

# RÈGLES DU JEU

## Action immanquable

Les actions physiques et intellectuelles, tentées dans des situations banales, réussissent toujours.

## Actions impossibles

Les actions absurdes et irréalisables échouent toujours.

## Jets de compétences

Pour les autres cas, le jet de dé sous compétence est requis. S'il fait moins c'est réussi s'il fait plus c'est raté.

- Échec critique : Lorsque le résultat est compris entre **96 et 100**, non seulement l'action est manquée, mais en plus, l'échec est particulièrement grave. Cela s'appelle un échec critique.

- Réussite critique : En revanche, avec un résultat compris entre **01 et 05**, l'action est réussie de manière particulièrement brillante. Cela s'appelle une réussite critique.

- Bonus et malus : Dans certains cas, le MJ fixe un bonus ou un malus, qui vient s'ajouter (ou se soustraire) à la compétence du personnage.

## Le level up /expérience

Les caractéristiques (Physique Mental Social) ne peuvent pas augmenter. Lors du level up, les joueurs auront 15 points à répartir dans leurs compétences ou dans une nouvelle, en respectant le tableau des classes. Les compétences ne peuvent pas excéder 20%.

Il aura aussi 3 points à répartir entre ses HP et sa PSY. Il pourra avoir un nouveau pouvoir, qu'il peut choisir dans la liste de la magie de son clan ou de sa religion et le coût max des sorts disponibles augmenteront d'autant de point que mit au PSY.

## Mouvements et poursuites

Les personnages se déplacent en moyenne de 8 mètres par round, le double en sprint.

## Blessures

Les points de vie mesurent l'état physique du personnage. Lorsque ce compteur est à son maximum, le personnage est en pleine forme. Lorsqu'il est blessé, il subit des dommages, il perd des points de vie. Lorsqu'il blesse un adversaire, il lui inflige des dommages. Les points de dommages sont donc simplement les points de vie perdus.

## Blessures graves

Si un personnage perd en une seule fois la moitié du nombre actuel de ses points de vie, il est blessé grièvement. Faites un jet d'1d100 sous son physique pour voir s'il supporte le choc. En cas de réussite, le

personnage peut continuer à agir normalement. Si le jet est raté, le personnage perd connaissance pour un laps de temps égal à (1d4) en tour. À son réveil, il sera très faible, et le restera jusqu'à ce qu'il ait été soigné.

## Inconscience – Mort

Un personnage qui tombe à 0 point de vie ou moins tombe inconscient. La médecine conventionnelle ne peut plus rien pour lui (en revanche, la magie reste une possibilité, parfois). La mort est définitive si tous les personnages sont inconscients (sauf si scénario du MJ).

**Option** : Il est possible dans certain cas que le MJ, en début de partie, attribue un certain nombre de points de destin au groupe pour la partie ou campagne. C'est point ne sont pas cumulables avec d'autre d'une autre partie, et on ne peut en gagner durant la partie. Dans ce cas quand un joueur arrive à 0PV, il meurt, les soins magiques étant inefficace pour le ramener à la vie. Le groupe décide alors d'utiliser les points de destin ou pas pour le ramener à la vie. S'ils le font pas le joueur quittera alors la partie.

## Chutes

Retirez 1d6 points de vie par tranche de 3 mètres de chute. Un jet de physique réussi permet d'annuler la perte d'1d6 points. Notez qu'une chute vraiment importante est presque toujours mortelle pour un personnage.

## Feux

- Tomber dans un feu de camp inflige 1d4 points de dommages, passe armure. En dehors de ça, suivez la même règle que pour les torches.  
- Un personnage pris dans un incendie doit réussir un jet de Physique par round pour que ses vêtements ne s'enflamment pas. S'il le rate, il perd 1d6 points de vie par round. Par ailleurs, il risque de mourir asphyxié (voir plus bas).  
- Un personnage qui a perdu plus de la moitié de ses points de vie à cause du feu perd également 1d10 points de Social.

## Asphyxie/noyade

Lorsqu'un personnage est exposé à des gaz toxiques, immergé dans un liquide, ou étranglé par un individu mal intentionné, on commence à découper le temps en rounds. Au premier round, le personnage doit réussir un jet de Physique avec 1d100. Au deuxième round, le jet est sous Physique -10%. Au troisième, de Physique -20%, et ainsi de suite jusqu'au dixième round, où le jet se fait sous Physique -50% (pour les rounds suivants, on ne descend pas en dessous de Physique -50%). Dès qu'un de ces jets est raté, le personnage subit 1d6 points de dommages. Il continuera à perdre 1d6 points de vie par round tant qu'il ne sera pas sorti de la zone dangereuse ou secouru.

## Explosions et canon

Les explosifs infligent des dommages dans un certain rayon. Un bricolage artisanal avec de la poudre noire ne fera que 3d6+4 de dommages au point d'explosion.

## Poison

Si un personnage est en contact avec un poison, faite un test de physique, s'il réussit il triomphe du poison, s'il échoue il prend 1d4 de dommage, renouveler le test à chaque tour jusqu'à la guérison du personnage ou sa mort.

## Maladie

Les règles sur les maladies sont très proches de celles sur les poisons. Les maladies ont également une virulence, et s'attaquent également à la constitution. La principale différence est le rythme auquel elles infligent des dommages. Un personnage malade perd 1d4 points de vie par jour, à concurrence de la virulence de la maladie. S'il a survécu, son organisme a triomphé des microbes, et il commence à récupérer les points de vie perdus.

## Guérison

Bien entendu, un personnage blessé finira par guérir. Ce n'est qu'une question de temps. Livré à lui-même, un personnage récupère 1d6+1 points de vie par semaine de temps de jeu. S'il reste au lit et ne se livre à aucune activité fatigante, il récupère 1d8+1 points de vie par semaine. Dans un hôpital, ce chiffre monte à 2d8 points de vie par semaine. Les effets des compétences Secourisme et Médecine sont développées dans le chapitre sur les compétences. La seule règle importante sur la guérison est la suivante: en aucune circonstance il n'est possible de dépasser son total initial de points de vie.

## Round

- 1 – **Détermination de l'initiative**
  - 2 – **Déclaration d'intention** des joueurs et des PNJ
  - 3 – **Résolution des actions**, selon les règles détaillées au paragraphe « Ordre des attaques ».
- Lorsque tout le monde a agi, le round suivant peut commencer, et l'on revient à l'étape 1.

## Initiative

Au début de chaque combat, chaque participant au combat lance 1d6. Celui qui a obtenu le total le plus élevé agit en premier, puis c'est le tour du deuxième, du troisième, etc, jusqu'à celui qui a obtenu le plus mauvais total. Si deux joueurs ont obtenu le même total, ils lancent 1d6 pour se départager. Celui qui fait le meilleur score agit avant l'autre. Si un joueur et un personnage contrôlé par le meneur de jeu font le même total, c'est le joueur qui a l'initiative. Si un joueur attaque par exemple par surprise, ou alors le scénario fait qu'il doit agir en premier, son « initiative » sera automatiquement de 7.

## Déclaration d'intention

Le meneur de jeu procède à un tour de table, demandant à chaque joueur ce qu'il compte faire pendant ce round. Les actions possibles sont nombreuses : attaquer, parer, esquiver, se déplacer. Inutile de donner des réponses trop détaillées.

## Ordre des attaques

Les attaques font dans l'ordre d'initiative déterminée plus haut. Un joueur peut décider de passer son tour et de jouer après les autres joueurs.

## Esquiver et parer

Les personnages en mode défensif peuvent esquiver et / ou parer, une fois par tour après qu'il ai subit une attaque.

– L'Esquive est une compétence à part entière. Lors des déclarations d'intention, un personnage qui désire esquiver une attaque l'annonce, et précise quel adversaire il souhaite esquiver. Un personnage qui esquive ne peut pas attaquer. En revanche, il peut parer l'attaque. L'Esquive peut également servir à rompre le combat : dans ce cas, le personnage fait un jet d'Esquive au début du round et, s'il le réussit, on considère qu'il s'est désengagé et n'est plus en danger (sauf, bien sûr, d'éventuels tireurs).

– La parade, quant à elle, n'est pas vraiment une compétence, c'est seulement une autre manière d'utiliser les compétences d'attaque. Lors d'un corps à corps, un personnage qui est la cible d'une attaque peut parer avec son arme (épée, bâton, etc.). Il fait un jet de compétence, comme pour une attaque. S'il est réussi, le coup est arrêté par l'arme, et le personnage ne subit pas de dommages. Il est possible de parer le coup d'un adversaire plus rapide que soi, puis d'attaquer le moment venu, ou le contraire. En revanche, on ne peut pas parer plusieurs fois par round. Attention : on ne peut ni parer, ni esquiver les flèches (sauf bouclier) ou de la magie (sauf parade magique).

## Blesser l'adversaire

Il suffit de réussir un jet sous la compétence qui régit l'arme utilisée. Si l'adversaire n'esquive pas ou rate sa parade, il est blessé et perd des points de vie. Pour savoir combien, on lance un certain nombre de dés, en fonction de l'arme. Chaque arme fait un certain nombre de dés de dommages (voir la table des armes).

S'il s'agit d'une arme de corps à corps, on y ajoute le bonus aux dommages de l'attaquant. Bien sûr, s'il s'agit d'une arme à distance ce bonus ne joue pas. On lance les dés pour calculer le nombre de points de dommages infligés, on y soustrait l'éventuelle protection de l'adversaire, et on retire ce qui reste de ses points de vie.

## Protections

Un combattant désireux de vivre vieux ne se lance pas dans la mêlée sans protections. Celles-ci sont de trois types : les armures, les boucliers et le terrain lui-même.

- Les armures. La nature des armures change d'un univers à l'autre (cotte de mailles, gilet pare-balles, etc.), mais leur fonction ne varie pas : elles absorbent une partie des dommages infligés par une attaque. Soustrayez le chiffre indiqué dans la table des armures aux points de dommages infligés au personnage. Seul l'éventuel excédent lui est infligé. Cette protection est efficace à chaque attaque et ne « s'use » jamais.

- Les boucliers. Ils apportent un bonus au jet de parade, et un peu plus de protection. Les boucliers peuvent parer les flèches.

- Le terrain. Un tireur qui s'abrite derrière un arbre, par exemple, est plus difficile à toucher qu'un homme qui se trouve à découvert. Le meneur de jeu peut donner un malus à la compétence (voir Bonus et malus, plus haut).

## Attaque dans le dos et attaque d'opportunité

- **Attaque discret**, si le joueur réussit à se faufiler et attaque un ennemi discrètement, son attaque à 95% de chance de réussir, posture offensif interdite

- Attaque d'opportunité Si le joueur attaque dans le dos en action d'opportunité à un bonus de 10 % sera attribué.

Pour viser une partie précise un malus de -10 % sur le jet de physique sera appliqué, pour permettre de passer l'armure non naturelle.

Pour viser une partie vitale un malus selon cible (min -20%), cela aura pour conséquence si l'attaque réussit, d'infliger de blessure létale à la cible, certaine resteront en vie entre 1d4 à 1d10 tours.

## Combat au corps à corps

On peut distinguer deux cas : celui où les combattants ne sont pas armés, et celui où ils le sont.

## Combat à mains nues

Le combat à mains nues dépend de deux compétences : Bagarre et Lutte.

- Bagarre. La Bagarre consiste à cogner à coups de pied, de tête ou de poing, de manière instinctive. N'importe qui peut le faire avec des chances de succès raisonnables, mais ce n'est pas une attaque très efficace. Comme vous pouvez le voir sur la feuille de personnage, elle n'inflige qu'1d4 points de dommages. On ne peut utiliser cette compétence que pour parer une attaque de Bagarre, pour des raisons évidentes: essayez de parer un coup de hache avec votre main, vous m'en direz des nouvelles !

- Lutte Les personnages qui ont investi dans la compétence Lutte sont mieux entraînés que les simples bagarreurs, et savent comment être efficaces. La

compétence Lutte a d'autres intérêts. Utilisée seule, elle permet d'immobiliser un adversaire (grâce à un jet d'opposition Physique/ Physique, à renouveler à chaque round).

## Combat aux armes blanches

Le combat au corps à corps dépend de deux compétences : armes de mêlée et armes d'hast. Toutes deux peuvent servir à parer.

- Armes de mêlée recouvrent la plupart des armes tranchantes ou contondantes qui s'utilisent à une main. Cela va du gourdin à l'épée longue en passant par la dague ou la hache. Distance de mêlée entre 0,5 et 1m50

- Armes d'hast concernent toutes les armes longues, qui s'utilisent généralement à deux mains, comme les hallebardes, les piques, les lances, etc. Distance d'hast > à 1m50

## Assommer un adversaire

Pour assommer un adversaire, un personnage doit annoncer son intention en début de round, puis réussir une attaque de Bagarre, de Lutte ou d'une arme de mêlée non tranchante (un gourdin par exemple). La cible fait un jet de physique si est en défensif, ou un jet de chance si ne l'a pas. Si le jet est un échec, la victime perd connaissance pour 1d4 x heures. À son réveil, elle aura une grosse bosse, mais n'aura perdu qu'1/3 des points de vie de l'attaque.

## Statut des personnages

- Focus : Le focus est un mode de concentration, les sorts coûtent un psy de moins et il ajoute 5% au jet de compétence.

- Défensif : Ce mode permet de protéger le joueur. En cas de réussite, il absorbe tous les points de dommages grâce à un jet de parade

- Offensif : Ce mode, en attaquant, assure les dégâts max en cas de succès, mais il ne permet pas de se défendre ou de parer, de plus, la réussite critique passe à 10 % au lieu de 5 %.

## Avantage et désavantage

Le MJ peut, à tout moment, attribuer un avantage ou un désavantage en fonction des actions des joueurs.

- l'avantage, ou bénédiction, est activé quand le joueur le décide et permet de relancer un jet de dé raté.

- le désavantage, ou malédiction, est activé par le MJ et oblige le joueur à relancer un jet de dé réussi. Les réussites critiques ou les échecs critiques ne peuvent en aucun cas être relancés.

## Combat à distance

Les scénarios se déroulent que dans un univers médiéval, il y a que les armes de jet (les armes à feu ne sont pas encore inventées).

- Armes de jet : Les armes de jet ne peuvent être utilisées qu'une fois par round. Lors du premier round de combat.

- **Les armes de tir.** Cette compétence permet d'utiliser arcs, arbalètes, frondes, sarbacanes. Bref, toutes les armes « balistiques ».

- **Les armes de lancer.** Cette compétence concerne les couteaux de lancer, les javelots, mais aussi les armes improvisées, comme un bête caillou ramassait au hasard d'un chemin.

## Armes et Armures

Les armures très lourdes ou magique, au-delà de 7, infligent un malus de -10% aux compétences de combat et d'esquiver (-10% pour chaque point supplémentaire au-delà de 7). Les armures de plaques coûtent cher, elles ne sont donc pas accessibles aux plus grands nombres. Il faudra donc justifier niveau RP, pourquoi un soldat ou un fermier, par exemple, a réussi à se procurer une armure de plaques.

## Magie

Pour lancer un sort, il faudra une dépense en point de psy, si le joueur n'en possède plus, il peut alors puiser dans ses points de vie.

### Pour lancer un sort

Lorsqu'un personnage lance un sort, il doit dépenser des PSY, s'il n'en possède plus, le joueur peut puiser dans sa barre de vie. Le joueur choisit un sort dans les listes de magies auxquelles il a accès, puis il dit au MJ ce qu'il souhaite faire exactement. Là, c'est au MJ de jouer : il faut déjà jauger la force du sort, ensuite, il faut jauger l'effet sur le déroulement normal de l'histoire. Si le sort est petit et sans effet sur l'histoire, il ne lui coûtera qu'un point de PSY. Si le sort est plus gros et que son effet sur le déroulement de l'histoire est important, ça risque de lui coûter beaucoup plus de points que cela. Lorsqu'un sort est maintenu, le lanceur a donc une grande difficulté à en lancer un nouveau. Le sort prend un tour à être lancé

**PERSISTANT** : Le temps d'un combat.

**PERMANENT** : Jusqu'à ce que le sort soit dissipé ou que le mage ou le porteur soit tué

**EPHEMERE** : Peut-être lancé à tout moment (le joueur ne jouera pas à son prochain tour).

**UNIQUE** : Ne peut-être utiliser qu'une fois par jour.

**MAINTIEN (mtn)** : Le sort peut être maintenu le tour suivant. Ce qui rend difficile le lancement d'autres sorts. Cela ne nécessite pas de jet de mental pour le maintien.

**INSTANTANE** : Le sort est joué durant son tour mais permet d'effectuer une autre action derrière.

**Offert** : Les sorts offerts ne sont pas des sorts passifs (sauf si précisé). Ils doivent être lancés.

**Hors combat** : Un joueur peut se mettre un peu à l'écart du combat pour utiliser un sort (ex foi infini). Ce sort peut être utilisé aussi durant les moments calmes.

## L'invocation de créature

Un invocateur ne peut invoquer plus de créature que son niveau le permet. En somme il a un maximum d'une créature de plus que son level. S'il est niveau 4, il pourra invoquer un maximum de 5 créatures, au level 3, 4 créatures etc... avec un maximum de 6 créatures

**Libre** : L'invocation libre est indépendante du joueur, lors de l'invocation il n'est possible de donner qu'un ordre que la bête suivra jusqu'à sa mort. Les invocations par parchemin sont toujours de cette nature avec un ordre défini à l'écriture. La création d'un parchemin ou l'utilisation d'un sort d'invocation de créature libre coûte des PV représentant la vie que la créature recevra lors de l'invocation lui permettant son indépendance. Les créatures libres sont contrôlées par le MJ et agissent selon l'ordre donné lors de leur invocation, ils agissent juste après le tour de l'invocateur à partir du tour suivant leur invocation (victime du mal d'invocation). Le joueur ne peut en invoquer plus de 3 en même temps.

**Semi-libre** : L'invocation semi libre est la méthode d'invocation classique pour un sort. Il est possible d'invoquer plusieurs créatures en un seul sort et de contrôler plusieurs créatures invoquées de cette façon. Le nombre d'invocation possible de ce type est égale au niveau de l'invocateur s'il appartient au clan Cem, sinon c'est limité à un sort d'invocation à la fois. Les créatures semi-libres sont contrôlées par le MJ et agissent selon des ordres du joueur, ils agissent juste après le tour de l'invocateur à partir du tour suivant leur invocation (victime du mal d'invocation). Le joueur ne peut en invoquer plus de 2 en même temps.

**Liée** : L'invocation liée partage un lien mental et physique avec son invocateur, les dégâts subis par la créature liée seront subit aussi par l'invocateur, les seules créatures pouvant être invoquée de façon liée sont les créatures intelligentes. Il n'est jamais possible d'avoir plus d'une invocation liée. Le joueur ne peut en invoquer plus de 1 en même temps. Sa portée d'action est de 50m de l'invocateur.