



Jusqu'à la fin de votre prochain tour	Nombre > maximum : KO	Nombre > maximum : KO	1 par action max, effet au choix : +1d20 (min. 10) au Total de dé.
Malus (sauf actions simples) : -2 (Très - : -4)	Bonus CONTRE vous : +2 (Très - : +4)	Généralement max = Esprit	ou Annulation des dommages

Annulation des dommages

- Dès que les dommages sont déterminés, mais avant qu'ils ne prennent effet.
- Action gratuite (possible même si KO), Le PJ dépense 1 Possibilité et fait un test de *Réalité* (ND 10). Réussir annule tous les points de Choc, ainsi que :

Réussite Simple : 1 Blessure

Supérieure : 2 Blessures

Spectaculaire : toutes les blessures

Personnage KO

- Inconscient 30 min ou jusqu'à la fin de la Scène. Test de *Premiers soins* permet de faire reprendre connaissance au personnage KO.
- Il récupère normalement ses points de Choc, mais ne peut entreprendre aucune action, ni dépenser de Possibilités ou échanger de cartes.

Récupération des points de Choc

- Récupération de tous les points de Choc après un combat ou autre situation stressante.
- Quand le temps se compte en rounds, le personnage peut sacrifier son tour pour récupérer 2 points de Choc, sauf s'il est engagé en mêlée.

Défaite

- Si Blessures > max, le PJ doit faire un test de *Force* ou *Volonté* (le plus faible) ND 10. **Échec** : mort (une action héroïque sans malus possible avant)

Réussite Simple : KO + séquelle permanente

Supérieure : KO + séquelle temporaire

Spectaculaire : KO

Séquelle : un attribut au choix perd 1pt, minimum 5

Guérison

- 1 fois par jour, test de *Force* (ND 10) en comptant les malus de Blessures. UNE Blessure guérie en cas de succès.
- Un allié peut faire un test de *Médecine*. Par niveau de succès, il annule 1 pt de malus de Blessure au test de *Force* ci-dessus.

Carte de Cosm

1 carte de Cosm reçue en début d'Acte.
Défausser en fin d'Acte si non jouée.
Jouable selon indication sur la carte.

**CARTE
DE
COSM**



Nom Cosm Joueur

Ne sert que pendant le **JEU EN ROUNDS**. Les cartes y sont alors jouables/échangeables n'importe quand.
La **RÉSERVE D'ACTION** peut contenir plus de 4 cartes, mais seules 4 d'entre elles réintègrent la MAIN (défaussez les autres) quand le MJ vous l'indique.

Avec l'aimable autorisation
de Black Book Éditions



1 ROUND = 10 secondes

RÉSERVE D'ACTIONS



Échange de cartes :
Entre les joueurs,
à tout moment
au taux de 1 pour 1.

Lancez 1d20 ; relancez et ajoutez si 10 et (si 1+ en Comp.) 20. Le résultat final est le **TOTAL DE DÉ**.
Ajout du bonus obtenu à la Compétence ou à l'Attribut + Mod. de circonstance = **TOTAL D'ACTION**.

niveau de succès
0-4 Simple
5-9 Supérieur
10+ Spectaculaire

20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	26	31	36	41	46	50	+5
Bonus	ÉCHEC CRITIQUE	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1							

Vous jouez ou échangez les cartes de la MAIN n'importe quand SAUF pendant le **JEU EN ROUNDS**.
Alors, la MAIN ne sert qu'à la fin de votre tour : vous pouvez y prendre 1 carte pour la **RÉSERVE D'ACTIONS**.

Niveau Difficulté
+4 6 Très facile
+2 8 Facile
0 10 Normale
-2 12 Complexe
-4 14 Difficile
-6 16 Très difficile
-8 18 Héroïque
-10 20 Presque impossible

Ligne de Conflit
+ **Inspiration** : récupère immédiatement 2 points de Choc.
+ **Un de plus !** : 1 jet de d20 supplémentaire.
+ **Vivacité** : 1 tour supplémentaire.
- **Déferlement** : faire 1 test de Contradiction.
- **Désorientés** : ne peut pas jouer sa réserve d'action ce round.
- **Déstabilisés** : -2 tous les tests jusqu'à la fin du prochain tour.
- **Fatigués** : 2 points de Choc à la fin de leur tour.
- **Revers** : malchance ou moral qui vacille (Perd le tour...)

Échec critique :
1 sur le dé initial
(Possibilités inutilisables)

Parfois, sur 1-2 ou 1-4
(indication du MJ)
MAIS
l'action peut réussir selon
le total d'action.



MAIN

On commence chaque Scène avec 4 cartes de Destin dans la Main

