

◆ RESOLUTION DES ACTIONS ◆

Afin de déterminer si une action entreprise est une réussite ou un échec, il est parfois nécessaire (selon les informations communiquées par le MJ) de réaliser un jet de dés (appelé « test »). Plusieurs types de tests sont alors possibles.

TESTS SIMPLES

Le test simple convient à la majeure partie des actions entreprises par un PJ. Ce test permet de déterminer si une action entreprise (laquelle ne permettant aucune opposition) est une réussite. Est-ce que Salundra arrivera à sauter par-dessus la crevasse ?

Exemple : Salundra souhaite rattraper le voleur qu'elle poursuit. Ce dernier a franchi avec succès une crevasse. Elle n'a d'autre choix que de sauter par-dessus cette dernière sinon elle perdra sa cible. Sa compétence Athlétisme est de 45, elle obtient 32 aux dés : c'est un succès.

TESTS SPECTACULAIRES

Dans certaines situations, une « qualité » sera demandée au PJ entreprenant une action. Cette qualité est reflétée par l'atteinte d'un « Degré de Réussite » (appelé « DR ») pouvant être positif en cas de réussite, ou négatif en cas d'échec.

Afin de calculer le DR, on prendra le seul chiffre de la dizaine de la compétence testée auquel on soustrait le seul chiffre de la dizaine du jet de dés réalisé.

Plus le DR atteint est élevé, plus l'action aura un effet et une conséquence importante. Est-ce que Molrella arrivera à ouvrir ce coffre particulièrement complexe ?

Exemple : Molrella souhaite ouvrir un coffre aux nombreux mécanismes sans déclencher ses pièges. Il devra atteindre (selon les indications du MJ) un DR+2 au test de crochetage. Sa compétence étant de 54 et son jet de dés étant de 38, c'est bien une réussite avec un DR+2 (54 - 38 = 2).

TESTS ÉTENDUS

Le test étendu exprime la difficulté d'une action entreprise s'étalant sur une période longue. Il s'apparente à un test spectaculaire car un DR total doit être atteint par le PJ.

Cependant, plusieurs jets de dés successifs permettent de totaliser l'ensemble des DR obtenus... qu'ils soient DR+ ou DR-... Gunnar arrivera-t-il à escalier le flanc de cette vertigineuse falaise ?

Exemple : Gunnar souhaite atteindre une mine naine oubliée, sur le flanc éboulé d'une falaise. Il devra atteindre un DR+3 sur 3 jets successifs en Athlétisme. Sa compétence est de 48 et ses jets sont 29 (DR+2), 31 (DR+1) et 45 (DR0). Il parvient de justesse à atteindre l'entrée de la mine.

TESTS OPPOSÉS

Les tests opposés permettent de mettre en confrontation un PJ et un PNJ. Il s'apparente à un test spectaculaire car il nécessite de mesurer les DR des différents protagonistes impliqués.

Ils peuvent être liés à la même compétence (2 marchands s'opposant utiliseront « marchandage ») ou non (un nain tente d'intimider - intimidation - un garde - calme -).

Exemple : Amris tente de convaincre son concurrent marchand qu'il est préférable de lui céder sa marchandise de piètre qualité avec une réduction conséquente. Amris obtient un DR+2 (53 en marchandage, 39 aux dés) et son concurrent obtient un DR+1 (42 en marchandage, 41 aux dés). C'est un succès.

A partir de DR	Avez-vous réussi ?
6+	A la perfection ! Peu arrivent à ce niveau.
4+	Oui, au-delà des atteintes !
2+	Oui, sans plus.
0	Oui, mais il y a ce petit quelque chose qui...
2-	Non, clairement pas...
4-	Non, et les choses empirent !
6-	Non... et c'est une catastrophe !

DIFFICULTÉS (BONUS/MALUS)

Certaines actions entreprises peuvent être particulièrement aisées pour le PJ... ou bien complexes et inhabituelles. Pour refléter l'une ou l'autre de ces tendances, le MJ pourra donner un bonus/malus au test de compétence/caractéristique.

+60	Très facile
+40	Facile
+20	Accessible
+/-0	Intermédiaire
-10	Complexe
-20	Difficile
-30	Très difficile

RÉUSSITES/ÉCHECS CRITIQUES

Lors d'un test, il est tout simplement possible, grâce au hasard des jets de dés, d'obtenir une réussite ou un échec tel qu'ils méritent le nom de « critique ». Dans ce cas (à la discrétion du MJ), le résultat de l'action devra être « époustouffant », « incroyable », etc.

Dés	Interprétation
01-05	Réussite critique ! Bon sang, que s'est-il passé ?
96-100	Echec Critique ! Oh mon dieu... beurk...

Optionnel : dans le cas d'un double (11, 22... 99), l'action entreprise est réussie/échouée avec un effet majeur.

◆ RESOLUTION DES COMBATS ◆

Les P] seront probablement amenées à affronter des ennemis avec lesquels le dialogue sera impossible... et avec lesquels seules les armes permettront de trouver une issue.

INITIATIVE

Pour déterminer qui agira en premier, puis en second, etc. on se réfère alors aux caractéristiques Initiative des intervenants. Cette caractéristique permettra alors de déterminer les rangs de chaque participant au conflit. En cas d'égalité, la caractéristique Agilité permettra de départager. En cas de nouvelle égalité, le MJ pourrait demander de jeter un D10 dont le score le plus élevé agira en premier.

Exemple : Ferdinand (I 35, Ag 30) souhaite lancer un éclair sur un soldat (I 30, Ag 30) manifestement hostile. Il agirait en 1er si ce n'était cet autre soldat (I 35, Ag 35) qui aura l'avantage de la vitesse...

TOURS (ROUNDS)

Chaque participant au conflit pourra effectuer 1 action offensive (coup d'épée, lancer un sort...) et autant d'actions défensives (parer à l'épée, parer au bouclier, esquiver...) qu'il subira d'attaques. Il lui est aussi possible de réaliser une action simple (crier quels mots brefs, dégainer si ça n'est pas déjà le cas, se déplacer de Mouvement x 2 mètres, etc.).

Optionnel : si un groupe d'assaillants devenait trop important (nombre) face au défenseur, le MJ pourrait décider qu'aucune action défensive ne serait possible, ou bien une seule malgré le nombre de coups à recevoir, ou bien une action pour éviter toutes les attaques...

ACTION OFFENSIVE

Chaque participant peut réaliser une action offensive telle que donner un coup d'épée à un ennemi. Il est donc question de réaliser un Test dans la compétence la plus appropriée, et de mesurer le DR obtenu.

Exemple : Gunnar souhaite porter un coup de hache (à 1 main) à l'ennemi le plus proche. Pour cela il réalisera un test de « Corps à corps (base) » (60). Le jet de dés donne le score de 15, Gunnar obtient donc un DR+5 (60 - 15 = 5).

ACTION DÉFENSIVE

Un combat n'est pas qu'une question de coups à donner, mais aussi de coups à recevoir. Les participants peuvent parer une attaque (avec une arme, en vue de rejeter le coup), parer avec un bouclier (en vue de réduire les dégâts à recevoir) ou bien encore esquiver (en vue d'éviter le coup).

Cette action suppose alors un Test dans la compétence la plus indiquée, en vue de mesurer le DR obtenu

Exemple : Salundra souhaite esquiver le coup d'épée que le soldat ennemi s'apprête à lui porter. Sa compétence « Esquive » est de 43 et son jet de dés est de 40... elle obtient un DR0 (43 - 40 = 0).

RÉUSSITE/ÉCHEC ET DÉGÂTS

Une fois le DR de l'attaquant et du défenseur mesurés, il s'agit de départager les protagonistes en déterminant si l'attaque est réussie ou non, et en cas de réussite, de déterminer les dégâts occasionnés.

Etape 1	Opposition des DR : DR de l'attaquant - DR du défenseur Si ≥ 0 , alors le coup est porté (attaque réussie)
Etape 2	Opposition du Bonus de Force et Bonus d'Endurance BF attaquant - BE du défenseur Si ≥ 0 , alors le coup génère possible des dégâts
Etape 3	Opposition dégâts d'arme et Points d'Armure Pt. dégâts Arme - Point d'Armure Si ≥ 0 , alors le coût entraîne une blessure

Exemple : calcul 1 - Gunnar obtient DR+2 sur son coup de hache, et l'ennemi obtient DR+1. Le coup est porté, et la différence de DR (2-1) permet de générer 1 point de dégâts. calcul 2 - Gunnar a un BF de 4 et son ennemi un BE de 3, la différence est de 1 point de dégâts (4-3). calcul 3 - La hache a un bonus de 4 dégâts, et l'ennemi a une armure offrant 2 PA (« Points d'Armure »), la différence est donc de 2 points de dégâts. total des étapes 1, 2 et 3 est de 1 + 1 + 2 = 4 points de dégâts sont infligés par Gunnar à son ennemi.

DÉGÂTS ET POINTS DE BLESSURE

Lorsqu'un coup (attaque à l'épée, carreau d'arbalète, éclair magique, etc.) est reçu par un belligérant, ce dernier doit retrancher de son score de « Points de Blessure » le nombre de points de dégâts reçus (voir « Réussite/Echec et Dégâts »).

Si son score de points de blessure chute à 0 ou moins, le belligérant meurt...

Exemple : Gunnar répète avec succès plusieurs attaques sur son ennemi. Ce dernier à 10 points de blessure et reçoit 4 points de dégâts (reste 6PE), puis encore 3 points (reste 3PE) et enfin un monstrueux 6 points... Gunnar est victorieux, et son ennemi git en plusieurs morceaux...

LOCALISATION DES COUPS

Lors du calcul des points d'armure (voir « Réussite/Echec et Dégâts ») il est utile de connaître quelle partie du corps de la victime a été touché.

Pour connaître la localisation, il convient de prendre le score obtenu aux dés par l'attaquant et d'inverser le chiffre des unités et le chiffre des dizaines (ainsi 43 devient 34), et de se rapporter à la table de localisation (présente dans la fiche de personnage).

◆ LANCEMENT DE SORTS ET DE PRIERES ◆

Les PJ seront probablement amenées à affronter des ennemis avec lesquels le dialogue sera impossible... et avec lesquels seules les armes permettront de trouver une issue.

LANCER UN SORT (SORCIER)

Pour lancer un sort (mineur ou majeur), il faut réaliser un Test Spectaculaire en « Langue (Magick) » et comparer le DR obtenu au Niveau d'Incantation (NI) demandé par le sort (chaque sort possède cette information).

Si le DR obtenu est supérieur ou égal au NI, le sort est lancé.

Dans le cas contraire, le Sorcier n'arrive tout simplement pas à lancer le sort.

FOCALISER (POUR LANCER UN SORT)

Dans le cas où le NI d'un sort est trop élevé pour que le Sorcier puisse le lancer raisonnablement en 1 tour, ce dernier peut décider de focaliser son énergie.

Il est donc question de réaliser un Test Etendu en compétence « Focalisation ».

Dès que le nombre de DR suffisant est atteint pour lancer le sort, le Sorcier pourra faire un test de « Langue (Magick) » avec un DR nécessaire de 0.

Attention toutefois : si une focalisation s'achève sur un sort échoué (test de « Langue (Magick) » échoué), une incantation imparfaite mineure aura lieu.

RÉUSSITES/ÉCHECS CRITIQUES

[MAGICK] Si le résultat obtenu aux dés est de 01 à 05, il s'agit d'une réussite critique générant un sort particulièrement puissant et efficace. Si le résultat obtenu aux dés est de 96 à 100, il s'agit d'un échec critique générant un véritable chaos et un effet négatif majeur.

Optionnel : dans le cas d'un double (11, 22... 99), l'action entreprise est réussie/échouée avec un effet majeur.

Optionnel : pour connaître les effets des incantations imparfaites mineures/majeures, se référer 234-235 du livre de règles.

En cas de réussite critique, il s'agit d'une incantation imparfaite mineure qui accompagne le sort... en cas d'échec critique, il s'agit d'une incantation imparfaite majeure qui déchainera les vents magiques dans un chaos d'une violence inouïe...

SURINCANTATION (SORT)

Pour chaque DR+2 obtenu, le sort reçoit un bonus (au choix du PJ) de : durée, portée, zone d'effet ou cible.

Exemple : Ferdinand le sorcier, obtient un DR+4 sur son test de « Langue (Magick) ». Il choisit d'augmenter la durée du sort passant de 1mn à 2mn, et de passer de 1 cible à 2 cibles.

LANCER UNE MIRACLE (PRÊTRE)

Pour lancer un miracle/bénédictio, il faut réaliser un Test Simple en compétence « Prière ».

Sur une réussite (DR0 et plus) le miracle/bénédictio est lancé.

Sur un échec, le miracle/bénédictio n'est pas lancé

RÉUSSITES/ÉCHECS CRITIQUES

[PRIERE] Si le résultat obtenu aux dés est de 01 à 05, il s'agit d'une réussite critique générant un effet particulièrement puissant et efficace. Si le résultat obtenu aux dés est de 96 à 100, il s'agit d'un échec critique générant un véritable effet négatif majeur.

Optionnel : à chaque utilisation de la compétence « Prière », il s'agit de confronter le chiffre des unités présent sur les dés au score de « Pêché » du PJ. En cas de score égal ou inférieur, la Colère des Dieux est déclenchée... et ça n'augure rien de bon

COLÈRE DES DIEUX

Si un prêtre déclenche (jet de dés, mauvaises actions, etc.) la colère des Dieux (ou plus précisément « de SON dieu ») alors il convient de jeter un D100 et de regarder la ligne adéquate sur le « Tableau de la Colère des Dieux » en page 218 du livre de règles.

Pour chaque point de pêché du PJ, un malus de +10 sera ajouté au D100.

Lorsque la punition divine aura eu lieu, le PJ pourra enlever 1 point de pêché.

Les points de pêché peuvent également être retiré si le personnage fait preuve de pénitence... en réalisant de réelles actions adaptées (à la discrétion du MJ).

AMÉLIORATION D'UN MIRACLE

Pour chaque DR+2 obtenu, le miracle reçoit un bonus (au choix du PJ) de : durée, portée ou cible.

Exemple : Rodolph le prêtre, obtient un DR+4 sur son test de « Prière ». Il choisit d'augmenter la durée du miracle passant de 1mn à 2mn, et de passer de 1 cible à 2 cibles.

AMÉLIORATION D'UNE BÉNÉDICTION

Pour chaque DR+2 obtenu, le miracle reçoit un bonus (au choix du PJ) de : durée +6 tours, portée +6m ou cible +1.

◆ EVOLUTION DU PERSONNAGE ◆

Lors de la création du Personnage (PJ) par le Joueur, plusieurs éléments chiffrés ont été définis. Ces éléments évolutifs sont indispensables au bon calcul de la réussite/échec des actions.

Chaque personnage est défini par une série d'éléments tels que des Caractéristiques, des Compétences, des Talents, un Statut, des possessions, etc.

Au cours de ses aventures, le joueur pourra faire évoluer son personnage (PJ) en utilisant les Points d'Expérience (XP) acquis à la fin de chaque partie (scénario) joué.

Ainsi, le personnage pourra évoluer et réussir de plus en plus aisément, et de mieux en mieux, les actions entreprises.

CARRIÈRE

Lors de la création du PJ, le joueur aura défini la carrière (métier) lui correspondant au mieux.

Le joueur pourra faire évoluer son personnage au sein de cette carrière, passant du niveau 1 au niveau 2, puis 3 et enfin 4.

Passer d'un niveau au niveau supérieur suppose de remplir un certain nombre de prérequis tels que :

Niv. 1 > 2	Acheter 5 augmentations dans chaque Caractéristique et chaque Compétence, et 1 talent.
Niv. 2 > 3	Acheter 10 augmentations dans chaque Caractéristique et chaque Compétence, et 1 talent.
Niv. 3 > 4	Acheter 15 augmentations dans chaque Caractéristique et chaque Compétence, et 1 talent.
Niv. 4	Acheter 20 augmentations dans chaque Caractéristique et chaque Compétence, et 1 talent.

Il faudra également que le PJ puisse justifier de l'augmentation de son Statut.

Et enfin, il devra s'acquitter d'un coût de 100 XP.

COÛTS DES AUGMENTATIONS

Acquérir des augmentations (+1 point) dans une Caractéristique ou une Compétence liée à la carrière (et au niveau) du PJ est reflété par le tableau suivant :

Augment.	Caractéristique	Compétence
+1 à +5	25 XP par pt.	10 XP par pt.
+6 à +10	30 XP par pt.	15 XP par pt.
+11 à +15	40 XP par pt.	20 XP par pt.
+16 à +20	50 XP par pt.	30 XP par pt.
+21 à +25	70 XP par pt.	40 XP par pt.
+26 à +30	90 XP par pt.	60 XP par pt.
+31 à +35	120 XP par pt.	80 XP par pt.
+36 à +40	150 XP par pt.	110 XP par pt.
+41 à +45	190 XP par pt.	140 XP par pt.
+46 à +50	230 XP par pt.	180 XP par pt.
+51 à +55	280 XP par pt.	220 XP par pt.
+56 à +60	330 XP par pt.	270 XP par pt.
+61 à +65	390 XP par pt.	320 XP par pt.
+66 à +70	450 XP par pt.	380 XP par pt.
+71 à +...	520 XP par pt.	440 XP par pt.

Il est cependant possible d'acquérir des points de Caractéristiques et de Compétences en dehors de la carrière/niveau choisi.

Il faudra cependant justifier du « comment » le PJ pourra être formé et le coût de chaque augmentation sera x2 (doublé).

COÛT DES TALENTS

Chaque nouveau Talent acquis coûte 100 XP et chaque niveau supplémentaire dans un Talent (qui le permet) coûte 100 XP + 100 XP x le niv. du talent à atteindre (sauf indication contraire du MJ).

Là aussi, il s'agit de justifier du « comment » le PJ peut acquérir le talent en question.

Exemple : acheter le niveau 1 d'un talent coûte 100 XP. Acheter le niveau 2 de ce même talent coûtera 200 XP, le niveau 3 coûtera 300 XP...

COÛT DES SORTS ET MIRACLES

Le passage de niveau de carrière d'un Sorcier/Prêtre au niveau supérieur ne nécessite pas d'acheter des sorts/miracles supplémentaires, même s'il semble logique que l'expérience aidant, un tel PJ connaisse de plus en plus de sorts/miracles.

Apprendre un sort, outre la justification par le joueur du « comment », nécessite du temps, des ingrédients (à définir avec le MJ) ainsi qu'une dépense de XP.

Apprendre un sort/miracle coûte (Nbre de sorts/miracles déjà appris +1) x 100 XP.

Exemple : apprendre un 3^{ème} et nouveau sort pour un sorcier qui en connaît donc déjà 2 coûtera (2 + 1) x 100 XP = 300 XP.

Optionnel : apprendre un sort mineur/bénédiction coûte 2 fois moins cher et suit un arbre de progression différent de celui des sorts/miracles bien plus puissants.

STATUT

Il existe 3 catégories de statuts : Bronze, Argent et Or. Et chaque statut comporte plusieurs niveaux : de 1 à 5.

Un statut Bronze 1 est donc le plus faible connu (digne d'un mendiant) et le statut Or 5 est le plus élevé (digne d'un Roi).

ABANDONNER UNE CARRIÈRE

Un PJ peut décider d'abandonner une carrière. Si le niveau de la carrière actuelle est achevé, il coûtera 200 XP pour passer dans le niveau 1 de la nouvelle carrière. Si le niveau de la carrière actuelle n'est pas achevé, il coûtera 300 XP pour passer dans la niveau 1 de la nouvelle carrière.

Là aussi il faudra que le PJ justifie de ce changement par son historique.

Baronnie d'Ostervorbergland

Une nouvelle carte du

DUCHÉ D'UBERSREIK

Véridiques relevés de 6. L'impression de l'archéologue
Sous la direction de Dame Holzenauer, ingénieur agréé d'indoor, Kabinett



FIEFS MAJEURS
2509

Duché
d'Hopfberg

Roche Noire

NEUFALJUNG

GRAUMANSCHLOSSE

Passe de la Dame Grise

SCHLOSSELSCHLOSSE

Teufelstal

Frugelhorn

Val de la
Veuve

TOUR D'HÖHEWACHT

Royaume de
Karak Azgaraz

Marche
d'Hupenberg

Baronnie
de Böhrn

Karstadt

Grauwerk

MANOUR STEHLICH

Duché de
Wallenstein

Aschaff

Duché
d'Haalstein

ASCHAFFEN

Val de la Dame

UBERSREIK

Graustadt

Duché de
Stummwald

Duché de Falkenhayn

Duché d'Aschaff

Duché de Roche Noire
et Baronnie de Graustadt

Baronnie de
Teufelstal

Marche de la Passe
de la Dame grise

Duché de Grauwerk
et Duché de Karstadt

Comté du Val



