

FUCUBE

Version 1.0

FuCube est une variante créée par Alexis Flamand à partir du système FU, de Nathan Russel. Le nom tire son origine du fait de l'importance du nombre 3 (« Cube ») dans ce système de jeu.

Le jeu originel est publié sous **Contrat Creative Commons (CC-BY)**. Cette version est donc publiée sous ce même contrat.

Copyright notice This work is based on FU: The Freeform/Universal RPG (found at <http://freeformuniversal.com>), by Nathan Russell, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

FU RPG est ©2010 Nathan Russel.

FUCUBE © Alexis Flamand

FU a été traduit en français par (c) 2015 Bruno Bord, relecture par Ackinty Strappa.

SOMMAIRE

1. CRÉATION DE PERSONNAGE	3
1. LE CONCEPT	3
2. LES DESCRIPTEURS.....	3
<i>Les Atouts</i>	3
<i>Les Faiblesses</i>	5
<i>Valeur des Descripteurs</i>	5
<i>Ajouter des Descripteurs</i>	5
<i>Renommer des Descripteurs</i>	6
3. L'AURA	6
<i>Perte d'Aura</i>	6
<i>Gain d'Aura</i>	7
<i>Aura négative</i>	7
<i>Aura des objets et des adversaires</i>	7
2. LE SYSTÈME DE JEU	8
<i>Modificateurs</i>	8
<i>Qui lance les dés ?</i>	10
<i>Probabilités</i>	10
<i>Jets critiques</i>	10
<i>L'Aventure</i>	10
<i>Les Conditions</i>	11
3. COMBAT	12
1. COMBAT DÉTAILLÉ	12
<i>Initiative</i>	12
<i>Actions</i>	12
<i>Armes et armures</i>	12
<i>Total des modificateurs</i>	13
<i>Résolution</i>	14
<i>Combat à distance</i>	15
<i>Sous-fifres et simplification</i>	16
2. COMBAT DE GROUPE	16
3. OPTIONS.....	16
4. MAGIE	17
1. DIFFICULTÉ DU SORT.....	17
<i>Difficulté de base</i>	17
<i>paramètres</i>	18
<i>Difficulté finale</i>	18
2. DURÉE DE PRÉPARATION	18
3. CIRCONSTANCES PARTICULIÈRES	20
<i>Aide</i>	20
<i>Résistance</i>	20
4. RÉOLUTION.....	20
5. OPTIMISER SES SORTS.....	21
<i>Livre de magie</i>	21
<i>Sorts préparés</i>	21
<i>Ingédients et composants</i>	21
6. COMBATS D'AURAS.....	21
5. L'EXPÉRIENCE.....	22

I. Création de personnage

1. LE CONCEPT

Vous devez d'abord choisir un Concept pour votre personnage. C'est un terme décrivant de manière globale son identité, qui il est et son domaine d'action. Il prend en général la forme d'un nom associé à un adjectif exprimant son domaine de compétence, sa personnalité ou son trait le plus marquant.

Exemples de Concepts : Policier véreux, Mage distingué, Vieux marin rusé, Ambassadeur intrépide...

Nous allons créer pour nos exemples un soldat appelé Teich. Sam, le joueur de Teich, le décrit comme étant essentiellement un « Sergent bougon ».

2. LES DESCRIPTEURS

Les Descripteurs sont des qualificatifs ou de très courtes phrases permettant de décrire *tout* élément du jeu, que ce soit le décor, les conditions météo, l'équipement, les personnages rencontrés...

En général, un Descripteur possède une valeur allant de 1 à 3 en fonction de sa taille ou de son importance. Ainsi, si une *Légère brume* (0) recouvre la campagne, celle-ci n'aura aucun impact sur le jeu, excepté une note d'immersion. En revanche, un *Brouillard dense* (2) aura toutes les chances d'influer sur les conditions de la partie. 1 est la valeur par défaut et n'est généralement pas indiqué : les Descripteurs *Pluie légère* et *Pluie légère* (1) sont donc équivalents.

Parmi ces Descripteurs, on distingue deux types particuliers qui sont affectés aux personnages : les Atouts, qui sont en général positifs, et les Faiblesses, en général négatives.

LES ATOUTS

Pour commencer le jeu, vous devez choisir 2 Atouts. Ceux-ci vont permettre en général de bénéficier de bonus pendant le jeu, et préciseront la nature du personnage esquissée par le Concept. Ces Atouts peuvent être tout ce que le joueur désire ! Par exemple :

- ❖ **Une compétence ou un savoir-faire** : *Tannerie. Connaissance des plantes. Science des poisons. Astronomie. Épéiste brutal. Négociateur rusé. Courtisan raffiné. Le Vengeur non masqué...*
- ❖ **Un hobby ou une passion** : *Collectionneur de papillons. Amoureux de la forêt. Amoureux de Jeanne. Ermite le jour, péril la nuit...*
- ❖ **Un trait de caractère** : *A Cœur Vaillant. Sourd comme un pot. Jamais content. Touche pas à mon skorj. Pas la tête ! Chéri de ces dames. Courage, mes amis !...*
- ❖ **Un état** : *Dur à la tâche. Belle et rebelle. Double vie. Un coup tu me vois... Moche et fier de l'être...*
- ❖ **Une relation ou un élément d'histoire personnelle** : *Ennemi de Morgul. Confident de la reine. Contacts dans la police. Les seigneurs de l'Aube d'Argent vaincront ! Ancien marchand. Disciple de l'armée secrète...*

- ❖ **Un équipement** : *Vieille rosse. Épée de son père. Carriole. Sac de voyage robuste...*
- ❖ **Un élément abstrait ou mystérieux** : *Tout ce qui brille n'est pas or. Le succès rend fou. Un homme est passé. Les œufs dans le même panier. Après moi le déluge...*
- ❖ ... et bien d'autres !

Les Atouts peuvent être liés à votre Concept, ou être totalement indépendants de celui-ci. Ils peuvent aussi posséder une valeur plus importante que le Concept. Ainsi, un Vieux loup de mer pourrait développer un goût pour la sculpture en bois flotté bien plus important que son activité professionnelle !

Que choisir comme Atout ?

La réponse est : tout ce que vous pouvez faire avaler au MJ. Celui-ci, cependant, a toute latitude pour refuser ou moduler un Atout trop puissant ou trop imprécis. Par exemple, le trait *Le Soldat Ultime et Immortel A l'Épée de Flammes* ou *Totalement insensible à la Magie* semblent un tantinet irréalistes. En général, un Atout décrit donc un seul pouvoir spécial ou une connaissance particulière. Si le trait est trop chargé en descriptions ou trop long, le MJ vous le fera probablement scinder en plusieurs Atouts distincts. A l'inverse, évitez les traits redondants, qui seraient de peu d'utilité.

D'autre part, faites attention aux nuances contenus dans vos Atouts. Si vous désirez posséder un talent pour la conversation, les Atouts *Baratineur*, *Orateur né* ou *Manipulateur* ne sont pas tout-à-fait équivalents, y compris dans la manière de les interpréter.

Notez enfin qu'en fonction des événements, certains Atouts pourront s'avérer positifs ou négatifs. Ainsi, si l'Atout *Ami de Liam, chef de gang local*, sera considéré comme un avantage dans certains milieux interlopes, il sera aussi un gros inconvénient en cas d'arrestation par le chef de la police !

Création en cours de jeu

Vous n'avez pas d'idée précise sur le caractère, les compétences ou le passé de votre personnage ? Pas de problème ! Créez juste un Concept et commencez à jouer ! En fonction de vos choix ou de vos actions pendant le jeu, vous pourrez décider en cours de session qui vous êtes et ce en quoi vous êtes doué. En d'autres termes, vous apprendrez à vous connaître !

Magie

La magie est une connaissance très particulière et se scinde pour cela en trois types de pratiques : la magie positive, la magie négative, et la magie neutre.

La magie positive recouvre tout ce qui permet de créer, de construire, de soigner, de protéger ou d'améliorer. La magie négative a au contraire pour but de détruire, d'altérer, de briser ou de contraindre. Enfin, la magie neutre n'a aucun effet positif ou négatif direct. C'est celle que l'on utilise pour analyser, communiquer, déplacer, modifier...

Vous l'aurez compris, la magie se décline en 3 Atouts correspondants. Ainsi, un mage peut ne posséder qu'un seul type de magie, ou être un spécialiste dans un type et disposer de quelques ressources dans un autre, voire être un archimage très doué dans chacune de ces spécialités.

Pour Teich, nous prendrons les Atouts *Brise-fer* et *Souple comme une liane*.

LES FAIBLESSES

Si vous acceptez de subir des Faiblesses, vous pouvez ajouter 1 Atout supplémentaire par Faiblesse choisie : radin, petit taille, sournois, cynique... De tels handicaps permettent de rendre le personnage plus intéressant, et peuvent même parfois constituer un avantage selon les circonstances.

Teich est flanqué d'une *Cicatrice* sur la joue droite. Cette caractéristique pourra lui accorder un bonus dans le cas de tentatives d'intimidation, mais aussi un malus dans celles de séduction...

Cette Faiblesse permet surtout à Sam de prendre un troisième Atout pour son personnage. Il choisit *Grande gamelle*, que le joueur ne manquera pas d'utiliser au cours des sessions...

Sam commence donc avec :

Teich Ventury, Sergent Bougon

Brise-fer

Souple comme une liane

Cicatrice sur la joue droite

Grande gamelle

VALEUR DES DESCRIPTEURS

Au commencement du jeu, le Concept et les Descripteurs possèdent par défaut une valeur de 1. Au cours du jeu, avec l'évolution du personnage, ces aspects pourront monter jusqu'à une valeur de 3, maximum en ce qui concerne les humains ordinaires.

Le joueur devra veiller à accorder les noms de ses Descripteurs à la valeur qu'ils possèdent. Ainsi, si une *Cicatrice* (3) coupe presque en deux le visage d'un personnage, il pourra la rebaptiser *Énorme Balafre* (3). De même, un personnage avec l'Atout *Soldat première classe* (3) ne sera pas très cohérent. Mieux vaudra dans ce cas le renommer en *Général des armées* (3).

AJOUTER DES DESCRIPTEURS

Au cours de son existence d'aventurier, le personnage aura l'occasion de noter sur sa feuille de personnage des Descripteurs supplémentaires. Ceux-ci pourront être définitifs, tels l'apprentissage d'une compétence ou une mutilation subie, ou temporaires, tel un état de folie passagère, une blessure grave ou une menace planant sur la tête du personnage (malédiction ou tête mise à prix). Ces Descripteurs temporaires sont aussi appelés Conditions. N'oubliez pas que dans FU³, *tout* peut devenir un Descripteur, depuis la valeur d'une amitié à celle d'un équipement !

Ajouter des Descripteurs peut s'effectuer de différentes manières :

- ❖ **Expérience.** En accumulant des Points d'Expérience, le personnage pourra apprendre des talents et des compétences supplémentaires (voir le chapitre concernant l'Expérience.)
- ❖ **Événement ponctuel.** Parfois, un événement comme un nouveau contact ou un incident telle une cicatrice pourront être ajoutés à la feuille de personnage. La liste des différents Descripteurs se transforme alors en biographie du personnage, indiquant à quel point il a roulé sa bosse.
- ❖ **Aventures.** Au cours du jeu, les personnages prendront des habitudes : se moquer de leurs adversaires, jouer facilement de l'épée, faire preuve de noblesse... De même, ils vivront des incidents et autres rencontres. En fonction de ces aventures, eux ou le MJ pourront proposer d'ajouter tel ou tel Descripteur au niveau 0. Celui-ci n'aura pas d'incidence sur le jeu en termes de

modificateur, mais ce trait potentiel pourra être amélioré par le joueur grâce à l'expérience (voir ce chapitre).

- ❖ **Scénario ou Campagne.** Lors de leurs aventures, les personnages pourront tisser des liens et augmenter leur prestige auprès de guildes ou de gouvernements. Avoir rendu un grand service au roi de Kung-Bohr pourrait ainsi leur valoir l'Atout *Ami de la Couronne* (3) ou au contraire *Doit un service à Ernst XXX* (1). Qui ne rêverait pas de même d'une *Réputation élogieuse* (2) ?

RENOMMER DES DESCRIPTEURS

Lorsque la valeur d'un Descripteur augmente ou diminue, le joueur est libre d'adapter la dénomination de celui-ci à sa valeur. Ainsi, un personnage pourrait passer de *Veinard* à *Chance Insolente* (1) en augmentant le trait d'un point, ou passer de *Connaissance des plantes* à *Grand Expert de la Flore Sauvage* (3) avec l'expérience ! De même, un grade militaire pourra faire passer le Trait *Soldat de Kung-Bohr* à celui de *Sergent de Kung-Bohr* (2).

3. L'AURA

L'Aura représente la force vitale d'un personnage, mais aussi son aplomb, sa chance, son destin. En d'autres termes, son essence physique et mentale, ce qui fait qu'il est *lui* et nul autre.

Le personnage commence le jeu avec son total Concept + Atouts.

Teich Ventury possédant 3 Atouts et 1 Concept, il commence le jeu avec 4 points d'Aura.

PERTE D'AURA

Plusieurs événements peuvent faire perdre de l'Aura à un personnage :

- ❖ **Échec d'un objectif.** Si les personnages ne parviennent pas à remplir un objectif important ou essuient un échec significatif sur un enjeu de taille, ils perdent 1 PA.
- ❖ **Ajouter 1 ou plusieurs dés à un lancer.** Chaque dé supplémentaire exige la dépense d'1 PA. Ce bonus représente la volonté mobilisée par le personnage pour venir à bout d'un obstacle particulièrement difficile. En d'autres mots, c'est un dépassement de soi.
- ❖ **Relancer 1 ou plusieurs dés.** En dépensant 1 PA, le personnage a la possibilité de modifier le cours de son destin : *cela n'aurait pas dû se passer comme ça !* Il peut donc relancer les dés désirés, par exemple pour réussir sa tentative ou l'améliorer en réalisant un triple (voir plus loin).
- ❖ **Créer un événement.** Vous avez besoin d'une corde et vous ne savez plus si vous en avez emporté une dans votre sac à dos ? Vous parcourez les couloirs du château en espérant tomber sur une arme quelconque ? Un joueur peut employer son Aura pour créer un effet en sa faveur, en d'autres termes forcer le destin. Cet effet ne doit évidemment pas consister en la découverte fortuite d'un point clef du scénario, et le nombre dépensé est bien sûr fonction de l'avantage créé.
- ❖ **Utiliser plusieurs Atouts.** En temps normal, un personnage ne peut employer qu'un Atout dans une situation donnée. En dépensant 1 PA, il peut en utiliser deux, à condition bien sûr que ceux-ci soient adaptés à la situation !

Teich ne parvient pas à empêcher l'exécution par les gardes de son informateur. Celui-ci détenait pourtant des informations vitales. Teich prend un coup au moral, et sa réserve d'Aura se réduit de 1 point.

Notre sergent veut, au cours d'un interrogatoire, utiliser à la fois sa Cicatrice et sa *Grande gamelle*, en plus de son Concept. Cependant, ces Atouts étant au niveau 1 tous les deux, dépenser 1 PA pour ajouter 1 Atout n'est pas très intéressant. S'il avait eu l'Atout *Grande gamelle* (2), il aurait été plus intéressant de dépenser ce point. De la sorte, il aurait cumulé son Concept et ses deux Atouts, pour un total de 4 dés de bonus.

GAIN D'AURA

Le personnage peut regagner de l'Aura de la manière suivante :

- ❖ **Début de session.** Le personnage regagne tous ses points d'Aura.
- ❖ **Progresser vers son objectif.** Si un progrès significatif a été atteint en fonction de l'objectif à atteindre, ou en cas de succès notable, le personnage regagne immédiatement 1 PA.
- ❖ **Vivre une scène de repos.** Si les personnages peuvent se reposer pendant une période notable, ils peuvent regagner 1 PA. Cette période ne doit évidemment pas s'accompagner d'un stress quelconque.
- ❖ **Faire le spectacle.** Réussir une action particulièrement héroïque, spectaculaire, ou simplement drôle, peut amener les MJ bienveillants à accorder 1 PA au personnage qui l'aura mérité. Après tout, il a fait preuve d'aura !

Teich vient de transmettre avec succès le message que les services spéciaux lui avaient confié. Ce message étant très important pour la suite de l'aventure, il gagne 1 PA car son moral remonte d'un cran.

Après une rude bataille, nos héros sont recueillis par une troupe de moines itinérants. Ceux-ci les emmènent près d'un oasis, où la tranquillité des lieux leur permet de récupérer 1 PA.

AURA NÉGATIVE

Si le nombre de points d'Aura d'un personnage devient négatif, le destin de celui-ci est scellé et il peut quitter le jeu à tout moment. Ce peut être à cause d'une blessure grave entraînant la mort, d'un revers de fortune particulièrement cruel laissant le personnage vide et sans force, d'un emprisonnement pour une durée indéterminée, ou toute autre raison permettant d'expliquer son départ du jeu. Lorsque cela survient, le joueur est libre de mettre en scène son départ définitif.

S'il le désire, un personnage peut éviter sa sortie du jeu en subissant 1 Faiblesse supplémentaire, ou en augmentant une Faiblesse d'1 point.

A noter que la perte d'Aura ne s'effectue que dans des circonstances particulièrement dramatiques, et seulement si le résultat du jet de dé est un « Non » ou l'une de ses variantes. Pas question de perdre 1 PA simplement pour avoir perdu au bras de fer ! A moins, bien entendu, que l'enjeu ne soit particulièrement important...

AURA DES OBJETS ET DES ADVERSAIRES

Certains objets de taille ou de statut importants peuvent posséder des PA. Ainsi, un pont suspendu pourra posséder 2 PA, et s'effondrera lorsque ceux-ci deviendront négatifs. De même, des véhicules, de l'équipement, ou même des armes particulièrement prestigieuses

peuvent posséder des PA. Enfin, un adversaire coriace pourra lui aussi posséder des PA, et les employer de la même manière que les PJ !

2. Le système de jeu

Lorsqu'un joueur doit déterminer le résultat d'une action dont l'issue n'est pas certaine, il lance 5 dés à 6 faces.

Chaque résultat de 4, 5 ou 6 constitue un succès. Ceux-ci comptabilisés, on consulte la table suivante :

Succès	Résultat	Conséquence
5	Oui, et...	Vous obtenez ce que vous voulez, et autre chose.
4	Oui...	Vous obtenez ce que vous voulez.
3	Oui, mais...	Vous obtenez ce que vous voulez, mais il y a un coût.
2	Non, mais...	Vous n'obtenez pas ce que vous voulez, mais ce n'est pas un échec total.
1	Non...	Vous n'obtenez pas ce que vous voulez.
0	Non, et...	Vous n'obtenez pas ce que vous voulez, et les choses empirent.

Teich veut savoir s'il parvient à séduire cette jolie serveuse afin de lui soutirer des informations. Il lance 5 dés et obtient 4, 3, 2, 4, 5, soit 3 succès. Il obtient donc son attention, mais elle demande une compensation financière pour prix de sa coopération.

Teich est en skorj, à la poursuite d'un malandrin. Une haie surgit soudain devant lui. Il pose la question : « Est-ce que je parviens à sauter au-dessus de la haie ? » Les résultats possibles pourraient être :

Oui, et : il parvient non seulement à franchir l'obstacle, mais il réussit aussi à rattraper le malfrat en découvrant un raccourci !

Oui : il franchit la haie. Il n'y a pas de et/mais à ajouter. C'est un simple succès.

Oui, mais : il franchit la haie, mais le poulpe se reçoit mal et Teich perd du terrain.

Non, mais : malgré sa tentative, il ne parvient pas à franchir l'obstacle. Cependant, il repère une ouverture dans la haie un peu plus loin.

Non : le poulpe refuse de franchir l'obstacle. Il n'y a pas de et/mais, il n'y a donc pas d'autre conséquence.

Non, et : le skorj s'arrête brusquement devant l'obstacle, projetant Teich au sol et lui infligeant une blessure !

MODIFICATEURS

A ce jet de base, le joueur pourra ajouter ou soustraire des dés en fonction des Descripteurs qui entourent le jet. Tout Descripteur positif ajoute un dé au lancer, tout Descripteur négatif en retire un.

Les Descripteurs positifs peuvent être :

- ❖ **Atouts et Concept du personnage.** On ajoute autant de points qu'en possède le Concept, plus les points de l'Atout le plus adapté à la scène. Si le personnage dispose de plusieurs Atouts adaptés, il peut les employer à raison d'1 PA par Atout supplémentaire utilisé.
- ❖ **Un équipement adapté.** En combat, on ajoute la puissance de l'arme utilisée. Si le personnage veut creuser, une *Pelle* devrait lui offrir un avantage...

- ❖ **Des conditions favorables de l'environnement.** Une *Foule* ou une *Forêt dense* (2) permettent de se cacher plus facilement, un rideau facilite la descente quand on se jette d'un balcon... de même, tenir une position dominante lors d'un combat apporte des bonus.
- ❖ **Une aide apportée.** Si les personnages tentent de réaliser une action collective, tout personnage aidant ajoute la moitié de ses Atouts (ou du Concept) adaptés, arrondi à l'inférieur. De même, une supériorité numérique notable lors d'un combat ajoute 1 dé de bonus à chaque combattant.
- ❖ **Une tâche particulièrement aisée.** Faire parler un *Vagabond décharné* apportera sans doute 1 dé de bonus à l'interrogatoire, voire 2...
- ❖ Etc.

Les Descripteurs négatifs peuvent être :

- ❖ **Les Atouts, l'équipement ou le Concept d'un adversaire.** Au bras de fer, on ôtera la valeur de l'Atout *Brute épaisse* (2) que possède ce PNJ. De même, en combat, on enlèvera la puissance de l'épée de l'ennemi qui cherche à vous embrocher.
- ❖ **Des conditions défavorables de l'environnement.** Cette *Roue voilée* empêche de pouvoir s'enfuir facilement à bord de cette charrette, cette *Pluie torrentielle* (2) gêne la poursuite...
- ❖ **Une tâche particulièrement difficile.** Un *Coffre de maître* (2) donnera sans doute plus de fil à retordre qu'une simple *Boîte fermée à clef*, et escalader une *Pente glissante* et *Raide* sera plus difficile que de grimper ce *Tas de rochers*...
- ❖ **Méconnaissance** : si un personnage effectue une action hors du champ de son Concept, une pénalité de 1 dé est appliquée.
- ❖ **Actions multiples.** Si le joueur veut réaliser en même temps ou dans un laps de temps très court plusieurs actions, il subit 1 dé de malus pour chaque action en plus de la première.
- ❖ Etc.

Au cas où des facteurs positifs et négatifs sont présent, ils s'annulent mutuellement jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul type de modificateur.

Teich veut profiter de la *Pluie battante* (2) pour se dissimuler au regard du garde de patrouille. Celui-ci étant *Vigilant*, Teich enlève 1 point au bonus de pluie et ne dispose donc plus que d'un dé de bonus grâce à celle-ci.

Si un **bonus** s'applique au jet après le décompte des différents modificateurs, ajoutez autant de dés au lancer et prenez en compte les 5 meilleurs résultats.

Si au contraire un **malus** s'applique, ajoutez autant de dés et prenez cette fois les 5 plus mauvais résultats.

Quel que soit le malus ou bonus final, on ne jette jamais plus de 10 dés.

Teich, pour pouvoir se faufiler à la barbe du garde, dispose d'1 point de bonus et lance donc 6 dés. Il fait 6, 4, 2, 1, 2, et 4. Il garde les 5 meilleurs résultats et écarte donc le 1. Au final, il réalise 3 succès. Il réussit à passer, mais le garde semble se douter de quelque chose et se dirige dans sa direction...

Teich est lancé à pleine vitesse sur son skorj lorsqu'un Xéol tente de se jeter sur lui pour le projeter à terre. « Est-ce que Teich saura se débarrasser du Xéol ? ». Il est *Malaisé* (+1) d'extraire Teich du véhicule, mais le sergent est *Blessé* (-1) et *Surpris* (-1), et l'attaquant est *Furieux* (-). Au total, Sam devra ajouter 2 dés négatifs. Il fait 4, 5, 6, 3, 4, 2 et 1. Il garde donc 1, 2, 3, 4, 4, soit 2 succès. Le Xéol ne parvient pas à faire basculer Teich de sa monture, mais il est parvenu à s'y agripper !

QUI LANCE LES DÉS ?

Le plus souvent, il s'agira du joueur. Cependant, il arrivera parfois que les personnages ne puissent être au courant du succès de leur tentative. Dans ce cas, c'est le meneur de jeu qui lancera les dés en secret.

Teich écoute à la porte pour savoir si quelqu'un se trouve dans la pièce voisine. Le MJ lance les dés derrière son paravent et fait un « Non ». Teich croit donc que la pièce est vide !

PROBABILITÉS

Vous trouverez ci-dessous les chances d'obtenir un « Oui » et ses variantes en fonction du nombre de dés lancés. Notez qu'en absence de tout modificateur, le personnage possède 50 % de chances de réussir son action. Cela fonctionne aussi avec les dés de malus. Ainsi, un personnage devant au final lancer 10 dés et ne garder que les 5 plus mauvais aurait 95 % de chances d'échouer.

Dés de bonus	Chances d'obtenir un « Oui, mais... » ou mieux
Aucun	50 %
1 dé	66 %
2 dés	78 %
3 dés	86 %
4 dés	91 %
5 dés	95 %

JETS CRITIQUES

Si vous obtenez un « Oui, et... » avec un triple, c'est-à-dire 5 réussites avec 3 dés identiques, vous pouvez ajouter un « et... » supplémentaire. Si c'est un quadruple, vous pouvez ajouter deux « et... » !

D'où, parfois, l'intérêt de relancer des dés en dépensant 1 PA afin d'obtenir la combinaison idéale. Bien sûr, le procédé est le même avec les dés de malus.

Teich lance 7 dés de bonus et prend les 5 meilleurs, soit 4, 5, 5, 6, 4. C'est un « Oui, et... », et c'est donc une belle victoire. Cependant, la situation est critique et Teich doit obtenir mieux que ça. Il décide donc de dépenser 1 PA et relance le 6 en espérant réaliser soit un 4, soit un 5. Il obtient un 5 supplémentaire : sa tentative se solde par un « Oui, et... et... » aux conséquences spectaculaires !

L'AVENTURE

Toutes les mésaventures et les rencontres vécues par les personnages peuvent être traduites sous forme de Descripteurs. Ainsi, une maladie verra sa virulence aller de 1 à 3, de même qu'un poison, avec un malus en conséquence pour y résister.

Une chute sera plus ou moins douloureuse suivant sa hauteur, avec 1 dé de malus par mètre de chute. Concernant l'asphyxie, un personnage fera un lancer avec 1 dé de malus par minute d'apnée. Pour l'exposition au froid, à l'acide ou à la chaleur, on peut imaginer des lancers chaque round ou chaque heure suivant l'intensité de l'exposition, avec des malus en conséquence...

Enfin, sachez que vous pouvez employer la table de Résolution pour déterminer à la volée la nature de n'importe quel élément rencontré pendant l'aventure. Un joueur vous demande s'il pleut ? Le résultat « Oui, mais... » vous fait répondre que c'est le cas, mais une éclaircie à l'horizon montre que ça ne devrait pas durer. « Ce pont est-il solide ? » Un résultat de « Non, et... » indique que non seulement il est très vieux, mais qu'en plus de nombreuses pierres se sont descellées... Enfin, tout élément de décor peut aussi être déterminé grâce à cette même table. « Ya-t-il des tonneaux dans cette cave ? », « Ce lustre pourra-t-il supporter mon poids ? »

Bien entendu, le MJ ne sera pas forcément obligé de communiquer le résultat de son jet aux joueurs...

LES CONDITIONS

Parfois, les personnages prendront des coups, physiques ou mentaux. Ces handicaps plus ou moins passagers se nomment les Conditions. La différence entre une Condition et une Faiblesse est que la Faiblesse, elle, est permanente.

Les Conditions peuvent prendre toutes sortes de formes : blessures, fatigue, handicap, maladie, état d'esprit...

Comme pour tout Descripteur, les Conditions possèdent une valeur allant en général de 1 à 3. Bien sûr, le terme décrivant la Condition devra refléter l'intensité de celle-ci. Pas question de posséder une *Terrible entorse* (1) ou au contraire une *Écharde dans le doigt* (3). De même, pendant un combat, une Condition pourrait passer du statut *Étourdi* à celui d'*Inconscient* (2), voire carrément basculer dans le *Coma* (3) !

Récupération

C'est, là encore, l'intensité de la Condition qui déterminera le temps nécessaire à sa disparition :

- ❖ Une Condition d'intensité 1 prendra entre quelques rounds et quelques heures pour s'estomper.
- ❖ Une Condition 2 prendra entre quelques heures et quelques jours.
- ❖ Une Condition 3 prendra entre quelques jours et quelques semaines.

Ces délais ne sont bien sûr que des estimations, que la nature de la Condition devrait affiner. A chaque période passée, la Condition baissera de 1 degré, traduisant la disparition progressive du handicap. Ainsi, après avoir passé quelques jours avec une *Entorse* (2), il subsistera encore une *Légère claudication* (1) pendant quelques heures.

Enfin, de même que toute aide adaptée devrait réduire le temps de récupération, une Condition sévère pourrait laisser des séquelles sous la forme d'une Faiblesse...

3. Combat

Les combats peuvent être, au choix des joueurs et du MJ, réglés avec deux niveaux de détail différents.

1. COMBAT DÉTAILLÉ

C'est un combat effectué round par round, éventuellement avec des figurines sur une carte.

INITIATIVE

L'initiative de chacun est déterminée en ajoutant la valeur du Concept à tout Descripteur rendant compte de la vitesse et de la situation. En cas d'égalité, les actions sont simultanées. Chaque belligérant agit ensuite dans l'ordre décroissant de l'initiative.

ACTIONS

Le protagoniste dont c'est le tour annonce ses intentions : « j'essaie d'éliminer ces deux ennemis avec une seule attaque », « j'essaie de le désarmer », « je tente de repousser ces trois attaquants en leur lançant ce tonneau ».

On fait ensuite, comme d'habitude, un lancer de dés en prenant en compte tous les Descripteurs et Conditions des combattants et de l'environnement : effet de surprise, supériorité numérique, différence de position...

Déplacement

Si vous jouez de manière tactique, avec des cases et des figurines, le nombre de cases par round que peut franchir un personnage est de 5 cases plus le score d'un Atout adapté.

Teich, en plein combat, essaie de renverser une bibliothèque sur ses deux adversaires pour les étourdir. Il subit un malus de 1 dé à cause de leur supériorité numérique, et encore 1 dé de malus car le meuble semble plutôt lourd. Pour contrebalancer ces éléments, Teich dispose de son Atout *Brise-fer*, et il décide en outre de dépenser 1 PA : il puise dans ses ressources, bombe le torse et, dans un cri de rage, tente de renverser l'armoire. Il lance 5 dés (6, 6, 5, 3, 2) et fait 3 succès. C'est un Oui, mais... Le MJ lui annonce qu'il parvient bien à renverser le meuble, mais l'un des deux brigands parvient à l'éviter. L'autre, en revanche, git sous le meuble et mettra un moment à reprendre connaissance.

Le MJ aurait pu aussi décider que Teich atteint bien les deux malfrats mais se fait un *Tour de rein*, qu'il tombe en même temps que les deux brigands, ou... tout autre événement intéressant !

ARMES ET ARMURES

Si les combattants désirent seulement blesser leur adversaire, on prend en compte les modificateurs apportés par leurs armes et armures.

Arme

Arme	Modificateur
Mains nues	-1
Arme de poing (dague, hachette, couteau...)	0
Arme à une main (épée, masse, hache, flèche...)	1
Arme à 2 mains (hache de guerre, épée à 2 mains, carreau...)	2

Deux armes. Un combattant avec 2 armes ajoute les bonus des deux armes, mais il doit pour cela posséder un Atout *Ambidextre* (ou similaire) égal à ce total. Par exemple, un combattant avec deux épées doit posséder *Ambidextre* (2).

Armure

Protection	Modificateur
Peau nue	-1
Légère (Vêtements, fourrures...)	0
Moyenne (armure de cuir, armure cloutée...)	1
Lourde (cotte de mailles, armure de plaques...)	2
Bouclier	1 ou 2 suivant la taille

Malus d'armure. Pour toute action physique, le modificateur inverse est infligé. Par exemple, nager avec une armure de cuir inflige 1 dé de malus. Si vous jouez avec des cases et des figurines, le modificateur de l'armure est enlevé aux 5 cases de déplacement par défaut.

Rien n'empêche de cumuler les protections, mais dans ce cas, les malus s'ajoutent aussi. Par exemple, un cuir léger et un bouclier apportent 2D6 de bonus en combat, et autant de malus en poursuite.

Qualité

Si le score de base d'une épée est de 1, il est aussi possible de découvrir des armes remarquables ou à la qualité exceptionnelle. Une *Épée de légende* (2), par exemple. A l'inverse, une vieille arme rouillée pourrait consister en *Épée antique* (0) ou *Épée ébréchée* (0) qu'il faudra réparer.

Du point de vue des armures, il est possible de découvrir des protections à la fois robustes et très légères. Dans ce cas, le malus d'encombrement sera réduit par rapport au bonus de protection. Pour indiquer cela, on affiche les deux scores séparés par une barre en commençant par la protection. Ainsi, une *Armure de Chitine rutilante* (2/1) possède 2 en protection et 1 de malus pour les actions physiques. Inutile de dire que ce genre d'armure est plutôt rare...

TOTAL DES MODIFICATEURS

L'attaquant prend en compte son Concept et un Atout si ceux-ci sont adaptés à la situation, puis ajoute son arme et son armure éventuelle. L'adversaire fait de même, et on retire ce dernier score à l'attaquant.

Plusieurs contre 1

Contre un adversaire particulièrement difficile, des personnages peuvent se liguer contre un seul. Dans ce cas, la règle d'aide demeure : tout personnage en aidant un autre ajoute la moitié de ses Atouts adaptés, arrondi à l'inférieur.

Un assassin attaque Teich dans une ruelle sombre et en pleine nuit. Il veut tout simplement se débarrasser du soldat qui pose des questions gênantes dans le quartier. Le brigand possède le Concept *Assassin consciencieux* et l'Atout *As du surin*. En outre, il dispose de l'effet de surprise et de la nuit pour 2D6 supplémentaires. Il a donc 4 dés d'avantage pour ce premier round ! Sa dague ne lui apporte aucun bonus, et son armure n'est pas prise en compte puisqu'il n'a pas à se défendre.

Teich, lui, ne peut compter que sur son statut de *Sergent* et sur son *Armure de cuir*, qu'il porte de jour comme de nuit. Au final, l'assassin dispose donc de 2 dés de bonus.

Teich et Blop sont aux prises avec un Cyclope de feu ! Celui-ci disposant d'une *Peau d'airain* (3) et d'une Masse indicible (3), il va être difficile pour nos deux héros d'en venir à bout séparément. Ils décident donc de coordonner leurs attaques. Blop a une épée, une armure, de même que le Concept *Soldat* et l'Atout *Fine Lame*, pour un total de 4 dés. Il renonce donc à son round d'attaque, mais permet à Teich d'ajouter 2 dés de bonus à son jet. Espérons que cela suffira !

RÉSOLUTION

On lance les dés, et le MJ et les joueurs interprètent les résultats. Laissez libre cours à votre imagination ! Privilégiez les situations spectaculaires ! Faites-vous plaisir ! Le but n'est pas de suivre des règles rigides à la lettre, mais d'interpréter les résultats de manière à ce que tout le monde s'amuse. Un MJ généreux pourrait d'ailleurs accorder 1 dé de bonus aux descriptions ou aux actions les plus « cinématiques ».

Au cas où vous seriez en panne d'inspiration, vous pouvez utiliser la table ci-dessous. Les points de Combat, mentionnés dans cette table, peuvent être convertis au choix en :

- ❖ Infliger une perte de 1 PA
- ❖ Infliger une Condition ou en aggraver une : déséquilibre ou position délicate, blessure, fatigue, arme ou armure endommagée...
- ❖ Se débarrasser d'une Condition ou en réduire une

Bien sûr, un même résultat peut être choisi plusieurs fois !

Succès	Résultat	Conséquence
5	Oui, et...	L'attaquant inflige 2 points de Combat.
4	Oui...	L'attaquant inflige 1 point de Combat.
3	Oui, mais...	L'attaquant inflige 1 point de Combat mais la cible décide de la perte.
2	Non, mais...	La cible inflige 1 point de Combat mais l'attaquant décide de la perte.
1	Non...	La cible inflige 1 point de Combat.
0	Non, et...	La cible inflige 2 points de Combat.

Comme pour la règle de base, en cas de « et... », un « et... » supplémentaire est ajouté si le lancer comporte un triple, deux en cas de quadruple...

Reprenons notre combat. Le MJ lance donc 7 dés pour l'assassin (4, 4, 4, 2, 2, 5, 3) et garde les 5 meilleurs, soit 4 réussites. Le brigand bénéficie donc de 1 PC, qu'il dépense contre sa cible comme bon lui semble. Le MJ décide que l'assassin a bondi dans l'obscurité et a traitreusement poignardé Teich dans le dos, lui infligeant une perte de 1 PA.

Un deuxième round commence.

Cette fois, l'assassin perd ses bonus de surprise et d'attaque de nuit. Il possède d'autre part

une dague et de simples vêtements. Cependant, il possède l'initiative car il est plus agile que Teich, et il garde les bonus de son Concept et de son Atout, soit 2 dés.

Le sergent, de son côté, décide d'esquiver l'attaque et, dans le même temps, de dégainer. Cela fait deux actions, il subit donc 1 dé de malus. Il peut cependant compter sur son Concept *Sergent* et sur son Atout *Souple comme une liane*. De plus, son armure lui offre toujours 1 dé de protection. Cela fait en tout 2 dés de bonus, qu'on enlève à l'assassin. Celui-ci ne lance donc aucun dé supplémentaire.

L'assassin va-t-il parvenir à poignarder Teich ? Celui-ci va-t-il réussir à se dégager pour dégainer ?

Le MJ lance les 5 dés pour l'assassin, qui fait 2 réussites. Le « Non, mais... » est interprété de cette manière par le MJ : l'assassin, surpris par l'esquive de Teich, ne parvient pas à le frapper (c'est le « Non »). Cependant (c'est le « mais... »), si Teich est parvenu à faire un pas de côté pour éviter le coup, il ne parvient pas à dégainer !

Troisième round.

A Teich d'agir. Il tente de dégainer rapidement et de frapper dans le même temps. Il ajoute son Concept, son armure et son épée pour 3 dés de bonus, mais ôte 1 dé pour les deux actions, soit un total de 2 dés bonus. L'assassin, lui, sait qu'il lui reste encore une occasion de frapper avant que l'équilibre des forces ne joue en sa défaveur. Il ajoute son Concept et son Atout, soit 2 dés aussi.

Teich lance 5 dés (1, 2, 2, 5, 6), et fait deux réussites. Avec ce « Non, mais... », le MJ indique que Teich a seulement réussi à dégainer. Sam se dit qu'il ne veut pas finir éventré au fond de cette ruelle et déclare qu'il dépense 1 PA pour relancer les trois dés d'échec. Cette fois, il fait 4 succès ! C'est un « Oui... », il a donc réussi à dégainer et à frapper son assaillant. Le MJ lui accorde 1 point de Victoire, que Sam dépense en faisant une large estafilade sur la poitrine de son adversaire, lui ôtant sa protection. Il aurait pu aussi décider de lui infliger 1 PA. Cependant, Teich ne veut pas le tuer mais l'obliger à s'échapper pour pouvoir le suivre jusqu'à ses commanditaires.

C'est le quatrième round.

L'assassin a toujours 2 dés de bonus, mais aussi 1 de malus à cause de ses vêtements en loques. Teich, lui, dispose de 3 dés de bonus (son armure, son épée, son Concept). L'assassin s'apprête donc à attaquer avec 2 dés de malus. Voyant qu'il hésite, Teich ricane. Il regarde le pourpoint tailladé de son adversaire, puis son entrejambe et lui lance : « La prochaine fois, j'enlève le bas ! » qui amuse l'assemblée. Le MJ accorde 1 dé de bonus supplémentaire pour la réplique, et l'assassin va donc devoir frapper avec 3 dés de malus.

Avec un regard noir pour la proie qui vient de lui échapper, le brigand tourne les talons et s'enfuit dans la nuit. Teich se lance aussitôt à sa poursuite !

Vous l'avez compris, cette scène aurait pu être jouée de bien d'autres manières différentes. Le but est de privilégier la narration et ses rebondissements, pas d'enlever chacun son tour des PA à son adversaire.

COMBAT À DISTANCE

Dans ce cas, trois Descripteurs supplémentaires peuvent être pris en compte :

- ❖ La distance séparant le tireur de sa cible
- ❖ La vitesse éventuelle de la cible et du tireur
- ❖ Le couvert dont bénéficie la cible

Là encore, ces Descripteurs peuvent ajouter chacun de 0 à 3 dés de malus au tireur. Par exemple, un garde situé à moyenne distance et patrouillant derrière des créneaux entraînerait 2 dés de malus : 1 pour la distance, et 1 pour la couverture. On y ajouterait bien sûr le modificateur d'armure.

SOUS-FIFRES ET SIMPLIFICATION

Si vous ne désirez pas détailler les Concepts, Atouts, armes et armures des opposants PNJ, vous pouvez vous contenter de leur donner une valeur globale adaptée à leur niveau d'opposition, par exemple 2 dés pour un piètre soldat, ou 5 pour une fine lame.

De même, les larbins ne disposent en général que d'1 PA, voire aucun ! Au contraire, les ennemis les plus redoutables pourront posséder plusieurs PA, qu'il pourront employer de la même manière que les joueurs...

2. COMBAT DE GROUPE

Si l'assaut est une simple rixe ou un combat sans grand enjeu dramatique, l'ensemble peut être réglé de manière globale en fonction du rythme que chacun veut donner à la rencontre. Peut-être le MJ décidera-t-il que l'assaut n'est pas déterminant, à moins que les joueurs veuillent rapidement passer à la suite !

Pour procéder avec le combat global, ajoutez tout simplement tous les Descripteurs, armes et armures de chaque force en présence, sans oublier l'environnement et la supériorité numérique. Pour simplifier, vous pouvez d'ailleurs pendant la préparation de votre scénario indiquer la force globale de la rencontre. Par exemple, un « Groupe de 4 Xéols en maraude, force totale 8 dés », ou « Une section de 10 combattants mehnzotains aguerris, force totale 25 dés (!) ».

Une fois les dés lancés, employez à votre convenance la table de résolution.

Teich, lancé à la poursuite de l'assassin, a dépensé 1 PA pour tomber sur son chemin sur deux de ses amis, qu'il rameute aussitôt. Nos trois héros courent à travers les rues et se retrouvent bientôt devant l'assassin, qui a comme de juste sonné l'alerte en appelant trois de ses confrères à la rescousse. Les joueurs ayant hâte de connaître l'identité des commanditaires de l'attaque, ils posent la question « Est-ce qu'on arrive à les massacrer ? »

Teich ajoute son Concept à son épée et son armure, soit 3 dés. Son ami Blop a une épée, une armure, de même que le Concept *Soldat* et l'Atout *Fine Lame*, pour un total de 4 dés. Enfin, Sygil, la voleuse et indicateur de Teich, dispose d'une dague, de vêtements légers, mais d'un Atout *Dague acérée* (2), pour un total de 2 dés. Total héros : 9 dés.

Pour les deux assassins, le MJ considère qu'ils disposent chacun de 3 dés. Le brigand poursuivi par Teich, lui, n'a plus qu'un dé car sa chemise est en lambeau. Total assassins : 7 dés.

Les héros lancent donc 7 dés (1, 3, 4, 4, 4, 5, 6) et gardent les 5 meilleurs, soit 5 succès. Et ce n'est pas tout ! Ces cinq succès disposent d'un triple 4, c'est donc un « Oui, et... et... »

Les joueurs annoncent que la passe d'arme est très rapide : les deux « et » frappent les deux assassins qui avaient été appelés en renfort. Le MJ indique qu'ils tombent sous les coups des personnages. Ne reste que le brigand du départ, qui n'en mène pas large...

3. OPTIONS

Mise en scène cinématique

De manière optionnelle, le MJ peut lancer les dés du combat en secret. Les personnages indiquent alors leurs actions et le MJ, en fonction du résultat des dés, décrit les conséquences de leurs manœuvres ! Cette manière de faire est particulièrement adaptée au combat de groupe.

Autres conflits

Les conflits non-armés ou la poursuite d'objectifs peuvent aussi employer la table de résolution. Le MJ annonce par exemple que le groupe qui réussira à marquer 3 points parviendra à convaincre les autres, ou que le bataillon qui remplira trois points d'objectifs réussira à prendre le donjon. A chaque round, le MJ applique des modificateurs en fonction des avantages de chacun. L'un des partis lance les dés, en général celui des joueurs. Un résultat « Oui » apporte 1 point au lanceur, un « Oui, et... » 2 points, un « Oui, mais... » apporte 1 point à chacun, et un « Non, mais... » aucun. Bien sûr, les autres variantes du « Non » rapportent de la même manière des points à l'adversaire.

Échelle

En cas d'ennemi particulièrement massif, tel un géant ou un monstre cyclopéen, l'échelle de résolution pourra être décalée d'un degré vers le bas. Ainsi, un « Oui » deviendra un « Oui, mais... ». De la même manière, un ennemi particulièrement faible ou de petite taille, telle une horde de rats ou un essaim de moustiques, décalera le résultat vers le haut.

4. Magie

La magie d'Alamänder est très particulière et ne ressemble à nulle autre. Vous découvrirez tous les détails concernant le noble ART dans la description de l'univers. Nous n'aborderons ici que les mécanismes permettant son utilisation en termes de jeu. Souvenez-vous que la magie n'est disponible pour un personnage que si celui-ci possède un Concept mentionnant la magie et au moins un Descripteur en magie Positive, Négative ou Neutre.

1. DIFFICULTÉ DU SORT

DIFFICULTÉ DE BASE

Certains concepts sont plus difficiles à maîtriser que d'autres. Il est ainsi bien plus facile de faire léviter une pierre que de vampiriser un esprit ! Pour cette raison, tout sortilège possède une difficulté de base correspondant à la table générale de difficulté :

Type de sort	Difficulté
Effets simples (bruits, étincelles...)	- 2
Créer une illusion, analyser, déplacer, communiquer...	- 1
Protéger, détruire, construire, soigner, modifier...	0
Contrôler un esprit, vampiriser...	+ 1
Créer de la matière inerte...	+ 2
Téléporter un être vivant, créer une intelligence artificielle...	+ 3
Créer de la matière vivante...	+ 4

Joniss souhaite analyser un bâtiment pour en découvrir les secrets. La difficulté de base sera de -1 en magie neutre.

Rachette veut comprimer un volume d'air et l'envoyer sur ses assaillants pour les renverser. La difficulté sera dans ce cas de 0 en magie négative.

Bilius souhaite contrôler l'esprit du sergent de la caserne afin que celui-ci le laisse passer.

C'est une difficulté de +1 en magie négative.

PARAMÈTRES

A cette difficulté de base s'ajoute une difficulté en fonction des paramètres du sortilège. Comme vous pouvez le constater dans la table ci-dessous, les paramètres par défaut correspondent à une durée de 1 à 6 rounds, demandent de toucher la cible, et affectent un volume correspondant à un humain ou moins.

Si vous désirez modifier la durée, la portée ou l'aire d'effet du sort, il vous suffit d'ajouter le modificateur correspondant à la variable choisie.

Difficulté	Durée	Portée	Aire d'effet
0	1D6 rounds	Touché	1 humain ou moins
1	1D6 minutes	Bout-portant	2 à 10 personnes, une pièce
2	1D6 heures	Arme lancée	une petite foule, une petite maison
3	1D6 jours	Portée de flèche	une large foule, un bâtiment
4	1D6 mois	Portée de vue	un village, un quartier
5	1D6 ans	Ville	une ville
6	1D6 décennies	Région	une région
7	1D6 siècles	Pays	un pays

La tour que veut analyser Joniss est de la taille d'un bâtiment (3), le mage tisse le sort à son contact (0), et le MJ estime qu'il faudra au gnomon environ un quart d'heure pour passer la bâtisse en revue (2). La difficulté concernant les variables est donc de 5.

Rachette veut renverser une petite troupe d'ennemis (1) à portée courte (2). La difficulté des variables est donc de 3.

Bilius veut influencer sur l'esprit d'une cible humaine (+0), au toucher (+0), pendant 1D6 rounds, le temps que le sergent le laisse passer. La difficulté finale est donc de 0.

DIFFICULTÉ FINALE

Pour déterminer celle-ci, ajoutez la difficulté de base à celle des variables. Vous obtenez le malus à appliquer au lancer de dés du mage.

La difficulté finale pour analyser la tour de Joniss est de $5 - 1 = 4$.

Le sort de compression d'air de Rachette est de difficulté $0 + 3 = 3$.

Quant à Bilius, la difficulté pour prendre l'esprit du soldat sera de $1 + 0 = 1$.

2. DURÉE DE PRÉPARATION

La difficulté finale indique aussi le temps nécessaire au tissage ou à la programmation du sort. Pour connaître celle-ci, consultez la table ci-dessous :

Diff.	Préparation
0 et -	Instantané
1	1 round (5 sec)
2	1D6 rounds
3	10 rounds
4	1D6 rnds x 5
5	2 min
6	1D6 min
7	10 min
8	1D6 x 5 min
9	1 demi-heure
10	1 h
11	1D6 heures
12	10 h
13	1D6 h x 5
14	1 jour
15	1D6 jours
16	10 jours
17	1D6 j x 5 jours
18	1D6 semaines
19	1 mois
20	1D6 semaines x 5
21	1D6 mois
22	10 mois
23	1 an
24	1D6 ans
25	10 ans
26	1D6 ans x 5
27	1 vie
28	1 siècle
29	1D6 siècles
30	10 siècles

Si vous désirez raccourcir le temps de préparation, décalez d'autant de cases la durée vers le haut en ajoutant autant de point de difficulté. A l'inverse, si la difficulté finale d'un sort vous semble trop importante, décalez la durée de préparation vers le bas, ce qui ôtera autant de points à la difficulté.

La difficulté finale pour Joniss étant de 4, il mettra 1D6 rounds x 5 pour créer son sort. Le mage n'étant pas pressé, il prend 10 minutes pour le confectionner, et décale donc la durée de 3 niveaux vers le bas. La difficulté ne sera plus que de 1.

Le sort de compression d'air de Rachette est de difficulté 3. Elle n'a hélas pas le temps d'attendre 10 rounds pour le lancer avant que les brigands n'arrivent ! Elle veut le lancer de suite, et décale donc de trois crans la durée d'incantation, ce qui amène la difficulté à 6.

Quant à Bilius, la difficulté étant de 1, il mettra 1round à incanter.

3. CIRCONSTANCES PARTICULIÈRES

AIDE

Comme pour toute autre action, un mage aidant le lanceur de sort lui permet d'ajouter la moitié de ses Atouts adaptés à son lancer. A vous les incantations de groupe en compagnie de vos disciples dévoués ! De même, rien ne vous empêche de puiser dans vos ressources et de dépenser des PA pour bénéficier de dés bonus.

RÉSISTANCE

Si la victime n'accepte pas de recevoir le sort, on enlève tout Descripteur lui permettant d'y résister : une armure pour un sort de destruction, un Descripteur de résistance mentale pour un sort de prise de contrôle, un Atout d'agilité pour esquiver, etc.

Dans tous les cas, le minimum de dés pour résister est de 1.

La tour ne pouvant pas vraiment résister au fait d'être analysée, Joniss n'a pas de malus supplémentaire.

Il est certain que les bandits vont tenter d'esquiver l'attaque de Rachelle ! Ils utiliseront leur Concept de *Voleurs*, qui leur permet d'ajouter chacun 1 dé à la difficulté de Rachelle. Comme ils sont quatre, cela fait un malus supplémentaire de 4, soit une difficulté finale de 10 !

La magicienne, même si elle est douée, n'est pas du tout certaine de parvenir à ses fins. Heureusement, son ami Victor lui vient en aide et lui offre la moitié de ses 6 dés de bonus. Rachette bénéficie donc au final de « seulement » 7 dés de difficulté. Elle se rend compte qu'elle a peut-être surestimé ses pouvoirs...

Quant à Bilius, le sergent n'ayant pas l'intention de se laisser faire, le mage subit 1 dé de malus à sa difficulté, qui passe à 2.

4. RÉOLUTION

Comme d'habitude, on consulte la Table de Résolution pour déterminer les effets du sort. Voici quelques idées pour donner un peu de couleur aux résultats :

Succès	Résultat	Conséquence
5	Oui, et...	Décalez une variable d'un cran vers le bas pour améliorer l'effet de votre sort, ou infligez 2 points de Combat aux victimes.
4	Oui...	Vous obtenez l'effet désiré et faites subir 1 point de Combat aux victimes.
3	Oui, mais...	Vous obtenez l'effet désiré. Cependant, le MJ décale n'importe quelle variable du sort vers le haut ou vous inflige une Condition en rapport avec le sort.
2	Non, mais...	Vous n'obtenez pas le résultat escompté mais ne subissez aucun contrecoup.
1	Non...	Vous n'obtenez pas l'effet désiré et subissez 1 point de Combat.
0	Non, et...	Contrecoup ! Le sort donne un résultat inattendu en votre défaveur et vous subissez 2 points de Combat.

5. OPTIMISER SES SORTS

LIVRE DE MAGIE

Tous les magiciens possèdent leurs sorts fétiches, qu'ils emploient plus que d'autres. Dans votre livre de sorts, vous pouvez donner une description de vos sortilèges, détailler leurs variables, sans oublier de leur attribuer un nom clinquant et mystérieux.

Pour parvenir à mettre un sort par écrit, vous devez réussir un jet de « Oui » ou mieux. Une fois le sort écrit, vous bénéficiez d'un dé de bonus à son lancer.

En outre, l'expérience vous permet de lancer plus facilement un sort écrit (voir plus loin). Cette expérience vous permet en fait d'améliorer votre sortilège au fil des versions, le rendant de plus en plus élégant et efficace.

SORTS PRÉPARÉS

Un mage peut préparer ses sorts en amont, puis les conserver en mémoire et les lancer quand il le désire avec un simple geste, un mécanisme, une situation, ou tout ce qui conviendra au lanceur. Un mage peut conserver en mémoire autant de sorts que son score total en Concept + Atouts, et ne lancera les dés qu'au moment où il lance le sort.

INGRÉDIENTS ET COMPOSANTS

Le mage peut acquérir des composants de sorts tout prêts qui permettent de baisser la difficulté d'un sortilège. Il en existe différentes catégories : durée, amplitude, portée, ou des composants plus spécifiques permettant de réduire la difficulté de base d'un sortilège. Il existe ainsi des routines pour créer une intelligence artificielle, des panels d'acides aminés auto-organisés permettant de faciliter la création d'organismes vivants, etc.

Une fois un composant employé, il est intégré au sort et ne peut plus être utilisé pour une autre préparation.

6. COMBATS D'AURAS

Le combat d'aura est une technique à la fois magique et martiale dans laquelle les mages modèlent et projettent leurs auras vers leur adversaire. Ces auras peuvent prendre des formes monstrueuses ou surprenantes qui ont pour objectif de déstabiliser le mage adverse afin de lui faire subir des dégâts ou des Conditions.

Un tel combat peut s'effectuer en plusieurs rounds, au cours desquels les mages tentent différentes stratégies pour déborder leur adversaire.

Vous apprendrez tous les détails concernant les auras et la magie qui y est liée dans la partie concernant la description du monde.

5. L'Expérience

A chaque fin de session, le MJ accorde de 1 à 3 Points d'Expérience (XP) en fonction des objectifs que les joueurs ont rempli, de leur implication dans l'aventure, de leurs faits d'armes et du *roleplay* réalisé.

Les joueurs peuvent dépenser leurs XP de la manière suivante :

- ❖ **Améliorer un Atout ou l'Aura.** 10 fois le nombre cible. Seuls les Atouts ayant au moins un nombre égal à 0 peuvent être améliorés. Ce sont les Descripteurs que le personnage a développé au cours du jeu. A noter que l'Aura représentant l'essence d'un personnage, les PA ne peuvent jamais être supérieurs au total de points Concept + Atouts.
- ❖ **Baisser le coût d'un sortilège.** 10 XP par dé de bonus supplémentaire.
- ❖ **Baisser le niveau d'une Faiblesse.** 10 fois le score de la Faiblesse.
- ❖ **Ajouter une faiblesse.** Gain de XP de 5 fois le score de la Faiblesse.