# Système Alamänder V3

1. [Dés Alamänder 3](#_Toc404415191)

[Dés FUDGE/FATE 3](#_Toc404415192)

[Modifier des dés à 6 faces 3](#_Toc404415193)

[Autres méthodes 3](#_Toc404415194)

1. [Création des personnages 4](#_Toc404415195)

[Caractéristiques 4](#_Toc404415196)

[Compétences 4](#_Toc404415197)

[Détermination des attributs 5](#_Toc404415198)

[Points de Vie 7](#_Toc404415199)

[Points de Fatigue 7](#_Toc404415200)

[Initiative 8](#_Toc404415201)

[Mouvement 8](#_Toc404415202)

[Encombrement maximal 8](#_Toc404415203)

[Atouts et Handicaps 8](#_Toc404415204)

[Points d’Héroïsme 8](#_Toc404415205)

1. [Handicaps 8](#_Toc404415206)

[Handicaps physiques 9](#_Toc404415207)

[Handicaps sociaux 10](#_Toc404415208)

[Handicaps psychologiques 11](#_Toc404415209)

1. [Atouts 13](#_Toc404415210)

[Atouts de combat corps-à-corps 13](#_Toc404415211)

[Atouts combat à distance 15](#_Toc404415212)

[Atouts physiques 15](#_Toc404415213)

[Atouts Psychologiques 17](#_Toc404415214)

[Atouts sociaux 18](#_Toc404415215)

[Atouts de compétences 20](#_Toc404415216)

[Atouts de Magie 20](#_Toc404415217)

1. [Les Aspects 20](#_Toc404415218)

[Invoquer un Aspect 20](#_Toc404415219)

[Contraindre un Aspect 21](#_Toc404415220)

1. [Points d’Héroïsme 21](#_Toc404415221)
2. [Système de jeu 22](#_Toc404415222)

[Fonctionnement général 22](#_Toc404415223)

[Actions en opposition 26](#_Toc404415224)

[Réussites et échecs critiques 27](#_Toc404415225)

[Influence du temps 28](#_Toc404415226)

1. [La Vie des Héros 29](#_Toc404415227)

[Encombrement 29](#_Toc404415228)

[Fatigue 29](#_Toc404415229)

[Briser des objets 30](#_Toc404415230)

[Sauter 30](#_Toc404415231)

[Chutes 30](#_Toc404415232)

[Chaleur, froid, acide 30](#_Toc404415233)

[Asphyxie 31](#_Toc404415234)

[Explosions 31](#_Toc404415235)

[Poisons et maladies 31](#_Toc404415236)

[Poursuites 33](#_Toc404415237)

1. [Combat 33](#_Toc404415238)

[Déroulement du combat 33](#_Toc404415239)

[Initiative 33](#_Toc404415240)

[Mouvement 34](#_Toc404415241)

[Actions de combat 34](#_Toc404415242)

[Attaque aux corps-à-corps 34](#_Toc404415243)

[Attaques à distance 39](#_Toc404415244)

[Défense 40](#_Toc404415245)

[Localisation du coup 40](#_Toc404415246)

[Niveau de l’armure 41](#_Toc404415247)

[Dégâts 41](#_Toc404415248)

[Guérison 43](#_Toc404415249)

[Exemple de combat 44](#_Toc404415250)

[Combat de masse 45](#_Toc404415251)

1. [Magie 46](#_Toc404415252)

[Difficulté du Sort 47](#_Toc404415253)

[Durée d’incantation 48](#_Toc404415254)

[Jeter le sort 49](#_Toc404415255)

[Conséquences des sorts 49](#_Toc404415256)

[Réduire la difficulté des sortilèges 51](#_Toc404415257)

1. [Expérience et entraînement 51](#_Toc404415258)

[Expérience 52](#_Toc404415259)

[Entrainement 52](#_Toc404415260)

[Niveau Épique 52](#_Toc404415261)

#### Dés Alamänder

## Dés FUDGE/FATE

Le système Alamänder emploie des dés particuliers, appelés dés **Fate** ou **Fudge**. Chaque dé possède 6 faces composées de 2 +, 2 - et 2 faces vierges 0. Les résultats vont donc de 4 + à 4 - en passant par 0. Il y a bien sûr beaucoup plus de chances de réaliser un score nul qu’un score dans les extrêmes.

Si vous ne possédez pas de tels dés, il est possible d’en fabriquer facilement, ou d’employer d’autres méthodes de jets de dés, décrites ci-dessous.

## Modifier des dés à 6 faces

Prenez un dé à 6 faces normal et modifiez-le grâce un marqueur selon ce schéma :



Vous pouvez aussi colorer deux faces de chaque dé en vert (+), et deux en rouge (-).

## Autres méthodes

### Nombres comme bonus et malus

Lancez 4 dés normaux. Chaque 1 et 2 est considéré comme un -, chaque 3 et 4 comme 0, et chaque 5 et 6 comme +.

### Dé Plus et dé Moins

Un dé est considéré comme le dé « Plus » et l’autre comme le dé « Moins ». Une fois les dés lancés, on ne regarde que le nombre le plus **petit**.

* Si le nombre le plus petit est sur le dé **Plus**, ce nombre est **ajouté** à la compétence ou à la caractéristique utilisée pour le jet.
* Si le nombre le plus petit est sur le dé **Moins**, ce nombre est **retranché** à la compétence ou à la caractéristique utilisée pour le jet.
* Si les résultats sont **identiques**, le jet n’est pas modifié.

### Utilisation d’1D100

Pour simuler les probabilités d’apparition de résultat de 4 + à 4 -, il suffit de jeter 1D100 est d’interpréter le résultat en fonction de cette table :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 2-6 | 7-18 19-38 39-62 63-82 83-94 95-99 | 00 |
| -4 -3 | -2 -1 +0 +1 +2 +3 | +4 |

Elle vous donne aussi une idée de la fréquence à laquelle apparaissent les différents résultats quand on utilise des dés Fudge.

#### Création des personnages

Un personnage est caractérisé par trois types d’attributs :

* Les **Caractéristiques**. Est-il musclé, intelligent, agile ? Bref, ces caractéristiques représentent ce qu’il *est*.
* Les **Compétences** qu’il a développé, c’est-à-dire ce qu’il est capable d’accomplir, ce qu’il *sait faire*. Est-il un bon forgeron ? Sait-il manier l’épée, les outils de crochetage, un navire à voile ?
* Les **Aspects** de sa personnalité, c’est-à-dire son caractère, ses goûts, les personnes qu’il connaît. Il est peut-être taciturne, déteste les femmes mais possède un important réseau d’amis, pince-sans-rire, solitaire ou jovial ?

## Caractéristiques

Elles sont au nombre de 6 et décrivent les attributs de base du personnage.

* **Intellect** : capacité de réflexion, intelligence, acuité mentale, talent pour résoudre des problèmes par la logique. Permet aussi de manipuler des concepts abstraits, trouver des idées, des explications, échafauder des théories…
* **Perception** : observation de l'environnement, capacité à remarquer des détails et à utiliser son intuition.
* **Volonté** : force mentale, résistance psychique, détermination, courage.
* **Force** : force physique, capacité pour soulever/porter, pour blesser.
* **Adresse** : dextérité, agilité, talent pour les activités requérant de l’habileté.
* **Résistance** : entraînement physique, résistance à la maladie et aux blessures.

## Compétences

Une compétence indique ce que le personnage a appris au cours de sa vie passée avant de débuter sa première aventure. Toutes les compétences sont Médiocres (-1) par défaut.

* **Acrobatie** : savoir effectuer des manœuvres avec grâce et aisance, telles que roulades, sauts, remise sur pied, manœuvres en équilibre, esquive, etc.
* **Art**  (préciser) : créer une œuvre esthétiquement plaisante dans la discipline choisie : danse, sculpture, théâtre, jonglerie…
* **Artisanat** (préciser) : utilisation d’un savoir-faire, talent pour créer et modifier des objets : forge, maroquinerie, joaillerie, armurerie, cuisine, poterie…
* **Athlétisme** : courir, sauter, grimper, nager, lancer…
* **Chevaucher** (préciser) : monter et diriger un animal.
* **Combat**  (préciser) : compétence dans l’arme choisie : arc, épée, bouclier, mains nues…
* **Commandement** : capacités à diriger une équipe d’hommes ou une armée.
* **Commerce** : connaissance de la comptabilité de base d’un commerce, des fournisseurs, de la gestion des stocks, des prix, des techniques de vente, évaluer des biens, marchander, etc.
* **Connaissance** (préciser) : utilisation de savoirs : botanique, astrologie, alchimie, magie, comptabilité, mécanique, ingénierie, législation, poisons…
* **Connaissance géographique** (préciser) : connaissance d'une région donnée. Pour une recherche concernant une partie plus petite de la région, appliquer une difficulté plus importante en fonction de la taille de la partie concernée.
* **Connaissance historique** (préciser) : connaissance concernant une région. Plus la recherche est précise ou la région petite, plus la difficulté est important.
* **Culture**  (préciser) : connaissance d’un milieu social, des bas-fonds, de la rue, étiquette de cour, etc.
* **Discrétion** : pour se cacher, avancer sans être aperçu, se camoufler ou effectuer une filature…
* **Filouterie**  : pick-pocket, crocheter des serrures, désarmer les pièges, tricher au jeu, réaliser des contrefaçons, se déguiser…
* **Investigations** : trouver un passage secret ou un objet caché, mais aussi un document dans une bibliothèque, des archives ou toute source d’informations.
* **Langue**  (préciser) : s'exprimer et comprendre un langage. Cette compétence est à utiliser pour les langues étrangères.
* **Magie** (préciser) : celle-ci peut être de trois sortes, positive, négative ou neutre. Voir le chapitre concernant la Magie.
* **Nature**  : chasser et tuer des animaux ou les dresser, braconner, dessiner des cartes, cueillir des racines ou des baies, construire un abri ou en trouver un, s’orienter, suivre des traces ou dissimuler les siennes…
* **Navigation** : commander des marins pour diriger un grand navire, ou manœuvrer seul une barque.
* **Passe-passe**  : pickpocket, illusionnisme, escamoter ou cacher, réaliser des tours de cartes, hypnotisme, ventriloquie…
* **Persuasion** : art de convaincre, soit par la qualité des arguments, soit par la séduction. Pour tout ce qui concerne la discussion, le débat, la diplomatie, le bagout, les interrogatoires, le bluff…
* **Psychologie** : comprendre les motivations de quelqu’un, savoir s’il vous ment, trouver l’argument qui le convaincra ou le séduira…
* **Soins** : avec un petit score, équivalent des premiers soins. Plus le score est important, plus le talent est élevé et le type d’intervention complexe.

## Détermination des attributs

### Caractéristiques

Toutes les Caractéristiques sont Moyennes (0) par défaut. Chaque personnage peut ajouter **2 niveaux gratuits**, soit pour augmenter une caractéristique de deux niveaux, soit deux caractéristiques d'un niveau. Aucune caractéristique ne peut dépasser 3 à la création du personnage.

De plus, le joueur peut **échanger** des niveaux, c'est-à-dire diminuer une caractéristique de 1 ou plusieurs niveaux pour augmenter une ou d’autres caractéristiques.

Le total combiné des caractéristiques après ces diverses modifications doit donc être de +2.

*Nous allons créer un personnage, Jekko, qui nous accompagnera au cours de ce manuel.*

*Jekko a vécu une rude jeunesse chez les paysans-guerriers, il aura donc de bons scores en Résistance et Adresse. Sa Perception est correcte, et les autres caractéristiques resteront moyennes, avec un raisonnement en retrait. En effet, Jekko est un homme d’action qui prête peu d’intérêt aux choses de l’intellect. De même, sa force est plutôt faible car il mise surtout sur sa rapidité et ses réflexes. Voici le résultat de ses choix :*

* ***Intellect*** *: mauvais (-2)*
* ***Perception*** *: correcte (+1)*
* ***Volonté*** *: moyenne (0)*
* ***Force*** *: médiocre (-1)*
* ***Adresse*** *: très bonne (+3)*
* ***Résistance****: correcte (+1)*

***Option : poids de l’inné***

Un MJ joueur pourra autoriser un joueur à lancer 1D4-1 au lieu de lui donner 2 points, afin de simuler l’inné et la part de hasard qui en résulte.

### Compétences

Le personnage choisit 10 compétences avec les niveaux suivants :

* 1 compétence Excellente (+4)
* 2 compétences Très bonnes (+3)
* 3 compétences Bonnes (+2)
* 4 compétences Correctes (+1)

Dans ces compétences, n’oubliez pas les compétences concernant les armes et la magie, si le personnage veut posséder un talent dans ce domaine.

*En fonction des choix du joueur et du milieu où a grandi Jekko, voici les scores finaux :*

* *1 compétence Excellente (+4) : Filouterie*
* *2 compétences Très bonnes (+3) : Athlétisme, Combat (fronde)*
* *3 compétences Bonnes (+2) : Acrobatie, Discrétion, Combat (arme de poing)*
* *4 compétences Correctes (+1) : Survie, Fouiller, Art (jonglerie), Culture (rue)*

**ENCART** : Option : Historique détaillé

On peut déterminer les compétences des personnages au cours de phases, en général 3. Lors de chaque phase, le joueur raconte son parcours, son histoire, les évènements qui sont survenus dans sa vie.

Une phase peut consister en quelques années, pendant lesquelles beaucoup de choses se sont déroulées dans la vie du personnage, ou plus de 20 ans si la vie de celui-ci s’est essentiellement résolue en routine quotidienne. Les joueurs peuvent aussi mettre à profit leur histoire personnelle pour que les personnages se rencontrent les uns les autres et expliquer ainsi leurs liens au début de l’aventure. Le résultat des 3 phases est un personnage prêt à vivre des aventures dans le cadre d’une campagne, quel que soit son âge !

Au cours de cette narration, joueur et MJ notent les compétences que le personnage a eu l’occasion d’apprendre et/ou de développer. Une compétence peut être prise plusieurs fois au cours de chaque phase si le personnage a continué à la développer.

A la fin des 3 phases, le personnage choisit parmi les compétences apprises les 10 compétences qu’il doit prendre pour son personnage.

Si après avoir choisi ses compétences lors des phases il en a moins de 10, il peut en choisir d’autres compétences pour compléter celles-ci en tant que hobbies. S’il en reste plus, on considère qu’il ne les a pas particulièrement développées ou les a oubliées, et elles ne sont pas notées.

### *Exemple : Le passé de Jekko*

***Phase 1***

*Jekko a grandi dans une famille de la friche, où il a appris le métier de paysan guerrier. Il n’a jamais été convaincu par la noblesse de sa tâche. Son rêve à lui est de devenir magicien.*

*Compétences : survie, Combat (faux), éloquence.*

***Phase 2***

*Une troupe de saltimbanques font une représentation dans son village. Le dernier soir, il quitte ses parents sans un au revoir et se cache dans une roulotte. Quand ils le découvrent, les artistes veulent d’abord le chasser, mais grâce à son éloquence, Jekko les convainc de le garder. Un peu plus tard, les saltimbanques découvrent ses talents pour l’acrobatie et en font l’un des leurs.*

*Compétences : acrobatie, illusion, athlétisme, art (jonglerie), filouterie.*

***Phase 3***

*Hélas, par jalousie, l’un de ses camarades l’assomme et lui applique au fer rouge un signe que l’on n’applique qu’aux esclaves. Devenu un paria, Jekko commence à fréquenter les bas-fonds d’une ville en marge des Friches et rend service en tant que tire-laine à une troupe d’enfants mi-artistes de rue, mi-chapardeurs.*

*Compétences : acrobatie (2), discrétion, athlétisme (2), combat (arme de poing), combat (mains nues), combat (fronde), fouiller, culture (rue), filouterie (2).*

*Le résultat est celui de l’exemple donné dans la section Compétences.*

**FIN ENCART**

### Option : Aspects

Pour chaque phase, le joueur inscrit jusqu’à 2 traits de personnalité qu’a développé son personnage. Ceux-ci peuvent être des facettes de son caractère (« Toujours en retard »), des compagnons ou des contacts établis (« Ami de Liam, chef de gang local »), ou tout autre aspect de son choix (« Le silencieux à l’épée »). Ces aspects sont ce qui le personnalisent en quelques mots et résument le mieux sa vie passée. Ils servent aussi à mieux incarner le personnage et peuvent servir de ligne directrice sur la manière dont celui-ci se comportera face à une situation donnée.

Pendant le jeu, le joueur pourra employer ces Aspects afin de s’octroyer un avantage dans une situation donnée, mais le MJ pourra lui aussi les utiliser comme source d’ennui pour le personnage. Par exemple, posséder le trait « Ami de Liam, chef de gang local », sera considéré comme un avantage dans certains milieux interlopes, mais comme un gros inconvénient en cas d’arrestation par le chef de la police locale !

De manière générale, si l’utilisation des Aspects est optionnelle, elle est conseillée dans le cas de joueurs confirmés car ces traits de caractère rendent le jeu plus vivant, plus immersif et lui ajoutent une touche de piquant.

*Aspect de Jekko*

*Traits phase 1 : Tire-au-flanc, Marche ou crève.*

*Traits phase 2 : souple comme une liane.*

*Traits phase 3 : J’aime les choses qui brillent. Sans pitié pour les faibles.*

*Un personnage pas très sympathique !*

## Points de Vie

Le nombre de points de vie est égal à 10 + FOR + RES. Vous perdez des PV lorsque vous subissez des blessures ou êtes victime d’un poison ou d’une maladie.

Sur la ligne de Vie, comptez le nombre de cases correspondant à vos PV et tracez un trait épais à la limite de la dernière case. Les cases suivantes correspondent à un état moribond. Si vous devez cocher des cases dans cette partie de la ligne de vie, c’est que le personnage est en train de mourir.

*Jekko possède 10 + FOR (-1) + RES (+1) = 10 PV.*

## Points de Fatigue

Le nombre de points de fatigue est égal à 10 + VOL + RES. Vous perdez des points de fatigue lorsque vous effectuez des tâches physiques exténuantes ou que vous devez vous concentrer, comme dans le cas de lancers de sorts.

*Jekko possède 10 + VOL (0) + RES (+1) = 11 PF.*

## Initiative

Elle est déterminée par la somme 10 + ADR + INT. Votre Initiative indique à quel moment vous agissez au cours d’un combat. En cas d’égalité, c’est la capacité de Mouvement qui tranche.

*Jekko possède 10 + ADR (+3) + INT (-2) = 11 en Initiative.*

## Mouvement

Il est égal à 6 cases par round pour une action de déplacement en marchant, soit environ 9 mètres, auquel on retire le Modificateur de fatigue.

## Encombrement maximal

Il indique le poids maximum cumulé que le personnage peut porter. Il est égal à 10 + FOR + VOL. Pour chaque point d’encombrement supérieur à ce nombre, le personnage ajoute 1 à son Modificateur de fatigue.

*L’encombrement maximum de Jekko est de 10 + FOR (-1) + VOL (0) = 9*

## Atouts et Handicaps

Les atouts et handicaps sont des Aspects particuliers de votre personnage, que vous pouvez choisir à la création de celui-ci ou développer avec l’expérience. A la création, un héros peut choisir jusqu’à 1 handicap majeur (2 points) et 2 mineurs (1 point). Ces points peuvent être dépensés de la manière suivante :

* 1 point : gagner 1 point de compétence
* 2 points : augmenter un attribut d’1 point ou choisir 1 atout

Au cours du jeu, en fonction de vos actions et en accord avec le MJ, vous pourrez éventuellement choisir d’autres handicaps et bénéficier des points correspondants. Vous trouverez la liste des atouts et handicaps dans les chapitres suivants.

*Jekko, suite à son histoire personnelle, choisit les handicaps mineurs* Paresseux *et* Facile à Percer*, qu’il ajoute sur sa fiche de personnage. Il choisit aussi le handicap majeur* Arrogant*, car Jekko est très au fait de sa valeur et ne manque jamais d’en informer son entourage. Avec ces 4 points, il décide d’améliorer sa FOR, très faible, qui passe à 0. Ses PV sont modifiés en conséquence et passent à 11 PV. Avec les 2 points qui restent, il achète 1 atout,* Arme fétiche*, une vieille faux de poche qu’il aime employer pendant ses menus forfaits. Il ajoute donc +1 en combat quand il emploie cette arme particulière.*

## Points d’Héroïsme

Votre personnage n’est pas un humain ordinaire mais un héros ! Pour simuler cela, il débute le jeu avec 3 Points d’Héroïsme ou PH, qui seront régénérés à chaque nouvelle session et lui permettront de réaliser des actions hors du commun.

Notez que vous pouvez choisir, à la création de votre personnage, de dépenser définitivement 1 PH pour débuter le jeu avec un Atout supplémentaire.

*Jekko décide de renoncer à 1 PH et acquiert un second atout,* Ambidextre*. Il a en effet pour objectif de se battre avec une bonne vieille épée dans la main droite, et sa faux de poche dans la gauche, ce qui lui permet de surprendre des adversaires trop confiants par des attaques surprises. Il commencera donc chaque session avec 2 PH seulement.*

#### Handicaps

Les handicaps sont des Aspects négatifs que le MJ peut vous soumettre lors de certaines situations. Les handicaps majeurs sont suivis d’un M.

## Handicaps physiques

* **Addiction** (M) : vous êtes accro à une drogue, à l’alcool ou à toute autre dépendance dont vous ne pouvez vous passer. Chaque jour, vous devez réussir un jet de VOL dont la difficulté est le nombre de jours passés sans assouvir votre addiction. En cas d’échec, vous faites tout pour étancher celle-ci et subissez un malus de 1 à tous vos jets de compétence nécessitant un minimum de concentration jusqu’à ce que vous obteniez votre « dose ».
* **Âgé** (M) : votre âge n’est pas encore un obstacle à l’aventure, mais presque. Votre FOR et votre RES sont réduits de 1. En revanche, vous bénéficiez de 4 points de compétence supplémentaires dus à l’expérience, que vous pouvez répartir comme vous le souhaitez.
* **Anémique** (M) : votre personnage n’est pas très vaillant et souvent victime de maladies et faiblesses diverses. Votre RES est réduite de 1.
* **Aveugle dans la pénombre** : vous voyez mal dans la pénombre.
* **Boiteux** (M) : vous boitez, ce qui affecte votre vitesse et votre agilité. Vous disposez de 2 points de mouvement et d’1 point d’ADR en moins.
* **Borgne** (M) : vous avez du mal à apprécier les reliefs et vous voyez mal sur les côtés. - 2 en PER.
* **Daltonien** : vous confondez les couleurs ou vous voyez en noir et blanc.
* **Déformation**(M): bosse, scoliose très prononcée, jambes tordues, cette déformation est présente depuis votre naissance ou a été causée par un accident. Dans les deux cas, vous perdez 1 en ADR et 1 à vos jets sociaux. Difficile d’être un mutant !
* **Douillet** : chaque fois que vous subissez des dégâts, vous geignez et couinez comme si on vous tuait.
* **Enfant** (M) : vous êtes bien jeune pour partir à l’aventure. Votre FOR et votre RES sont réduits de 1. En revanche, les enfants sont attendrissants et vous gagnez un bonus de 1 à tous vos jets de compétence sociaux. Quand votre héros a suffisamment grandi, vous perdez ces malus et bonus.
* **Goinfre** : vous avez toujours faim et étanchez celle-ci dès que vous le pouvez, au risque de commettre des impairs.
* **Laid** (M) : votre apparence est désagréable, soit parce que vous êtes laid, soit parce que vous n'êtes pas soigné. Vos prises de contact et jets de compétences sociales s’effectuent avec un malus de 2.
* **Maladroit** (M) : votre ADR est réduite de 1, de même que tous jets de compétence impliquant votre habileté. Ce handicap peut mener à des situations délicates, voire catastrophiques.
* **Manchot** (M) : l'autre main fait des heures supplémentaires. Vous subissez un malus de 2 sur toutes les actions nécessitant l’emploi de vos deux mains (escalader, par exemple).
* **Mauvaise vue** (M) : vous ne voyez pas très clair, de loin ou de près, au choix. -1 en PER. Vous devez porter des lunettes, et sans elles le malus est doublé.
* **Muet** (M) : vous ne pouvez pas parler, ou par borborygmes.
* **Nanisme** (M) : vous êtes très petit pour un aventurier. - 1 en FOR.
* **Obèse** (M) : vous êtes gros. - 1 en ADR, et votre capacité de mouvement est réduite de 1, sans compter les situations où un surpoids peut s’avérer gênant (ramper dans un goulot étroit, danser la valse…)
* **Odeur insoutenable** (M) : vous sentez mauvais : aisselles, haleine, pieds… -2 à vos tests de compétence sociaux.
* **Paralysie devant le danger** : vous devez faire un jet de VOL Moyen pour agir lors d'une situation dangereuse.
* **Paresseux** : vous travaillez dur à éviter le travail.
* **Sourd** (M) : vous êtes dur d’oreille. -1 en PER et vous faites souvent répéter ou comprenez de travers.
* **Sensible à la Magie** (M) : toute tentative d’agir magiquement sur votre esprit se fait avec un bonus de 2.
* **Sensible au Poison** (M) : vous avez un malus de 2 à votre RES pour contrer les poisons.
* **Unijambiste** (M) : ADR à -2, capacité de mouvement réduite de 2 avec une béquille. Sans, mouvement réduit à 1 et tous les jets destinés à vous repousser ou vous faire tomber se font à +3.
* **Voix Désagréable** : vous êtes horrible à entendre. Nasillarde ou voix de crécelle, c’est un bonheur quand vous vous taisez.
* **Petite nature** (M) : chaque fois qu’on vous inflige 1 point de dégât, vous subissez en plus 1 point de Fatigue.

## Handicaps sociaux

* **Arrogant** (M) : vous êtes le meilleur et essayez sans cesse de convaincre votre entourage de vos qualités diverses. Vos prises de contact et jets de compétences sociales s’effectuent avec un malus de 2.
* **Colérique** : vous explosez dès que le contrôle de la situation vous échappe.
* **Doit avoir le dernier mot** : vous avez horreur d'abandonner la partie.
* **Facile à percer** : vous ne pouvez pas dissimuler vos pensés et vos sentiments à ceux qui vous observent.
* **Fier** : beaucoup de choses sont indignes de vous.
* **Gaffeur** (M): s’il y a un secret à garder, vous êtes toujours doué pour le révéler, et si possible au plus mauvais moment.
* **Habitude Désagréable** : vous vous grattez le nez dès que vous le pouvez, vous rongez les ongles ou chantonnez sans arrêt la même chanson. Tout ce qui peut irriter votre entourage est accepté. -1 aux jets de compétences sociaux.
* **Illettré** (M) : vous savez à peine lire votre prénom et signez d’une croix. - 1 en INT et à toutes les compétences demandant de savoir lire.
* **Impulsif** : vous agissez avant de réfléchir.
* **Intolérant envers** (préciser): vous haïssez un certain type de personne.
* **Jaloux de Quiconque Attire Plus l'Attention** : vous voulez être une star.
* **Loyal** (M) : vous n'abandonnerez, ne tromperez, ne cacherez jamais de trésor aux autres membres du groupe, et risquerez sans hésiter votre vie pour leur venir en aide.
* **Manque de tact** : vous ne faites pas attention aux personnes sensibles et négligez les autres. -1 à vos jets de compétences sociaux.
* **Menteur Compulsif** (M) : test de Volonté Malaisé (-1) pour résister à la tentation de mentir sans raison chaque fois que vous devez rapporter des faits.
* **Naïf** : test d’Intellect Difficile pour ne pas croire un « fait » inconnu.
* **Ne Sait Pas Mentir** (M) : vous ne savez pas mentir correctement. Chaque fois que vous tentez de mentir en situation critique, votre adversaire bénéficie d’un bonus de 2 en Psychologie pour déterminer si vous dissimulez la vérité.
* **Petit Malin** : il vous faut prendre des risques pour défaire un scélérat, même inutiles. Vous aimez vous moquer de vos ennemis et de faire preuve d’ironie même dans les situations qui exigeraient que vous vous taisiez.
* **Plaisantin** (M) : vous accumulez blagues lourdes et farces idiotes. C'est plus fort que vous. Un jour quelqu'un en aura marre.
* **Rancunier** : le personnage n’oublie jamais un affront et cherchera à prendre sa revanche à la première occasion.
* **Sale caractère** (M) : toujours bougon, jamais content. Va jusqu’à faire la grimace quand on est aimable avec lui. -2 à vos tests de compétence sociaux.
* **Susceptible** : un rien vous énerve.
* **Timide** : vous ne voulez pas parler à des étrangers.
* **Têtu** : vous n'admettez pas facilement avoir tort. N'a rien à voir avec la volonté. C’est juste que vous faites ce que vous avez à faire, tant pis si les autres veulent vous en empêcher.

## Handicaps psychologiques

* **Anxieux** : vous vous tordez souvent les mains et exprimez votre vision pessimiste de la vie ou des situations que vous vivez.
* **Avare** : vous en voulez toujours plus.
* **Bavard** : vous ne savez pas vous taire. Il faut que vous parliez de tout, tout le temps, même dans les situations les plus inadaptées.
* **Chapardeur** (M) : cet objet ne manquera à personne, vous en êtes sûr. D’ailleurs, si son propriétaire y tenait vraiment, il le mettrait en lieu sûr et non sous votre nez, n’est-ce pas ? Quand vous voyez un objet de valeur ou qui vous serait utile, vous devez réussir un jet de Volonté Moyen pour ne pas chercher à vous en emparer.
* **Chimères** : votre personnage est persuadé qu’il existe des choses fabuleuses, des contes pour enfants auquel il croit sur comme fer et pour lesquels il est toujours prêt à chercher des preuves.
* **Code d'Honneur** : vos actions sont contraintes par un code de comportement personnel (à préciser), le plus souvent noble ou altruiste.
* **Couard** (M) : vous n’êtes pas très courageux et tentez toujours d’échapper au combat. Quand vous perdez plus de 3 PV en une fois, vous devez tenter un jet de VOL avec comme difficulté le nombre de PV perdus. Si vous le ratez, vous fuyez le combat par tous les moyens.
* **Curieux** (M) : test de Volonté Assez Difficile pour résister à la tentation d'aller explorer quelque chose de nouveau ou d'inhabituel.
* **Dépensier** (M) : dès que vous gagnez un peu d’argent, vous devez le dépenser en breloques, vêtements, objets, le donner à des œuvres ou simplement mener la belle vie.
* **Devoir** : vous avez des devoirs à remplir qui occupent une partie de votre temps.
* **Distrait** : vous manquez facilement d'attention, oubliez ce qu’on vous dit, égarez des affaires ou oubliez des informations importantes.
* **Doit des Faveurs** : vous devez des faveurs à des gens, et ils vous le rappelleront un jour.
* **Don Quichotte** : vous êtes le champion des causes perdues. Dès qu’une victime appelle au secours, vous êtes le premier sur les lieux et ne supportez pas qu’on s’en prenne à plus faible que soi.
* **Effraye les animaux** : vous avez une aura qui terrifie les animaux.
* **Ennemi** (M) : quelqu'un veut vous tuer, vous mettre en prison, ou simplement vous nuire le plus possible.
* **Excentrique** : vous avez une manie, toujours la même, qui vous fait passer pour un original. Peut-être ne vous habillez-vous qu’en bleu, devez accomplir un rite chaque fois que vous entrez dans une nouvelle demeure, ou toucher la personne avec qui vous parlez. A déterminer avec le MJ.
* **Fêtard Compulsif** : test de Volonté Assez Difficile pour résister à la tentation d'aller faire la bringue quand vous en avez l’occasion.
* **Fouineur** : les affaires des autres sont les vôtres.
* **Générosité Compulsive** : test de Volonté Assez Difficile pour résister à la tentation de donner des choses à ceux qui vous semble être plus dans le besoin que vous.
* **Ignare** (M) : vous ne connaissez rien à rien. -1 en INT et 2 compétences de connaissance égales ou supérieures à 0 prennent un malus de 1.
* **Joueur Compulsif** : test de Volonté Assez Difficile pour résister à la tentation d’aller jouer si vous en avez l’occasion. Vous avez toujours un jeu de cartes ou quelques dés sur vous, et ne manquez jamais une occasion de parier sur tout et rien.
* **Malchanceux** (M) : si quelque chose de mauvais doit arriver à quelqu'un de l'équipe, ça tombe sur vous.
* **Mélancolique** : la vie est si triste. Vous l’êtes du matin au soir. Chez vous, c’est presque un art de vivre.
* **Obsédé** **sexuel** : vous êtes très épris du sexe approprié et êtes prêt à tout pour obtenir ses faveurs.
* **Obsession** (préciser) : il vous *faut* le faire, ou l'avoir, ou...
* **Pacifiste** (M) : vous vous battez, mais vous ne commencez jamais – pas de frappes préventives –, et vous faites tout pour éviter le combat par l’appel à la négociation et à la bonne volonté. En outre, vous ne cherchez jamais à tuer et retenez systématiquement vos coups : -1 à chaque dégât.
* **Paranoïaque** : vous avez toujours une théorie du complot sous le coude pour expliquer tout ce qui arrive autour de vous.
* **Patriote fanatique** : votre pays avant tout, quelle que soit sa cause.
* **Pauvre** : vous commencez avec moins d'équipement et d'argent.
* **Phobie** (préciser) (M) : il y en a des tas. Test de Volonté Difficile pour éviter de paniquer dans certaines situations : serpents, obscurité, hauteurs, chats, chute, foule, araignées, espaces ouverts ou fermés, magie, bruit, etc.
* **Plein d'illusions** : le monde ne fonctionne pas comme vous croyez qu'il fonctionne, dans les grandes largeurs.
* **Primitif** : vous êtes issu d'une société sauvage ou primitive et vous comportez comme tel.
* **Prudent** : vous ne faites rien sans y réfléchir à deux fois, établir des plans, chercher des alternatives ou explorer toutes les options possibles. Chez d’autres, on appellerait ça de l’inertie.
* **Recherché** : le héros a commis un crime ou un délit dans sa vie passé et est recherché pour ce forfait. Le handicap peut devenir majeur si le crime l’est aussi.
* **Responsabilité** : une personne dépend de vous (femme, enfant, etc.).
* **Sadique** (M) : aime faire souffrir. Toujours prêt à rendre service quand il s’agit de faire parler quelqu’un, ou, plus simplement, de faire du mal. Si possible, vous aimez faire mourir lentement.
* **Sale Réputation** : vous êtes reconnu comme une belle ordure. A tort ou à raison.
* **Sanguinaire** : aime le sang. N’aime pas faire de prisonnier. Impitoyable autant qu’il aime tuer. Ira jusqu’à pourchasser les fuyards ou à tuer cette vieille dame qui l’a attaqué par erreur.
* **Secret** (préciser) : s'il est révélé, vous serez embarrassé, arrêté, ou pire – peut-être un avis de recherche sur votre tête, ou une seconde épouse ? Peut être un handicap majeur en fonction de l’importance du secret.
* **Stigmate social** : vous faites partie d'un groupe social méprisé.
* **Téméraire** (M) : vous ne pensez par à votre sécurité dans les situations dangereuses et êtes le premier à prendre des risques ou à partir au combat. -1 en INT.
* **Trop Honnête** : vous avez horreur d'enfreindre la loi et ne supportez pas qu’on le fasse devant vous.
* **Vœu** (préciser) : vous avez fait le vœu de faire une certaine action ou de vous conduire de telle manière.
* **Xénophobe** (M) : vous n'aimez pas et craignez les personnes qui ne sont pas de votre milieu d'origine. -2 à vos tests de compétence sociaux dans ces situations.

#### Atouts

Les atouts sont des talents que possède le personnage ou qu’il développe avec l’expérience. Certains atouts puissants nécessitent des Atouts pré-requis, un score minimum dans un attribut, ou exigent la dépense d’1 PH pour être utilisés.

## Atouts de combat corps-à-corps

* **Ambidextre** (ADR 1) : vous pouvez utiliser chaque main indifféremment. Vous ne subissez pas le malus de -2 quand vous employez une arme avec votre main non-dominante.
* **Arme Fétiche**: quand le personnage se bat avec cette arme, il l’utilise avec un bonus de 1.
* **Arme adorée** (nécessite *Arme Fétiche*) : quand le personnage se bat avec cette arme, il se bat avec un bonus de 2. Il lui a même donné un nom !
* **Intouchable** (ADR 2, nécessite *Blocage*) : toute parade se fait à +2.
* **Peau Dure** : -1 à chaque dégât d’origine physique que vous endurez.
* **Sens du danger** (PER 1) : vous n'êtes jamais surpris par une attaque physique venant de face.
* **Vigilance constante** (PER 2, nécessite *Sens du Danger*) : votre personnage ne peut jamais être attaqué dans le dos.
* **Réflexes Incroyables** : +1 à votre Initiative.
* **Réflexes Surhumains**(ADR 1, nécessite *Réflexes Incroyables*) : +2à votre Initiative.
* **Dégaine comme l’éclair** : Dégainer et attaquer au cours du même round compte pour une seule action de combat.
* **Résistance à la magie** : vous subissez 1 point de dégâts en moins sur ceux d’origine magique.
* **Imperméable à la magie** (RES 2 et nécessite *Résistance à la Magie* ) : vous subissez 2 points de dégâts de moins sur ceux d’origine magique.
* **Tolérance à la Douleur** (RES 1) : ignorez la pénalité de -1 quand vous subissez 5 points de blessure.
* **Inarrêtable** : lorsque vous chargez et réussissez votre jet d’attaque, vous renversez 1D4 adversaires sur votre chemin. Coûte 1 PH.
* **Parade infaillible** : lorsque le personnage pare, il dispose d’un bonus de +1.
* **Intouchable** (ADR 2, nécessite *Parade infaillible*) : lorsque le personnage dépense tous ses points de compétence en combat en défense, et ne garde donc pas de points en attaque, il ajoute +2 à son jet de parade ou d’esquive.
* **Riposte** (ADR 2, nécessite *Parade infaillible*) : En cas de parade réussie avec une MR de 3 ou plus, vous infligez 1 point de blessure à votre assaillant.
* **Contre-attaque** (ADR 2, nécessite *Parade infaillible*) : si votre parade/esquive est réussie avec une MR de 3 ou plus, vous pouvez dépenser 1 PH pour effectuer une contre-attaque gratuite.
* **Collectionneur** : vous possédez une connaissance approfondie des armes et ne souffrez pas du malus de 1 quand vous employez une arme de même catégorie que la vôtre.
* **Maître d’arme** (Nécessite *Collectionneur*) : votre connaissance encyclopédique des armes fait que vous pouvez employer n’importe quelle arme de même catégorie que la vôtre sans malus, et toute arme d’une catégorie différente avec un malus de 1.
* **Bouclier humain** : une fois par combat, le personnage peut décider de subir un assaut à la place d’un camarade attaqué à ses côtés.
* **Protecteur** (nécessite *Bouclier humain*) : pour 1 PH et autant de fois qu’il le désire, le personnage peut décider de subir un assaut à la place d’un camarade attaqué à ses côtés.
* **Furie** (VOL 2) : une fois par combat, lorsqu’il vous reste moins de 5 PV, vous devenez enragé pendant RES rounds : vos attaques se font à +2 et vous ne perdez les dégâts subis qu’au bout de ce laps de temps. A la fin de votre transe, vous perdez en revanche 2 fois le nombre de rounds en points de Fatigue + Mod. Coûte 1 PH.
* **Sournois** : pour chaque PH dépensé, le personnage ajoute 2 points à une attaque dans le dos.
* **Vicieux** (ADR 3, nécessite *Sournois*) : pour chaque PH dépensé, le personnage ajoute 3 points à une attaque dans le dos.
* **Vif Argent** (ADR 2) : pour 1 PH, vous bénéficiez de deux attaques au corps-à-corps sans subir de malus à la première.
* **Rapide comme l’éclair** (ADR 3, nécessite *Vif Argent*) : pour 1 PH, vous bénéficiez d’une seconde attaque au corps-à-corps sans subir de malus aux deux attaques.
* **Insaisissable** (ADR 4, nécessite *Rapide Comme l’Éclair*) : pour 1 PH et en cas d’attaques multiples, chaque attaque s’effectue en réduisant chaque malus de 1.
* **Attaque Éclair** : une fois par combat, le personnage peut agir au moment où il le souhaite.
* **Bagarreur** : vous savez vous servir de vos poings et ne subissez pas le malus de -1 dû aux attaques à mains nues.
* **Fan d’action** : chaque fois que vous êtes en sous-nombre dans une bagarre, vous disposez d’un bonus de 1 à tous vos jets de combat à mains nues.
* **Combattant des rues** (ADR 2, nécessite *Bagarreur*) : chaque fois que vous attaquez à mains nues et que vous réussissez à toucher, vous avez droit à une seconde attaque gratuite contre le même adversaire. Coûte 1 PH.
* **Coup vicieux** (ADR 3, nécessite *Combattant des rues*) : chaque fois que vous touchez en combat à mains nues, vous doublez le nombre de points de dégâts infligés. Coûte 1 PH.
* **Coup Mortel** (compétence arme +2) : une fois par combat, vous pouvez doubler le nombre de points de dégâts infligés. Coûte 1 PH.
* **Bretteur habile** (ADR 2, nécessite *Coup Mortel*) : vous infligez 1 point de dégât en plus.
* **Exécuteur** (ADR 3, nécessite *Bretteur habile*) : vous infligez 2 points de dégât en plus.
* **Fluide comme l’eau** (ADR 2) : chaque fois que vous parvenez à esquiver avec une MR de 3, vous pouvez effectuer une contre-attaque gratuite à -1.
* **Souple comme le roseau** (ADR 3, nécessite *Fluide comme l’eau*) : pour 1 PH, chaque fois que vous parvenez à esquiver, vous pouvez effectuer une contre-attaque gratuite.
* **Extraction** : pour 1 PH, vous pouvez éviter une attaque d’opportunité.
* **Combat au sol** : votre personnage ne prend aucun malus quand il combat à terre.
* **Feu de tout bois** : vous êtes capable d’employer toute arme improvisée comme une arme normale, sans le malus de -1.
* **A la volée**: lorsque vous esquivez un objet lancé contre vous avec une MR de 3 ou plus, vous pouvez attraper l'objet en plein vol à condition d'avoir une main libre.
* **Glissant comme une anguille** (nécessite *Contorsionniste*) :Vous recevez un bonus de +2 lors de vos tentatives pour vous défendre contre les attaques visant à vous saisir, vous pousser ou vous faire reculer, ainsi que lors de vos propres tentatives pour échapper à des prises ou des liens. Coûte 1 PH.
* **Frappe enténébrée** (nécessite *Maître des ombres*) : le personnage caché peut attaquer depuis les ombres avec un bonus de +2. De plus, à moins d’être très près de la victime, personne aux alentours ne sera témoin de l’attaque. Coûte 1 PH.
* **Ombres mortelles** (nécessite *Frappe enténébrée*) : le personnage caché peut attaquer depuis les ombres avec un bonus de +3. De plus, à moins d’être très près de la victime, personne aux alentours ne sera témoin de l’attaque. Coûte 1 PH.

## Atouts combat à distance

* **Compas dans l’œil**: les distances d’attaque maximales à distance sont augmentées de 20 mètres.
* **Œil d’aigle** (ADR 2, Nécessite *Compas dans l’œil*) : les distances d’attaque maximales à distance sont augmentées de 40 mètres.
* **Projectile meurtrier**: si le personnage touche sa cible avec une MR de 3 ou plus, il inflige 1 point de dégât supplémentaire.
* **Visée Meurtrière**: Le personnage bénéficie d’un bonus de 1 supplémentaire pour chaque round passé à viser. Coûte 1 PH.
* **D’une pierre deux coups** (ADR 2): si vous tirez sur un adversaire pris dans une mêlée et que votre attaque est un succès, la flèche atteint une seconde cible avec une MR identique à la première. Coûte 1 PH.
* **Décochage rapide**(ADR 2) : vous pouvez faire une seconde attaque à distance sans subir de malus à la première.
* **Archer né**(ADR 3, nécessite *Décochage rapide*) : vous bénéficiez d’une seconde attaque à distance sans subir de malus aux deux attaques.
* **Ricochet** (ADR 3): vous pouvez lancer une arme de façon à ce que celle-ci rebondisse sur une ou plusieurs surfaces, lui permettant d'attaquer un adversaire depuis un endroit inattendu ou un ennemi hors de vue. Coûte 1 PH.
* **Ricochet Meurtrier** (nécessite *Ricochet)*: même chose que Ricochet, mais si l’attaque réussit, les dégâts sont augmentés de 1 point.

## Atouts physiques

* **Bonne Mémoire** (INT 2) : vous avez une excellente mémoire. Le joueur peut prendre des notes durant le jeu et agir comme si le personnage s'en souvenait. De plus, pour un 1 PH, vous avez le droit de vous souvenir d’un détail aperçu dans une scène précédente.
* **Guérison Rapide** (RES 2) : vous guérissez naturellement deux fois plus vite des blessures, soit 2 PV par jour.
* **Œil de Lynx** (PER 2) : vous pouvez voir correctement dans la pénombre, mais pas dans l'obscurité absolue.
* **Nyctalopie** (PER 3, nécessite *Œil de Lynx*) : vous pouvez voir correctement dans l'obscurité absolue.
* **Résistant à** : le type de résistance est à déterminer avec le MJ : froid, feu, poisons, maladies, magie… Vos jets confrontés à ce type de danger se font avec un bonus de 1.
* **Très résistant à** (RES 2, nécessite *Résistant à*) : vos jets confrontés au type de danger déterminé par l’atout *Résistant à* se font avec un bonus de 2.
* **Imperméable** **à** (RES 3, nécessite *Très Résistant à*) : vos jets confrontés au type de danger déterminé par l’atout *Résistant à* se font avec un bonus de 3.
* **Sens de l’Orientation** : vous savez toujours où se trouve le Nord, et vous pouvez retrouver votre chemin après quelques efforts quelque soit votre environnement. Coûte 1 PH.
* **Vision Périphérique** (PER 1) : vous pouvez voir ce qui se passe sur les côtés et êtes moins facilement surpris par le côté ou l'arrière. -1 aux tentatives de vous surprendre ou de vous attaquer dans le dos.
* **Déchaîné** : Si vous vous retrouvez ligoté ou contraint physiquement (par des chaînes ou une foule), vous recevez un bonus de +2 à votre jet de FOR lors de vos efforts visant à vous libérer.
* **Contorsionniste** : vous pouvez vous glisser dans des espaces normalement interdits aux humains. Avec cet atout, vous utilisez votre score d'Athlétisme pour vous livrer à des actions normalement interdites aux autres.
* **Bon grimpeur** : le personnage peut escalader des surfaces impossibles à arpenter. Il reçoit un bonus de +2 à tous ses jets d'escalade. Coûte 1 PH.
* **Araignée humaine** (nécessite *Bon grimpeur*) : en dépensant 1 PH, le joueur élimine les modificateurs de difficulté liés à l'environnement ou aux caractéristiques de la paroi (il peut donc grimper le long d'une surface lisse sous une pluie battante sans ciller).
* **Colosse** (RES 2) : le joueur peut ignorer le premier malus de 1 subi à tous ses jets après 5 points de dégâts. Coûte 1 PH définitif.
* **Colosse d’airain** (nécessite *Colosse*) : le joueur peut ignorer le deuxième malus de 1 subi à tous ses jets après 10 points de dégâts.
* **Colosse d’acier** (nécessite *Colosse d’Airain*) : le joueur peut ignorer le troisième malus de 1 subi à tous ses jets après 15 points de dégâts.
* **Mon corps est un temple** : vous possédez 1 PV supplémentaire.
* **Difficile à tuer** (RES 2, nécessite *Mon corps est un temple*) : vous possédez 2 PV supplémentaire.
* **Trompe-la-mort** (RES 3, nécessite *Mon corps est un temple*) : vous possédez 3 PV supplémentaire.
* **Résistant à la fatigue** (RES 1) : vous possédez 1 PF supplémentaire.
* **Très résistant à la fatigue** (RES 2, nécessite *Résistant à la fatigue*) : vous possédez 2 PF supplémentaire.
* **Jamais fatigué** ! (RES 3, nécessite *Très* *Résistant à la fatigue*) : vous possédez 3 PF supplémentaire.
* **Infatigable** (VOL 2) : le joueur peut ignorer le premier malus de 1 subi à tous ses jets après 5 points de fatigue. Coûte 1 PH définitif.
* **Increvable** (nécessite *Infatigable*) : le joueur peut ignorer le deuxième malus de 1 subi à tous ses jets après 10 points de fatigue.
* **Dernier Debout** (nécessite *Increvable*) : le joueur peut ignorer le troisième malus de 1 subi à tous ses jets après 15 points de fatigue.
* **Toujours partant !** (nécessite *Très résistant à la fatigue*) : votre Mod. de fatigue est réduit de 1.
* **Endurance** (RES 2, nécessite *Très résistant à la fatigue*) : quand vous devez prendre 1 ou plusieurs points de fatigue, vous divisez le nombre par 2. Coûte 1 PH.
* **Coureur né** (RES 2) : chaque déplacement en courant se fait à +1 case.
* **Sprinteur** (RES3, nécessite Coureur né) : chaque déplacement en courant se fait à +2 cases.
* **En plein jour** : Quand il utilise Discrétion, votre personnage ne subit aucune augmentation de la difficulté à cause de l'environnement. Il est donc capable d'utiliser cette compétence alors qu'il se trouve au milieu de nulle part et ne devrait normalement pas pouvoir se cacher. Cette capacité ne fonctionne que tant que votre personnage est immobile et ne fait rien d'autre que se cacher. Dès l'instant où il effectue une autre action, il redevient visible. Coûte 1 PH.
* **Maître des ombres** (nécessite *En plein jour*) : votre personnage ne fait qu'un avec les ombres. Vous obtenez tous les bénéfices de « En plein jour » mais pouvez également effectuer une action de mouvement par round sans briser votre couverture, ce qui vous permet de vous déplacer tout en restant caché dans des endroits qui ne devraient normalement pas vous permettre de le faire. Coûte 1 PH.
* **Chut !** : votre don pour la discrétion peut être étendu à ceux qui se tiennent près de vous pour peu que vous voyagiez ensemble. Tant que le groupe reste compact et suit vos consignes, vous pouvez ne faire qu'un seul jet de Discrétion pour l'ensemble des personnes présentes. Le nombre maximum du groupe est égal à la valeur de votre Discrétion.
* **Pied léger** : il est difficile de vous pister quand vous prenez le soin de marcher prudemment. La difficulté des jets visant à retrouver des traces de votre passage se font avec une difficulté de +2.
* **Récupère vite** (RES 2) : vous récupérez 1 Point de Fatigue en plus par heure de sommeil. Coûte 1 PH par nuit de sommeil où vous récupérez de la sorte.

## Atouts Psychologiques

* **Volonté de fer** (VOL 2) : vous êtes résistants aux effets magiques mentaux : +2 à la VOL ou à l’INT contre toute tentative de contrôler votre esprit.
* **Mental d'acier** : il est clair pour tous ceux qui entourent que vous êtes prêt à tout faire pour obtenir ce que vous voulez. Vous obtenez +1 à vos tests de Persuasion ou de Volonté pour le reste de la scène. Si vous agissez de la sorte, vous ne pouvez plus vous montrer cordial avec vos interlocuteurs, ayant abandonné toute prétention à une quelconque civilité.
* **Jusqu’au bout** (VOL 3, nécessite *Mental d’Acier*) : la volonté du personnage est telle qu'elle lui permet de tenir dans les pires situations. Chaque fois qu'il subit une blessure, il peut dépenser 1 PH pour diviser le nombre de dégâts par 2.
* **Bon Sens** (INT 2): pour 1 PH, le MJ doit vous avertir lorsque vous allez faire quelque chose d'incroyablement stupide qui vous mettra en danger, vous ou votre équipe.
* **Chanceux** : pour 1 PH, vous pouvez relancer un jet de dés et choisir le meilleur des deux lancers.
* **Concentré** : bonus de +1 pour toute tâche longue nécessitant une attention soutenue. Cependant, vous ne remarquez rien en dehors de cette tâche, comme des brigands qui s'approchent de vous….
* **Amis des animaux** : à moins que vous n’attaquiez le premier, les animaux domestiques ne vous attaquent jamais et recherchent votre contact.
* **Empathie animale** (nécessite *Amis des animaux*): les animaux sauvages vous laissent tranquilles et les animaux domestiques vous obéissent. La cruauté envers les animaux annule les effets de ce don.
* **Intuition** (INT 3) : lorsque vous avez un choix à faire, vous savez quelle est la bonne option. Coûte 1 PH pour que le MJ vous offre un indice sur ce qu’il convient de faire.
* **Sens du Danger** (PER 2) : en dépensant 1 PH, le MJ vous avertira de dangers imminents.
* **Sens du Temps Absolu** (INT 1) : si quelqu'un vous dit d'ouvrir la porte dans cinq minutes, vous le ferez exactement cinq minutes plus tard, à une ou deux secondes près.

### Sens de l’architecture (PER 2) : Vous avez un don pour percevoir l'ensemble d'un bâtiment en vous basant sur un simple fragment, et êtes capable de déterminer les faiblesses d’une structure ou ses failles d’accès sans avoir à faire de jet. Coûte 1 PH.

## Atouts sociaux

* **Belle Voix** : +1 aux réactions des PNJ.
* **Bonne Réputation** : vous êtes connu comme héros, guérisseur, chef, justicier, etc.
* **Charismatique** (INT 2) : les gens vous aiment bien, vous croient, et sont prêts à vous suivre. + 1 aux jets de compétence sociaux.
* **Très Charismatique** (INT 3, nécessite *Charismatique*) : vous faites forte impression dès la première rencontre et marquez durablement les personnes qui vous croisent. + 2 aux jets de compétence sociaux.
* **Contacts** : vous connaissez des personnalités influentes ou bien renseignées qui peuvent vous fournir des informations.
* **Des gens vous sont redevables** : certaines personnes vous doivent des faveurs que vous pouvez utiliser. Chaque faveur utilisée doit être approuvée par le MJ et demande la dépense d’1 PH ou plus suivant la nature du service demandé.
* **Grade** (VOL 2): vous avez le droit de commander à d'autres dans une organisation comme la police, l'armée, etc.
* **Patron** (INT 2): un personnage puissant vous aime bien. Ce peut être une simple lettre de recommandation ou une faveur qui peut vous être retournée.
* **Riche** : vous commencez le jeu avec plus d'argent qu'un personnage débutant moyen. Cela peut être de l'argent et/ou de l'équipement.
* **Richissime** (nécessite *Riche*) : vous commencez le jeu avec plus d'argent qu'un personnage débutant moyen, et possédez l’équipement que vous désirez. Cette richesse doit être justifiée par un passé adapté.
* **Séduisant** : le personnage est beau, mignon, attire l’attention et les faveurs. Attention, il permet aussi de se faire remarquer quand il ne faut pas ! +2 aux jets de compétence sociaux.
* **Statut Social Élevé** : vous êtes un petit noble ou un religieux – ou de la haute noblesse si vous prenez cet Atout deux fois.
* **Manipulateur**:le personnage possédant une compétence en Théâtre peut ajouter +1 à ses tentatives de Persuasion lors des interrogatoires face à une personne ou un petit groupe de personnes.
* **Orateur né** (nécessite *Manipulateur*) : le personnage possédant une compétence en Théâtre peut ajouter +1 à ses tentatives de Persuasion face à une foule.
* **Présence scénique**: lorsque le personnage essaie de détourner l’attention, il augmente la difficulté des jets de Perception de ses spectateurs de 1.
* **Le monde est un théâtre** (Nécessite un atout en art): le personnage est un acteur né qui n’a aucun mal à convaincre un auditoire de la véracité de ce qu’il raconte. Il ajoute la moitié de son score en Art (théâtre) arrondi au supérieur à toute tentative de Persuasion.
* **Sous son meilleur jour** : Vous savez comment réussir à faire bonne impression. A votre première rencontre avec une personne, celle-ci ressent automatiquement un à priori positif à votre encontre.
* **Meilleurs amis depuis cinq minutes** (INT 2, nécessite *Sous son meilleur jour*) : Pour 1 PH, vous pouvez vous faire un ami fidèle dans un endroit où vous n'êtes jamais allé auparavant, à condition de pouvoir bénéficier de cinq minutes de conversation.
* **Classe internationale** (INT 2, nécessite *Sous son meilleur jour*) : Sa maîtrise de l'étiquette permet au personnage de se sentir à l'aise dans toutes les situations. Il ne subit jamais de pénalités ou d'augmentation de la difficulté liées à son manque de connaissances du milieu où il se trouve, et fait oublier la moindre gaffe à l'aide d'un rire chaleureux et d'un regard pétillant.
* **Homme à femmes / Femme à hommes** (INT 2, nécessite *Sous son meilleur jour*) : vous avez un don pour capter le regard du sexe opposé. Toutes vos tentatives de séduction bénéficient d'un bonus de +2.
* **Baratineur** (INT 2) : avec cet atout, tant que vous continuez de parler, vous pouvez monter en toute tranquillité les mensonges les plus éhontés. +2 à vos jets de Persuasion.
* **Interrogateur né** (INT 2): vous avez l'habitude d'extirper la vérité en parlant avec vos cibles, à condition que votre interlocuteur soit au moins neutre vis-à-vis de vous. Les informations obtenues sont limitées et colorées par la personne avec laquelle vous conversez. +2 aux jets de Persuasion quand vous effectuez un interrogatoire.
* **Apaisement** : Vous avez un don pour intervenir dans les situations les plus tendues et les faire revenir à un niveau plus acceptable. Tant que vous n'êtes pas à l'origine de sa colère, vos tentatives utilisant Persuasion pour apaiser une personne s'effectuent avec un bonus de +2.
* **Dynamique de groupe** (INT 2) : Le personnage a une telle conscience des dynamiques sociales traversant une situation qu'il est capable d'avoir un aperçu de ce qui risque d'arriver. Au début d'un échange social, il peut dépenser 1 PH pour tenter de percer rapidement quelqu'un à jour en se basant sur l'humeur du moment ou sur d'autres perturbations.
* **Chasseur de tête** : Votre compréhension des hommes que vous avez rencontrés est suffisamment profonde pour vous aider à les retrouver. Dans une situation où vous pistez ou cherchez quelqu'un dont vous avez déjà fait la connaissance, vous ajoutez 2 à vos tests de recherche.
* **Lie to Me** (INT 1) : votre personnage sait toujours lorsque quelqu'un lui ment. Néanmoins, deviner que quelqu'un vous ment ne veut pas dire connaître la vérité, et ce quel que soit votre résultat. Coûte 1 PH.
* **Lecture à froid** (INT 2, nécessite *Lie to Me*) : vous n’avez besoin que de quelques minutes de conversation pour percer les motivations de quelqu’un à jour. Coûte 1 PH.
* **Les secrets du cœur** (INT 3, nécessite *Lecture à froid*) : vous avez la capacité d'aller droit au cœur d'une personne pour y trouver ce qui compte le plus à ses yeux. Après quelques minutes de conversation, le MJ doit choisir un aspect parmi ceux qui comptent le plus pour la cible. Bien que cet atout ne vous permette pas de tomber instantanément sur ce qui vous intéresse, elle devrait du moins vous permettre de vous en approcher. Coûte 1 PH.
* **Frapper là où ça fait mal** (nécessite *Lecture à froid*) : votre atout pour percer les autres à jour a fait de vous quelqu'un capable de provoquer une réponse émotionnelle forte et de pousser les autres vers la colère, la dépression ou quelque chose de similaire. Coûte 1 PH.

## Atouts de compétences

* **Urgentiste :** Le personnage peut soigner dans de mauvaises conditions (milieu d’un champ de bataille) sans subir de malus. Si l’environnement est propice aux soins, il ajoute 1 PV à ceux guéris.
* **Chirurgien** (Nécessite *Urgentiste) :* Vous pouvez faire jusqu’à 2 jets de Médecine par jour et par personne dont vous vous occupez.
* **Doigts de fée** (Nécessite *Chirurgien) :* Contre 1 PH, vous pouvez réaliser autant de jet sur un patient par jour que vos points de compétence en Médecine.
* **Vétéran** : vous êtes expérimenté – ajoutez un niveau à trois compétences qui sont à un niveau Moyen ou Médiocre.
* **Polyglotte** : votre personnage commence le jeu avec INT langues connues et peut se faire comprendre dans n’importe quelle langue en faisant un jet d’INT Difficile s’il a pratiqué celle-ci au moins une semaine.
* **Sans les mains** : Vous pouvez faire toutes sortes d’action sur votre monture sans aucun malus.
* **Cavalier né** : Vous pouvez employer n’importe quelle monture, même si vous ne l’avez jamais utilisée auparavant.

## Atouts de Magie

* **Don des Arcanes** (INT 2) : tous vos sorts voient leur difficulté diminuer de 1.
* **Mage surdoué** (INT 3, nécessite *Don des Arcanes*) : tous vos sorts voient leur difficulté diminuer de 2.
* **Archimage** (INT 4, nécessite *Mage surdoué*) : tous vos sorts voient leur difficulté diminuer de 3.
* **Machine à incanter** (VOL 2) : votre fatigue est réduite d’1 point quand vous venez d’incanter.
* **Tisseur de génie** (VOL 3, nécessite *Machine à incanter*) : votre fatigue est réduite de 2 point quand vous venez d’incanter.
* **Maître des Arcanes** (VOL 4, nécessite*Tisseur de génie*) : vous fatigue est réduite de 3 points quand vous retirez des Points de Fatigue suite à une incantation.

#### Les Aspects

## Invoquer un Aspect

Les aspects font que chaque personnage ne ressemble à nul autre. Lorsque la situation le permet, le personnage peut utiliser un Aspect pour :

* relancer les dés
* ajouter 2 points à un jet
* augmenter de 2 une compétence si celle-ci est prise comme difficulté lors d’un jet adverse

Cela lui coûte 1 point d’Héroïsme (voir le chapitre Points d’Héroïsme).

*Jekko essaie de se faufiler dans une cheminée. L’escalader est Difficile, car le conduit est étroit. Aussi, Jekko décide d’utiliser son Aspect « Souple comme une liane », ce qui lui coûte 1 PH. Il lance les dés et fait* +--0 *= -1, ce qui ne le satisfait pas. Il choisit donc d’ajouter 2 points, ce qui change le résultat en +1. C’est déjà beaucoup mieux !*

*Un tortionnaire veut obliger Rinelle à avouer où sont cachés ses complices. Rinelle ne veut pas parler et utilise son aspect « Dure à cuire » pour proposer à ses geôliers d’aller se faire voir. Elle augmente donc sa Volonté de 2 points lorsque ses oppresseurs effectueront leur jet de Persuasion contre sa Volonté.*

## Contraindre un Aspect

Les joueurs ne sont pas les seuls à pouvoir mobiliser leurs Aspects. Parfois, posséder un aspect ne sera pas forcément un avantage ! Dans ces cas-là, le MJ peut invoquer un aspect d’un joueur de manière à mettre celui-ci en difficulté. Cela permet de donner du piquant et de personnaliser l’histoire en fonction des caractères de chacun des personnages.

Quand il veut proposer une contrainte, le MJ offre 1 point d’Héroïsme au joueur. Si celui-ci l’accepte, il consent à subir la contrainte. S’il refuse, il doit donner 1 point d’Héroïsme au MJ. Celui-ci peut alors surenchérir et offrir à son tour 2 PH, que le joueur peut refuser en donnant 2 PH, et ainsi de suite jusqu’à 3 PH.

*Jekko est mis en présence d’une magnifique dague au fourreau argenté chez un marchand d’armes. Pendant que le marchand a le dos tourné, le MJ en profite pour contraindre l’aspect « J’aime les choses qui brillent » que possède le personnage. Il lui offre 1 PH en faisant miroiter à quel point cette arme lui serait utile.*

*Jekko refuse, car si le marchand s’aperçoit du larcin, il perdra un allié précieux. Il place donc à son tour 1 PH sur la table.*

*Le MJ surenchérit en arguant que le marchand ne s’en apercevra sûrement pas tout de suite, et ne pourra donc le soupçonner, et ajoute 1 PH. Le joueur répond lui aussi en ajoutant 1 PH, en se raisonnant : il n’a pas* du tout *envie de finir au fond d’une geôle alors que Rinelle a tant besoin de lui ! Le MJ accepte le marché et récupère les 2 PH de Jekko.*

#### Points d’Héroïsme

Les personnages ne sont pas des humains ordinaires ! Ils possèdent une destinée et sont capables d’actes hors du commun. Pour simuler ce fait, chaque joueur commence par défaut sa session avec 3 Points d’Héroïsme (PH). On ne peut cumuler les points d’une session à l’autre.

Comment dépenser ses PH ?

* Invoquer un Aspect ou refuser une Contrainte
* Bénéficier d’un bonus de + 1 sur un jet de dés
* Créer un avantage narratif ou en combat
* Effacer une case de blessure quand il est touché
* Utiliser un Atout coûteux

### Invoquer un aspect ou refuser une Contrainte

Si la situation le permet, un joueur peut utiliser l’un des Aspects de sa feuille de personnage. Les PH servent aussi à refuser les Contraintes imposées par le MJ (voir Chapitre « Les Aspects »).

### Bonus sur un jet de dé

En dehors de l’utilisation d’un Aspect, un joueur peut dépenser 1 PH pour ajouter 1 à son jet de dés.

### Créer un avantage narratif

Vous avez besoin d’une corde et 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 feu se déclare et vous cherchez une source d’eau proche ? Un joueur peut dépenser 1 PH pour créer un effet en sa faveur. Celui-ci ne doit évidemment pas consister en la découverte fortuite d’un point clef du scénario, mais doit demeurer un détail qui aide le personnage sans pour autant constituer un élément déterminant.

En combat, créer un avantage permet de faire tourner le conflit en sa faveur (voir le chapitre sur le combat).

*Jekko cherche à se fondre dans la foule. Il dépense 1 PH et tombe miraculeusement sur une de ses connaissances, qui accepte de lui prêter une partie de ses vêtements afin de l’aider à passer inaperçu.*

### Effacer une case de Blessure

1 PH permet de vider une case de blessure en cas d’attaque réussie, quelque soit le chiffre inscrit dans la case. Permet d’éviter une blessure grave ou une mort douloureuse…

### Utiliser un Atout coûteux

Avec l’expérience, les joueurs développent des atouts dans certains domaines. Ces atouts, parfois puissants, coûtent parfois 1 PH au personnage qui emploie son énergie à ce genre de prouesse.

Notez que certains personnages non joueurs ou créatures possèdent aussi des PH, qui leur permettent de réaliser des actions spécifiques à ce genre de créature.

#### Système de jeu

## Fonctionnement général

Lorsqu’une action nécessite un jet de dé, on effectue dans l’ordre les étapes suivantes :

1. Déterminer la difficulté de l’action
2. Lancer les 4 dés
3. Interpréter le résultat afin de déterminer s’il y a succès ou échec

Ces trois étapes sont décrites en détail ci-dessous. Tous les nombres devant être divisés par 2 sont arrondis à l’inférieur.

### 1. Déterminer la Difficulté

Lorsqu’un joueur réalise une action nécessitant un jet de dé, le MJ lui donne une idée de la difficulté de la tâche entreprise, ou le joueur s’inflige lui-même une difficulté en fonction de la qualité du résultat qu’il veut obtenir. Pour déterminer la difficulté de cette tâche, on utilise la **Table de Résolution** :

|  |
| --- |
| **Table des Difficultés** |
| **Score** | **Qualité** | **Difficulté** |
| +7 | Légendaire |  |
| +6 | Épique  |  |
| +5 | Fantastique | Impossible |
| +4 | Excellent | Très difficile |
| +3 | Très Bon | Difficile |
| +2 | Bon | Assez Difficile |
| +1 | Correct | Malaisé |
| 0 | Moyen | Moyen |
| -1 | Médiocre | Facile |
| -2 | Mauvais | Très facile |
| -3 | Terrible | Immanquable |
| -4 | Catastrophique |  |

On utilisera en général la première colonne pour déterminer la qualité de l’action visée ou effectuée, et la seconde pour déterminer la difficulté d’une tâche. Au MJ et aux joueurs de choisir la colonne de leur choix en fonction de leurs goûts et de l’action entreprise.

*Jekko essaie de convaincre un soldat de le laisser passer. La Volonté du soldat étant* ***Très bonne*** *(+3) et la Persuasion de Jekko* ***Correcte*** *(+1), la différence entre les deux scores est de +2, et il va donc être* ***Assez difficile*** *à notre héros de faire valoir ses arguments.*

*Plus tard, Jekko est confronté à une surface qu’il va devoir escalader. Celle-ci étant plutôt raide, le MJ considère que cette tâche va être* ***Très Difficile*** *(+4), ce qui est plus adapté que de dire que la pente est* ***Excellente****. D’un autre côté, il peut aussi considérer qu’il faut être un Excellent grimpeur pour pouvoir s’y frotter !*

*Jekko réalise de faux papiers pour un ami. Il veut que son travail soit* ***Excellent****, et s’inflige donc une difficulté à battre de +4. S’il obtient une marge de réussite finale de +2, il disposera au final d’un faux de Bonne qualité.*

Encart**:** exemples de difficultés :

**Tâches Très Facile** - Ces tâches ne devraient pas nécessiter de jet. Elles sont facilement exécutées par toute personne ayant une compréhension basique de la tâche à accomplir et les capacités physiques nécessaires. Il est souvent inutile de faire un Jet.

*Exemples : monter une échelle, rentrer dans une piscine, lire les titres des journaux, faire cuire un plat préparé au four.*

**Tâches Facile** - C'est la difficulté de la plupart des tâches habituelles d'une personne ordinaire. Elles peuvent être réussies sans trop de problème, du moment que le personnage est même à peine compétent.

*Exemples : Conduire un véhicule sous la pluie, chercher une information dans une encyclopédie, grimper à une corde à nœuds, traiter une brûlure au premier degré (comme un coup de soleil), rattraper une balle, écrire un courrier, monter sur un cheval, plonger dans l'eau à partir d'un plongeoir de 1m, suivre une recette de cuisine, charger une arbalète, allumer un feu de camp.*

**Tâches Moyennes** - Ce sont des tâches qui peuvent être difficiles pour une personne sans expérience, mais qui sont résolues régulièrement par des experts et des professionnels. Une personne avec une compétence de base pourrait les réussir avec un peu d’entraînement.

*Exemples : chercher un renseignement obscur dans une bibliothèque, escalader un mur de pierre lézardé, secourir une personne qui se noie dans une eau calme, creuser un puits, , coudre une robe, cuisiner sans instructions.*

**Tâches Malaisées** *-* Ces tâches ne sont pas difficiles pour des personnes qui en possèdent la connaissance, mais elles sont rarement accomplies sans préparation et concentration.

*Exemples : faire un massage cardiaque, jongler avec 3 balles, jouer d'un instrument dans une fanfare, réduire une fracture, dépecer un animal.*

**Tâches Assez Difficiles** - Ces tâches ne peuvent être accomplies par une personne ayant de solides connaissances. Elles ne peuvent aucunement être accomplies sans préparation et concentration.

*Exemples : Chirurgie simple, escalader une falaise, jongler avec 4 balles, construire une maison.*

**Tâches Difficiles** - Ces tâches ne sont pas évidentes, même pour des spécialistes. Sans connaissances approfondies et une solide expérience dans le domaine, inutile de chercher à les réaliser.

*Exemples : Chirurgie avancée, escalader une montagne, jongler avec des couteaux, créer des plans de bâtiments.*

**Tâches Très Difficiles** - Même les professionnels entraînés peinent devant ces tâches, et il est très possible qu'une personne n'en rencontre jamais de telles durant toute sa vie. Être capable d'exécuter ces tâches indique un entraînement très poussé ou un talent naturel étonnant (ou les deux).

*Exemples : Faire voler un avion de chasse, chirurgie à cœur ouvert, escalader un gratte-ciel, chef dans un bon restaurant, concevoir un immeuble de bureaux.*

**Tâches Impossibles** - Seuls les meilleurs des meilleurs en sont capable, une poignée de personnes dans le monde seulement peuvent réussir ces tâches avec constance.

*Exemples : Transplantation d'organes multiple, grimper une haute montagne, Solo dans un grand orchestre national, grand chef.*

*Jekko essaie de crocheter la serrure d’un coffre. Le MJ peut soit considérer que la serrure a été créée par un* ***Très Bon*** *artisan, ou considérer que la serrure étant de bonne qualité, la tâche risque d’être* ***Difficile****. Dans les deux cas, le score à battre sera de +3.*

***Option : Trop facile !***

Avec cette option, les joueurs ne sont pas obligés de lancer les dés quand leur compétence est de 2 niveaux supérieurs à la difficulté. On considère en effet dans ce cas que « qui peut le plus, peut le moins ». Par exemple, personne ne s’aviserait de douter qu’un Excellent athlète puisse rater un saut en longueur Moyen ! En revanche, si un saut est Difficile, un jet sera demandé, car même les meilleurs peuvent parfois échouer.

### 2. Lancer les dés et modifier le résultat

On ajoute au résultat du lancer l’attribut correspondant à l’action. Dans certains cas, d’autres facteurs peuvent entrer en jeu. Ils sont listés ci-dessous.

**Compétence assistée**

Quand une compétence ou une caractéristique peut en aider une autre, la compétence secondaire permet d’ajouter +1 au jet si elle est au moins Bonne (+2).

*Lors d’un interrogatoire, Jekko cherche à Persuader son opposant. Il utilise donc cette compétence tout en cherchant à l’intimider. Comme il a une Excellente Volonté, le MJ lui permet d’ajouter +1 à son jet de Persuasion.*

*Lors d’une soirée mondaine, Rinelle essaie de séduire un vieux comte qui raffole d’anecdotes historiques. Elle tente donc d’utiliser sa Persuasion en ajoutant 1 à son jet car elle possède +2 en Histoire.*

*Jekko essaie de convaincre, arguments à l’appui, son vis-à-vis de lui confier les clefs de sa maison. Il emploie donc son Intellect en rapport avec son jet de Persuasion. Hélas, son Intellect est Mauvais (-2). Il ne peut donc disposer de ce précieux bonus !*

*Jekko essaie de diriger une monture sans connaître la compétence Chevaucher. Comme il possède une Très Bonne Adresse (+3), le MJ lui permet de tenter cette action avec un score de 0 au lieu de -1, score par défaut pour les compétences non maîtrisées.*

**Actions Collectives**

Certaines manœuvres peuvent être réalisées grâce à une action combinées des joueurs. Lorsque c’est le cas, on ajoute à la compétence du joueur qui accomplit l’action 1 point de bonus par assistant dont la compétence est au moins Moyenne (0).

*Rinelle essaie de dégager la route encombrée par un tronc d’arbre. Elle demande de l’aide à ses trois compagnons, qui ont respectivement -1, 0 et +2 en Force. Rinelle ajoutera donc +2 à son jet pour dégager la route en compagnie de ses alliés.*

**Actions simultanées**

Parfois, un joueur voudra réaliser plusieurs actions en même temps. Dans ce cas, toute action en plus de la première inflige un malus égal au nombre d’actions entreprises moins 1.

*Jekko, en équilibre sur une poutre, essaie de repousser des créatures volant autour de lui à l’aide de sa torche. Il effectue deux actions en même temps, et souffrira donc d’un malus de 1 à son jet d’Adresse ainsi qu’à son jet de combat.*

*Rinelle essaie de justifier sa présence auprès d’un garde qui l’a surprise dans la salle des coffres. En même temps, elle invoque dans son dos un sortilège tout en cherchant du regard si son complice est enfin arrivé. Pour ces trois actions, elle subira donc un malus de 2 à la fois à son jet de Persuasion, de Magie, et de Perception !*

### 3. Interpréter le résultat

Si le résultat du lancer ajouté à l’attribut est égal ou supérieur à la difficulté, l’action est réussie. Sinon, elle échoue.

**Marge de Réussite et d’Échec**

La Marge est la différence entre le résultat du jet et la Difficulté.

Si cette marge est positive, on parle de Marge de Réussite ou MR. Plus la MR est importante, plus l’action est réalisée avec éclat. Selon la compétence employée, la MR aura un impact différent.

* *Pour une recherche d’informations, chaque point de MR peut permettre de recevoir une information supplémentaire.*
* *Dans les activités physiques, plus la MR est importante, plus l’action a été exécutée avec grâce ou rapidité.*
* *Dans les manœuvres sociales, plus la MR est élevée, plus l’impression sur un personnage sera durable et profonde.*

Si cette marge est négative, on parle de Marge d’Échec.

Bien sûr, MR et ME peuvent être interprétés grâce à la table de résolution !

*Leonis, Excellent grimpeur (+4) escalade une falaise Impossible à gravir (+5). Il fait* +++0 *(+2) aux dés, avec un résultat final de +6. Il obtient donc une MR de +1 : c’est un résultat Correct, et Leonis s’en sort sans trop de difficultés.*

*S’il avait fait* --0+ *(-1) pour un résultat final de +3, la ME aurait été de -2, et ce Mauvais résultat aurait pu être interprété comme un problème de prise, Léonis ne parvenant plus à trouver de points pour avancer.*

*Enfin, avec un très mauvais jet de* ---+ *(-2) pour un résultat final de +2, la ME aurait été de -3, et ce Terrible résultat aurait sans doute entrainé une chute !*

**Marges de réussite cumulées**

Certaines actions au long cours peuvent exiger une difficulté importante pour être réussies. Dans ce cas, chaque résultat de lancer supérieur à 0 ajoute sa MR au total, et chaque résultat inférieur enlève sa ME. Lorsque la difficulté cible est atteinte, l’action est réalisée.

*Jekko veut construire une cabane grossière dans la forêt, afin de se ménager un repli au cas où les choses tourneraient mal en ville. Le MJ décide qu’il est Impossible (+5) pour Jekko de construire cette cabane en une journée. Chaque jour qui passe, il lance donc les dés avec sa compétence Nature, dont le score est Correct (+1).*

*Le premier jour, il fait* --0+ *(-1)* *pour une MR de 0. Mauvais temps, il n’avance pas.*

*Le deuxième jour, il fait* ++-0*(+1) pour une MR de 2. Total MR : 2*

*Le troisième, il fait* ++-- *(0) pour une MR de à 1. Total MR : 3.*

*Le quatrième, il fait* -0-0*(-2) pour une MR de -1. Le bois ramassé était pourri par les termites. Perte de temps ! Total MR : 2.*

*Le cinquième, il fait* ++00*(+2) pour une MR de 3. Total MR : 5.*

*Jekko a donc mis 5 jours à construire sa cabane.*

**Action sans difficulté déterminée**

Parfois, le joueur veut simplement effectuer la meilleure performance ou action possible. Dans ce cas, on lance simplement les dés en ajoutant le score de compétence, et le score final indique à quel point l’action est couronnée de succès.

*Rinelle exécute une danse lascive devant l’assistance pendant que Jekko joue les pick-pockets. Elle n’est pas particulièrement douée pour cette activité (0) mais veut juste faire diversion. Elle lance les dés et obtient* ++-0*(+1) : sa prestation est donc Correcte (+1). Pas forcément très impresionnante, mais juste assez intéressante pour que Jekko ait les mains libres. Un MJ généreux pourra même employer ce résultat (+1) comme bonus à l’action de filouterie de Jekko !*

## Actions en opposition

Lorsque deux personnages sont en opposition, on choisit les compétences à opposer. Par exemple, Séduction contre Volonté, Filouterie contre Perception, Discrétion contre Perception, Force contre Force, etc.

Les compétences choisies, on a deux possibilités :

* Soit lancer les dés pour un personnage en considérant le score de l’autre personnage comme la difficulté à battre. C’est en général le choix fait lorsqu’un joueur est en opposition avec un personnage joué par le MJ, afin de gagner du temps.
* Soit lancer les dés des deux adversaires. Le score le plus grand remportera l’affrontement. En cas d’égalité, on obtient un statu quo ou on relance. On prendra cette alternative lors d’affrontements importants pour le scénario, lorsque deux joueurs autour de la table s’affrontent, ou lorsque plusieurs adversaires sont en jeu. C’est aussi la méthode employée lors de défis, lorsque le score le plus haut réussit la manœuvre.

*Rinelle, avec +2 en Filouterie, veut essayer de subtiliser la bourse d’un quidam. Le bourgeois possède une Bonne Perception (+2), et sa bourse est particulièrement bien accrochée, ce qui rend la manœuvre Malaisée et ajoute un malus de +1 supplémentaire, pour un total final de +3 : la manœuvre promet d’être Difficile. Le MJ, afin de gagner du temps, ne lancera pas les dés pour le bourgeois et prend donc ce +3 comme difficulté à battre pour Rinelle.*

*Rinelle lance les dés et fait* +-00*, soit 0.*

*Le résultat est donc de +2 (Filouterie) - 0 (dés) = +2. Il fallait faire +3, c’est donc un échec, avec une ME de -1 : le résultat est Médiocre. Rinelle n’a donc pas pu décrocher la bourse. Cependant, la ME reste faible, et le bourgeois ne s’est aperçu de rien.*

*Si le jet avait été* +--0 (total de -1)*, en revanche, la ME aurait été de -2, et avec ce Mauvais résultat, le MJ aurait pu considérer que le notable a senti quelque chose !*

*Jekko essaie de convaincre le roi en personne de lui donner le commandement d’une section afin d’attaquer une forteresse. Cette entrevue ayant une importance vitale pour la suite de l’aventure, le MJ décide de faire lancer les dés aux deux protagonistes, soit la force de Persuasion de Jekko (0) contre la Volonté du roi (+2).*

*Jekko fait* +++0 *= +3 pour un résultat final de +3, tandis que le roi fait un mauvais* --0+*, pour un résultat de +1. Le résultat est donc Bon (MR 2), et le roi accède à la demande de Jekko.*

*Leonis et Rinelle concourent dans un tournoi de tir à l’arc. Leonis a une compétence à l’arc Excellente, et Rinelle Correcte. La difficulté pour atteindre la cible, assez lointaine, est Malaisée (+1)*

*Leonis obtient* 0+-0 *pour un total de 0. Excellent + 0 = Excellent, donc il a réussi une Excellente performance.*

*Rinelle obtient* --+0 *soit un total de -1. Correct - 1 = Moyen, donc elle a réussi une performance Moyenne. Hélas, cela ne suffit pas pour atteindre la cible, et Leonis gagne donc haut la main !*

## Réussites et échecs critiques

Un résultat ++++ aux dés est considéré comme une réussite critique : l’action est brillamment réalisée et permet au personnage de jouir d’un avantage certain, de bénéficier d’une qualité de résultat exceptionnel ou d’avoir réalisé l’action dans un temps très court. Si l’action s’y prête, le MJ peut faire relancer les dés et ajouter le résultat au précédent si celui-ci est positif.

A l’inverse, un résultat ---- aux dés est un échec critique : le résultat de l’action est particulièrement désastreux.

On considère qu’un jet critique positif est toujours une réussite, et un jet critique négatif est toujours un échec.

*Jekko, mauvais artiste peintre, veut réaliser une œuvre ayant Rinelle comme modèle. N’ayant aucune compétence en peinture, celle-ci est Mauvaise (-2). Il lance les dés et fait* ++++. *C’est un critique ! Le MJ lui permet de relancer les dés. Cette fois, le résultat est* ++-0*. Jekko ajoute donc 1 point de plus au résultat, pour un total final de -2 +4 +1 = +3. L’œuvre sera donc Très Bonne. Pas mal pour un amateur !*

## Influence du temps

Parfois, certaines actions ne se réalisent pas de manière rapide. Dans ce cas, le MJ sera invité à choisir dans la table suivante le temps qu’exige l’action pour être réalisée.

**Durée**

Instantané

Quelques secondes

Un round

Une demi-minute

Une minute

Quelques minutes

15 minutes

Une demi-heure

Une heure

Quelques heures

Une demi-journée

Une journée

Quelques jours

Une semaine

Quelques semaines

Un mois

Quelques mois

Une saison

Un semestre

Une année

Quelques années

Une décennie

Une vie

Quelques générations

Un siècle

Des siècles

Un demi-millénaire

Un millénaire

Lorsqu’un joueur réussit un jet, il peut utiliser une partie de la MR pour décaler vers le haut le temps requis par l’action. Celle-ci sera donc de moins bonne qualité mais sera réalisée plus rapidement.

*Jekko interroge un suspect et essaie de lui tirer les vers du nez. Le MJ considère qu’il faut pour cela au moins une heure d’entretien. Jekko réussit avec une MR de 2. Comme il est pressé, il utilise les 2 points pour passer l’entretien de 1 heure à 15 minutes. Il sera donc plus court, mais le succès passe de Bon à Moyen, et Jekko n’aura pas une confession complète mais quelques informations de base.*

A l’inverse, en cas d’échec, le joueur peut choisir de décaler la durée vers le bas afin de compenser les points négatifs de sa ME et obtenir finalement une réussite.

*Rinelle construit une petite passerelle en bois, ce qui devrait lui prendre quelques heures, et rate son jet de 2 points. Elle décide donc de passer une journée sur sa tâche (2 degrés supplémentaires sur la table) et la réussit au prix de ce temps supplémentaire passé sur son ouvrage. Celui-ci sera cependant de qualité Moyenne (0).*

#### La Vie des Héros

## Encombrement

Les valeurs indicatives d’encombrement des objets sont les suivantes :

* Armes et bouclier : puissance de l’arme ou du bouclier
* Projectiles : puissance du projectile (pour 10 exemplaires de celui-ci)
* Armures : le total des points d’armure divisé par 2
* Objets de taille moyenne (tente 1 personne…) : 1
* Objets de petite taille (couteau, torche, corde de 5 mètres…) : 1 point d’encombrement tous les 5 exemplaires
* Objets de très petite taille (pièces, pierres précieuses) : 1 point d’encombrement tous les 50 exemplaires

*Une épée utilise 2 point d’encombrement, une hache à 2 mains 3 points, une cotte de mailles recouvrant tout le corps (6 régions x 2 = 12, divisé par 2) 6 points.*

**Dépassement** **de l’encombrement maximum** : pour chaque point de dépassement, le personnage ajoute 1 point à son Modificateur de fatigue (voir ci-dessous).

## Fatigue

Chaque fois que le personnage entreprend une action fatigante (combat, escalade, course, lancer un sort, etc.), le MJ fait cocher aux joueurs 1 case de fatigue.

### Modificateur de Fatigue

La charge transportée et l’armure revêtue influent sur la fatigue du personnage et sur sa vitesse de déplacement.

Tous les 5 Points d’Armure portée, le malus augmente de 1, et on ajoute 1 point par point dépassant l’encombrement maximum.

*Jekko possède un bonnet de cuir léger (1), une armure de cuir cloutée (2), deux jambières en acier (3), et les bras nus pour conserver son agilité. Son total d’armure est de 6, et son modificateur de Fatigue est donc de 1.*

### Coûts indicatifs en points de fatigue

* Marcher 1 heure : 1 case + mod. Fatigue
* Sprinter 1 round : 1 point de fatigue
* Combat 5 rounds : 1 case + mod. Fatigue

### Effets de la Fatigue

Toutes les 5 cases de fatigue, un malus de 1 est infligé à tous les jets, physiques ou mentaux. Le MJ matérialise ce malus en donnant au joueur un jeton malus (tête de mort, pion noir, etc.) que le joueur placera dans le cadre de la ligne de fatigue pour matérialiser le malus.

Un personnage dépassant son nombre maximum de fatigue coche, en plus des cases de fatigue additionnelles, autant de cases de points de vie : il commence à puiser dans ses réserves et met son existence en danger !

### Récupération

Le personnage récupère 1 point de fatigue par heure de sommeil.

## Briser des objets

On effectue un jet de Force contre la Solidité de l’objet :

* 1 : bois léger, balsa.
* 2 : bois bon marché, bambou, cloison de bois
* 3 : meuble en bois, porte intérieure, mur en plâtre
* 4 : bois dur, porte extérieure
* 5 et + : pierres, briques selon l’épaisseur

Pour chaque point de MR, la solidité de l’objet est réduite de 1. A 0, l’objet est détruit. Utiliser un instrument adapté à la tâche (marteau, pince monseigneur…) permet d’ajouter un bonus au jet.

## Sauter

Le saut s’effectue avec une Difficulté égale à la longueur en cases du saut -2.

## Chutes

Le personnage peut sauter de son ADR mètres sans perdre de PV. Au-delà, il perd 1 PV tous les mètres de chute.

**Acrobatie** : Un jet d’Acrobatie réussi, en prenant comme difficulté le nombre de mètres de chute divisé par 2, permet de diviser le nombre de points de dégâts par 2.

*Jekko (ADR +2) chute de 6 mètres. Il devrait donc subir 4 points de dégâts. Il tente un jet d’Acrobatie (+2) contre une difficulté de 6/2=3. Il fait* ++00 *= +2 pour un résultat final de +4. Avec ce succès, il réussit à se recevoir et ne reçoit que 2 points de dégât.*

## Chaleur, froid, acide

En fonction de l’intensité de l’effet, on coche 1 PV dans la ligne de vie. Chaque période d’exposition accroit le nombre de cases cochées et donc la gravité. Le degré de gravité peut être reculé ou avancé en fonction des protections revêtues (voir la Table des armures).

|  |
| --- |
| **Dégâts CHALEUR, FROID, ACIDE** |
| **Chaleur (par round)** | **Froid (par heure)** | **Acide (par round)** | **Dégâts** |
| Flamme(chalumeau)  | Coup de Froid (vent d’hiver)  | Très Faible  | 1 |
| Flamme large (torche)  | Froid (lac gelé) | Faible  | 2 |
| Petit feu (feu de camp)  | Froid Intense (vagues océaniques)  | Moyen  | 3 |
| Feu important (Vapeur bouillante, brasiers, pièce en feu) | Froid Glacial (environnement arctique en été)  | Puissant  | 4 |
| Feu Dantesque (Lave, intérieur d’un haut-fourneau)  | Froid Extrême (environnement arctique en hiver)  | Très puissant  | 5 |

## Asphyxie

* **S’il** **n’agit pas**, un personnage peut retenir sa respiration pendant 1 minute + VOL. Ensuite, on coche une case de blessure par round supplémentaire.
* **S’il** **agit**, le personnage doit tenter à chaque round d’apnée un jet de VOL dont la difficulté est le nombre de round d’apnée. Quand un jet est raté, on coche une case de blessure avant de passer au round suivant.

## Explosions

Une explosion possède un rayon d’action et délivre un certain nombre de points de dégâts. Au centre de l’explosion, ces dégâts sont les plus importants. Au-delà, et pour chaque multiple du rayon d’action, les dégâts sont divisés par 2.

*Une bombe artisanale fait 20 points de dégâts dans un rayon de 2 mètres. Elle en fera donc 10 jusqu’à 4 mètres, 5 jusqu’à 6 mètres, 2 jusqu’à 8 mètres, 1 jusqu’à 10 mètres et rien au-delà.*

## Poisons et maladies

Pour déterminer si un joueur contracte une maladie, on effectue un jet de la compétence adaptée (en général RES) contre une Difficulté dépendant de la toxicité du poison ou de la virulence de la maladie. Un bonus au jet peut être réalisé en fonction des soins apportés.

**Étapes** : certaines maladies ou poisons demandent un jet de RES à période régulière afin de déterminer si le patient réussit à guérir. D’autres sont décomposés en plusieurs étapes, chacune d’elles disposant d’une Difficulté et d’effets particuliers. Si un jet de RES est raté contre une étape, celle-ci se réalise et le joueur passe alors à la suivante.

**Soins** : soigner une maladie demande un jet de Soins (avec une préparation adaptée !) ou de Magie Positive dont la Difficulté est la Virulence de la maladie ou du poison.

### Exemples de maladies

***Frissons Chroniques***

Les Frissons Chroniques sont propagés au contact de la peau, bien que cette dernière doive être ouverte (une blessure par exemple) pour que la maladie puisse s’insinuer.

**Propagation :** contact

**Virulence :** +1

**Résistance :** RES

**Incubation :** 1D4 heures

**Durée :** 1D6+1 semaines

**Période de Résistance :** hebdomadaire. Le premier test de RES doit être effectué à la fin du délai d’incubation, puis de façon hebdomadaire. Une réussite permet à l'aventurier de ne pas ressentir les effets jusqu'au prochain jet. Une personne souffrant des Frissons Chroniques paraît souvent récupérer avant de faire une rechute.

**Effets :** fièvre. Si le test de RES échoue, l’individu est victime de frissons, de douleurs musculaires et tous ses scores de compétences sont réduits de moitié jusqu’à ce que la maladie soit guérie.

***Rage***

Transportée par certains animaux et propagée par une morsure, la rage affecte le cerveau, provoque une inflammation et paralyse la gorge. Les victimes présentent tout d’abord les symptômes de la grippe (douleurs musculaires, toux, fièvre) mais au bout de quelques jours, la maladie entre dans une phase plus douloureuse et invariablement fatale.

**Propagation :** contact

**Virulence : +**3

**Résistance :** RES

**Incubation :** 2D6 semaines

**Durée :** 2D6 jours

**Période de Résistance :** un seul test de RES.

**Effets :** Hallucination, Phobie (hydrophobie), Mort. Une personne affectée par la maladie souffre d’hallucinations saisissantes. À la moitié de la Durée, la victime développe une phobie de l’eau alors que sa gorge enfle, que son corps se déshydrate et qu’il devient pénible de boire. A la fin de la Durée, la victime plonge dans le coma et meurt.

***Paralysie de l’Âme***

Propagée par certaines créatures surnaturelles, la Paralysie de l’Âme vise délibérément l’âme de la victime et érode les Points de Fatigue. La maladie est normalement contractée par l’inhalation du souffle démoniaque du monstre surnaturel qui en est porteur.

**Application :** inhalation

**Virulence : +**2

**Résistance :** VOL

**Incubation :** 1D4 jours

**Durée :** 1D6 jours

**Période de Résistance :** quotidienne. Le premier test de résistance doit être effectué à la fin du délai d’incubation, puis de façon journalière.

**Effets :** Perte de Fatigue. Cet effet draine 1D4+1 Points de Fatigue par jour si le test de RES quotidien échoue.

### Exemples de poisons

***Venin de Lame***

Le venin de Lame a plusieurs sources : des poisons obtenus de créatures venimeuses puis ensuite traités, des plantes et des herbes toxiques, des composants alchimiques. Le Venin de Lame se présente généralement sous la forme d’une pâte gluante appliquée sur une lame ou sur la pointe d’une flèche ou d’une lance. Le venin passe dans le corps à travers une blessure et inflige une terrible sensation de brûlure sur la localisation atteinte.

**Application :** Injection

**Virulence :** +2

**Résistance :** RES

**Délai :** 1D3 Rounds de Combat

**Durée :** 2D6 minutes

**Période de Résistance :** Un seul test de RES.

**Effets :** Agonie. Si le test de RES est un échec, la victime empoisonnée est prise de douleur. L’effet continue jusqu’à la fin de la Durée.

**Antidote/Remède :** chaque type de Venin de Lame possède son contrepoison, tels l’urine ou le yoghourt qui réduisent la douleur. Si le remède et appliqué avec succès avant la fin du Délai, le venin aigu est neutralisé. Un test de Soins réussi peut également neutraliser la douleur.

***Venin de Serpent***

Ce venin est un poison généralement injecté par un serpent du type cobra ou similaire. Les crocs injectent une dose de neurotoxine suffisante pour tuer au bout de quelques minutes. La virulence du venin est basée sur la quantité ou la concentration du venin – c’est à dire que même des petits serpents ayant des glandes à venin moindres peuvent introduire une quantité de venin aussi dangereuse que la dose d’un grand serpent.

**Application :** Injection

**Virulence :** +3

**Résistance :** RES

**Délai :** Nausée au bout d’1D3 minutes, Paralysie après 3D6 minutes, se termine par l’asphyxie.

**Durée :** 1 heure

**Période de Résistance :** la victime doit effectuer un test de RES pour tous les stades du

Délai du poison. Un échec signifie que les effets du poison à ce stade se font ressentir.

## Poursuites

Le MJ crée une piste de poursuite composée d’un certain nombre de cases, entre 5 et 20 selon la longueur de la poursuite. Une piste de 10 cases correspond à une poursuite moyenne.

Le MJ place ensuite une croix ou une figurine sur cette piste, correspondant à la position du poursuivant. Plus l’emplacement est proche du début de la piste, plus rattraper l’opposant sera long et difficile. Pour une piste de 10 cases, la position à 5 cases correspond à une position de départ moyenne.

**Jets de poursuite**

A chaque round, les deux adversaires effectuent un jet d’opposition dans une compétence adaptée à la poursuite : Athlétisme pour une poursuite à pied, Chevaucher pour une poursuite à dos d’animal, etc. Le gagnant du jet fait avancer ou reculer la figurine d’1 case. Si la croix dépasse la fin de la piste (où l’on peut placer la figurine du poursuivi), le poursuivant a rattrapé son adversaire. Si la croix recule jusqu’à quitter le début de la piste, le poursuivi est parvenu à s’enfuir.

**Obstacles**

Le MJ peut ajouter à la poursuite des obstacles qu’il décrira en leur attribuant une Difficulté. Si l’un ou l’autre des protagonistes rate son jet, il ne parvient pas à éviter l’obstacle et recule d’autant de cases sur la piste que sa ME.

En cas d’obstacle qu’il est possible de briser, si la personne poursuivie a manqué son jet, on considère qu’elle a endommagé l’obstacle d’autant de points que sa ME. La difficulté du lancer pour cet obstacle sera donc réduite d’autant pour le poursuivant.

#### Combat

## Déroulement du combat

Un combat se déroule de la manière suivante :

1. Détermination de l’initiative, afin de savoir dans quel ordre agiront les protagonistes.

2. Au cours de chaque round, d’une durée de 5 secondes, chaque personnage pourra agir à son tour en accomplissant 1 action de mouvement et 1 action de combat.

## Initiative

L’ordre du combat se fait en fonction de l’initiative. En cas d’égalité, on utilise la compétence de combat pour départager.

### Action retardée

Lorsque c’est à un personnage d’agir, il peut retarder son action et la réaliser plus tard dans le round, par exemple lorsqu’un certain événement survient, ou lorsqu’un PNJ ayant une INI moins élevée que la sienne agit. Dans ce cas, il a le droit de réaliser son action juste avant cet événement.

## Mouvement

Les mouvements suivants sont possibles :

* Se déplacer en **marchant** de son Mouvement, soit 6 cases moins le mod. de fatigue
* Se déplacer en **courant** du double de son Mouvement, en renonçant à son action de combat pour ce round
* Se déplacer en **sprintant** du triple de son Mouvement, en renonçant à son action de combat et en dépensant 1 point de fatigue
* Monter ou descendre de sa monture
* S’allonger à terre ou se relever
* Sauter ou plonger

## Actions de combat

Le personnage peut accomplir l’une des actions suivantes :

* Attaquer au corps-à-corps ou à distance
* Effectuer un test de compétence
* Viser
* Prendre un objet dans son sac ou le remettre
* Dégainer
* Ramasser un objet

### Actions multiples

Au cas où un personnage voudrait réaliser plusieurs actions au cours de son tour, comme attaquer 2 fois ou dégainer et attaquer dans le même round, chaque action s’effectuera avec un malus égal au nombre d’actions moins 1 (-1 à chaque action pour 2 actions, -2 pour 3 actions, etc.)

Le nombre maximum d’actions que peut faire un joueur dans un round est égal à son ADR.

En outre, quand deux actions sont effectuées consécutivement de la même manière (2 attaques à l’épée, par exemple), un malus de 1 supplémentaire est infligé à chaque action successive identique.

*Jekko veut porter un coup de sa dague à un adversaire, puis repousser du pied un autre agresseur. Il a 3 en Adresse et peut donc porter ces deux attaques. Cependant, elles se feront toutes deux avec un malus de 1.*

*Si Jekko avait voulu porter un autre coup de dague à son second adversaire, cette attaque se serait effectuée à -2 au lieu de -1 car elle aurait été identique à la première.*

## Attaque aux corps-à-corps

### Attaque standard

On utilise la compétence correspondante à l’arme utilisée. Si un combattant ne possède pas l’arme correspondant à sa compétence, il peut employer une arme de même catégorie avec un malus de 1. C’est le cas si, par exemple, on utilise une masse alors que la compétence maîtrisée concerne l’épée. Toute autre arme est employée à -1, comme n’importe quelle compétence non maîtrisée.

Au score de compétence, on ajoute la puissance de l’arme employée :

|  |
| --- |
| **Puissance Armes Simples** |
| **Puissance** | **Arme** |
| **0** | Mains nues, arme improvisée |
| **1** | Couteau, matraque, art martial |
| **2** | Épée, masse, marteau, petit bouclier (rondache) |
| **3** | Épée à deux mains, lance, bouclier moyen (écu) |
| **4** | Arme surdimensionnée (arbre, lance de pierre…), grand bouclier (pavois) |

**Bouclier** : attaquer avec un bouclier est possible mais n’inflige que la moitié des dégâts.

*Jekko attaque avec une épée (compétence Bonne +2), avec un bonus supplémentaire de puissance de 2 pour l’épée, pour un total de 4.*

### Dé de Tension

Au fur et à mesure que le combat se déroule, le niveau d’adrénaline augmente et les adversaires apprennent à déceler les failles dans la défense de leur opposant. Pour simuler cela, on utilise 1D4 appelé Dé de Tension :

* Au premier round, la valeur de tension est de 0.
* Pour chaque round suivant, on augmente la valeur du dé de 1 jusqu’à un maximum de 4. Ce nombre est un bonus en attaque dont bénéficieront les joueurs, et éventuellement les opposants non-joueurs.

### Succès et échec critique

**Succès critique** : sur un résultat de ++++, on relance les dés auxquels on ajoute seulement les +.

**Échec critique** : sur un résultat de ----, on lance les dés dans la table des échecs critiques en fonction de l’arme employée.



****

****

**Avantage**

A partir d’une MR de 3, le personnage bénéficie d’un avantage, une évolution de la situation qui lui donne un ascendant sur son adversaire. Peut-être que son ennemi trébuche, est repoussé contre le rebord de ce précipice, ou gêne un autre adversaire du joueur ? Toute situation est recevable tant que cet avantage reste raisonnable. Il peut aussi réaliser une manœuvre spéciale dont l’effet sera moindre que s’il l’avait annoncé avant l’attaque (voir Manœuvres Spéciales ci-dessous). Dépenser 1 PH permet aussi de bénéficier d’un avantage.

### Manœuvres spéciales

Les manœuvres spéciales peuvent être employées de deux manières différentes :

* De manière classique : l’attaquant annonce sa manœuvre spéciale et la réussit en cas de MR positive.
* Avec un Avantage : s’il réussit une attaque normale avec une MR de 3 ou plus, l’attaquant peut choisir une manœuvre spéciale dans la liste ci-dessous, mais celle-ci ne bénéficiera pas de l’effet lié à l’avantage et la MR sera divisée par 2 en ce qui concerne l’effet.

|  |
| --- |
| **Manœuvres spéciales** |
| **Nom** | **Jet de compétence** | **Effet** |
| **Repousser** | FOR contre FOR | Le défenseur recule de MR cases.**Avantage** : jet d’ADR contre cette difficulté ou être renversé. |
| **Renverser** | ADRcontre ADR | **Avantage** : on applique en plus les dégâts car le défenseur s’est mal reçu. |
| **Sonner** | Combat mains nues contre RES | L’adversaire est sonné MR rounds.**Avantage** : le défenseur doit réussir un jet contre cette difficulté ou tomber inconscient. |
| **Désarmer** | Combat contre ADR | L’arme atterrit à MR mètres.**Avantage** : l’attaquant attrape l’arme au vol ou celle-ci brise. |
| **Déstabiliser** | INT contre VOL | Cri de guerre ou paroles méprisantes. Pour chaque point de MR, l’adversaire subit -1 à sa prochaine action. |
| **Charger** | Combat contre FOR | L’attaquant ne peut charger que s’il dispose d’au moins 5 cases de course. Il ajoute à son jet d’attaque 1 point de FOR pour chaque 5 cases de course.**Avantage** : le défenseur est renversé en plus des dégâts qu’il subit. |
| **Retenir ses coups** | Combat contre Combat | L’attaquant limite volontairement sa MR afin d’infliger des dégâts moins importants. |
| **Briser arme ou armure** | Combat contre Combat | Si la MR du coup égale la puissance de l’objet, celui-ci est brisé et devient inutilisable (sur la localisation pour l’armure). |
| **Attaques****indirectes** | Divers | Aveugler son adversaire en lui lançant du sable, pousser sur lui une pile de caisses, jeter des billes pour le faire chuter sont des attaques indirectes. Selon l’action entreprise, le MJ choisira les compétences ou caractéristiques les plus adaptées à la situation. |

**Feintes et bottes**

Les bottes et feintes sont des attaques spéciales dont la difficulté et les effets varient selon la technique employée. Pour réaliser une tentative, on annonce le type de botte, puis on essaie d’égaler ou dépasser la MR requise pour la botte. En cas d’échec, celle-ci est ratée et le coup ne porte pas.

Tenter une même botte plusieurs fois sur un même adversaire augmente pour chaque tentative la MR de 1. Il est plus difficile d’abuser un même adversaire plusieurs fois !

Quelques exemples de bottes et feintes :

* ***Botte de Pessoar*** (MR 2) : L’attaque réussie frappe le poignet tenant l’arme de l’adversaire et inflige un malus de 1 à ses jets d’attaque pendant 3 rounds.
* ***Feinte d’Armanie*** (MR 3) : Une partie à déterminer de l’armure de l’adversaire est atteinte et tombe à ses pieds. Sa VOL est réduite de 1 pour le reste du combat, en plus des points d’armure perdus.
* ***Feinte de Rix*** (MR 4) : Cette manœuvre en couperet entaille le front de l’adversaire. Le sang qui s’écoule de la blessure superficielle l’aveugle pendant 3 rounds (compétences de combat réduites de 3).
* ***Botte de Pyrène*** (MR 5) : Cette botte permet de viser le cœur de l’adversaire. En cas de réussite, le cœur est touché et une blessure grave est infligée (voir le tableau correspondant).

**Rompre le combat**

Lorsqu’un défenseur quitte l’engagement, le défenseur a droit à une attaque d’opportunité dont la difficulté est l’ADR du défenseur.

### Styles de combat particuliers

**Combat à deux armes**

Combattre à deux armes inflige un malus de 2 à la main non-dominante, à moins que le personnage soit ambidextre.

* Attaque : si un personnage choisit de porter un coup avec ses deux armes en même temps, la compétence la plus faible est employée pour déterminer l’issue de l’attaque. En cas de succès, les puissances des deux armes sont ajoutées l’une à l’autre.
* Parade : en cas de parade avec deux armes en même temps, les puissances des deux armes sont ajoutées et la compétence la plus faible utilisée.

**Balance attaque/défense**

Lorsqu’un personnage dispose d’une compétence de combat, le modificateur est appliqué à la fois à l’attaque et à la parade. Cependant, à chaque round, le joueur peut faire passer un nombre de points quelconque de sa compétence d’attaque à celle de parade et inversement. Cela permet de créer des styles de combat personnalisés, faisant la part belle à l’agressivité ou à la prudence.

Gérer les bonus et malus pendant les combats peut s’avérer laborieux. Pour cette raison, la feuille de personnage présente 2 cadres, un en attaque et un en défense, qui permettent de matérialiser les bonus et malus sous la forme de jetons de couleurs ou de formes différentes au cours du combat.

*Mildred commence un round avec sa compétence Très Bonne (+3) à l’épée. Comme il se trouve en difficulté face à trois adversaires, il choisit de prendre 1 jeton d’attaque et de le placer dans le cadre Défense pour ce round. Il a donc à présent +2 en attaque et +4 en défense. Espérons que cela suffira à le sortir de ce mauvais pas !*

**Combat monté**

Une attaque effectuée à dos d’animal se voit ajouter la FOR de l’animal en cas de tentative de renversement, et son ADR en cas d’attaque.

**Lutte**

La lutte est un type particulier de combat au corps à corps, à base de prises, de clefs et d’étranglements.

* Au premier round, les adversaires effectuent un jet en opposition avec leur compétence Lutte. Le plus haut score parvient à effectuer une prise sur une localisation à déterminer de son opposant.
* Celui-ci doit alors tenter de se dégager en réussissant un jet de Lutte dont la difficulté est la MR qui a mené à cette prise. En cas d’échec, l’adversaire peut infliger des dégâts correspondant à la MR de sa prise. Un nouveau round commence alors, au cours duquel la victime effectue une autre tentative.

## Attaques à distance

Une attaque à distance se fait contre une difficulté Moyenne (0) si l’opposant ne voit pas l’attaque arriver, contre Acrobatie si l’adversaire essaie d’éviter le projectile, et contre Bouclier s’il désire parer le projectile. On ne peut pas parer un projectile avec une arme.

### Dégâts

|  |
| --- |
| **Armes Simples** |
| **Puissance** | **Arme** |
| **0** | Arme improvisée lancée |
| **1** | Fronde, hache de lancer, dague, couteau de lancer |
| **2** | Flèche |
| **3** | Carreau d’arbalète |
| **4** | Flèche ou carreau surdimensionné |

### Portées maximales

Un tir à bout portant (5 m.) ne subit pas de malus. Au-delà, la difficulté est de 1 par tranche de 20 mètres, jusqu’à la distance maximale indiquée ci-dessous :

|  |
| --- |
| **Portée des armes** |
| **Portée** | **Type d’arme** | **Distance maximale** |
| Courte | Dague, couteau à lancer, hachette | Jusqu’à 20 m. |
| Moyenne | Fronde, bolas | Jusqu’à 60 m. |
| Longue | Arbalète légère, arc court | Jusqu’à 100 m. |
| Très Longue | Arbalète lourde, arc long | Jusqu’à 140 m. |

### Modificateurs d’attaque à distance

### T

|  |  |
| --- | --- |
| **Situation** | **Difficulté** |
| **Vent : 1D6** |  |
| 1-2 : Vent faible | +1 |
| 3-4 : Vent modéré | +2 |
| 5-6 : Vent fort | +3 |
| **Vitesse de la cible** |  |
| Immobile | +0 |
| Lente | +1 |
| Moyenne | +2 |
| Rapide | +3 |
| **Visibilité** |  |
| Cible légèrement masquée (mur bas ou petit bouclier) | +1 |
| Cible à moitié masquée(créneau d’un rempart ou bouclier moyen) | +2 |
| Cible presque entièrement masquée(meutrière ou grand bouclier) | +3 |
| Fumée ou brouillard légers, pénombre | +1 |
| Fumée ou brouillard moyens, demi-obscurité | +2 |
| **Taille de la cible** |  |
| Par moitié d’être humain(chaque fois qu’on partage en deux, ajouter 1) | +1 |
| Par taille double de celle d’un être humain (chaque fois qu’on double, enlever 1) | -1 |

**EURS D’ATTA**

### Viser un adversaire

Un bonus de 1 est accordé au jet par round passé à viser. Le nombre maximum de rounds passés à viser est égal à l’ADR.

## Défense

### Parade

Si le défenseur pare avec une arme, on ajoute à la difficulté le niveau de l’arme utilisé pour parer. On comprendra ainsi pourquoi il est plus difficile de parer une épée avec une dague !

*Jekko attaque avec une dague (+1) et une compétence Bonne (+2) un garde à la compétence Correcte (+1) qui tente de parer avec son épée (+2). La difficulté est donc de +3.*

*Jekko fait* +--0 *(-1), auquel il ajoute +3 = +2.*

*Le garde ayant +3, il pare donc sans trop de difficulté l’attaque de Jekko.*

### Esquive

Si le joueur souhaite esquiver le coup, on utilise la compétence **Acrobatie**. On n’ajoute évidemment pas la puissance d’une éventuelle arme en défense. Pour cette raison, il est toujours plus difficile d’esquiver que parer.

### Défenses multiples

Un personnage peut se défendre contre plusieurs attaques consécutives dans le même round. Chaque action consécutive de défense subit un malus de 1.

En outre, quand deux actions de défenses sont effectuées consécutivement de la même manière, un malus de 1 supplémentaire est infligé pour chaque action identique successive.

*Jekko se fait assaillir par deux collègues bien décidés à s’emparer de son territoire. Le premier voyou tente une feinte que Jekko pare sans peine. Hélas, le second se jette sur lui et Jekko préfère éviter ce second coup avec Acrobatie. Il subit donc un malus de 1.*

*S’il avait tenté de parer ce second coup, le malus aurait été de 2 car il aurait employé une action identique à la première.*

## Localisation du coup

Si le coup porte, on détermine la zone touchée de l’adversaire :

|  |
| --- |
| **Localisation** |
| **D10**  | **Partie touchée** |
| **1-2** | Jambe droite |
| **3-4** | Jambe gauche |
| **5-7** | Tronc (abdomen ou poitrine) |
| **8** | Bras droit |
| **9** | Bras gauche |
| **10** | Tête |

### Viser une localisation

Quand un coup porte, l’attaquant peut influer sur la zone touchée. Pour cela, il prend une partie de sa MR, qu’il peut ajouter ou retrancher au dé de localisation. Le prix à payer est qu’il fait donc moins de dégâts. Être précis ou frapper fort, il faut choisir !

*Jekko touche et fait une MR de 4. Il lance le D10 et fait 8 : bras droit. Il dépense 2 points de sa MR pour que le jet devienne 10. Il fait donc 2 points de dégâts à la tête : c’est une blessure légère.*

## Niveau de l’armure

Après avoir déterminé la localisation, on enlève le niveau d’armure que l’adversaire porte éventuellement sur la partie touchée :

|  |
| --- |
| **Armures Simples** |
| **Niveau**  | **Armure** |
| **0** | Aucune, vêtements  |
| **1** | Vêtements épais, fourrure, cuir léger |
| **2** | Cuir renforcé ou clouté, cotte de maille |
| **3** | Armure de plaque |

*Jekko combat à la dague contre un gredin habillé de vêtements épais. Ce dernier est sans arme et va tenter d’esquiver le coup.*

*Jekko a +2 à la dague, et fait* ++0- *(+1) pour un total de +3. Le gredin, lui, a +1 en Acrobatie. Jekko a donc une MR de 2, à laquelle on retire l’armure du bandit, soit 1, pour un résultat final de +1. Il touche et fait des dégâts !*

## Dégâts

Une fois la valeur de l’armure retirée, la MR restante constitue les dégâts. On coche dans l’échelle de vie autant de cases que de points encaissés.

Toutes les 5 cases de dégâts, le personnage subit un malus de 1 à toutes ses actions physiques. On matérialise ce malus par un jeton placé sur le cadre contenant la ligne de vie.

### Blessure Grave

A partir de 5 PV perdus en une fois, le personnage subit une blessure grave. Les conséquences sont déterminées en fonction de la localisation en utilisant la table ci-dessous :

**T**

|  |
| --- |
| **Blessures majeures** |
| **Localisation**  | **Effet** |
| **Jambes**Guérison : 2 | 1D6 :1-4 : muscles de la jambe droite gravement coupés/tordus/brisé.5 : idem, avec hémorragie. 6 : En cas de jet de RES raté contre la MR, le membre doit être amputé.Vous tombez à terre et ne pouvez plus que ramper à une vitesse de 1 m. par round. Vous perdez jusqu’à guérison complète 2 points d’ADR et 2 points de FOR.  |
| **Bras**Guérison : 3 | 1D6 :1-4 : bras gravement coupé/tordu/cassé et inutilisable jusqu’à guérison complète. Le combattant lâche ce qu’il tenait en main.5 : idem, hémorragie.6 : Si jet de RES raté contre la MR, le membre est amputé.Vous laissez automatiquement tomber tout objet porté avec ce bras.  |
| **Tronc**Guérison : 4 | 1D6 :1-2 : Côtes fêlées ou poitrine enfoncée. Du fait de la douleur, vous subissez un malus de – 1 à toutes les compétences jusqu’à guérison complète.3-4 : Organe interne atteint. Hémorragie, et vous perdez 2 points de RES jusqu’à guérison complète. Si jet de RES raté, c’est la mort instantanée.5 : Le cœur s’arrête de battre à cause du choc ! Vous tombez à terre et sombrez dans l’inconscience pour 10 Rounds - RES. Vous perdez 2 points de RES jusqu’à guérison complète.6 : Colonne vertébrale atteinte. Vous êtes paralysé en-dessous du cou (résultat impair à 1D6) ou du torse (résultat pair à 1D6) jusqu’à guérison complète. Vous perdez la moitié de votre ADR jusqu’à guérison complète. Si jet de RES raté, la paralysie devient permanente. |
| **Tête**Guérison : 5 | 1D6 :1-2 : cicatrice3 : Perte d’un œil (– 2 en Per)4 : Perte d’une oreille (– 2 en Per)5 : Crâne brisé ou fracturé, dommages cérébraux. Vous perdez 2 points d’Int jusqu’à la guérison. Toutes les compétences impliquant des processus mentaux subissent un malus permanent de – 1, y comprit la Perception. Faites un jet de RES : s’il est raté, c’est la mort à cause du traumatisme.6 : idem que 5, avec hémorragie. |

**ABLE DES BLESSURES MAJEURES**

La mention Guérison indique le nombre qu’il faut entrer dans chaque case de dégât.

**Hémorragie** : le personnage perd 1 PV par round jusqu’à ce qu’un jet de Soins Assez Difficile soit réussi.

*Jekko subit 7 points de dégâts à la jambe. C’est une blessure grave ! Dans les 7 cases de dégâts, il entre le facteur de Guérison, soit 2. Il lui faudra beaucoup plus de temps pour se remettre de cette blessure que s’il s’agissait de simples plaies superficielles.*

### Sbires

La menue piétaille, hommes de main et autres larbins ne disposent pas forcément de nombreux PV, du Dé de Tension, ou sont considérés comme hors de combat dès qu’ils sont victimes d’une blessure grave. De même, on peut ne garder la localisation des coups que pour les joueurs et les ennemis les plus puissants, et se contenter de réduire les PV pour les sbires en leur octroyant un nombre de Points d’Armure global.

**Moral des sbires**

Lorsqu’un adversaire de faible puissance a perdu la moitié de ses PV ou endure une blessure grave, il doit réussir un jet de Volonté dont la difficulté est la MR responsable de la blessure. S’il rate le jet, il cherche à fuir le combat ou se rend.

### États préjudiciables

Certaines attaques ou effets peuvent mener à des états incapacitants pour le personnage. Ces états sont les suivants :

* **Sonné ou aveuglé**: - 3 aux jets de combat
* **Attaque surprise ou dans le dos (corps à corps), cible immobilisée** **ou** **inconsciente** : attaque gratuite, difficulté pour toucher Immanquable (-3).
* **Ralenti** : 1 action de combat ou de mouvement.
* **Renversé** : -2 aux jets de combat, 1 action de déplacement pour se relever.

### Mort

Quand le joueur subit un nombre de dégâts dépassant sa ligne de vie, il coche les cases suivantes et devient moribond. Il doit alors réussir un jet de RES dont la difficulté est le nombre de cases dépassé.

* Si le jet est raté, le personnage meurt.
* Si le jet est réussi, il doit réussir un jet de VOL avec la même difficulté ou tomber inconscient.

Si le personnage réussit ces deux jets, il reste actif jusqu’à ce que des dégâts supplémentaires soient subis. Lorsque c’est le cas, il retente les deux jets.

## Guérison

### Guérison naturelle

Une case est effacée par jour.

**Blessure grave**

Guérir d’une blessure grave prend beaucoup plus de temps que guérir de simples plaies. Chaque PV regagné efface non pas la case, mais réduit le nombre inscrit dans cette case. Lorsque le nombre est égal à 0, la case est libérée. Lorsque toutes les cases sont libérées, la blessure est guérie.

*Avec sa blessure à la jambe, 7 cases de dégât possèdent le nombre 2. S’il laisse le temps guérir cette fracture, Jekko ne sera donc pas remis avant 14 jours.*

### Guérison avec soins

La difficulté du jet est de 0 dans le cas d’une blessure ordinaire, et est égale au facteur de guérison de la localisation en cas de blessure grave.

Sur un jet de Soins réussi, 1 point de dégât est effacé par point de MR. Une seule tentative est autorisée par jour et par médecin. Des bonus ou malus peuvent être employés en fonction de l’environnement de soins dans lequel opère le praticien.

*Concernant sa blessure à la jambe, si Jekko bénéficie de l’aide d’un médecin, chaque jet réussi fera baisser le nombre dans une case avant de passer à la suivante.*

### Guérison magique

Le processus est identique à la guérison par soins, à ceci près que 2 points de dégât sont soignés par point de MR (voir le chapitre concernant la magie).

*Jon soigne des plaies superficielles.*

* *Complexité : Soins : +2*
* *Portée : toucher +0*
* *Durée : 1 round +0*
* *Taille de la cible : humain +0*
* *INT de Jon : +4*

*Total Difficulté : -2. L’incantation ne prend donc qu’un round et ne consommera qu’1 point de fatigue.*

*Jon a +2 en Magie Positive et fait un jet de* +00- *(0), soit une MR de 4. Il soigne donc 8 points de dégâts.*

*Jon soigne un enfant dont la mâchoire a été à moitié détruite. C’est une blessure grave, pour laquelle 6 cases ont été remplies avec des 5 (facteur de guérison de la tête).*

*Les paramètres du sort de soin sont les suivants :*

* *Complexité : Soins +2*
* *Portée : toucher +0*
* *Durée : 1 round +0*
* *Taille de la cible : humain +0*
* *Difficulté des soins : tête +5*
* *INT Jon : +4*

*Total difficulté : +3. L’incantation prendra donc quelques minutes, et Jon cochera 2 cases de fatigue.*

*Jon a +2 en Magie Positive et fait un jet de* +++- *(+2) pour un résultat de +4, soit une MR de 1. Il soigne donc 2 points de dégâts. Il lui faudra encore plusieurs heures de travail pour soigner cette blessure !*

## Exemple de combat

Jekko et ses compagnons Tudle et Lia sont aux prises avec 9 pirates sur leur rafiot. 7 d’entre eux sont des hommes de main, les 2 derniers sont des quartiers maître plus redoutables.

Nos trois héros ont abordé le navire par surprise et ont droit à une première attaque gratuite, sans riposte, dont la difficulté est de -3.

### Round 1 : 7 sbires, 2 capitaines

**Jekko** : il profite de l’effet de surprise pour asséner 2 attaques à la dague (+2), avec un malus pour chaque attaque de 1 puisqu’il accomplit deux actions. Il a donc +1 à chaque attaque. La difficulté d’une attaque par surprise est de -3.

*Jekko contre sbire pirate 1* : -+00 (0), il obtient donc une MR de 4. Le pirate n’ayant aucune armure, il encaisse 4 points de dégât au torse. Il est d’ores et déjà mal en point.

*Jekko contre sbire pirate 2* : ++00 (+2) +1 (dague) = +3, soit une MR de 6 ! Le second pirate subit une blessure majeure et, en tant que sbire, est hors de combat avec une méchante blessure à la jambe.

**Tudle** : il attaque un autre sbire pirate avec son épée (+2) contre une difficulté -3. Le jet est de ++0- (+1) + 2 (épée) = +3 pour une MR de +6 ! Ce pirate, touché à la tête, bascule par-dessus bord.

**Lia** : elle attaque avec sa fronde (+3) le pirate blessé par Jekko au torse. Le pirate est occupé à combattre et ne voit pas le projectile arriver, la difficulté est donc Moyenne (0). Lia fait 00+- (0) + 3 (fronde) = +3, soit une MR de 3. Touché au ventre, le pirate s’effondre.

A la fin de ce premier round et grâce à l’effet de surprise, 3 pirates sont déjà hors de combat !

### Round 2 : 5 sbires, 2 capitaines

Les coups se font en fonction de l’initiative.

3 sbires se dirigent vers Jekko, 1 capitaine et 1 sbire vers Judd et 1 sbire avec 1 capitaine vers Lia.

**Sbire 1 Jekko** : alors que le premier sbire va le frapper, Jekko décide de dépenser 1 PH pour qu’un cordage soit à portée de sa main. Il va essayer de fausser compagnie à ses agresseurs en s’emparant de ce cordage pour atterrir ailleurs sur le bateau. Le MJ considère qu’il utilise son ADR (+3) contre la compétence d’attaque au sabre (+2) du pirate. Le pirate fait un jet de ++-0 = +1, soit une MR de 0. Jekko parvient à fausser compagnie à son ennemi !

**Jekko** : il met à profit son élan pour essayer d’emboutir son deuxième opposant. C’est un jet d’Acrobatie (+2) contre l’ADR (+2) du forban. Le jet donne +0++ = +3 pour une MR de 3. C’est un avantage ! S’agissant d’un sbire, le MJ considère que Jekko a propulsé son opposant hors du bateau. Plouf !

**Sbire 3 Jekko** : Jekko s’étant envolé avec sa corde, ce sbire se rabat sur Lia. Il décide de lui lancer son couteau (+1) contre Lia, qui essaie d’esquiver avec Acrobatie (0). Il fait +++0 = +3 pour une MR de 4. Aïe ! Lia est touchée à la jambe gauche (1D10=4), et uniquement vêtue sur cette localisation de son pantalon de cuir (1 PA), elle subit 3 points de blessure. Comme c’est un avantage, le MJ lui annonce que le coup la fait reculer contre un rang de tonneaux. Lia est acculée !

**Lia** : en mauvaise posture, elle peut tout de même effectuer son action avant les 2 hommes qui l’encerclent. Elle décide de tenter 2 actions : renverser des tonneaux contre ses ennemis et monter sur ceux restants pour se mettre hors de portée.

*Action 1* : FOR (+1) de Lia contre ADR (+2) et ADR (+1) des pirates. Son jet fait ++0+ (+3) -1 (malus dû aux 2 actions) = +2, pour un total de +3. C’est donc une MR de 1 contre le premier homme, le capitaine, qui n’est pas ralenti car son cuir absorbe les dommages, et une MR de 2 contre le second. Celui-ci subit 1 point de dégât en sautant à couvert pour éviter les tonneaux qui s’abattent sur lui. Le MJ considère qu’il perd un round à se dépêtrer de la situation.

*Action 2* : Lia essaie de grimper sur les tonneaux à l’aide de son ADR (+1), ce que le MJ considère comme Malaisé (+1) vu sa blessure à la jambe. Elle fait un jet de --0+ (-1) -1 de malus = -2. C’est un échec avec une ME de 3. Lia est désavantagée !

**Capitaine 1 Lia** : il profite du cafouillage de sa proie pour tenter de lui asséner un coup de sabre. Lia étant désavantagée, le MJ considère qu’elle tourne le dos au pirate, qui bénéficie donc d’une attaque gratuite (sabre +2) de difficulté -3. Son jet est de 00-+ (0) pour une MR de 5. La localisation indique que Lia est blessée au bras droit. Or, elle est bras nus et subit donc une blessure majeure ! Plusieurs conséquences surviennent. D’abord, elle lance 1D6 pour les conséquences et fait 2. Par bonheur, il n’y a donc pas d’hémorragie, mais elle lâche tout de même sa dague et son bras devient inutilisable. Ensuite, elle remplit 5 cases (le nombre de dégâts) avec le chiffre 3 (facteur de guérison des bras. Si elle survit, il lui faudra donc sans soins 15 jours pour guérir de cette vilaine plaie. Enfin, comme elle a perdu un total de 8 points de vie, elle se voit infliger un malus de -1 à toutes ses actions.

**Judd** : il essaie de rompre le combat avec ses adversaires pour venir en aide à Lia. Ses opposants ont droit à une attaque gratuite (+1 pour le capitaine, +0 pour le sbire) contre son ADR (+2) et font ++-0 = 0 (sbire) et ++0+ = +2 (capitaine). C’est un échec pour le sbire, et une MR de 1 pour le capitaine, dommage absorbé par l’armure de Judd, ce qui permet à celui-ci de rejoindre sa compagne. Espérons qu’il pourra l’arracher à cet affrontement bien mal parti !

## Combat de masse

### Paramètres des armées

**Points de vie des armées**

Leur nombre varie selon la taille des armées qui se rencontrent :

* Escouade de 5 à 20 hommes : 1 PV correspond à 1 homme
* Bataillon de 21 à 100 hommes : 1 PV correspond à 10 hommes
* Armée de 101 à 1000 hommes et plus : 1 PV correspond à 100 hommes

En cas d’armées de catégories différentes se combattant, on prend pour toutes les armées la catégorie correspondant à l’armée la plus importante.

**Qualité de l’armée**

Le MJ applique un bonus ou un malus à chaque armée en fonction de ses qualités dans ces 3 paramètres, de Mauvais (-2) à Excellent (+4) :

* Entraînement
* Armement
* Moral

En outre, la présence d’officiers apporte un bonus de +2 par général, et +1 par officier supérieur.

### Jets de Stratégie

Les leaders effectuent chacun un jet en opposition sous leur compétence Stratégie, modifiée par la Qualité de l’armée, à intervalle régulier selon la taille des armées :

* Escouade : tous les rounds
* Bataillon : toutes les 10 minutes
* Armée : toutes les heures

### Pertes

**Pertes en effectif**

Chaque point de MR enlève autant de PV à l’armée, ce qui correspond à un nombre de pertes humaines en fonction de la taille de l’armée. Par exemple, si un bataillon perd 3 PV, les pertes seront de 30 hommes.

Chaque fois qu’une MR de 3 ou plus est infligée en une fois, un officier meurt en plus de ses hommes, en commençant par les moins gradés. Le bonus d’attaque est modifié en conséquence.

**Perte de moral**

Tous les 5 PV perdus, l’armée victime doit faire un test de moral dont la difficulté est le nombre de tests déjà fait. En cas d’échec, l’armée est en déroute et perd le combat.

#### Magie

Il existe 3 sortes de magie dans Alamänder :

* la magie de construction ou positive : son effet est de réduire le niveau d’entropie de l’univers, c’est à dire son désordre. Elle est employée en art, guérison, altération, amélioration…
* la magie de destruction ou négative : elle augmente cette entropie. Elle est employée pour contrôler son gré ou faire des dégâts, notamment en combat …
* la magie neutre : quand elle ne détruit et ne construit rien. On l’emploie pour rechercher des indices, pour déplacer, communiquer, lire les pensées…

Chacun de ces types de magie correspond à une compétence, que l’on choisit à la manière des autres compétences pendant la création du personnage. En fonction de ce que veut réaliser le personnage, le MJ choisira la compétence la plus adaptée.

## Difficulté du Sort

On détermine la difficulté du sortilège en fonction de cinq paramètres :

* La complexité intrinsèque du phénomène que l’on cherche à accomplir
* La portée du sort, c'est-à-dire la distance à laquelle on le lance
* La durée du sort
* La taille de la cible
* L’INT du lanceur

### Complexité du sort

Certains principes sont plus faciles à convevoir que d’autre. Il est ainsi beaucoup plus simple de créer une petite flamme que de téléporter un objet ! Vous trouverez ci-dessous une échelle de complexité pour quelques fonctions emblématiques. A vous de la compléter au fur à et à mesure de vos créations !

* +0 Très facile : créer un sort de faible ampleur (sons, tours de passe-passe, étincelle)…
* +1 Facile : créer une illusion, déplacer, communiquer, contrôler un animal…
* +2 Moyen : analyser, protéger, détruire, construire, soigner, transformer…
* +3 Malaisé : contrôler un esprit humain
* +4 Assez Difficile : créer de la matière, vampiriser
* +5 Difficile : téléporter de la matière
* +6 Très Difficile : téléporter un être vivant, créer une intelligence artificielle

### Portée

* +0 Touché : La cible doit être touchée. Cela peut être le magicien lui-même.
* +1 Courte : à bout-portant, dans un combat de mêlée
* +2 Moyenne : à portée d'arme lancée
* +3 Longue : à portée de vue, ou d'arme propulsée (flèche)
* +4 Extrême : hors de vue du lanceur (ou plus)

### Cible

* +0 : un être humain ou plus petit
* +1 : quelques personnes, un espace de la taille d'une armoire
* +2 : plusieurs personnes (5 à 10), une pièce entière
* +3 : une petite foule, une petite maison
* +4 : une large foule, une grande maison ou un bâtiment
* +5 : un village ou un quartier
* +6 : une petite ville
* +7 : une grande ville
* +8 : une petite région
* +9 : une grande région
* +10 : un pays, une nation

### Durée de l’effet

Par défaut, un sort dure 1 round. Si le mage veut prolonger l’effet, il augmente la difficulté d’1 point toutes les périodes de temps.

**Table des temps**

Un round +0

Une demi-minute +1

Une minute +2

Quelques minutes +3

15 minutes +4

Une demi-heure +5

Une heure +6

Quelques heures +7

Une demi-journée +8

Une journée +9

Quelques jours +10

Une semaine +11

Quelques semaines +12

Un mois +13

Quelques mois +14

Une saison +15

Un semestre +16

Une année +17

Quelques années +18

Une décennie +19

Une vie +20

Quelques générations +21

Un siècle +22

Des siècles +23

Un demi-millénaire +24

Un millénaire +25

### Tableau récapitulatif

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Difficulté** | **Complexité** | **Portée** | **Nombre de cibles** | **Durée de l’effet et de l’incantation** |
| +0 | Très facile | Touché | 1 humain | 1 round |
| +1 | Facile | Bout-portant | 2 à 4 personnes | 30 secondes |
| +2 | Moyen | Arme lancée | 5 à 10 personnes | 1 minute |
| +3 | Malaisé | Portée de vue | une petite foule | Quelques minutes |
| +4 | Assez Difficile | Hors de vue | une large foule | 15 minutes |
| +5 | Difficile |  | un village | 30 minutes |
| +6 | Très Difficile |  | une petite ville | 1 heure |
| +7 |  |  | une grande ville | Quelques heures |
| +8 |  |  | une petite région | 1 demi-journée |
| +9 |  |  | une grande région | 1 journée |
| +10 |  |  | un pays | Quelques jours |

### Influence de l’Intellect

Plus un personnage est intelligent, plus il peut créer des sorts complexes. Pour simuler cela, on enlève au total de difficulté l’INT du lanceur.

## Durée d’incantation

Une fois la Difficulté du sort déterminée, celle-ci permet de connaître le temps nécessaire à sa préparation. En effet, plus un sort est difficile, plus il faut de temps pour l’incanter. La table des durées indique le temps requis en fonction de la difficulté du sort, sachant qu’une difficulté de 0 correspond à 1 round.

Pour chaque niveau de temps supplémentaire que le praticien passe sur le sortilège, la difficulté de celui-ci est réduite de 1. De même, si on veut lancer un sort en moins de temps qu’il est nécessaire, la difficulté augmente de 1.

*Jon veut incanter un automate d’analyse, appelé « gnomon », et l’envoyer dans une tour à la recherche d’indices.*

*Complexité du sort : Moyen +2*

*Portée : +0, car il incante le sort près de lui.*

*Cible : +4 car il veut explorer tout un bâtiment.*

*Durée du sort : le MJ pense que 15 minutes suffiront à explorer le bâtiment, donc +4.*

*Intelligence de Jon : +4*

*La difficulté est donc de 2+4+4-4 = +6, soit 1 heure de tissage et 3 points de fatigue. Jon veut assurer son lancer et prend quelques heures pour le confectionner, ce qui réduit la difficulté à +5 et lui fait perdre seulement 2 point de fatigue.*

## Jeter le sort

Une fois la difficulté du sort déterminée, le mage fait un jet sous sa compétence magie, dont la difficulté est bien sûr celle du sort.

*Jon a +5 en magie neutre et fait* +00- *= 0. Il réussit donc à créer son sortilège !*

**Réussite automatique**

Lorsque la différence entre la complexité du sort et la compétence du mage est supérieure à 4, on peut considérer, pour peu que la situation ne soit pas stressante, que le sort est réussi automatiquement.

*Jon veut faire apparaître un petit papillon éthéré devant Edrick.*

*Complexité +1 (illusion)*

*Portée +0*

*Cible +0*

*Durée +3 (quelques minutes)*

*Intelligence +4*

*Total : 0. Jon ayant +5 dans sa compétence en magie neutre, on considère qu’il n’a pas à faire de lancer pour réussir son incantation. Cependant, il perd tout de même 1 point de fatigue.*

## Conséquences des sorts

### Qualité générale de l’effet

Pour juger de la qualité de l’effet, on rapprochera la MR de la table de Résolution. Ainsi, tenter de prendre l’apparence de quelqu’un avec une MR de +3 donnera un résultat Très Ressemblant.

*Jon veut créer une œuvre d’art monumentale en sculptant magiquement un rayon de lumière.*

*Complexité +2 (transformer)*

*Portée +0 (toucher)*

*Cible +1 (taille d’une armoire)*

*Durée de l’effet +10 (quelques jours, après quoi le sortilège se délitera)*

*Intelligence +4*

*Total : 13-4 = +9*

*Il faudrait donc normalement une journée de travail avant de faire le jet. Jon y passe une semaine, ce qui permet de supprimer 2 niveaux de difficulté, soit +7. Sa compétence en Magie positive est de +4. Au bout de cette semaine, il fait un jet et obtient* +++0 *= +3 pour une MR de 0. Le résultat est Moyen. Ce n’est donc pas une grande œuvre, mais elle a le mérite d’exister !*

### Dégâts

**Dégâts** : la MR réalisée indique les dégâts infligés.

*Rachelle veut comprimer l’air afin d’envoyer une déflagration en direction d’un groupe de soldats.*

*Complexité +2*

*Portée +2 (moyenne)*

*Cible +2 (petit groupe)*

*Durée +0 (un round)*

*Intelligence +5*

*Total : 6-5 = 1. Le lancement prend donc trente secondes et lui coûte 1 point de fatigue. Sa compétence est de +5 en magie de destruction. Rachelle lance les dés et fait* ++-0 *(+1), pour une MR finale de 5 ! C’est une redoutable attaque, dont ses adversaires vont avoir du mal à se remettre !*

### Ajouter et retrancher

Quand on désire ajouter un bonus ou retirer un malus à un objet ou une entité, la MR du jet indique le modificateur obtenu pour la durée du sort.

### Éviter un sort

Si la ou les personnes sont victimes d’un sort qu’elles ne désirent pas subir, elles peuvent tenter d’y résister en réussissant un jet de compétence dont la difficulté est la MR du sort jeté. La compétence à utiliser dépend bien sûr de la situation : éviter une boule de feu emploiera l’Acrobatie, ne pas obéir à une possession utilisera la Volonté, résister à une hémorragie interne la RES, etc…

*Les cibles voyant venir le sort de Rachelle peuvent sauter à couvert, mais leur jet d’Acrobatie pour échapper au sort se fera à une Difficulté de +5. Ceux qui échoueront et ne seront pas protégés par une armure subiront 5 points de dégâts, soit une blessure grave. Ouch !*

### Fatigue

Tout sortilège fatigue son lanceur. Tous les 2 points de difficulté d’un sort, le mage coche une case de fatigue, que le sort soit lancé avec succès ou non, avec un minimum de 1 case.

**Transfert d’énergie** : un mage peut offrir une partie de son énergie à un collègue. L’action s’effectue sans jet et consiste à échanger une case de fatigue pour une case : le mage cible décoche une case, et le mage fournissant l’énergie coche une case. Il n’y a pas de limite au don volontaire.

### Prolonger un sort

Prolonger la durée d’effet d’un sort ne requiert pas de lancer supplémentaire. La durée d’effet d’origine est simplement reconduite, de même que le nombre de points de fatigue dépensés à l’origine.

*Jon s’aperçoit que le gnomon qu’il a tissé n’aura pas assez de 15 minutes pour achever son exploration du bâtiment. Il le garde donc activé pour 15 minutes supplémentaires et dépense en conséquence 2 points de fatigue supplémentaires.*

## Réduire la difficulté des sortilèges

Les difficultés ci-dessus concernent les sorts que l’on met au point seul. Mais il existe différents moyens de réduire les difficultés.

### Préparer des Sorts

Au lieu de lancer immédiatement un sort réussi, un mage peut attacher celui-ci à son aura et le lancer plus tard sur un simple geste. On peut ainsi conserver autant de sort que le total de ses scores en compétences de magie.

La fatigue pour maîtriser et alimenter les sorts attachés est de 1 case par sort, qui reste cochée tant que le mage garde le sort en mémoire. Le mage peut choisir d’oublier des sorts quand il le souhaite.

### Livre de sorts

Un livre de sorts contient différentes recettes, techniques et astuces qui permettent de lancer des sorts plus facilement. Un tel charme écrit est formaté, c’est-à-dire qu’il possède déjà tous ses paramètres réglés. Quand on lance un sort depuis un livre, sa difficulté est réduite d’autant de points que la compétence du mage qui a mis le sort au point (cela peut évidemment être celle du mage).

D’autre part, l’expérience permet de réduire la difficulté d’un sort régulièrement lancé par un personnage, de la même manière qu’on peut améliorer une compétence (voir le chapitre Expérience).

### Récupérer un sort neutre en train de se dissiper

Les sorts neutres ne modifiant pas la matière, leur énergie n’est pas consumée suite au lancer du sort. Ils dérivent dans les airs en se délitant à raison d’un round par point de difficulté. S’il est récupéré avant qu’il ne soit totalement détruit, on peut le relancer en retirant à la difficulté du sort lancé celle du sort résiduel.

### Modules

Un mage peut acheter des modules de sorts tout prêts, confectionnés par des artisans. Ces modules sont vendus avec une réserve d’énergie qui permet leur conservation jusqu’à ce qu’ils soient utilisés. Cela permet de réduire le niveau de difficulté d’un charme, d’ajouter des fonctionnalités sans augmenter ce niveau de difficulté, ou prend en charge la dépense d’énergie demandée de sorte que la fatigue dépensée est moindre.

De même, il est possible d’ajouter une composante sur un sort qui vampirise l’énergie d’une source autre que celle du lanceur, de sorte que cette source subira la fatigue du sort à la place du praticien, ou perdra des PV qui permettront d’alimenter le sort.

### Sorts collectifs

Il est possible de créer collectivement des sorts complexes. Un mage réduit la difficulté d’1 point tous les 2 points de compétence de ceux qui l’assistent.

#### Expérience et entraînement

## Expérience

Le MJ distribue à chaque joueur de 1 à 3 Points d’Expérience (XP) par session, en fonction de la qualité d’interprétation de son personnage et de l’importance du rôle de celui-ci pendant la partie.

### Caractéristiques et compétences

Augmenter une compétence ou une caractéristique coûte :

* 3 points d’XP si le score est négatif
* 3 fois le score voulu en XP si le score est positif.

La compétence ou caractéristique doit avoir été utilisée pendant la session où elle est améliorée. Pour cela, n’hésitez pas à cocher les attributs employés pendant le jeu.

*Augmenter sa Force de Bon à Très Bon coûte 3 x 3 = 9 XP, seulement si la Force a été employée durant la session.*

### Ajouter un nouvel atout

Bénéficier d’un nouvel atout coûte 10 XP.

### Ajouter un Point d’Héroïsme

Vous pouvez bénéficier d’un PH supplémentaire à chaque session contre 30 XP.

### Réduire la difficulté d’un sortilège

Un personnage utilisant souvent un sortilège peut faire baisser la Difficulté de celui-ci. Pour cela, il doit dépenser 3 fois la difficulté actuelle en XP pour faire baisser celle-ci d’1 point. Ainsi, plus on lance un sort souvent, moins il est difficile de l’incanter. Le sort doit avoir été incanté pendant la session pour être augmenté.

*Jon veut descendre la difficulté d’un sort d’analyse de métaux de 5 à 4. Il devra pour cela dépenser 15 XP.*

## Entrainement

Un personnage doit s’entraîner de manière intensive pendant :

* 3 semaines si le score est négatif
* 3 fois le score à atteindre en semaines si le score est positif

A la fin de cette période, le score est augmenté d’1 point.

### Professeur

La présence d’un mentor réduit ce nombre d’autant de semaines que le score en INT de ce mentor. La compétence améliorée ne peut pas dépasser le score de son mentor.

## Niveau Épique

Lorsque la somme des caractéristiques atteint 25 points, le MJ peut décider que les personnages sont de niveau Épique : ils lancent désormais 5 dés Fudge au lieu de 4. Bien sûr, ++++ demeure un lancer critique, qui implique un jet supplémentaire de 5 dés duquel on ne retient que les + pour les ajouter au résultat précédent.

A 50 points, les personnages accèdent au statut envié de Demi-dieu et lancent 6 dés Fudge.

#### Notes

Ces règles sont la propriété d’Alexis Flamand © Alexis Flamand 2014