

# Patch notes v.0.6.1

## Objectif & Vision

*L'objectif de ce rework est de rework le système de combat, d'attributs et de compétences pour les intégrer de façon plus dynamiques, plus brutaux, moins aléatoires et moins frustrant. Les points principaux qui doivent être adressés sont :*

- La lenteur des combats
- La désynchronisation naturelle qui résulte du système de tour par tour
- Le facteur aléatoire des attaques lié au lancé de dés
- Le manque d'interaction et d'incitation au travail en équipe
- La sur-importance des règles au détriment du RP
- La progression en terme de scaling et d'expérience

*Pour ce faire, l'ensemble du système de caractéristiques, de combat, de magie, de résistances, de maîtrises, de talents, d'équipement et de lecture du jeu ont été revus. Ces changements font parti d'un W.I.P (Work In Progress) collaboratif avec l'ensemble des joueurs. Cela signifie qu'aucun d'entre eux n'est définitif et des sessions de test seront organisées afin d'avoir des retours et exposer les changements.*

## Table des matières

### le rôle des caractéristiques

#### Les caractéristiques

#### Les talents

#### Les maîtrises de combat

#### La magie

#### l'expérience

### Les phases d'action

#### les tours d'action

**la classe d'armure**

**les entraves**

**les blessures & l'étreinte de la mort**

**les dés de soin & les effets curatifs**

## **Le rôle des caractéristiques**

### **Les caractéristiques**

Il existe **5 caractéristiques** représentant les forces et les faiblesses du personnage. Ces caractéristiques se séparent en 2 caractéristiques physiques, 2 caractéristiques intellectuelles et 1 caractéristique représentant l'état de santé et l'endurance du personnage.

Ces caractéristiques commencent avec un **minimum de 1** et un **maximum de 10** points. Le joueur commence son aventure **au niveau 1 avec un total de 5 points** à distribuer et **chaque niveau gagné, il obtiendra 1 point** à investir dans la caractéristique de son choix.

### **liste des caractéristiques**

- *Force* : La force représente la puissance physique du personnage. Cette caractéristique donne une idée de ce qu'il peut soulever, pousser tirer mais également le poids de l'armure qu'il peut porter et la puissance de ses frappes.
- *Dextérité* : La dextérité mesure la vivacité, l'agilité et l'habileté du personnage dans ses actions. Elle est importante pour l'ensemble des actions demandant d'agir avec finesse et précision.
- *Endurance* : L'endurance rends compte de la vitalité du personnage et sa capacité à encaisser les coups. C'est une caractéristique importante pour l'ensemble des personnages et particulièrement pour ceux qui aiment être au centre de l'action.
- *Intelligence* : L'intelligence décrit les capacités d'apprentissage, de mémorisation et d'analyse du personnage. Cette une caractéristique utile pour ceux qui préfère agir avec réflexion.
- *Le charisme* : Le charisme détermine les capacités de communication, de leadership et donne un ordre d'idée de l'impression que le personnage fait sur les gens. Cette caractéristique est destinée à ceux qui préfère agir avec panache et distinction.

**les points de vie**

La vitalité d'un personnage est un facteur compliqué à calculer. Il peut être fatigant de garder une trace de chaque blessure ou os brisé donc afin de rationaliser le processus, un sacrifice du réalisme pour un aspect plus pratique a été mis en place. La santé globale d'un personnage joueur est évaluée par son montant de points de vie.

Ce montant est déterminé par deux éléments :

- La taille du personnage. Les personnages joueurs peuvent, en fonction de leur ascendance, être de 3 tailles différentes. Cette taille détermine entre autre, le dé de vie du personnage et donc son montant de points de vie.

**Petit : D6**

**Moyen : D8**

**Grand : D10**

- Le niveau d'endurance du personnage. Ce niveau détermine entre autre le nombre de dés de vie utilisé pour calculer ses points de vie et également les points bonus ajoutés à ces dés afin d'obtenir le montant final.

Les points de vie initiaux sont calculés avec la formule suivante :

**(niveau d'endurance x dé de vie) + niveau d'endurance**

*Par exemple :*

*Sven est un humain de taille moyenne avec 3 points d'endurance. Il aurait des points de vie initiaux fixés à 3D8+3.*

*Eylin est une sylvaïne de petite taille avec 4 points d'endurance. Ses points de vie initiaux seraient donc fixés à 4D6+4.*

Au moment de déterminer leurs points de vie initiaux à la création du personnage, si les joueurs obtiennent un résultat qui est inférieur à la moyenne arrondie à l'inférieur du résultat, ils sont automatiquement ramenés à la moyenne.

*Par exemple*

*Sven effectue son jet de dés afin de déterminer ses points de vie. La moyenne du jet est estimée à 27/2 donc 13 points de vie. Il obtient un 1, un 4 et un autre 4 ce à quoi il ajoute les 3 points d'endurance pour un montant total de 12. Il est donc automatiquement ramené à 13 points de vie.*

*Eylin effectue son jet de dés. La moyenne du jet est estimée à 28/2 donc 14 points de vie. Elle obtient deux 5, un 3 et un 6 ce à quoi elle ajoute les 4 points d'endurance pour un montant total de 23. Elle garde donc ses 23 points de vie.*

Si jamais les joueurs ne souhaitent pas laisser le hasard déterminer leur montant de points de vie, ils peuvent **au préalable du jet** demander au MJ de choisir la moyenne haute de points de vie pour leur personnage. Cette moyenne haute prends un résultat de dé fixe relatif à la taille du personnage.

**Petit : 4**

**Moyen : 6**

**Grand : 8**

*Par exemple :*

*Si Sven avait décidé au préalable de prendre la moyenne haute de points de vie, il aurait obtenu  $(3 \times 6) + 3$  points de vie pour un montant total de 21.*

*Eylin elle, en choisissant la moyenne haute, aurait obtenu  $(4 \times 4) + 4$  points de vie pour un montant total de 20.*

A chaque point d'endurance gagné, le personnage gagne également un montant égal à son dé de vie sous forme de points de vie. Les mêmes règles de moyenne et de moyenne haute d'appliquent alors. Le joueur peut donc décider de lancer le dé et être ramené à la moyenne s'il obtient moins ou de prendre la moyenne haute du dé.

## Les talents

Les talents représentent les multiples actions que votre personnage sera amené à effectuer au cours de l'aventure. Que ça soit crocheter une serrure pour accéder à un artefact nécessaire à votre quête ou convaincre les gardes que vous n'avez pas la moindre idée de qui l'a fait. Tout au long d'une session, les joueurs pourront être amenés à tenter divers jet de talent. Ces jets peuvent être demandés par le MJ ou par les joueurs dans certaines situations et leur résultat déterminera l'issue de l'action.

## Liste des talents

Les talents sont divisés en plusieurs catégories :

- **Artisanat** : permet de fabriquer des objets manuellement, pour peu que l'on dispose du matériel et des outils nécessaires.
  - Alchimie
  - Cuisine
  - Forge
  - Couture
  - Travail du cuir
  - Tissage ésotérique
  - Art visuel

- Bricolage
- *Athlétisme* : les capacités athlétiques du personnage comme la course, la nage, l'escalade ou encore un bras de fer, enfoncer une porte etc.
  - Course
  - Nage
  - Escalade
  - Force brute
- *Connaissance de la nature* : mélange de chimie et de biologie, cette compétence permet de reconnaître les éléments en extérieur, tels que les plantes et poisons, ou d'en savoir plus sur les animaux.
  - Botanique
  - Zoologie
- *Connaissance des secrets* : donne au personnage des indices sur des éléments incompréhensibles, du ressort de la culture générale de la magie et de certaines légendes.
  - Religion
  - Arcane
  - Histoire
- *Discrétion* : utilisée lorsque vous devez vous déguiser ou vous faire oublier dans l'endroit où vous vous trouvez/rendez. Dans le cadre d'une filature ou d'une poursuite, votre Discrétion s'opposera à la Perception de votre adversaire.
  - Dissimulation
  - Filature
- *Dressage* : vous donne une connaissance des techniques d'apprivoisement et de domptage des animaux domestiques et sauvages.
  - Domptage
  - Apprivoisement
- *Eloquence* : permet de rallier votre auditoire à votre avis. Elle est utilisée dans toutes les négociations : commerciales, politiques, entourloupes, menaces etc. Votre interlocuteur ou interlocutrice a droit un jet de Psychologie pour ne pas se laisser faire.
  - Persuasion
  - Intimidation
- *Habileté* : ce talent permet d'accomplir une action physique avec précision comme marcher sur une corde raide, éviter les différents coups ou encore effectuer une danse ou un morceau de musique avec grâce. Les combats utilisent aussi cette compétence pour déterminer qui agit en premier.
  - Agilité

- Représentation
- *Larcin* : talent préféré des roublards et autre tire-laine. Permet au personnage de soulager un propriétaire de ses possessions, de crocheter ou verrouiller tout type de serrure non magique et de désamorcer tout piège mécanique. La victime du larcin a droit à un jet sous Perception pour prendre le voleur sur le fait.
  - Crochetage
  - Vol à la tire
  - Désamorçage
- *Linguistique* : sans ce talent, un personnage ne peut absolument rien lire, pas même un panneau indicateur. Lire ou écrire un livre nécessite un repos long par partie distinctes.
  - Langue commune
  - Langue Géante
  - Langue Sacrée
  - Langue Draconique
  - Langue Sylve ancienne
- *Conduite* : qu'il s'agisse de monter un cheval, ou de mener un navire, ce talent vous permet de contrôler et/ou manœuvrer tout moyen de locomotion.
  - Equitation
  - Navigation
- *Médecine* : vous permet de soigner les blessés, pour peu que vous ayez le minimum d'outils nécessaires. Egalement utilisé pour diagnostiquer et les maladies, substances ou les blessures.
  - Soins
  - Diagnostic
- *Perception* : représente la capacité du personnage à capter et analyser rapidement les différentes informations de son environnement.
  - Enquête
  - Vigilance
- *Psychologie* : permet d'avoir un aperçu des attentes des autres individus et de décerner quand on tente de vous manipuler mais également de se rétablir plus rapidement d'une attaque affectant vos sens.
  - Perspicacité
  - Ténacité
- *Survie* : mélange de sens de l'orientation, et de débrouillardise, vous permet de vous accommoder des lieux que vous ne connaissez pas. Elle est notamment employée pour déterminer si vous trouvez de quoi subvenir à vos besoins en milieu sauvage.
  - Chasse/Pêche

- Cartographie/Repérage

## tableau de scaling des talents

Les talents s'améliorent grâce aux caractéristiques qui lui sont liées et grâce au niveau de tier de ce talent. Le calcul de bonus de talent est (Caractéristique 1 + Caractéristique 2) pour un bonus minimum de 2 et un maximum de 20.

Talent	Caractéristique 1	Caractéristique 2
Artisanat	DEXTERITE	INTELLIGENCE
Athlétisme	FORCE	ENDURANCE
Connaissance de la nature	INTELLIGENCE	DEXTERITE
Connaissance des secrets	INTELLIGENCE	CHARISME
Discrétion	CHARISME	DEXTERITE
Dressage	FORCE	CHARISME
Eloquence	CHARISME	FORCE
Habileté	DEXTERITE	CHARISME
Larcin	DEXTERITE	INTELLIGENCE
Linguistique	CHARISME	INTELLIGENCE
Manoeuvre	FORCE	ENDURANCE
Médecine	INTELLIGENCE	ENDURANCE
Perception	INTELLIGENCE	CHARISME
Psychologie	CHARISME	ENDURANCE
Survie	DEXTERITE	INTELLIGENCE

## les jets de talent

Quand la situation le nécessite ou que le joueur est dans une situation où il souhaiterait en effectuer un, le MJ peut autoriser un jet de talent. Le MJ détermine alors la nature du talent testé et la difficulté de la tâche que le personnage souhaite accomplir puis demande le jet. Ce jet s'effectue en **lançant un D%** et en **y ajoutant le bonus de caractéristiques** lié au talent.

*Par exemple :*

*Sven viens de dérober un grimoire mystérieux dans les quartiers de l'Archimage mais les gardes ont été alertés. Encore dans la pièce, il voudrais rapidement sauter par la fenêtre*

*sur le toit en face. Le MJ lui dit que le talent testé sera Habileté (Agilité). Sven lance un D% et obtient un 74, ce à quoi il ajoute sa dextérité de 6 et son charisme de 2 pour un résultat total de 82.*

## **les niveaux de difficulté**

Lorsqu'un jet de talent est demandé ou autorisé par le MJ, celui-ci détermine également un niveau de difficulté lié à l'action effectuée. Ce niveau de difficulté sera comparé au jet de talent du personnage afin de juger s'il parvient ou non à accomplir l'action testée. Le MJ peut, en fonction des circonstances se garder d'annoncer ou non le niveau de difficulté fixé.

*Routinier : 35*

*Facile : 50*

*Moyen : 65*

*Difficile : 80*

*Très difficile : 95*

*Quasiment impossible : 110*

Déterminer le niveau de difficulté est quelque chose que le MJ doit décider en évaluant la situation et jugeant par lui-même la complexité de la tâche mais certains éléments peuvent aider à se décider. Pour cela il est souvent recommandé de partir d'une difficulté normale et d'augmenter ou de diminuer le niveau en fonction des facteurs. Ma méthode pour décider est la suivante :

Partir d'une difficulté normale. Si il y a deux facteurs ou un très important qui rendent le jet plus compliqué alors la difficulté augmente, si ces facteurs rendent le jet plus simple alors il diminue.

*Par exemple*

*Sven essaie de sauter sur le toit d'en face. Le toit n'est pas particulièrement éloigné mais l'obscurité de la nuit fait qu'il est plus dur de juger le saut. Le MJ décide donc que le jet sera difficile. Si jamais en plus de la nuit il pleuvait et que le toit était plus éloigné par exemple, la difficulté aurait pu être fixée à très difficile. Si à l'inverse Sven pouvait prendre son temps pour sauter et qu'il faisait jour alors la difficulté aurait pu tomber à facile.*

## **Les degrés de réussite & d'échec**

Dans la majorité des cas, simplement savoir si le personnage a réussi ou échoué son jet est suffisant. Cependant parfois il est important de savoir à quel point il réussit ou à quel niveau l'échec était cuisant. Pour cela, le MJ peut déterminer des degrés de réussite ou d'échec comparativement au niveau de difficulté fixé pour le jet. Si jamais le joueur réussit



son jet au niveau de difficulté fixé alors il a tout juste réussi, si jamais il réussit un tier au dessus alors cela serait une réussite avec brio. Pareillement s'il échoue son jet au tier juste en dessous alors il manque de peu mais s'il échoue deux tiers en dessous alors ça serait un échec cuisant.

Les degrés de réussite et d'échec sont une bonne façon de rajouter du drama et de rendre l'action plus vivante et dynamique pour les joueurs et le MJ, pouvant rendre quelque chose d'aussi simple que de crocheter une serrure, un véritable moment de tension et de défi.

*Par exemple*

*Sven a obtenu un 82 sur son jet et le niveau de difficulté était fixé à 80, il réussit donc son jet mais de justesse et étant donné l'action, il peut être important pour le MJ de le souligner. Il décrit donc : "Entendant les pas des gardes accourant dans le couloir tu bondis par la fenêtre dans l'obscurité de la nuit. Les quelques instants passés en l'air ne te permettent pas de savoir si ta détente était suffisante pour atteindre le toit et tu manques de glisser sur le rebord mais heureusement tu atterris sain et sauf de l'autre côté."*

Dans l'exemple donné, le fait que le MJ n'est pas annoncé le niveau de difficulté fait que sa description de l'action est pleine de suspens et de tension. Accompagnée du degré de réussite lié au jet, ce saut peut être un moment d'adrénaline pour les joueurs de la table.

## les tiers de talent

Entre l'aventure, l'exploration, le combat et les diverses activités sociales, les personnages auront besoin de temps morts et de préparation afin de continuer. C'est une période durant laquelle les aventuriers ne peuvent pas effectuer de tâches physiques exigeantes ou des activités de combat. Cependant elle peut être passée à développer un des nombreux talents existants. Entraîner un talent demande du temps, du matériel ou un support et pour certains des ingrédients.

Durant un repos long, les joueurs pourront effectuer un jet de talent pour déterminer le montant **d'expérience de talent** qu'ils gagneront. **Tous les talents nécessitent d'atteindre 1000 points d'expérience** pour passer au tier supérieur. Une fois les 1000 points atteints, l'expérience retombe à 0 et le talent passera au tier supérieur. **Il existe 3 tiers** de talents, déterminant votre niveau d'expertise dans ce domaine :

**TIER 1** : Les jets de talent s'effectuent avec maladresse.

**TIER 2** : Les jets de talent s'effectuent normalement.

**TIER 3** : Les jets de talent s'effectuent avec adresse.

Une fois le TIER 3 atteint, le talent peut toujours être utilisé mais ne peut plus être amélioré.

*Par exemple :*

*Après avoir échappé au gardes, Sven rejoint son camarade Elio. Après un jet connaissance des secrets (Arcane) réussi, il découvre que le grimoire est codé en langue sylve ancienne et que des pages semblent manquantes. Il demande donc à Elio d'essayer de déchiffrer le grimoire étant donné qu'il possède le talent Linguistique (Langue Sylve ancienne) au TIER 3. Elio effectue donc un jet avec adresse et obtiens un 73 et un 42. Il peut donc garder le 73 et annoncer son résultat au MJ.*

## **Les maîtrises de combat**

Aux niveaux 1/3/6/9/12/15/18 les joueurs pourront faire le choix d'une maîtrise ou en augmenter le tier d'une maîtrise déjà acquise. Les maîtrises représentent des spécialités de combat, des possibilités créatives ou des opportunités nouvelles au sein de leur kit. Dans le cas de la magie les maîtrises sont représentées par les 8 écoles de magie (voir la section Magie plus loin dans le guide). Dans les cas des non-mages, ils seront libres de piocher au sein des maîtrises de combat correspondant à leur style de jeu favori.

### **liste des maîtrises de combat**

Au fil des âges et des batailles de nombreuses techniques de combat se sont développées. Entre l'entraînement, le terrain, les conditions, l'adversaire et les alliés, chacun à sa méthode, sa signature :

- *Armes légères* : Catégorie d'armes regroupant les dagues, les épées courtes, les rapières, les fouets et les armes de poing, ce sont des armes facile à dissimuler et qui repose sur des attaques précises plus que puissantes dû à leur nature fragiles et légères.
- *Armes intermédiaires* : Catégorie d'armes regroupant les épées longues, les épées courbes, les haches de poing, les fléaux et les massues, ces armes sont des armes polyvalentes adaptées à la majorité des situations.
- *Armes lourdes* : Catégorie regroupant les espadons, les masses, les haches de guerre et les armes d'hast, ce sont des armes difficiles à manier et demandant une grande force physique pour être utilisées correctement.
- *Armes colossales* : Les armes colossales ne sont pas conçues pour être utilisées par quelqu'un de taille humaine. Ces armes sont pour la plupart des vestiges de géants ou des armes draconiques et donc, extrêmement rares et prisées. On y retrouve des haches, des masses, des lances et des épées colossales.
- *Armes improvisées* : Tout est une arme potentielle entre des mains expertes. Les armes improvisées sont tout ce que vous pouvez ramasser sur un champ de bataille pour attaquer un adversaire ou vous protéger... y compris un autre adversaire s'il le faut.

- *Sans armes* : En dehors des tavernes ou des combats de rue, le combat à main nues est généralement assez peu utilisé par la majorité des gens. Mais un expert pourra prouver qu'avec le bon équilibre de prises, de précision et de puissance, il peut être aussi efficace qu'une lame.
- *Armes à projectiles légères* : Des armes de précision et d'anticipation légères, elles demandent d'avoir de bons réflexes et une grande agilité. Cette catégorie regroupe les arcs courts, les arbalètes légères, les frondes, les sarbacanes et les armes à poudre légères.
- *Armes à projectiles intermédiaires* : Des armes de précision et d'anticipation intermédiaires, elles demandent d'avoir l'oeil vif et d'être capable de prendre le temps nécessaire pour garantir le tir parfait. Cette catégorie regroupe les arcs long, les arbalètes lourdes et les armes à poudre intermédiaires.
- *Armes à distance colossales* : Pour la plupart vestiges oubliés utilisées par les géants et les golems elles ne sont pas conçues pour quelqu'un de taille humaine dû à leur taille et masse. Il est très difficile de mettre la main sur l'une d'entre elle mais certains trolls ou ogres sont parfois retrouvé en possession d'armes colossales. Elles regroupent des arcs colossaux et les balistes.
- *Détermination* : Votre capacité à prendre le dessus qu'importe la situation. La détermination regroupe des avantages que vous pouvez vous donner afin d'améliorer vos capacités. Détermination n'inflige pas de dégâts directs.
- *Inspiration* : Votre capacité à encourager et motiver vos alliés afin de prendre le dessus. L'inspiration regroupe des avantages que vous pouvez donner à vos alliés afin d'améliorer leurs capacités. Les bonus n'affectent pas l'utilisateur d'inspiration. Inspiration n'inflige pas de dégâts directs.

## Tableau de scaling des maîtrises de combat

Les maîtrises de combat possèdent toutes individuellement un scaling en deux caractéristiques qui influenceront le **jet de maîtrise**. Elles ont également une portée, un dé et des conditions d'**ambidextrie** qui leur sont propre.

Certaines maîtrises possèdent également la propriété polyvalente. Cela signifie qu'elles peuvent être augmentée avec la Force ou la Dextérité selon le choix que fait le joueur. Ce choix est fait au déblocage de la maîtrise mais n'est pas définitif, il peut être changé pendant un repos long. Cependant si le joueur choisi de changer son affinité durant un repos long il ne pourra pas entrainer de talent.

Débloquer une maîtrise nécessite au minimum 3 points dans sa caractéristique principale à l'exception des armes colossales et armes de jet colossales qui nécessitent 8 points.

Maîtrise	Caractéristique principale	Caractéristique secondaire	Dé de maîtrise	Portée	Condition d'ambidextrie
Armes légères	DEXTERITE	CHARISME	D4	1m	DEXTERITE 6
Armes intermédiaires	POLYVALENTE	CHARISME	D6	1m	POLYVALENTE 8
Armes lourdes	FORCE	DEXTERITE	D8	1m	FORCE 8
Armes à projectiles légères	DEXTERITE	INTELLIGENCE	D4	10m	-----
Armes à projectiles intermédiaires	DEXTERITE	INTELLIGENCE	D6	10m	-----
Armes improvisées	POLYVALENTE	ENDURANCE	D4	1-6m	-----
Armes colossales	FORCE	ENDURANCE	D10	1m	FORCE 10
Armes à projectiles colossales	DEXTERITE	FORCE	D8	12m	-----
Sans armes	POLYVALENTE	ENDURANCE	D4	1m	-----
Détermination	ENDURANCE	FORCE	D6	Soi-même	-----
Inspiration	CHARISME	ENDURANCE	D6	12m	-----

## les jets de maîtrise

Un jet de maîtrise se fait en fonction de la maîtrise concernée et de sa caractéristique principale et secondaire. La caractéristique principale détermine **le nombre de dé** de maîtrise lancé et la secondaire correspond au **bonus appliqué** sur le résultat.

Tous les deux points dans la caractéristique principale d'une maîtrise, le nombre de dés augmente de 1. L'échelle de progression est donc représentée ainsi :

**2 points** : 1 dé

**4 points** : 2 dés

**6 points** : 3 dés

**8 points : 4 dés**

**10 points : 5 dés**

La caractéristique secondaire elle, viens s'appliquer après le jet de dés en tant que bonus. Le résultat total du jet correspond au jet d'effet de maîtrise.

*Par exemple*

*Eylin en face à face avec un bandit attaque avec sa maîtrise (Armes Intermédiaires). Elle possède 6 points en force et 2 points en charisme. Elle effectue alors le jet 3D6+2 et obtiens un 3, un 2 et un 6 ce à quoi elle ajoute ses 2 points de charisme pour un total de 13 points de dégâts sur son attaque.*

## **les tiers de maîtrise**

Aux niveaux 1/3/6/9/12/15/18, le joueur peut décider de débloquent une nouvelle maîtrise ou d'améliorer le tier d'une maîtrise qu'il possède. Il existe 5 tiers de maîtrise, chacun offrant des bonus diverses pour la maîtrise en question.

*TIER 1 (Amateur) : Débloquent la maîtrise et permet de l'utiliser. C'est le tier par défaut d'une maîtrise après l'avoir débloquent.*

*TIER 2 (Qualifié) : Débloquent un emplacement de modificateur.*

*TIER 3 (Expert) : Débloquent un emplacement de modificateur supplémentaire.*

*TIER 4 (Maître) : Débloquent la signature.*

## **LES CAS SPECIFIQUES**

Certaines maîtrise bénéficie d'une progression différentes dans leurs tiers de maîtrise. Celle-ci sont listées ci dessous :

### **Armes improvisées**

*TIER 1 (Amateur) : Débloquent la maîtrise et permet de l'utiliser. Choisissez 2 maîtrises de combat d'armes que vous souhaitez utiliser.*

*TIER 2 (Qualifié) : Débloquent un emplacement de modificateur.*

*TIER 3 (Expert) : Choisissez 1 maîtrise de combat d'arme supplémentaire que vous souhaitez utiliser.*

*TIER 4 (Maître) : Débloquent la signature.*

### **Détermination**

*TIER 1 (Amateur) : Débloquent la maîtrise et permet de l'utiliser. Débloquent un emplacement de modificateur.*

*TIER 2 (Qualifié) : Les jets de détermination se font avec adresse.*

*TIER 3 (Expert)* : Débloque un emplacement de modificateur.

*TIER 4 (Maître)* : Second souffle peut être utilisé pour se relever d'étreinte de la mort. Il est nécessaire cependant de l'utiliser en réussissant une paire sur le jet de maîtrise.

## Inspiration

*TIER 1 (Amateur)* : Débloque la maîtrise et permet de l'utiliser. Débloque un emplacement de modificateur.

*TIER 2 (Qualifié)* : Les jets de inspiration se font avec adresse.

*TIER 3 (Expert)* : Débloque un emplacement de modificateur.

*TIER 4 (Maître)* : Débloque la signature.

## les modificateurs de maîtrise

Si le joueur obtient une paire sur son jet de maîtrise, il peut appliquer un ou plusieurs modificateurs sur son jet. Pour utiliser une signature, il faut obtenir le même résultat sur 4 dés de maîtrise. Le nombre d'emplacements de modificateurs utilisables dépend du tier de la maîtrise. Les modificateurs sont séparés en arme de mêlée, armes à distance, détermination et inspiration.

## Armes de mêlée

**Attaque éclair** : Si la cible tente d'esquiver l'attaque portée, il subit maladresse sur son test **Esquiver**.

**Déluge de coups** : Une attaque réussie permet de tenter une nouvelle attaque contre le même ennemi ou un autre ennemi à portée pour une action bonus. Les dégâts de cette seconde attaque est égale au montant de la caractéristique secondaire. Si le personnage utilise ambidextrie, le jet d'ambidextrie inflige les dégâts du jet de maîtrise.

**Désarmement** : Sur une attaque réussie, si l'adversaire possède une des armes des catégories suivantes, il subit **Désarmement**. (Arme légère, arme intermédiaire, arme de jet, arme à projectile légère).

**Riposte** : Si la cible de l'attaque a utilisé une action offensive contre vous durant le tour global, qu'importe qu'elle vous ai infligé des dégâts ou non, elle coûte une action bonus.

**Travail d'équipe** : Sur une attaque réussie, un allié de votre choix peut effectuer une attaque de combo pour le coût d'une action bonus.

**Perce armure** : Sur une attaque réussie, si la CA totale de la cible est supérieure au jet de maîtrise, retire 1 point de CA supplémentaire.

**Prudence** : Sur une attaque réussie, gagne adresse sur les test **Esquiver** jusqu'à la fin du tour global.

**Déséquilibre** : Sur une attaque réussie, inflige **Renversé**.

**Oppression** : Sur une attaque réussie, permet de se déplacer ou de forcer la cible à se déplacer d'un mètre dans la direction de votre choix.

**Sournoiserie** : Une attaque furtive ou une attaque d'opportunité inflige des dégâts supplémentaire d'un montant égal à la valeur de la caractéristique secondaire.

**Inertie** : L'attaque cible tous les adversaires à portée mais le jet de maîtrise est relancé avec maladresse. Le jet avec maladresse ne peut pas appliquer d'avantage de modificateurs.

**Bataille au sommet** : Vaincre une créature en combat avec cette attaque permet de prendre sa place dans l'initiative.

## Armes à distance

**Double tir** : Un second tir frappe la même cible pour un montant égal à la valeur de la caractéristique secondaire pour une action bonus. Esquiver les deux tirs ne coûte qu'une réaction.

**Ricochet** : Si le tir est bloqué ou esquivé, il peut frapper une autre cible de votre choix à une distance équivalente à la valeur de la caractéristique secondaire.

**Tir évasif** : Permet de se déplacer d'un mètre sans déclencher d'attaque d'opportunité.

**Tueur de titans** : Si la créature fait deux tailles de plus que vous ou plus et possède moins de la moitié de ses points de vie, inflige un montant de dégâts supplémentaires égal à la valeur de la caractéristique secondaire de la maîtrise pour une action bonus.

**Tireur d'élite** : Le jet de maîtrise se fait avec adresse sur la créature en combat la plus éloignée de vous. Le jet avec adresse ne bénéficie pas de modificateurs supplémentaires.

**Tir de précision** : Gagne un bonus de portée égal à la valeur de la caractéristique secondaire.

**Clouage** : Sur une attaque d'opportunité réussie sur une cible en mouvement, inflige renversement.

**Tir perforant** : Si la CA totale de la cible est supérieure au jet de maîtrise, ignore 1 point de CA.

**Traque** : Sur une attaque réussie et jusqu'à la fin du tour global, si la créature touchée par l'attaque s'éloigne de vous, vous disposez du même nombre de points de mouvement dans sa direction gratuitement. Le déplacement ne peut excéder votre vitesse.

## Détermination

**Infatigable** : Le coût d'utilisation de détermination est réduit d'un PA.

**Esprit combatif** : Permet de relancer son jet d'initiative avec adresse. Si vous êtes déjà premier à l'initiative, permet de se déplacer pour une action bonus.

**Endurer** : Gagne un montant de points de vie temporaires égal à la valeur de la caractéristique secondaire jusqu'à la fin du tour global.

**Second souffle** : Si le montant de point de vie tombent à 0 dans le tour, subit renversement, récupère 1 point de vie et gagne (jet de maîtrise) points de vie temporaires jusqu'à la fin du tour global.

**Angle mort :** Gagne (jet de maîtrise) bonus sur le prochain jet de discrétion jusqu'à votre prochain tour.

**Jeu de jambes :** Gagne (jet de maîtrise) bonus sur le prochain jet d'agilité jusqu'à votre prochain tour.

## Inspiration

Les bonus d'inspiration ne s'appliquent pas à l'utilisateur mais à tous les alliés à portée.

**En avant ! :** L'action bonus permet de se déplacer jusqu'à la fin de votre tour.

**Tenez bon ! :** Offre (jet de maîtrise) points de vie temporaires sur la prochaine attaque subie jusqu'à la fin du tour global.

**A mon signal ! :** Les attaques de combo coûtent une action bonus jusqu'à la fin du tour global.

**Pas un bruit ! :** Offre (jet de maîtrise) bonus sur le prochain jet de discrétion sur le prochain test de discrétion jusqu'à la fin du tour global.

**Je surveille vos arrières ! :** Offre (jet de maîtrise) bonus sur l'esquive sur la prochaine esquive jusqu'à la fin du tour global.

## La magie

Les Flux de la Magie, ou plus simplement "*magie*" dans l'usage quotidien, est le nom donné par les praticiens de la magie aux courants invisibles d'énergie arcanique qui traversent le plan matériel depuis le plan éthéré. Cette force inter-planaire ancienne est une forme d'énergie influençable et remodelable, qui peut être utilisée par un praticien expérimenté comme un mage ou un sorcier pour manipuler et altérer la trame même du monde naturel.

Utiliser ces flux puise en partie dans la volonté innée du lanceur de sorts ou la volonté d'un autre être. Les étudiants en magie apprendront rapidement que leur esprit et leur corps ne peuvent puiser que dans une certaine réserve de magie avant de dépasser totalement ses limites et risquer la mort. C'est alors que les composantes entrent en jeu, permettant à l'utilisateur de canaliser la magie à travers une exécution de mouvements, un objet, une entité ou une formule précise ayant pour but de partager sa puissance afin de ne pas en succomber.

## les pratiques de magie

Il existe une infinité de façon de modeler les flux de magie et le moindre changement dans l'exécution d'un sort peu amener à un résultat radicalement différent. Cependant fil des âges, les praticiens se sont recentrés autour de certaines pratiques afin d'en maîtriser et d'en enseigner le pouvoir. Ces pratiques diffèrent principalement dans leur façon d'acquérir la source de leur magie, certains faisant appel à des entités primordiales,



d'autres à un long apprentissage et une pratique rigoureuse, d'autres encore, en puisant dans un mélange des deux et de sources plus abstraites. L'utilisation d'une pratique demande un catalyst approprié et dans le cas de la théurgie, un lien à une entité primordiale par un serment, un pacte ou un contrat.

Les utilisateurs de la magie sont libres de changer leur pratique afin de puiser dans de nouveaux pouvoirs aux niveaux 1/3/6/9/12/15/18. Cependant aucune maîtrise ne pourra être améliorée ou apprise.

## L'Arcanisme

Les arcanistes sont **d'éternels étudiants** des secrets de la magie. Grâce à une étude et une pratique dédiées, ils peuvent exploiter les flux de magie afin de lancer des sorts. Ils **traitent la magie comme une science**, croisant les dernières recherches sur le tissage des flux avec d'anciens tomes ésotériques afin de découvrir et comprendre son fonctionnement. Cependant la théorie magique est extrêmement vaste et en aucune façon une vie, même sylvaine ne suffirait à l'étudier dans son ensemble. C'est pourquoi certains décident de se spécialiser dans l'une des écoles de magie afin d'acquérir une compréhension de ses nuances de façon plus approfondie. D'autres en revanche, privilégie une approche plus large, cherchant d'avantage l'étude de la façon dont toutes les formes de magie se conjuguent, au détriment de la profondeur. Cependant les arcanes ne sont pas sans risques et ses pratiquants marchent constamment sur la ligne fine entre devenir un maître mage ou voir leur corps et leur esprit succomber à la destruction.

L'arcanisme demande la possession et le lien avec un **catalyst arcanique**.

## La Théurgie

Les entités primordiales et les êtres d'une très grande puissance magique sont capables de plier la fabrique des plans afin d'en manipuler les flux. Les théurgistes sont ceux ayant choisis de **s'en remettre à la volonté de ces entités** et, les servant avec diligence, se sont vu offrir leurs pouvoirs. Leur vie est **une vie de dévotion**, vivant selon les idéaux de votre foi, puissent ils être de protéger, de détruire ou n'importe quelle nuance des deux demandée par leur mécène. Ces entités ne sont pas nécessairement des Dieux et peuvent être n'importe quelle créature possédant suffisamment de puissance magique pour pouvoir la canaliser à travers ses fidèles. Le serment prêté par les théurgistes amène à l'étude constante des enseignements de cette foi et leur application, cependant certains pratiquants perdent la foi et brise ce serment, et bien que très souvent ils se voient retirer leurs pouvoirs, certains gardent des résidus affaiblis de cette puissance qui finissent déformés de leur nature.

La théurgie demande la possession et le lien avec un **catalyst théurgique**.

## L'Occultisme

L'occultisme ne se différencie pas simplement de l'arcanisme et de la théurgie, il puise également sa puissance dans ces deux sources simultanément. Il s'agit de la **pratique de magie la moins régulière et la moins documentée** et il n'existe pratiquement aucune institution enseignant sa pratique, son apprentissage reposant sur des anciens grimoires oubliés et du bouche à oreille. De ce fait l'occultisme, à contrario des deux autres plus populaires, n'est pas une pratique définie et beaucoup appellent occultisme les pratiques de magie qu'ils craignent ou ne comprennent pas. L'occultisme possède de nombreuses spécificités mais la spécificité se démarquant le plus avec le reste des pratiques est l'utilisation de mots de puissance.

L'occultisme demande la possession et le lien avec un **catalyst occulte**.

## liste des écoles de magie

- *L'Abjuration* : Regroupe les sorts de nature protectrice, des barrières et des sorts qui dissipent ou contrent les autres. Il est courant pour ceux qui cherchent à se protéger ou à protéger les autres d'utiliser une telle magie.
  - *Les Contramaledictum* : Avec de nombreuses générations d'utilisateurs de la magie ayant marquées le continent, les cultistes effectuant des rituels sombres sans se soucier de la douleur qu'ils causeraient, sans parler des peuples du monde qui empiètent sur les territoires depuis longtemps revendiqués par des entités magiques ou touchés par des êtres divins, la présence de malédictions peut être trouvée partout dans le monde. Qu'il s'agisse d'une ancienne épée qui se greffe à son porteur ou d'une belle jeune fille maudite par une sorcière d'une défiguration, les malédictions sont un fléau pour ceux qui en sont affligés. Certains praticiens de l'arcane se spécialisent dans la levée de ces malédictions, soit par la simple force de la magie d'abjuration, soit en remplissant les exigences de la malédiction, telles que le retour d'une bague perdue ou en s'occupant d'une pierre tombale depuis longtemps oubliée.
- *La Conjuraton* : Ecole qui rassemble des flux de magie et leur impose une forme, faisant apparaître des objets, des créatures ou les faisant disparaître vers le plan éthéré.
  - *La démonologie* : La démonologie est un terme inexact pour désigner l'étude des entités magiques qui habitent ou voyage à travers le plan éthéré. Cela regroupe les Feys, les esprits, les élémentaires et bien d'autre créatures qui sont considérées par l'Ordre Divin comme dangereuses ou démoniaques. C'est une pratique condamnée par l'Ordre et c'est celui là même qui lui a donné le nom de

démonologie. Il est vrai cependant que les démonologues prétendent souvent chercher à étudier ces créatures quand, en réalité, bien peu s'en tiennent à des idéaux aussi nobles et beaucoup voient plutôt ces êtres comme des outils pour des desseins bien plus sombres.

- *La Divination* : La capacité de lire les flux, permettant la révélation et l'octroi de connaissances et d'informations au lanceur de sorts. Utile pour lire d'anciens manuscrits, identifier ou localiser des objets ou encore voir des ennemis invisibles.
  - *L'arithmancie* : La combinaison de la numérologie et de la magie afin de voir des schémas dans le futur, en utilisant ces présages pour se préparer aux événements à venir ou même s'assurer qu'ils se produisent.
  - *L'astrologie* : L'observation des mouvements des plans et des étoiles. En fixant un objet et en étudiant les mouvements des cieux autour de lui, il est possible de tenter de deviner son avenir.
  - *L'oneiromancie* : L'étude des rêves dans le but de prédire l'avenir. En fonction des pratiques, certains attendent un sommeil naturel afin d'aisier le psyché, d'autres entre dans un état de rêve forcé via des breuvages ou des sortilèges.
  - *La chronomancie* : L'étude du temps et du destin, spécifiquement aux fins de sa manipulation, se croisant souvent dans l'école de magie de transmutation. Ils modélisent les flux magiques sous forme de potentialité en une force arcanique anticipatrice qui aide à façonner les plans d'existence. Les chronomanciens sont capables de déformer le destin et de projeter des avenir potentiels dans une réalité. C'est une forme de magie extrêmement rare et aucune école ne l'enseigne à ce jour.
- *L'Enchantement* : Affectant l'esprit et captivant les sens, l'enchantement consiste à manipuler l'état mental d'une personne, à la charmer ou à la contraindre à une ligne de conduite ou à l'inaction.
- *L'Evocation* : Puisant dans des éléments bruts de la magie, l'évocation crée des effets spontanés souvent sans forme tangible comme de la lumière, des flammes, de la glace ou de l'énergie pure.
- *L'Illusion* : Se concentrant sur la duperie et la déformation des perceptions sensorielles, les magies d'illusion permettent à l'utilisateur de présenter sa version de la réalité au spectateur.
- *La Nécromancie* : La vie et la mort, les forces qui découlent de la magie innée des âmes ainsi que la réparation et la manipulation de la chair, la nécromancie est considérée comme une magie noire et sale par la plupart des gens ordinaires.
  - *L'Ostéomancie* : Cette sous-école se concentre sur la manipulation du squelette et des restes calcifiés des vivants comme des morts. Les lanceurs de sorts spécialisés dans l'ostéomancie améliorent leur propre corps, fabriquant des armures de plaques osseuses et formant des lames à partir de saillies calcifiées.

- *La Sangromancie* : La sangromancie est une sous-école de la nécromancie. Bien souvent considérée comme immonde, les praticiens de la Magie du Sang sont rares. Peu de gens ont la combinaison tordue de courage et de dépravation pour saper ce qui coule dans leurs veines.
- *La Transmutation* : L'altération spontanée des propriétés physiques des objets et des personnes. Transformer des objets en créatures ou encore du plomb en or relève de la transmutation. C'est l'école la plus utilisée en alchimie.

## tableau de scaling des écoles de magie

Les écoles de magie possèdent toutes individuellement un scaling en deux caractéristiques qui influenceront le **jet de maîtrise**.

Débloquer une école nécessite au minimum 3 points dans sa caractéristique principale.

Maîtrises	Première caractéristique	Seconde caractéristique
Abjuration	CHARISME	INTELLIGENCE
Conjuration	INTELLIGENCE	CHARISME
Divination	CHARISME	INTELLIGENCE
Enchantement	CHARISME	INTELLIGENCE
Evocation	INTELLIGENCE	CHARISME
Illusion	CHARISME	INTELLIGENCE
Nécromancie	INTELLIGENCE	CHARISME
Transmutation	INTELLIGENCE	CHARISME

## les tiers de maîtrise

Aux niveaux 1/3/6/9/12/15/18, le joueur peut décider de débloquer une nouvelle maîtrise ou d'améliorer le tier d'une maîtrise qu'il possède. Il existe 5 tiers de maîtrise, chacun offrant des emplacements de sorts supplémentaires ainsi que débloquant des emplacements de modificateurs pour la maîtrise en question.

*TIER 1 (Amateur)* : Débloque la maîtrise et permet de l'utiliser. C'est le tier par défaut d'une maîtrise après l'avoir débloquée. Débloque un emplacement de modificateur.

*TIER 2 (Qualifié)* : Débloque un emplacement de modificateur supplémentaire.

*TIER 3 (Expert)* : Débloque un emplacement de modificateur supplémentaire.

*TIER 4 (Maître)* : Débloque l'incantation éthérée.

## les modificateurs magiques

Si le joueur obtient une paire sur son jet de maîtrise, il peut appliquer un ou plusieurs modificateurs sur son jet. **Chaque modificateur appliqué coûte un point de mana supplémentaire.** Pour utiliser une incantation éthérée, il faut obtenir le même résultat sur 4 dés de maîtrise. Le nombre d'emplacements de modificateurs utilisables dépend du tier de la maîtrise. Les modificateurs sont séparés par école et par pratique cependant, il existe également des métamagies applicables à tous les types de sort.

## ***METAMAGIE***

**Incantation rapide :** Réduit le temps d'incantation d'un point d'action. Ne peut pas se cumuler.

**Incantation amplifiée :** Augmente le diamètre d'effet du sort de la valeur de la caractéristique secondaire en mètres.

**Incantation divisée :** Le sort peut affecter une cible de plus à portée.

**Incantation maîtrisée :** Le sort coûte un point de mana en moins. Ne peut pas réduire le coût à 0.

## ***ABJURATION***

**Protection de mana :** Crée une protection magique sur la cible offrant un montant de CA temporaire égal à la valeur de la caractéristique secondaire pendant (jet de maîtrise) tours. Si la protection est détruite avant son expiration, elle repousse les ennemis à 1 mètre ou moins d'un mètre.

**Régénération :** Soigne la cible de (jet de maîtrise) points de vie.

**Barrière :** Crée une barrière autour d'une créature pendant (jet de maîtrise) tours ou jusqu'à l'annulation du sort avec **Barrière**. Aucune créature, attaque ou projectile physique ou magique ne peut traverser cette barrière dans un sens ou dans l'autre. La barrière possède (jet de maîtrise x10) points de vie avant d'être détruite. La barrière peut contenir des créatures de **grande** taille (augmente d'une taille par points de modificateur supplémentaire).

## ***Arcanisme***

**Contre sort :** En réaction à un sort ennemi, si le (jet de maîtrise) est supérieur au jet de maîtrise adverse, annule le sort ennemi.

## ***Théurgie***

**Bénédiction :** Crée une protection sacrée sur la cible offrant (jet de maîtrise) points de CA temporaire jusqu'à la prochaine attaque subie. Ne peut pas se cumuler avec d'autres protection magiques.

## ***Occultisme***

**Mot de protection** : Prononce un mot de protection. "*Préserve !*:" Permet de transférer une quantité de ses points de vie à la cible du sort.

## **CONJURATION**

**Invocation** : Invoque une créature consentante pendant (jet de maîtrise) tours. La créature doit être de niveau commun ou inférieur et de taille grande ou inférieure. Le joueur n'a pas le contrôle de la créature. (Chaque point de modificateur supplémentaire permet d'augmenter la taille ou le niveau)

**Bannissement** : Bani une créature pendant (jet de maîtrise) tours. La créature doit être de niveau commun ou inférieur et de taille petite ou inférieure. (Chaque point de modificateur supplémentaire permet d'augmenter la taille ou le niveau).

**Armement de mana** : Conjure une arme de mana pure pendant (jet de maîtrise) tours. L'arme peut effectuer les actions liées à sa catégorie mais ne bénéficie d'aucun modificateurs sur ses jets de maîtrise. Les jets de maîtrise de l'arme sont identique aux jets de maîtrise **Conjuration**.

## **Arcanisme**

**Téléportation** : L'action **Se déplacer** permet de se téléporter à (jet de maîtrise) mètres. Une seule téléportation est possible par tour.

## **Théurgie**

**Semi-plan** : La créature ciblée prend un aspect éthéré pendant (jet de maîtrise) tours ou jusqu'à l'annulation de l'effet avec **Semi-Plan**. La créature inflige et subit (jet maîtrise) dégâts de moins sous forme éthérée. Permet de traverser les surface d'un mètre ou moins.

## **Occultisme**

**Mot de création** : Prononce un mot de création. "*Attache !*:" Des chaines s'enroulent autour de la cible et elle subit **Restreint**. Elle doit réussir un test *Athlétisme (Force brute)* pour s'en sortir.

## **DIVINATION**

**Assistance** : Pendant (jet de maîtrise) tours, permet de donner une partie ou la totalité de l'équivalent de (jet de maîtrise) en bonus sur le jet d'un allié. Le choix doit être fait avant le jet de dé.

**Clairvoyance** : La cible gagne (jet de maîtrise) bonus sur son jet de compétence.

**Alerte** : Permet d'ajouter (jet de maîtrise) bonus à l'initiative de la cible.

## Arcanasime

**Prédiction :** Lance 5 (jets de maîtrise) et en sélectionne 3. Jusqu'à la fin du tour global, permet de remplacer le jet effectué d'une créature par l'un des jet sélectionné en réaction. Utilisable 3 fois.

## Théurgie

## Occultisme

## **ENCHANTEMENT**

**Charme :** Gagne (jet de maîtrise) bonus sur le prochain jet *Persuasion* contre la cible. La prochaine action de la cible ne peut pas être une attaque portée contre vous.

**Télépathie :** Entre dans le psyché de la cible pour communiquer ou lui infliger des dégâts. Si elle souhaite s'y opposer, elle doit réussir un test *Psychologie (Ténacité)* en opposition. Si elle réussie, elle ne subit aucun dégâts et le lien est rompu, si elle échoue, le lien est établi et elle peut subir (jet de maîtrise) points de dégâts psychiques.

**Mental d'acier :** La cible gagne (jet de maîtrise) bonus sur son prochain jet *Psychologie*.

## Arcanisme

## Théurgie

## Occultisme

**Mot de torpeur :** Prononce un mot de torpeur. *Dors ! :* Si (jet de maîtrise) est plus élevé que les points de vie actuels de la cible, elle subit sommeil.

## **ILLUSION**

**Invisibilité :** Donne à la cible (jet de maîtrise) bonus sur les jets de *Discrétion* pendant (jet de maîtrise) tours. Si la cible est à plus d'un mètre d'une créature, les jets sont également effectuée avec adresse.

**Clone :** Crée un clone immobile de la cible. Celle-ci peut utiliser l'action **désengager** pour une action bonus et bénéficie de (jet de maîtrise) bonus sur sa prochaine esquive.

**Construct :** Crée l'illusion d'un objet ou d'un lieu pendant (jet de maîtrise) tours.

## Arcanisme

## Théurgie

## Occultisme

**Mot de terreur :** Prononce un mot de terreur. "*Panique !* : " La cible subit **Terrifié** et un montant de dégâts égal au montant de la caractéristique secondaire.

## **EVOCATION**

**Déchainement de puissance :** Consomme l'action bonus et ajoute un bonus de dégât égal à la valeur de la caractéristique secondaire.

**Magie résiduelle :** Place une surface de infligeant (1D3) points de dégâts par tour aux créatures sur cette surface ou se déplaçant par dessus.

**Stase :** Si (jet de maîtrise x2) est supérieur aux points de vie actuel de la cible, inflige gel.

**Conductivité :** Sur une attaque réussie, si une créature se trouve à 2 mètres ou moins de la cible, elle subit un montant de dégâts égal à la valeur de la caractéristique secondaire. Si plusieurs cibles se trouve à 2 mètres ou moins, la cible avec le plus de CA totale subit les dégâts.

## **Arcanisme**

**Détonation :** Le sortilège lancé explose, inflige **Assourdissement** et repousse la cible à 1 mètre.

## **Théurgie**

**Brillance :** Crée une orbe de lumière intense. Toutes les créatures dans un rayon d'une case subit **Aveuglement**.

## **Occultisme**

**Mot de puissance :** Prononce un mot de puissance. "*Pulvériser* " : Sur une cible non vivante à portée, inflige (jet de maîtrise x3) dégâts.

## **NECROMANCIE**

**Réanimation :** Réanime une créature à portée au montant de son dé de vie pendant (jet de maîtrise) tours. La créature doit être de taille petite ou inférieure et de niveau commun ou inférieur. Chaque point de modificateur permet d'augmenter la taille ou le niveau.

**Explosion de cadavre :** Fait exploser une carcasse à portée. Celle-ci inflige (jet de maîtrise) dégâts perforants à 1 mètre de rayon. Si une créature meurt de l'explosion, elle explose à son tour.

**Appel de la tombe :** Si la cible est réduite à 0 points de vie durant ce tour, elle ne subit pas de blessure immédiatement.

## **Arcanisme**



**Maléfice nécrotique** : Inflige (jet de maîtrise) points de dégâts sur la cible. Si la CA de la cible est supérieure au jet de maîtrise, ignore une valeur de CA égale à la caractéristique secondaire.

## **Théurgie**

**Communion d'outre tombe** : Permet d'interroger une créature morte dans l'heure qui précède l'utilisation. Peut poser un nombre de question égal au montant de la caractéristique secondaire. Les questions doivent pouvoir être répondues par oui ou non.

## **Occultisme**

**Mot d'outre tombe** : Prononce un mot d'outre tombe. "*Reviens !*:" La créature subit un montant de dégâts égal à la caractéristique secondaire, si elle est tuée par l'attaque, elle reste dans le combat en tant qu'allié pendant 1 tour.

## **TRANSMUTATION**

**Métamorphose** : Métamorphose la cible pendant (jet de maîtrise) tours. Permet de transformer une créature de taille petite ou inférieure et de niveau commun ou inférieur ou un objet d'une valeur de 1PO ou inférieur en autre chose d'une valeur équivalente. Chaque point de modificateur supplémentaire peut augmenter la taille ou le niveau d'une créature d'un tier et la valeur d'un objet de 2 PO.

**Armement enchanté** : Enchante une arme à portée. Celle-ci gagne une valeur de dégâts égale à la valeur de la caractéristique secondaire.

**Golem** : Crée un golem à portée de taille petite ou inférieure de la surface sélectionnée. Le golem possède (dé de vie x4) et perd (1D4) points de vie par tour. Chaque point de modificateur permet d'augmenter la taille d'un tier et le montant de dé de vie de 1.

## **Arcanisme**

**Puit de gravité** : Crée un puit de gravité à portée pendant (jet de maîtrise) tours. Les créature dans ce puit lévitent pendant 1 tour à 2 mètres du sol avant de retomber. Chaque point de modificateur investi augmente la hauteur de lévitation de 2 mètres.

## **Théurgie**

## **Occultisme**

**Mot de mutisme** : Prononce un mot de mutisme. "*Silence !*:" La cible subit muet pendant (jet de maîtrise) tours.

## **les points de mana**

Les pratiquants de la magie puisent dans leurs ressources personnelles pour incanter des sorts. Le montant de ressources dont un mage peut faire usage est mesuré en **points de mana (PM)**. Plus l'utilisateur possède de points de mana, plus il peut utiliser de sorts. Quand il arrive à court de points de magie il ne peut plus utiliser de sorts jusqu'à ce qu'il en récupère. Un utilisateur de la magie dispose de 5 PM par tier de maîtrise, incluant 5 au TIER 1 et l'ensemble de ses points sont partagés pour l'ensemble des écoles qu'il possède.

*Par exemple :*

*Elio possède l'école d'évocation au TIER 3 et l'école de conjuration au TIER 2. Il dispose donc de 25 PM utilisables entre ses deux écoles.*

Une **Incantation** coute 1 PM par défaut, incluant le modificateur gratuit dont elle dispose, chaque modificateur supplémentaire ajouté coûte 1 PM supplémentaire. Dans le cas d'une canalisation par exemple, elle coûterais 2 PM minimum.

## **l'expérience**

### **l'expérience de combat**

En combat, les joueurs **gagneront de l'expérience en vainquant leurs adversaires**, que ça soit en les tuant, les capturant ou les forçant à fuir/se rendre. S'ils échouent dans leur affrontement et sont contraint de fuir, ils gagneront également une fraction de cette expérience.

Chaque adversaire possède une récompense d'expérience différente en fonction de son niveau, de sa difficulté ou de son importance à l'histoire et auprès des personnages.

### **les points d'inspiration**

**L'inspiration** est un point gagnée en roleplay qui correspond à une valeur égale au niveau du joueur multiplié par 25 sous forme d'expérience. un point d'inspiration est accordé durant les actions RP surprenantes, les réussites créatives ou les tentatives intéressantes et dévouées même échouées.

Durant un repos long, les joueurs recevront la valeur du cumul de leurs points d'inspiration et pourront donc, si le montant est suffisant, monter de niveau.

### **le tableau de scaling d'expérience**

Niveau	Expérience requise	Valeur d'inspiration
1	0	25
2	300	50

---

Niveau	Expérience requise	Valeur d'inspiration
3	900	75
4	1800	100
5	3000	125
6	4500	150
7	6300	175
8	8400	200
9	10800	225
10	13500	250
11	16500	275
12	19800	300
13	23400	325
14	27300	350
15	31500	375
16	36000	400
17	40800	425
18	45900	450
19	51300	475
20	57000	/

## Les phases d'action

### les tours d'action

Quand la tension monte et que l'ordre d'action des personnages commence à avoir de l'importance, la phase d'exploration s'interrompt et la phase d'action débute. La phase d'action est généralement utilisée afin de gérer le combat mais elle peut également avoir d'autres utilités. De façon générale, **tout ce qui serait considéré comme une scène d'action dans un film peut être géré avec une phase d'action**. Tandis que la phase d'exploration possède un écoulement du temps plutôt souple, **la phase d'action se déroule par incréments de 10 secondes** également appelés **tours globaux (TG)** (il y a donc 6 tours globaux en une minute). Pendant chaque TG, chaque personnage obtient

une occasion d'agir (appelé tour). Une fois que tous les personnages impliqués ont pris leur tour, le tour global se termine et un nouveau commence.

## le déroulement de la phase d'action

Au début d'une phase d'action, la procédure suivante s'exécute :

- 1. Le MJ annonce "Faîtes un jet d'initiative", la phase d'action débute alors.
- 2. Tous les joueurs impliqués doivent effectuer un jet d'initiative en effectuant un test de talent *Habileté (Agilité)*. Le MJ effectue également un jet pour les personnages non joueurs impliqués dans l'action.
- 3. Le MJ compare les résultats de tous les personnages et les ordonne dans la liste d'initiative dans l'ordre décroissant. La liste d'initiative détermine l'ordre de jeu durant le **tour global** avec les jets les plus élevés jouant en premier et les jets les plus faibles en dernier. S'il y a égalité, le joueur avec le bonus de talent le plus élevé joue en premier. S'il y a toujours égalité, le joueur avec le plus de dextérité joue en premier.
- 4. Le premier joueur de l'initiative procède à son tour. Durant son tour **il dispose de 3 points d'action (PA) et 1 action bonus** qu'il peut utiliser dans diverses actions (voir liste des actions plus bas) ou réactions (voir liste des réactions plus bas). Une fois qu'il a disposé de ses actions, son tour se termine.
- 5. Le personnage suivant dans la liste d'initiative procède à son tour.
- 6. Répéter la phase 5 jusqu'à ce que tous les personnages de la liste aient effectués leur tour.
- 7. Quand tous les personnages ont procédé à leur tour, le tour global se termine et un nouveau commence. Répéter les étapes 4 à 7 à chaque tour global. Si un nouveau personnage rejoint la phase d'action en plein cours, il effectue son jet d'initiative au début d'un tour global puis est ajouté à la liste d'initiative.
- 8. Quand la phase d'action est terminée, le MJ le déclare et la phase de narration peut reprendre.

## Les Actions

Il s'agit du type d'action les plus simple et les plus directes. La plupart des actions coûtent 1 points d'action (**PA**) mais certaines en requiert d'avantage. Elles peuvent être utilisée dans l'ordre que vous souhaitez mais **uniquement durant votre tour**.

### **Déplacement :**

**Coût :** 1 PA

**Description :** Permet d'effectuer une multitude de déplacement différents basé sur la

vitesse du personnage. Si un adversaire est à 1 mètre ou moins et **Déplacement** augmente cette distance, **Déplacement** peut déclencher une attaque d'opportunité.

*Se déplacer* : Bouge dans la direction souhaitée à la vitesse du personnage.

*Se relever* : Permet de se relever après s'être fait renverser.

*Sauter* : Permet de sauter à une distance égale à la vitesse du personnage.

*Escalader* : Permet d'escalader une surface solide plus grande que la hauteur du personnage. Escalade à la moitié de la vitesse du personnage. Effectue un jet *Athlétisme* (Escalade) pour déterminer la réussite de l'action.

*Nager* : Permet de nager à une vitesse égale à la moitié de la vitesse du personnage. Effectue un jet *Athlétisme* (Nage) pour déterminer la réussite de l'action.

### ***Se désengager :***

**Coût** : 1 PA

**Description** : Permet de se désengager d'adversaires en mêlée. **Se désengager** n'offre pas de déplacement mais les actions du personnage durant son tour déclenchent pas d'attaque d'opportunité.

### ***Attaque de mêlée :***

**Coût** : 1 PA

**Description** : Il s'agit d'un **jet de maîtrise de combat** effectué sur une cible à l'aide d'une arme de mêlée. Si l'attaque n'est pas esquivée, elle inflige un montant de dégâts égal au (jet de maîtrise). Si une paire est obtenue sur le jet de maîtrise, un ou plusieurs **modificateurs** peuvent être utilisés (voir modificateurs de maîtrise plus haut dans le guide).

### ***Attaque à distance :***

**Coût** : 2 PA

**Description** : Il s'agit d'un **jet de maîtrise de combat** effectué sur une cible à l'aide d'une arme à distance. Si l'attaque n'est pas esquivée, elle inflige un montant de dégâts égal au (jet de maîtrise). Si une paire est obtenue sur le jet de maîtrise, un ou plusieurs **modificateurs** peuvent être utilisés (voir modificateurs de maîtrise plus haut dans le guide). Utiliser une **Attaque à distance** à une distance d'un mètre ou moins d'un adversaire peut déclencher une attaque d'opportunité.

### ***Incanter :***

**Coût** : 2 PA, 1 PM

**Description** : Il s'agit d'un **jet de maîtrise d'école de magie** effectué sur une cible à l'aide d'un catalyst. Une incantation bénéficie d'un modificateur applicable même sans réussir de paire sur son jet de maîtrise. Si une paire est obtenue sur le jet de maîtrise, un ou

plusieurs modificateurs supplémentaires peuvent être appliqués (voir modificateurs magiques plus haut dans le guide). Cependant le montant maximum de modificateur ne peut pas excéder le nombre maximum d'emplacement de modificateurs débloqués (Voir tier de maîtrise plus haut dans le guide). **Incanter** à une distance d'un mètre ou moins d'un adversaire peut déclencher une attaque d'opportunité.

### **Canaliser/Charger :**

**Coût :** Variable

**Description :** Il s'agit d'une action **Attaque de mêlée, Attaque à distance ou Incantation** utilisée pour 1 PA de plus et dans le cas de l'action **Incanter**, 1 PM de plus également.

**Canaliser/Charger** bénéficie d'un modificateur supplémentaire applicable même sans réussir une paire sur son jet de maîtrise. Cependant le montant maximum de modificateur ne peut pas excéder le nombre maximum d'emplacement de modificateurs débloqués (Voir tier de maîtrise plus haut dans le guide). Utiliser **Canaliser/Charger** à une distance d'un mètre ou moins d'un adversaire peut déclencher une attaque d'opportunité.

### **Motiver**

**Coût :** 2 PA

**Description :** Il s'agit d'un **jet de maîtrise de combat Détermination ou Inspiration**.

Motiver par défaut bénéficie d'un modificateur utilisable même sans paire sur le jet de maîtrise. Si une paire est obtenue sur le jet de maîtrise, un ou plusieurs **modificateurs** peuvent être ajoutés (voir modificateurs de maîtrise plus haut dans le guide). Le nombre total de modificateur ne peut excéder le nombre d'emplacements de modificateurs maximum débloqués.

### **Repousser :**

**Coût :** 1 PA

**Description :** Permet de repousser l'adversaire en arrière d'un mètre. Un jet *Athlétisme (Force Brute)* en opposition détermine la réussite de l'action.

### **Renverser :**

**Coût :** 1 PA

**Description :** Permet de renverser l'adversaire en arrière d'un mètre. Un jet *Athlétisme (Force Brute)* en opposition détermine la réussite de l'action. Si l'action réussie il subit **Renversé**.

### **Saisir :**

**Coût :** 1 PA

**Description :** Permet de saisir l'adversaire. Un jet *Athlétisme (Force Brute)* ou *Habilité (Agilité)* en opposition détermine la réussite de l'action. Permet également de ramasser un objet au sol. Si l'action réussie, inflige **Restreint**.

### **Improviser :**

**Coût :** Variable

**Description :** Improviser une action ne se trouvant pas sur cette liste. Décrivez ce que vous souhaitez faire et le MJ se donne la liberté de fixer le test de dé lié, un coût en PA et l'effet obtenu.

### **Préparer :**

**Coût :** Variable

**Description :** Préparer une action afin de pouvoir l'utiliser en réaction. Le joueur doit annoncer l'action qu'il souhaite préparer et le coût lié à l'action sera soustrait. Le joueur peut choisir d'annuler **Préparer** à tout moment durant son tour ou le tour d'un autre et le coût sera récupéré. Si **Préparer** n'est pas utilisé avant la fin du tour global, le coût est perdu. **Préparer** est soumis aux mêmes règles que l'action choisie.

## **les réactions**

Ces actions peuvent être effectuées même si ce n'est pas votre tour cependant **elles requiert un déclencheur spécifique**, bien souvent ce déclencheur est l'action d'une autre créature.

### **Esquiver :**

**Coût :** 1 PA

**Déclencheur :** Menacé par une attaque infligeant des dégâts.

**Description :** Permet de tenter d'esquiver une attaque infligeant des dégâts vous ciblant. Dans le cas d'une zone d'effet, il est possible d'esquiver l'attaque si se déplacer d'un mètre sortira de la zone d'effet. Un test *Habilité (Agilité)* détermine la réussite de l'action. Si l'attaque est esquivée, le personnage ne subit aucun dégâts.

### **Bloquer :**

**Coût :** 1 PA

**Déclencheur :** Menacé par une attaque infligeant des dégâts.

**Description :** Permet de bloquer une attaque directe infligeant des dégâts vous ciblant. Il est impossible de bloquer une attaque opérant dans une zone d'effet ou les dégâts d'une surface. Durant un blocage, le joueur gagne un montant de CA temporaire égal à la moitié

de son **dé de maîtrise** ou, si le joueur possède un bouclier, à la valeur de la CA de ce bouclier. Blocage est garanti cependant un test *Athlétisme (Force brute)* détermine si vous subissez **désarmement** ou non.

### **Attaque d'opportunité :**

**Coût :** 1 PA

**Déclencheur :** Variable

**Description :** Inflige une attaque d'opportunité à un adversaire à 1 mètre ou moins. Certaines actions effectuées à 1 mètre ou moins du personnage peuvent déclencher une attaque d'opportunité. Dans ce cas, le joueur peut choisir d'utiliser une **Attaque d'opportunité** selon les mêmes conditions qu'une **Attaque de mêlée**. Une attaque d'opportunité réussie annule l'action l'ayant déclenchée mais le coût de cette action est rendu à son utilisateur.

### **Attaque de combo :**

**Coût :** Variable

**Déclencheur :** Action offensive d'un allié sur un adversaire à portée.

**Description :** Inflige une attaque de combo à un adversaire à portée. Si un allié effectue une action offensive contre un adversaire à portée d'attaque du personnage, le joueur peut choisir d'utiliser une **Attaque de combo** selon les mêmes conditions qu'une action offensive. Une même cible ne peut pas être victime de plus de trois actions offensives simultanément. La troisième action offensive doit se faire avec maladresse.

## **les actions bonus**

Par défaut, une action bonus (**AB**) ne consomme pas de points d'action. C'est une action "gratuite" qui peut être utilisée une fois par tour durant votre tour ou le tour de quelqu'un d'autre. Une action bonus peut également être utilisée pour le coût d'un PA.

### **Attaque d'ambidextrie :**

**Coût :** 1 AB

**Description :** A la suite d'une **attaque de mêlée** réussie, permet d'attaquer une seconde fois avec l'arme secondaire. Cette attaque inflige un montant de dégâts égal à la valeur de la caractéristique secondaire mais n'inflige pas de dégâts de CA supplémentaires.

### **Utiliser/Lancer un objet :**

**Coût :** 1 AB

**Description :** Permet d'utiliser ou de lancer un objet capable d'être tenu à une main comme une potion ou une bombe. Pour l'action **Lancer un objet**, celui ci doit d'abord être



dans votre main. S'il se trouve dans votre inventaire, l'action **Dégainer** doit être utilisée au préalable.

### **Dégainer/Rengainer :**

**Coût :** 1 AB

**Description :** Permet d'équiper un objet de votre inventaire dans une main libre et/ou de placer un objet de votre main dans votre inventaire. Cette action permet également de changer un objet équipé de main.

### **Se dissimuler :**

**Coût :** 1 AB

**Description :** Permet de se dissimuler si vous vous trouvez derrière un obstacle, hors de la vue d'un adversaire. Un jet *Discrétion (Dissimulation)* en opposition à un jet *Perception (Vigilance)* permet de déterminer la réussite de l'action.

### **Grimper/Franchir :**

**Coût :** 1 AB

**Description :**

Permet de franchir ou de grimper sur une surface solide plus petite que la hauteur du personnage. Dans le cas de **Franchir**, la surface doit également faire 1 mètre ou moins de largeur. **Franchir** peut s'appliquer à des créatures.

## **la classe d'armure**

La classe d'armure (CA) représente le niveau de protection dont le joueur dispose face à une attaque infligeant des dégâts. La CA totale du joueur est calculée avec l'armure qu'il porte et sa CA temporaire et représente un taux d'absorption de dégâts. Par exemple, si le joueur possède une CA de 9 et subit une attaque infligeant 12 points de dégâts, il perdra 3 points de vie totaux sur l'attaque. Il existe quatre catégories d'armure possédant différentes fourchettes de CA. Les armures ne peuvent pas se cumuler entre elle cependant il est possible d'obtenir de la CA temporaire avec une armure équipée.

Par défaut quand le joueur subit une attaque infligeant plus d'un point de dégât, il perd 1 point de CA. La CA d'une armure peut être récupérée en réparant son équipement à l'aide d'un kit de réparation spécifique à la catégorie d'armure et un test de talent ou d'un artisan. Une heure de temps est nécessaire par armure que vous souhaitez réparer.

## **les armures légères**

Composée de fibres légères, et regroupant entre autre les tissus et fourrures, elles n'offrent qu'une protection minime. Réparer une armure légère demande un **kit de couturier** et un test de talent *Artisanat (Couture) ou Artisanat (Bricolage)*.

- *Tissus* : 1 CA
- *Fourrures* : 2 CA

## les armures intermédiaires

Regroupant principalement les cuirs et côtes de maille, elles sont un bon compromis entre protection et mobilité. Réparer une armure intermédiaire demande un **kit de travailleur du cuir** et un test de talent *Artisanat (Travail du cuir) ou Artisanat (Bricolage)*.

- *Cuirs* : 3 CA
- *Mailles* : 4 CA

## les armures lourdes

Composées de matériaux conçu pour supporter les chocs les plus importants elles offrent une protection sans pareille. Réparer une armure lourde demande un **kit de forgeron** et un test de talent *Artisanat (Forge) ou Artisanat (Bricolage)*.

- *Ecailles* : 5 CA
- *Plaques* : 6 CA

## les armures naturelles

Une peau très épaisse, des écailles robustes ou encore une carapace entre autres exemples peuvent offrir une armure naturelle. Une armure naturelle ne peut pas tomber en dessous de son montant vulnérable. Aucune ascendance des personnages jouables possède une armure naturelle suffisante pour offrir une quelconque forme de protection.

Catégorie	Montant de CA	Montant de CA (Vulnérable)
Peaux communes	1 à 3	0
Fourrure communes	2 à 4	1
Peaux épaisses	3 à 5	2
Fourrures épaisses	4 à 6	2
Ecailles communes	5 à 7	3
Carapaces communes	6 à 8	3
Ecailles épaisses	7 à 9	4

Catégorie	Montant de CA	Montant de CA (Vulnérable)
Carapaces épaisses	8 à 10	4

## l'encombrement

Porter une armure peut offrir une protection non-négligeable cependant elle peut également demander un effort physique supplémentaire relatif à son poids. L'encombrement est une mécanique équilibrant le rapport d'armure gagné et l'investissement de force nécessaire pour la porter.

Le montant de CA apporté par l'armure est comparé au niveau de force de son porteur, si le niveau de CA est supérieur au niveau de force, le personnage voit sa mobilité réduite. Si celui-ci en revanche est inférieur, alors aucun malus n'est subit. Pour chaque point de CA au dessus du niveau de force, le personnage perd 1 point de vitesse. Si la vitesse est réduite 0 ou inférieure, le personnage voit le coût de l'ensemble de ses action doubler.

## les entraves

Certaines actions, attaques ou sorts peuvent entraver l'adversaire. Les entraves sont des malus impactant la capacité de la victime a effectuer certaines actions. La majorité des entraves peuvent être résistée avec un test de talent. Ce test peut être effectué une fois par tour pour le coût d'une action bonus.

## Les entraves physiques

### **Restreint :**

L'assaillant et le défenseur se retrouve impactés par différents malus. La **vitesse est réduite de moitié** et il est **impossible d'effectuer une action**. Cependant les attaques portées contre la victime restreinte se font avec adresse. Se libérer de **Restreint** nécessite de réussir un test *Athlétisme (Force Brute)* ou *Habilité (Agilité)* face au jet *Athlétisme (Force Brute)* de l'assaillant. La victime peut effectuer un jet par tour pour le coût de son action bonus. Si l'assaillant subit un montant de dégâts supérieur à sa CA, **Restreint** prends fin.

### **Désarmé :**

Subir désarmement signifie que l'objet présent dans la main principale est lâché et tombe au sol, rendant les maîtrises lui étant associé inutilisables. Résister à **Désarmement** requiert la réussite d'un jet *Athlétisme (Force Brute)*.

## **Neutralisé :**

La victime est à 1 point de vie et incapable d'agir. Il ne peut effectuer aucune action et est inconscient. Neutralisé prends fin après 1 heure ou si les points de vie de la cible sont entièrement restaurés.

## **Renversé :**

La victime est renversée et vulnérable. Une attaque portée contre une cible renversée se fait avec adresse. Afin de se relever, la victime doit effectuer l'action **Déplacement**.

## **les entraves intellectuelles**

### **Etourdit :**

L'ensemble des jets de dés du tour se font avec maladresse. La mobilité est réduite de moitié. Une fois par tour, la victime peut effectuer un test *Psychologie (Ténacité)* pour le coût d'une action bonus afin de résister à l'entrave.

### **Endormi :**

La cible est inconsciente et incapable d'agir. Une attaque portée contre une créature endormie se fait avec adresse mais la réveille immédiatement. Une fois par tour, la victime peut effectuer un test *Psychologie (Ténacité)* pour le coût d'une action bonus afin résister à l'entrave.

### **Aveuglé :**

Les actions offensives et les réactions se font avec maladresse. Une fois par tour, la victime peut effectuer un test *Psychologie (Ténacité)* pour le coût d'une action bonus afin résister à l'entrave.

### **Assourdit :**

La victime ne peut pas bénéficier d'**Inspiration**. Les réactions se font avec maladresse. Une fois par tour, la victime peut effectuer un test *Psychologie (Ténacité)* pour le coût d'une action bonus afin résister à l'entrave.

### **Muet :**

La victime ne peut pas utiliser **Inspiration** ou **Incanter**. Une fois par tour, la victime peut effectuer un test *Psychologie (Ténacité)* pour le coût d'une action bonus afin résister à l'entrave.

## **Gelé :**

La cible ne peut utiliser aucune action ou réaction. Celle-ci gagne la moitié de ses points de vie maximum sous forme de CA temporaire.

## **Terrifié :**

La victime est incapable de se déplacer dans la direction de la source de **Terrifié**. une action portée contre cette source se fait avec maladresse. Une fois par tour, la victime peut effectuer un test *Psychologie (Ténacité)* pour le coût d'une action bonus afin résister à l'entrave.

# **les blessures & l'étreinte de la mort**

La capacité du personnage a subir des dégâts est limitée. Une fois les points de vie réduits à 0, le personnage prend le risque de périr.

## **durant la narration**

Durant une phase de narration, la mort d'un personnage est relative aux évènements ayant lieu et au déroulement de l'action. De manière générale, si un personnage perd la totalité de ses points de vie et qu'aucun allié n'est à proximité pour lui venir en aide, il est considéré comme mort. Cependant certaines circonstances peuvent causer la mort durant une phase de narration même si des alliés sont à proximité.

## **durant l'action**

Durant l'action, si les points de vie d'un personnage tombent à 0, il subira **étreinte de la mort** et prendra **1 blessure**.

Durant étreinte de la mort, il perd 1 dé de soin par tour. Une fois que le personnage ne possède plus de dés de soin, il subit 1 blessure par tour. Un allié peut l'aider à se relever en lui redonnant au minimum 1 point de vie (via une potion, un sort etc.).

Si le personnage est toujours sous étreinte de la mort une fois le combat terminé, ses alliés peuvent utiliser un kit de médecine et un test *Médecine (Soins)* pour lui rendre des points de vie mais si le jet échoue, il subira 1 blessure. Ils peuvent également le stabiliser sans test mais le joueur subira alors **Agonie**.

**Si un personnage atteint 3 blessures, il décède de ses blessures.**

## **l'agonie**

La vie d'un personnage à l'agonie ne tient qu'à un fil. Un personnage à l'agonie subit de nombreux malus affectant ses capacités à agir.

- L'ensemble des tests et des actions se font avec maladresse.
- Les points de vie de la victime sont est à un montant égal à la valeur d'un de ses dés de vie.
- Le personnage ne peut pas effectuer de réactions.
- Le personnage ne peut pas récupérer de points de vie ou de dés de soin durant un repos court ou un repos long.

Afin de traiter **Agonie**, le personnage doit être soigné jusqu'au montant maximum de ses points de vie et passer 48 heures à se reposer sans interruptions.

## les dés de soin & les effets curatifs

La capacité de récupération d'un personnage est déterminée par son nombre de dés de soin. Le personnage possède un nombre de dés de soin égal à son niveau d'endurance et ceux ci peuvent être consommés et se régénérer. La valeur d'un dé de soin est égal à la valeur du dé de vie du personnage (*Par exemple un personnage de taille moyenne aura un dé de soin équivalent à 1D8*). Chaque soin, sous forme de sort ou durant un repos court consomme un dé de soin à la personne soignée.

## les sorts curatifs

Si un soin ou un effet curatif est appliqué via un sort, un dé de soin est consommé indépendamment du montant de points de vie soignés par le sort.

## les tests de médecine

Si les joueurs possèdent un kit de médecine, ils peuvent tenter de soigner leur blessures hors combat en effectuant un test *Médecine (Soins)*. Un test réussi guérit un montant de points de vie équivalent à un dé de vie de la créature plus le bonus de talent médecine de l'utilisateur. Si le test échoue, ils pourront réessayer un second test avec maladresse. En cas de nouvel échec, ils pourront réessayer un test avec maladresse. S'ils échouent de nouveau, le kit de médecine sera inutilisable jusqu'au prochain repos long. A chaque échec, la cible subit 1D3 points de dégâts. La maladresse du test affecte le kit de médecine et non pas la créature ciblée donc tenter de soigner un autre personnage après avoir fait 2 échecs résultera tout de même en un test avec maladresse. Un test de médecine, qu'il réussisse ou échoue ne consomme pas de dés de soin.

## les repos courts

Durant un repos court, les personnages peuvent consommer autant de dés de soin restant qu'il le souhaite afin de régénérer leur vie d'un montant égal au résultat des dés

consommés. Il est impossible de prendre un repos court sans qu'au moins un personnage du groupe dispose encore de dés de soin.

## **les repos longs**

Durant un repos long, un personnage récupère l'ensemble de ses points de vie et l'ensemble de ses dés de soin (sauf cas particuliers).