

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

ÉCHEC 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, tous les risques pris sont perdus

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** sur un test, cochez une case de compteur

SEUIL DE RÉUSSITE p.244

Le seuil de réussite d'un personnage (6, 9, 12 ou 15) est la valeur la plus élevée indiquée par ses compteurs

Un test simple sans compteur se fait avec 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 coûte rien

Les deux autres aspects coûtent 3 pts d'Effort chacun
Une faille activée ne coûte aucun point d'effort

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 **faille**, 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

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

DÉGÂTS 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

Le PJ encaisse la valeur du dépassement en points de fatigue, puis note les effets pour la fin du conflit

- 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
- 4 Personnage inconscient
Blessure grave (stabilisation, 24 h)
10 pts de faiblesse, séquelle, guérison longue
- 5-7 Personnage mourant (stabilisation, 48 h)
10 pts de faiblesse, séquelle, guérison longue
- 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)

$\frac{1}{2}$ (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 Étincelles ou lueurs de fluide, sans effets.

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

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

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

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

5 **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.

9 **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.

10 **Tempête** - Déferlement de fluide sur une zone
de vingt mètres de diamètre. Les êtres vivants
dans la zone sont soit détruits, soit transformés
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 apparaît.

