

## LE PENSE BÊTE

Fey — Soleil jaune (le plus grand)

Raz — Soleil bleu (le plus petit)

Taamish — Lune perle (petite, cycle de 56 jours)

Nænerg — Lune grise (médiane, 168 jours)

Ɔephis — Lune rouge (grande, 392 jours)

1 mois lunaire de 28 jours, 4 semaines de 7 jours

### Semaine Peuples

Lone Batranobans ( la Nation )

Marsan Dérigions ( l'Empire )

Mercan Gadhars ( les tribus )

Jati Piorads ( les royaumes )

Veni Thunks ( les clans )

Sati Vorozions ( l'Hégémone )

Sabet Alwegs

Hysnatons

Sekekers

## LES ARMES

Les Armes parlent entre elles jusqu'à 50 m

Une Arme parle avec son porteur jusqu'à 2 m

Une Arme sans porteur parle jusqu'à 30 m

Une Arme ressentant au contact la mort de son porteur est HS pour 1 heure (ni pouvoir, ni lien)

## RANGS D'EXPÉRIENCE p.283

1 1 exp Apprenti

2 6 exps Journalier

3 11 exps Compagnon

4 21 exps Maître

5 41 exps Patron

## ARRONDIR p.240

Quel que soit la règle concernée ou la situation, vous devez arrondir les calculs au supérieur



## MONNAIES DU CONTINENT

p.158

	0.10	1	10	20	25	100
Batranobans	Bathan	Cestham		Tham		Mitham
Dérigions	Pieste	Ceste		Médaille	Varine	Ecussin
Vorozions	Céram	Diram	Ram		Velram	
Piorads		← Klidor →				

## LES MOIS LUNAIRES

p.174

	Connaissance	Plaisir	Pouvoir	Richesse	Violence	Taamish	Nænerg	Ɔephis
Bonheur	Accru	Accru	Atténué	—	Atténué	▼◀	▼◀	▼◀
Conquêtes	—	Accru	—	Accru	Accru	▲▶	▲▶	▼◀
Croisade	—	—	Accru	—	—	▼◀	▼◀	▲▶
Désolation	Atténué	—	Accru	—	Accru	▲▶	▲▶	▲▶
Guerre	Atténué	—	—	Accru	Accru	▼◀	▲▶	▲▶
Repos	—	—	—	—	—	▲▶	▼◀	▲▶
Séparations	—	Accru	Accru	—	—	▼◀	▲▶	▼◀
Tristesse	Accru	—	—	Atténué	Atténué	▲▶	▼◀	▼◀

Les prises de Tension liées aux désirs atténués sont réduites de 1 pt  
Les prises liées aux désirs accrus sont augmentées de 1 pt

▼◀ Lune décroissante  
▲▶ Lune croissante

# BASES

## LA DIFFICULTÉ p.240

Très simple	+1 dé
Simple	0
Légère complication	-1 / -2
Difficile	-3 / -4
Très difficile	-5 / -7
Extrême	-8 / -12

## ECHEC CRITIQUE p.241

Un échec est critique si le test est raté **et** si il y a une majorité de  ( plus de la moitié )

## RÉUSSITE AUTOMATIQUE p.243

Le joueur sacrifie des dés de sa poignée

Seuil 6 → 3d    seuil 9 → 5d    seuil 12 → 7d

Les dés restants donnent les qualités du test

Uniquement en situation calme, sans stress

## RELANCE p.242

Un aspect activé en relance permet de relancer (Score) dés, au choix du joueur

Cela ne permet pas de lancer des dés risqués

## FACILITÉS p.242

Sur un test raté, sacrifiez un dé pair pour obtenir un bonus de +2 au total des dés

Vous pouvez sacrifier tous les dés pairs du jet

Dans tous les cas, les risques pris sont perdus

## SEUIL DE RÉUSSITE p.244

Le seuil de réussite (6, 9, 12 ou 15) est la valeur la plus élevée indiquée par les compteurs du personnage

Un test simple sans compteur utilise un seuil de 6

## L'EFFORT p.239

En début de scène, un PJ a ( 10 - fatigue ) pts d'Effort

Le premier aspect activé sur un test ne coute rien

Les deux autres aspects coutent 3 pts d'Effort chacun

On ne peut pas activer plus de 3 aspects sur un test  
Une faille activée compte dans ces 3 aspects maximum

Cocher une case de Fatigue donne 6 pts d'Effort

## LES ASPECTS p.238

Lorsqu'un aspect est adapté à un test, le joueur ou le meneur peuvent activer l'aspect pour ce test

En **rehaut**, un aspect ajoute (score) dés à la poignée

En **faible**, un aspect retire (score) dés à la poignée

## TEST EN COOPÉRATION p.243

La compétence du lanceur limite le nombre d'assistants

Chaque assistant donne la moitié de sa poignée de dés

Un assistant surnuméraire ne donne qu'un dé en bonus

## PRÉPARATION p.250

Le joueur assemble une poignée comme pour un test

Il garde la moitié de la poignée en bonus de préparation

Il est interdit d'utiliser le même trait ( même aspect ou même compétence ) sur la préparation et sur le test

Il est possible d'essayer de bloquer une préparation adverse avec une réaction (p.251), au prix d'une action

# FIGURANTS

## LES FIGURANTS p.264

Valeur	Standard	Spécialité	Extra
1	2-3	3-4	4-5
2	3-5	6-7	7-9
3	4-7	8-10	10-13
4	6-8	10-12	13-15
5	7-10	12-14	15-20

Les figurants importants ont un bonus dramatique de (+1) à (+5) qui s'ajoute aux valeurs de combat

## LES FIGURANTS EN ACTION p.264

Une **spécialité** s'active sans dépense de point

Pour activer un **extra**, cochez une case de compteur

## LES FIGURANTS AU COMBAT p.265

**Rupture** — Valeur + armure + bonus dramatique

**Initiative** — La valeur ou une spécialité adaptée + le bonus dramatique du figurant

**Nombre d'actions** — ½ valeur basse du figurant

Le meneur peut utiliser ½ valeur haute sur une passe en cochant une case du compteur

## DÉGATS AUX FIGURANTS p.265

Les figurants n'ont qu'un seul compteur. Tous les effets touchant l'Effort, la Tension, la Fatigue ou la Faiblesse impactent directement ce compteur

Sur un dépassement de 3-, appliquez les effets au compteur puis rayez la fin de la ligne en cours

Sur un dépassement de 4+, le figurant tombe, inconscient ou mort au choix du meneur

# CONFLIT

## LE CONFLIT p.246

( Test + Menace ) **contre** ( Test + Couverture )

Les qualités restantes donnent les dégâts  
Les dégâts impactent aussitôt l'Effort de la cible

Si les dégâts sont > à la rupture, il y a dépassement

## LES DÉPASSEMENTS p.249-254

1 Une simple égratignure, 1 pt de faiblesse

2 Blessure légère ( stabilisation, 1 h )  
2 pts de faiblesse

3 Blessure sérieuse ( stabilisation, 6 h )  
5 pts de faiblesse, séquelle

Personnage inconscient  
4 Blessure grave ( stabilisation, 24 h )  
10 pts de faiblesse, séquelle

5-7 Personnage mourant ( stabilisation, 48 h )  
10 pts de faiblesse, séquelle

8 Mort instantanée

Sur un conflit social ou psychologique,  
remplacez *Faiblesse* par *Tension*

## RAPPELS DES CALCULS p.246

### ■ Seuil de rupture

Compétence de circonstance + Armure + 1  
Un porteur ajoute le bonus de rupture de l'Arme

### ■ Initiative ( au début du combat )

Compétence de circonstance + 1 aspect gratuit

### ■ Nombre d'action ( à chaque passe )

½ ( Comp. de circonstance + 1 aspect payant )

## DÉFENSE VS. PROJECTILES p.252

Chaque nouvelle défense est à difficulté +(1)

Le malus est cumulatif au sein d'une même passe

## ATTAQUER PLUSIEURS CIBLES p.252

Un seul test, difficulté de +(1) par adversaire visé

L'attaquant répartit les qualités entre les cibles

La menace de l'arme s'applique à chaque cible

## SOINS ET BLESSURES p.254

### ■ Test de stabilisation — Test de Médecin

Malus (1) par pt de dépassement au dessus de 4  
Patient stabilisé pour une heure + 1 par qualité

### ■ Soins des séquelles ( dans les 12 heures )

Le sujet gagne une faille dont le score est de 5  
moins les qualités obtenues au test de Médecin

# EXAL

## GESTION DE L'EXAL p.340

Chaque pouvoir actif\* déclenché ajoute 1 dé à l'exal

Un échec critique sur un pouvoir ajoute 3 dés à l'exal

Une passe sans pouvoir actif\* retire 1 dé à l'exal

\* On appelle *actif* un pouvoir instantané ou maintenu

## EFFETS DE FLUIDE p.341

Si à la fin d'une passe l'Exal contient plus de 4 dés,  
faites un test sans risques contre un seuil de 12.  
Les qualités causent un effet et sont retirées de l'exal.

0 Etincelles ou lueurs de fluide, sans effets.

1 **Eclairs de fluide** - Les non-Porteurs présents  
dans la zone subissent 1 pt de dégâts.

**Renforcement\*** - Même si les Porteurs cessent  
d'utiliser leurs pouvoirs, l'exal ne diminue plus  
que d'un dé par jour sur cette zone.

**Vortex\*** - Le nombre de dés dans l'exal est  
doublé. Ce calcul est réalisé avant de retirer  
les qualités de l'exal.

**Remous** - Les pouvoirs maintenus sont tous  
désactivés. Un test de Porteur (2) permet de  
conserver ses pouvoirs maintenus.

**Éclairs** - Les personnes à moins de 15 mètres  
subissent 3 pts de dégâts (Porteurs) ou 5 pts  
de dégâts (non-Porteurs).

6 **Stagnation\*** - Les dés d'exal marquant une  
qualité ne sont plus retirés de l'exal.

7 **Formation d'une poche** - Voir les règles sur  
les poches de magie glauque page 340.

8 **Brasier de fluide\*** - Chaque déclenchement de  
pouvoir cause 3 points de dégât au Porteur.

**Brèche** - Les esprits errants du fluide sentent  
la zone et peuvent tenter une incarnation.  
C'est l'occasion de créer une Arme-Dieu, un  
mort-vivant éveillé, un monstre éphémère.

**Tempête** - Déferlement de fluide sur une zone  
de vingt mètres de diamètre. Les êtres vivants  
dans la zone sont soit détruits, soit trans-  
formés en monstres incontrôlables.  
Une poche se forme aussitôt sur la zone.

\* ces effets durent jusqu'à dissipation de l'exal

## L'EFFET PÔLE p.340

L'exal se vide totalement à la fin de chaque passe.  
Un effet se termine à la fin de la passe où il apparait.

## PRISE DE FATIGUE p.258

Récupérer 6 pts d'Effort	1 pt
Une nuit blanche en ville à boire, bouger et s'amuser	5 pts
Une nuit de patrouille	6 pts
Une heure de fuite rapide	3 pts
Une journée de marche forcée	2 pts
Idem en zone hostile	3 pts
Plus de 18h d'activité continue	10 pts

## PRISE DE TENSION p.260-262

Désir	De 1 à (Score) pts de tension si le personnage résiste à un de ses désirs, selon la nature, l'intensité et la rareté de la tentation.
Stress	De 1 à 3 pts selon la cause et l'intensité
Peur *	Frousse — 1 à 4 pts — 0 pt en cas de fuite Frayeur — 5 à 9 pts — 1 pt en cas de fuite Terreur — 10 à 12 pts — 3 pts en cas de fuite

\* Sur un test de peur où il refuse de fuir, un Porteur retire la puissance de son Arme à la tension encaissée.

## PRISE DE FAIBLESSE p.259

Coups	Effets des dépassement sur un coup reçu ( tableau du volet 3 )	1 à 10 pts
Faim	Les effets se font sentir après une journée sans nourriture Interruption — se nourrir	1 pt / jour
Soif	Les effets se font sentir au bout d'une journée sans boire Interruption — boire	1 pt / 2 heures
Chaleur	Température + de 35° sans équipement ou + de 50° équipé Interruption — se soustraire à la chaleur ( abri, épice, quitter la zone, etc )	1 pt / 2 heures
Froid	Température de -10° sans équipement ou de -25° équipé Interruption — se soustraire au froid ( abri, épice, quitter la zone, etc )	1 pt / 2 heures
Maladie	Exemple - Colique carabinée après une mauvaise soupe de choux Interruption — automatique après 4 jours très désagréables	1 pt / jour

## TEST DE CONTRÔLE p.308

Test en opposition — Porteur **contre** Puissance

Le Porteur utilise son seuil de réussite actuel  
L'Arme fait son test contre un seuil de 6

Des traits ou des motivations adaptés à la cause du contrôle peuvent être utilisés.

L'arme peut gagner de 1 à 5 dés bonus sur le test de contrôle, en infligeant autant de pts de faiblesse au porteur.

## FIN DE CONTRÔLE p.308

A la fin du contrôle, le porteur subit 3 pts de Tension, ainsi que les points suivants selon les actes accomplis

L'Arme a agi contre l'avis ou les décisions du porteur 1 à 4 pts

Elle a accompli des actes atroces 5 à 8 pts

Elle a tué un proche, ami, famille du porteur, a cherché à le blesser 9 à 12 pts

L'Arme a agi en contradiction avec un désir, un trait du porteur de 1 à (Score) pts

N'oubliez pas de retirer un point d'expérience final à l'Arme pour chaque prise de contrôle

## RÉCUPÉRATION DE FATIGUE p.258

Une nuit de sommeil de 3 à 5 pts

Une pause ( repas, sieste... ) 1 pt

Une journée calme 3 pts

Important — La récupération de fatigue est limitée par les niveaux actuels de Tension et de Faiblesse. Le score de fatigue ne peut pas descendre par récupération sous le score de l'un des deux autres compteurs d'état.

## RÉCUPÉRATION DE FAIBLESSE p.259

Le sujet ne doit plus avoir de cause de faiblesse active

Une nuit de sommeil calme 4 pts

Une nuit courte ou agitée 1 ou 2 pts

Une journée de repos au calme 1 pts

## RÉCUPÉRATION DE TENSION p.260

Une nuit de sommeil 2 pts

Une journée calme 1 pts

Satisfaire un désir du personnage, selon la nature, l'intensité et la rareté de la satisfaction. de 1 à (Score) pts