parmi les moments importants de nombreuses aventures, il y a toujours des scènes de poursuites effrénées qui se déroulent dans un marché bondé ou dans des ruelles sombres. Voilà comment gérer ce genre d'évènements :

- **Déterminer la distance :** Le MJ décide de la distance qui sépare les poursuivants des poursuivis et chiffre cet avantage de départ, appelé Distance. Typiquement, cela ira de 1 pour ceux qui sont presque à portée, jusqu'à 8 pour ceux qui sont quasiment hors de portée lorsque la poursuite commence.
- **Test :** Tout participant à la poursuite effectue un Test pour son mouvement. En fonction des circonstances, ce sera un Test de Conduite, de Chevaucher, ou d'Athlétisme.
- **Déterminer l'issue :** Si la Distance est réduite à 0 ou moins, les poursuivants ont rejoint leur cible ! Les poursuivis ont alors la possibilité, pour ce Round, de sacrifier le plus lent d'entre eux afin de ralentir les poursuivants et de poursuivre leur fuite, ou ils peuvent s'arrêter et les affronter. Si le plus lent des poursuivis est abandonné, les poursuivants décident de qui s'arrête pour l'affronter et qui continue la poursuite, impliquant que la Distance retourne à sa précédente valeur. Si le pauvre retardataire n'est pas une cible prioritaire, il se peut qu'il soit purement et simplement ignoré, auquel cas, nous considérerons cet individu comme échappé. Si la Distance atteint 10 ou plus, les poursuivants ont perdu leur proie et la poursuite s'achève… pour le moment ! Si la Distance reste comprise entre 1 et 9, la poursuite continue, et on retourne à l'étape 2.

Le DR obtenu est représentatif de ce qu'il se passe pendant la course-poursuite. un DR positif peut indiquer que les passants s'écartent de votre chemin pour vous laisser la place, tandis qu'un DR négatif peut indiquer que vous trébuchez sur des caisses ou que vous vous faites bousculer.

JETON D'ACTION GRATUITE

Certaines choses que vous voudrez que votre Personnage accomplisse, ne seront pas considérées comme votre Action pour le Round. En exemple basique, un joueur peut dégainer son arme ou boire une potion en tant qu'Action gratuite.

Quand la limite entre Action et Action ne nécessitant pas de Test est floue, le joueur devra obligatoirement utiliser un Jeton d'Action gratuite. Ces jetons ne sont utilisables qu'en combat, une fois par Tour, et avant l'Action de votre Tour si elle sensé influer son résultat. L'action gratuite entreprise est considérée comme automatiquement réussie, et aura pour avantage que l'avantage octroyé par le Jeton d'Action gratuite. Il faudra contextualiser l'obtention de l'avantage par une description RP cohérente, comme par exemple jeter du sable au visage de l'adversaire, ou faire une diversion. Il est possible de donner l'avantage généré à un autre Personnage tant que cela reste logique.

Le nombre de Jetons d'Action majeure gratuite est défini par le nombre de Joueur x2. Les Jetons d'Action majeure gratuite sont renouvelés à la fin d'une partie du scénario/d'un OS/d'un arc. Ces Jetons d'Action majeure gratuite sont communs à tous les Joueurs.

Le nombre de Jetons d'Action mineure gratuite est défini par le nombre de Point de Chance maximum du Personnage. Les Jetons d'Action mineure gratuite sont renouvelés au début du combat. Ces Jetons d'Action mineure gratuite sont personnels.

Lorsqu'un Joueur utilise un Jeton d'Action majeure gratuite, il obtient un avantage majeure sur la prochaine Action qu'il, ou un autre personnage, réalisera.

Avantage
+1 Avantage effectif immédiatement
Bonus de +20 sur l'Action du tour
Inflige l'état Sonné à la cible
Rend Critique sur les jets finissant pas 0 sur l'Action du tour
Fait perdre tous les Avantages à la cible

Lorsqu'un Joueur utilise un Jeton d'Action mineure gratuite, il obtient un avantage mineur sur la prochaine Action qu'il, ou un autre personnage, réalisera.

Avantage
Mouvement supplémentaire
Bonus de +10 sur l'Action du tour
Devenir *Désengagé*
Fait perdre un Avantage immédiatement à la cible

SURPRISE

Le fait de prendre votre ennemi par surprise vous confère un énorme avantage. Si un des deux camps prépare une attaque, il peut tenter d'exploiter les éléments de surprise comme ceci :

- **Se cacher :** Réussir un Test de Discrétion afin de trouver un abri. Les Personnage peuvent faire un Test opposé de Perception s'ils sont sur leurs gardes, ou si le MJ donne son accord.
- **Tactiques furtives :** Attaquer par derrière, dans le noir, sou couvert d'un épais brouillard, ou d'en haut. Le MJ peut, le cas échéant, accorder un Test de Perception pour repérer les éventuels attaquants.
- **Distractions :** De forte détonations, une rixes ou un sermon captivant ne sont que quelques exemples de distraction qui peuvent vous donner un avantage lors d'une attaque-surprise !
- **Défendeurs pris au dépourvu :** Si l'ennemi n'est pas du tout méfiant, les attaquants le surprennent automatiquement.
- **Autres :** D'autres moyens ingénieux et sournois.

LES SORTS

Il y a quatre types de Sorts : les Sorts mineurs, les Sorts d'Arcane, de Domaine, et du Chaos. Les Sorts mineurs sont de simple tours qui utilisent des quantités négligeables de Magie. Les Sorts d'Arcane sont des Sorts génériques accessibles à ceux qui étudient n'importe quel Domaine de Magie ou de Magie du Chaos. Les Sorts de Domaine sont ceux que vous pouvez apprendre seulement si vous connaissez ce Domaine (par exemple, pour apprendre les Sorts du Domaine du Feu, vous avez besoin du Talent Magie des Arcanes (Feu)). Les Sorts du Chaos sont ceux pratiqués par ceux qui lui ont vendu leur âme.

MÉMORISER DES SORTS

Garder à l'esprit les structures linguistiques complexes de la Langue (Magick) est une tâche difficile, donc une simple transcription d'un Sort dans votre grimoire ne vous permet pas d'apprendre le Sort.

SECONDE VUE

Le Talent Seconde vue vous permet de percevoir les Vents de la Magie, et comment la Magie influence le monde autour de vous. La Seconde vue affecte tous les sens, et la façon dont elle se manifeste dépend de l'expérience et de l'entrainement de chacun : donc, là où *Aqshy* peut diffuser une odeur chaude de cannelle pour un Pyromancien, elle peut donner l'impression de démangeaisons brûlantes aux oreilles à un autre.

Si vous possédez la Seconde vue, vous pouvez utiliser tous les Compétences appropriées avec vos sens aethyriques, le plus souvent vos Compétences Intuition, Perception et Pistage. Par exemple, un Magister suivant la piste d'un sorcier en fuite pourrait effectuer un Test de Pistage, en suivant les traces pâles de *Dhar* sur le chemin du sorcier, plutôt que ses empreintes physiques à proprement parler. De même, un sorcier qui cherche à savoir quelle sorte de Magie s'est accumulée localement pourrait utiliser Perception pour examiner les Vents les plus proches. Tout comme les sens ordinaires, la Seconde vue ne se désactive pas simplement, ce qui peut être source de grand inconfort pour ceux qui ne veulent rien avoir à faire avec les Vents de Magie, mais ne peuvent pas changer ce qu'ils perçoivent. Cela signifie que le MJ peut demander des Tests, ou en effectuer à votre place, pour voir si vous remarquez les subtils détails magiques dans votre environnement immédiat, même si vous ne les recherchez pas.

TEST D'INCANTATION

Pour lancer un Sort, effectuez un Test de Langue (Magick). Sur un succès, comparez votre DR au Niveau d'Incantation (NI) du Sort (indiqué dans sa description). Si votre DR est égal ou supérieur au NI du Sort, il est lancé comme dans la description du Sort. Sur un échec, la tentative échoue et rien ne se produit.

INCANTATION CRITIQUE

Si vous obtenez un Échec Critique à votre lancer d'Incantation, les Vents de la Magie ont développé une force dangereuse, vous faisant payer le prix de votre imprudence. Effectuez un lancer sur le Tableau des Incantations Imparfaites Mineures lorsque la puissance dépasse votre contrôle.

Dans le cas d'un Succès Critique, vous pouvez choisir l'un des effets suivant :

- **Incantation Critique :** si le Sort inflige des Dégâts, il inflige également une Blessure Critique.
- **Puissance totale :** le Sort est lancé, quels que soient son NI et votre DR obtenu, mais il peut être Dissipé.
- **Force inéluctable :** si vous obtenez suffisamment de DR pour lancer votre Sort, il ne peut être Dissipé.

DISSIPATION

Si un Sort vous cible, ou vise un point que vous pouvez voir à une distance en mètres égale à votre Force Mentale, vous pouvez opposer le Test d'Incantation avec Langue (Magick) car vous chantez un Contre-sort. Effectuez un Test opposé de Langue (Magick). Sur un succès, vous dissipez le Sort, sur un échec, le Sort utilise le DR du Test opposé pour déterminer si l'incantation a réussi normalement. Vous ne pouvez tenter de dissiper qu'un seul Sort chaque Round.

Si un Sort a un effet durable, vous pouvez tenter de le dissiper pour votre Action. Il faut pour cela effectuer un Test étendu de Langue (Magick). Quand votre DR atteint la NI du Sort, vous pouvez le dissiper avec succès.

Plusieurs lanceurs de Sorts tentant de dissiper le même Sort effectuent leur lancer séparément. S'ils incantent en utilisant le même Domaine, ils peuvent décider d'effectuer un Test Soutenu à la place.

DURÉE

Si un Sort est lancé avec succès, il reste actif pour sa Durée à moins d'être dissipé. Vous ne pouvez pas simplement mettre fin à vos Sorts déjà en jeu, mais vous pouvez tenter de les Dissiper.

PROJECTILES MAGIQUES

Certains Sorts indiqués *Projectiles magiques*, infligent des Dégâts qui suivent tous les mêmes règles. Quand un *Projectile magique* est lancé avec succès et qu'il cible un autre Personnage, la Localisation est déterminée en inversant les dés lancés pour le Test de Langue (Magick), puis on se réfère au Tableau des Localisations. Le DR du Test de Langue (Magick) est ajouté aux Dégâts du Sort et à votre Bonus de Force Mentale pour déterminer le total de Dégâts infligés. Ces Dégâts sont réduits normalement par l'Endurance et les PA de la cible.

RESTRICTIONS

Comme un Sort doit être prononcé, vous devez être capable de parler, ni bâillonné, asphyxié ou immergé, pour incanter. Si votre voix est inhibée, la Difficulté de votre Test de Langue (Magick) pour incanter un Sort devrait être augmentée par le MJ. De plus, la Langue Magick nécessite d'être parlée (ou chantée, pour le Domaine de la Lumière) clairement, et souvent à voix haute, pour assurer que le Sort fonctionne. La magie est tout sauf subtile. Pour vous guider, plus le NI d'un Sort est élevé, plus le Sort est chanté fort.

Chacun de vos Sorts ne peut être actif qu'une fois, ce qui signifie que vous devez attendre qu'un Sort lancé prenne fin, ou soit dissipé, avant d'utiliser à nouveau le même Sort. De plus, les Sorts fournissant des bonus ou des pénalités ne se cumulent pas. Au lieu de cela, le meilleur bonus et la pire pénalité sont appliqués à chaque Sort lancé sur vous. Donc, si un Sort vous accorde un bonus de +20 en Force Mentale, et un autre de +10, vous gagnez un bonus de +20 en Force Mentale et non pas de +30.

Enfin, sauf indication contraire, vous devez toujours être capable d'avoir en Ligne de vue votre cible.

FOCALISATION

Certains Sort magiques nécessitent beaucoup plus de magie que ce que l'on peut normalement trouver à travers le monde. Pour alimenter de tels Sorts, il est possible d'attirer les Vents de la Magie et de les concentrer en une forme beaucoup plus puissante en utilisant la Compétence Focalisation. Concentrer des Vents de la Magie peut s'avérer être une procédure dangereuse, mais c'est le seul moyen sûr de lancer certains Sorts puissants. Pour focaliser la magie pour un Sort, effectuez un Test étendu de Focalisation.

Quand votre DR atteint le NI du Sort choisi, vous avez réussi à focaliser suffisamment de magie pour le lancer. Pendant le prochain Round, vous pouvez lancer votre Sort en utilisant les règles d'Incantation normales, mais considérez le Niveau d'Incantation du Sort choisi comme étant de 0. Il n'est pas possible d'utiliser le DR du Test étendu de Focalisation pour l'appliquer dans la Surincantation. Si le Test d'Incantation échoue, vous perdez 1 DR sur votre Test étendu de Focalisation.

Si votre DR n'atteint pas le NI du Sort choisi, vous pouvez tout de même tenter de faire un Test d'Incantation pour lancer le Sort. Il faudra cependant considérer le NI du Sort choisi comme étant égal au NI initial du Sort soustrait au DR du Test étendu de Focalisation.

Lorsque vous réussissez un Test d'Incantation, tout les Vents magiques accumulés sont utilisés dans le Sort lancé.

- **Succès critique :** Si vous obtenez un Succès critique quand vous Focalisez, cela veut dire que vous avez concentré un flux puissant de magie et que vous pouvez lancer votre Sort au prochain Round sans réaliser de Test d'Incantation.
- **Échec critique :** Si vous obtenez un Échec critique quand vous Focalisez, vous ne contrôlez plus les Vents magique, les rendant dangereusement instable. Vous perdez 2 DR sur votre Test étendu de Focalisation. Lancer 1d100 et consulter le Tableau des Incantations Imparfaites Mineures.

SURINCANTATION

Pour chaque +2 DR que vous obtenez à un Test d'Incantation, vous pouvez ajouter une valeur de Portée, de Zone d'Effet, de Durée, ou de Cible égale à la valeur initiale indiquée dans la description du Sort. Les Sorts avec une valeur de Portée ou de Cible indiquée "Vous" peuvent uniquement cibler le lanceur de Sort effectuant le Test d'Incantation. Les Sorts avec une Portée de "Contact" ne peuvent pas être étendus. Si le Sort n'a pas de Durée, vous ne pouvez pas la prolonger. Seul un Test d'Incantation peut permettre l'accès à la Surincantation, sauf indication contraire.

Vous pouvez choisir la même option plusieurs fois. Par exemple, si vous obtenez +4 DR au-dessus du Niveau d'Incantation d'un Sort ayant une valeur de Cible 1, vous pouvez à présent cibler 3 individus. Certains Sorts offrent des bénéfices optionnels supplémentaires pour des DR supplémentaires, et c'est signalé dans leurs descriptions.

DESCRIPTION DES SORTS

- **NI :** il s'agit du Niveau d'Incantation du Sort.
- **Portée :** il s'agit de la portée du Sort, en général indiquée en mètres. Si la portée indique "Vous", le Sort peut uniquement être jeté sur le lanceur de Sorts. Si la portée indique "Contact", la cible doit être touchée par le lanceur de Sorts.
- **Cible :** cela décrit ce qui peut être visé par le Sort, souvent un individu ou plus. Les Sorts marqués ZdE (Zone d'Effet) affectent tous les individus à l'intérieur de ce diamètre. Si la cible est indiquée "Spécial", les explications figureront dans la description. Les Sorts avec la mention "Spécial" ne peuvent pas utiliser de Degrés de Réussite pour affecter des cibles supplémentaires.
- **Durée :** indique combien de temps dure l'effet. Instantané signifie que l'effet du Sort se produit instantanément puis prend fin. Une durée exprimée comme un Bonus de Caractéristique par Rounds/minutes/heures/etc… signifie un nombre de cette unité de temps égal au Bonus de Caractéristique du lanceur de Sorts.
- **Description :** les effets du Sort.

TABLEAU DES INCANTATIONS IMPARFAITES MINEURES

Lancer	Zone touchée
01-05	**Signe de Sorcière :** la prochaine créature vivante à naître dans un rayon de 1 kilomètre mute.
06-10	**Lait caillé :** tout le lait dans un rayon de 1d100 mètre tourne instantanément.
11-15	**Mildiou :** un nombre de champs égal à votre Bonus de Force Mentale dans un rayon de (Bonus de Force Mentale) kilomètres subissent une calamité, et toutes les cultures pourrissent pendant la nuit.
16-20	**Cérumen :** vos oreilles se bouchent instantanément à cause d'une cire épaisse. Gagnez 1 État Assourdi, qui ne peut être retiré jusqu'à ce que quelqu'un vous les nettoie pour vous (en utilisant la Compétence Guérison).
21-25	**Lueur occulte :** vous luisez d'une lueur sinistre en lien avec votre Domaine, émettant autant de lumière qu'un grand bucher, qui dure au moins 1d10 Rounds.
26-30	**Murmures mortels :** réussissez un Test de Force Mentale Accessible (+20) ou gagnez 1 Point de Corruption.
31-35	**Rupture :** votre nez, vos yeux, et vos oreilles saignent abondamment. Gagnez 1d10 États Hémorragique.
36-40	**Secousse spirituelle :** gagnez l'État A Terre.
41-45	**Délié :** sur votre personne, toutes les boucles se détachent et tous les lacets se délacent, ce qui peut entrainer la chute de ceintures et de sacs, l'ouverture des poches et le glissement de l'armure.
46-50	**Tenue indisciplinée :** vos vêtements semblent se tordre par leur propre volonté. Recevez 1 État Enchevêtré avec une Force de 1d10×5 pour résister.
51-55	**Malédiction de la sobriété :** tout l'alcool dans un rayon de 1d100 mètres s'évente, prenant un goût infecte et amer.
56-60	**Drain de l'âme :** gagnez 1 État Exténué, qui dure 1d10 heures.
61-65	**Distraction :** si vous êtes Engagé en combat, vous gagnez l'État Surpris. Sinon, vous êtes complètement décontenancé, le cœur battant et incapable de vous concentrer pendant quelques instants.
66-70	**Visions impies :** des visions éphémères d'actes profanes et impies vous harcèlent. Recevez l'État Aveuglé, et réussissez un Test de Calme Intermédiaire (+0) ou gagnez-en un autre.
71-75	**Langue maladroite :** tous les Tests de Langue (y compris les Tests d'Incantation) subissent une pénalité de -10 pendant 1d10 Rounds.
76-80	**L'horreur ! :** réussissez un Test de Calme Difficile (-20) ou gagnez 1 État Brisé.
81-85	**Malédiction de corruption :** gagnez 1 Point de Corruption.
86-90	**Double problème :** l'effet du Sort que vous lancez se produit ailleurs dans un rayon de 1d10 kilomètres. A la discrétion du MJ, dans la mesure du possible, cela devrait avoir des conséquences.
91-95	**Multiplication d'infortune :** effectuez deux lancer sur cette table, en relançant tous les résultats entre 91-00.
96-00	**Chaos en cascade :** effectuez un nouveau lancer sur le Tableau des Incantations Imparfaites Majeures.

TABLEAU DES INCANTATIONS IMPARFAITES MAJEURES

Lancer	Zone touchée
01-05	**Voix fantomatiques :** toutes les personnes dans un rayon de (Force Mentale) mètres entendent de sombres murmures envoutants émanant du Royaume du Chaos. Toutes les créatures douées de conscience doivent réussir un Test de Calme Accessible (+20) ou gagner 1 Point de Corruption.
06-10	**Regard maudit :** vos yeux prennent une couleur anormale associée à votre Domaine pendant 1d10 heures. Tant que vos yeux gardent cette couleur, vous possédez 1 État Aveuglé qui ne peut être retiré d'aucune façon.
11-15	**Choc aethyrique :** vous subissez 1d10 Blessures qui ignorent le Bonus d'Endurance et les PA. Réussissez un Test de Résistance Accessible (+20) ou gagnez également 1 État Sonné.
16-20	**Marche de la mort :** vos pas sèment la mort sur votre passage. Pour les 1d10 prochaines heures, toutes les plantes vivantes près de vous fanent et meurt.
21-25	**Rébellion intestinale :** vos intestins deviennent incontrôlables et vous vous souillez. Gagnez 1 État Exténué qui ne peut être retiré tant que vous ne pouvez pas changer de vêtement et vous nettoyer.
26-30	**Feu de l'âme :** gagnez 1 État Enflammé, alors que vous êtes enveloppé de flammes impies de la couleur associée à votre Domaine.
31-35	**Propos ésotériques :** vous jacassez de façon inintelligible pendant 1d10 Rounds. Pendant ce temps, vous ne pouvez pas communiquer verbalement, ni effectuer de Test d'Incantation, mais vous pouvez tout de même agir normalement.
36-40	**Essaim :** vous êtes Engagé par une nuée de rats, araignées géantes, serpents aethériques ou autres créatures similaires. Utilisez les profils standards pour le type de créature concerné, en ajoutant le Trait de créature Nuée. Après 1d10 Rounds, si elle n'a pas été détruite, la nuée bat en retraite.
41-45	**Poupée de chiffon :** vous êtes projeté à 1d10 mètres dans les airs dans une direction aléatoire, subissant 1d10 Point de Blessure à l'atterrissage qui ignore les PA, et recevez l'État A Terre.
46-50	**Membre gelé :** l'un de vos membres (déterminé au hasard) gèle sur place pendant 1d10 heures, il est inutile comme s'il avait été Amputé.
51-55	**Vue assombrie :** vous perdez le bénéfice du Talent Seconde vue pendant 1d10 heures. Les Tests de Focalisation subissent également une pénalité de -20 pour la durée de l'effet.
56-60	**Clairvoyance chaotique :** gagnez une réserve bonus de 1d10 Point de Chance (qui peut dépasser votre limite naturelle). Chaque fois que vous dépensez l'un de ces Points de Chance, gagnez 1 Point de Corruption. Tous les Points restant à la fin de la session sont perdus.
61-65	**Lévitation :** vous êtes soulevé par les Vents de la Magie, flottant 1d10 mètre au-dessus du sol pendant 1d10 minutes. Les autres Personnages peuvent vous déplacer de force, et vous pouvez avancer à l'aide de Sorts, d'ailes ou autres, mais vous revenez continuellement à votre position de lévitation lorsqu'on vous laisse tranquille. Quand la Lévitation prend fin, selon le nombre de mètre qui vous sépare du sol, vous subirez plus ou moins de dégât. Vous subissez 3 Dégâts pour chaque mètre de chute +1d10 Dégâts. Ces Dégâts sont réduits par votre Bonus d'Endurance mais pas par les PA dont vous disposer.
66-70	**Régurgitation :** vous vomissez de façon incontrôlable bien plus de rejets nauséabonds que votre corps ne peut en contenir. Gagnez l'État Sonné, qui dure 1d10 Rounds.
71-75	**Secousse du Chaos :** toutes les créatures dans un rayon de 1d100 mètres doivent réussir un Test d'Athlétisme Accessible (+20) ou gagner l'État A Terre.
76-80	**Cœur de traitre :** les Dieux Sombres vous incitent à commettre une horrible perfidie. Si vous attaquez ou trahissez un allié dans toute la mesure de vos capacités, regagnez tous vos Points de Chance. Si vous faites perdre un Point de Destin à un autre Personnage, gagnez +1 Point de Destin.
81-85	**Terrible affaiblissement :** gagnez 1 Point de Corruption, 1 État A Terre et 1 État Exténué.
86-90	**Puanteur infernale :** vous sentez vraiment mauvais ! Vous gagnez le Trait de Créature Perturbante, et probablement l'inimité de toute personne ayant de l'odorat. Cet effet dure 1d10 heures.
91-95	**Drain de puissance :** vous êtes incapable d'utiliser les Talents vous permettant de lancer des Sorts pendant 1d10 minutes.
96-00	**Contre-réaction aethérique :** quiconque situé dans un rayon en mètres égal à votre Bonus de Force Mentale, qu'il soit allié ou ennemi, subit 1d10 Point de Blessure qui ignorent le Bonus d'Endurance et les PA, et reçoit 1 État A Terre. S'il n'y a aucune cible à portée, la magie n'a nulle part où aller, donc votre tête explose, vous tuant instantanément.

DESTIN ET RÉSILIENCE

Que se soit à cause de votre cran, de la chance ou d'une faveur divine, vous avez quelque chose de spécial. Le Destin et la Résilience représentent la façon dont vous sortez du lot.

DESTIN ET CHANCE

Chaque Personnage possède une destinée. Alors même si ce futur reste mystérieux et qu'il n'y a aucune garantie quant au fait qu'il soit glorieux, héroïque ou même agréable, il est voué à accomplir quelque chose d'important.

- Vous pouvez dépenser de façon définitive 1 Point de Destin pour devenir incapacité au lieu de tué, ce qui vous assure de survivre au reste du combat. Vous pouvez aussi éviter tout dégât provenant d'une seule source en dépensant 1 point. Si vous dépensez 1 Point de Destin, vous perdez également 1 Point de Chance.
- Vous pouvez dépenser 1 Point de Chance pour relancer un Test échoué ou ajouter +1 DR à un Test déjà lancé, ou choisir d'agir durant 1 Round sans respecter l'ordre d'Initiative. Au début de chaque partie de jeu, vos Points de Chance sont équivalents à votre niveau actuel de Point de Destin (+1 si vous possédez le Talent Chanceux).

RÉSILIENCE ET DÉTERMINATION

Alors que les Points de Destin représentent votre destinée, pouvant être tracée par une divinité mystérieuse, la Résilience représente votre volonté et votre détermination à endurer les événements et à vous dépasser quels que soient les obstacles auxquels vous faites face.

- Vous pouvez dépenser 1 Point de Résilience pour choisir le résultat d'1d100 à l'un de vos Test (même après avoir lancé les dés); cela fera aussi gagner un Test Opposé (si vous y êtes engagé) d'un minimum de +1 DR. Si vous dépensez 1 Point de Résilience, votre niveau actuel de Point de Détermination descend également de 1.
- Vous pouvez dépenser 1 Point de Détermination pour supprimer 1 Etat dont souffre actuellement votre Personnage. Vous pouvez également dépenser 1 Point pour ignorer le Trait Peur, donc de ne pas être effrayée. Enfin, vous pouvez dépenser 1 Point pour ignorer les modificateurs négatifs de toute Blessure Critique, et ce pour 1 Round.

RÉCUPÉRER DU DESTIN ET DE LA CHANCE

Vous regagnez tous vos Points de Chance au début de chaque session de jeu, jusqu'à un maximum équivalent à votre Destin actuel. De plus, certaines rencontres dans le jeu peuvent vous permettre de récupérer (ou de perdre !) des Points de Chance.

Votre MJ peut vous accorder un Point de Destin pour un acte de bravoure ou héroïque particulièrement impressionnant. En général, cela ne se produit qu'à la toute fin d'une aventure importante, alors assurez-vous de les dépenser judicieusement car ils se renouvellent rarement.

RÉCUPÉRER DE LA RÉSILIENCE ET DE LA DÉTERMINATION

La Détermination est récupérée chaque fois que vous agissez en fonction de votre Motivation. Au cours de la partie, chaque fois que vous pensez avoir agi en conséquence, vous pouvez demander à votre MJ si vous pouvez regagner un ou plusieurs Point de Détermination.

Le MJ peut accorder un Point de Résilience permanent pour une action d'une grande importance effectuée en accord avec votre Motivation qui régénérera votre âme, mais de tels événement doivent rester rares.

BLESSURES, SOINS, ET MORT

Vous perdez un Point de Blessure suite à une coupure peu profonde, une écorchure, des bleus, un coup, ou encore lorsque vos réserves d'énergie mentale et spirituelle sont vides. En comparaison, les Blessures critiques sont bien plus graves et représentent des atteintes plus importantes, des os cassés, des muscles froissés et des chairs arrachées. Si vous obtenez trop de Blessure critiques, vous risquez la mort.

POINTS DE BLESSURE

Les Points de Blessure sont perdus en subissant des Dégâts au cours du jeu. Chaque fois que vous subissez un Point de Blessure, vous perdez 1 Point de Blessure. Souvent, et surtout en combat, votre Bonus d'Endurance ou vos PA vont réduire les Dégâts subis. Ainsi, si vous avez été touché au bras pour 10 Dégâts et que votre Bonus d'Endurance est de 3, et que vous portez une armure de cuir à ce bras pour 1 PA, vous ne subissez que 6 Points de Blessure (10-3-1=10). Les règles vous préciseront quand vous pourrez, ou pas, réduire les Dégâts par l'Endurance et l'armure.

Si vous perdez tous vos Points de Blessure, les atteintes vous accablent et vous gagnez l'État A Terre si vous ne le possédez pas déjà. Jusqu'à ce que vous puissiez au moins guérir 1 Point de Blessure, vous ne pourrez pas vous débarrasser de cet État. Pire encore, si vous n'êtes pas guéri avant un nombre de Rounds égal à votre Bonus d'Endurance, vous perdez connaissance, et gagnerez l'État Inconscient. Vous ne reviendrez pas à vous avant de guérir d'au moins 1 Point de Blessure.

Si vous subissez tellement de Dégâts que vous vous retrouvez avec un nombre négatif de Points de Blessure, vous subissez une Blessure Critique. Si vos Points de Blessure en négatifs sont inférieurs à votre Bonus d'Endurance, vous ôtez -20 à votre résultat sur le Tableau des Critiques avec un résultat minimum de 01. En pratique, vous ne passez jamais en Points de Blessure négatifs. Le plus petit nombre de Point de Blessure que vous pouvez posséder, c'est 0.

RETENIR VOS COUPS

Les règles partent du principe que vous allez souhaiter infliger autant de Blessure critiques que possible. Cependant, il est possible que vous souhaitez maîtriser vos adversaires, et pas les tuer. Ou peut-être êtes-vous en train de vous entraîner. Une fois ces spécificités présentes dans votre esprit, vous pouvez décider d'ignorer tout Coup Critique que vous obtiendrez si vous déclarez que vous "retenez vos coups" avant d'effectuer votre lancer. Si vous choisissez cette option, assurez-vous de décrire la situation avec précision afin de montrer à tout le monde que vous utilisez le plat de votre épée ou de faire tout votre possible pour éviter de blesser votre adversaire.

MORT

Si vous obtenez l'État Inconscient et que vous avez 0 Point de Blessure, comparez le total de Blessures critiques dont vous souffrez avec votre Bonus d'Endurance. Si le total de Blessures critiques dépasse celui de votre Bonus d'Endurance, vous succombez à vos terribles lésions et mourrez à la fin du Round sauf si, par un quelconque miracle, quelqu'un guérit l'une de vos Blessures critiques.

De plus, si vous êtes Inconscient, quiconque est Engagé avec vous et dispose d'armes adéquates peut vous tuer instantanément, s'il le souhaite. Cependant, dans le tumulte du combat, ceux qui sont au sol, apparemment morts, sont souvent ignorés en faveur des combattants qui sont toujours sur leurs deux jambes.

Enfin, certains résultats du Tableau des Critiques peuvent mener à la mort.

Si c'est ce qui est sur le Point de se produire, il est temps de dépenser un Point de Destin s'il vous en reste.

REGAGNER DES POINTS DE BLESSURE

Pour récupérer des Points de Blessure, vous avez besoin de repos ou de soins médicaux.

Vous pouvez tenter un Test de Résistance Accessible (+20) après une bonne nuit de sommeil, et guérir autant de Point de Blessure que votre DR + votre BE. Le Test doit être réussi pour bénéficier du soin.

Vous pouvez aussi, avec le matériel et les connaissances adéquates, tenter un Test de Guérison Intermédiaire (+0) pour une récupération de Points de Blessure égal à DR + Bonus d'Intelligence. Le Test doit être réussi pour bénéficier du soin. Un individu ne peut recevoir cette forme de soin qu'un fois par jour.