

### Test de Capacité

Résultat final du test de Capacité = Capacité (Attribut + compétence) + résultat du dé.

- Si le dé est un d20 et que son résultat est impair, il compte pour 0. Si le dé indique 1 ou 11, on ne calcule pas le résultat final, l'issue de l'action est automatiquement un échec dramatique.
- Si la valeur de compétence est égale à 0, on soustrait 3 à la Capacité.

### Tester son Attribut

Certaines actions ne font pas intervenir de compétence, mais un attribut seul – Puissance pour un bras de fer ou Trempe dans le cas d'un test de sang-froid, par exemple. Dans ce cas, **la Capacité est égale à l'Attribut multiplié par 2 et notée « Attribut » x2.**

### Prédilection et Maîtrise

- Si le joueur a un **Prédilection** de compétence qui s'applique à la situation, **il peut relancer le dé lors d'un test de Capacité mobilisant cette compétence, une fois par séance de jeu. Le joueur choisit lequel des deux résultats il conserve.** Le dé relancé doit être du même type que celui utilisé pour le premier jet.
- Si le joueur dispose d'une compétence de 10 ou plus, on dit que son personnage est **Maître** en cette compétence. Chaque fois qu'il effectue un test de Capacité mobilisant cette compétence, il lui est permis de relancer le dé. Celui-ci doit être du même type que celui utilisé pour le premier jet. Contrairement à la prédilection, le joueur doit **garder le deuxième résultat**, même s'il est moins important que le premier.

### Seuils de difficulté

Difficulté	Seuil	Exemple
Facile	5	Sauter par-dessus une petite caisse.
Moyenne	10	Escalader une palissade de 2 mètres de haut.
Ardue	15	Attraper une mouche en vol.
Hasardeuse	20	Escalader un mur de briques dans autres prises que les joints.
Insensée	25	Courir le 100 mètres en moins de 10 secondes.
Pure folie	30	Transpercer d'une flèche un rat à 100 mètres.

### Malus et Bonus de Capacité

Exemple de situation	Modificateur
Le personnage essaie de faire baisser les tarifs d'un caravanier dont il vient de gifler la fille.	-4
Le personnage doit passer dans le dos d'une sentinelle et porte une très lourde charge.	-3
Le personnage n'a pas dormi de la nuit et se lance dans une poursuite à cheval.	-2
Le personnage cherche à savoir si son interlocuteur ment, mais celui-ci parle dans une langue qu'il comprend mal.	-1
Le personnage cherche à savoir si son interlocuteur ment, mais l'a préalablement intimidé.	+1
Le personnage manœuvre son embarcation pour échapper à des poursuivants dans un chapelet d'îles où il est né.	+2
Le personnage négocie un droit de passage auprès d'un garde qui le prend pour un héros célèbre.	+4

### Réussites exceptionnelles

**Réussite héroïque** : test de Capacité  $\geq$  à Difficulté +10  
**Échec dramatique** : test de Capacité  $\leq$  à Difficulté -10

### Test de Terreur ou d'Extase

Le test se calcule comme suit : **Clairvoyance + Trempe / Seuil de Difficulté.**

Si le résultat est un **Échec dramatique**, l'Elu est bouleversé au plus profond de son être. Il perd 10 points d'Âme et n'est plus capable d'agir jusqu'à ce que le test ait été réussi. Que la scène prenne fin ne change rien à son état : c'est désormais en lui-même que l'émotion doit être combattue. La fréquence à laquelle le test doit être retenté est à la discrétion du MJ. Il peut toutefois d'appuyer sur l'échelle suivante.

Seuil de difficulté	Fréquence du test
15	1 / heure
20	1 / toutes les 10 minutes
25	1 / minute

Si le résultat est un **échec simple**, l'Elu perd 10 points d'Âme.

Si le résultat est une **réussite simple**, l'Elu est impressionné mais se contrôle.

Si le résultat est une **réussite héroïque**, l'Elu se contrôle parfaitement et ne fera plus jamais de test concernant ce type de Terreur ou d'Extase.

Voir page 162 pour les effets.

### Le Combat en bref

Initiative = D10 (ou D20) + Adresse.

Action supplémentaire : 3 points de Bonne Aventure.

Il est impossible d'entreprendre plus de deux *actions complexes* par tour de jeu.

#### Action simple

Une *action simple* ne demande aucun test. A chaque tour de jeu, un personnage peut en entreprendre une gratuitement : se déplacer de sa Vitesse (en mètre), jeter ou dégainer une arme, encocher une flèche à son arc, crier quelques mots à un compagnon, attraper une cruche qui traîne sur une table pour préparer un coup bas, etc.

#### Action complexe

La réussite d'une *action complexe* est incertaine. La Capacité du personnage doit surpasser un seuil de difficulté ou la Capacité d'un opposant. Sauter sur un cheval, renverser une armoire, prendre la fuite sont par exemple des *actions complexes*. Mais au combat, le plus souvent, cette action est une attaque au corps à corps (Mêlée la plupart du temps) ou à distance (Armes à distance).

#### Se déplacer (Action simple)

Un personnage peut se déplacer librement à son tour de jeu d'un nombre de mètres égal à sa Vitesse avant ou après son action complexe.

S'il veut se déplacer sur une plus grande distance cela exige une action complexe. Il existe alors deux cas de figure

- S'il n'est pas encore engagé dans un corps à corps avec un adversaire, ce déplacement est une course qui nécessite un test de Mouvements (voir les compétences p135).
- S'il est déjà engagé au combat, ce déplacement est une fuite, qui doit être résolue comme telle (voir « Fuir », p151).

#### Mêlée

Le personnage choisit le type d'attaque qu'il veut accomplir contre son adversaire.

Cette attaque est résolue comme suit : Capacité offensive de l'attaquant + modificateurs éventuels + dé / Défense de l'adversaire + modificateur éventuels.

Capacité offensive = Puissance + compétence d'arme + bonus de maniement de l'arme.

Défense = Trempe + compétence d'arme + 5 + bonus de défense du bouclier et/ou de l'arme.

#### Attaque à distance

Cette attaque est résolue comme suit : Capacité offensive de l'attaquant / seuil de difficulté.

### Modificateur de situation pour les attaques au Corps à Corps

La Capacité de l'attaquant est affectée du modificateur suivant...

- +5 si sa cible lui tourne le dos ;
- +5 si sa cible est en position désavantageuse (voir les Cas particuliers, p152) ;
- -5 s'il a été immobilisé au tour précédent (cf. p151).
- -2 s'il a recours à une arme improvisée (cf. p151).
- Tout autre modificateur que le MJ jugerait utile de prendre en compte : l'attaquant est en équilibre instable sur un tonneau renversé, il est au sol, son adversaire est beaucoup plus petit ou plus grand que lui, etc.

**Note :** quels que soient ces modificateurs, leur nombre total ne peut dépasser +15 ou -15.

### Modificateur de situation pour les attaques à distance

La Capacité du tireur est modifiée par :

- Le fait de consacrer **deux actions consécutives (simples ou complexe) à viser**, et ne faire l'objet d'aucune attaque pendant cette période de concentration : +5 sur son test de Capacité ;
- **Le bonus d'Initiative de la cible si et seulement si elle est consciente d'être visée** : ce bonus est inversé en malus affectant la Capacité du tireur ;
- La vitesse de déplacement de la cible : -5 si elle court et que la portée est courte, -10 si elle court et que la portée est moyenne ou longue ;
- Le couvert dont elle dispose : -2 si elle dispose d'une rondache, -5 si elle est à moitié à couvert ou derrière un pavois, -10 si le couvert est quasiment complet ;
- Tout autre modificateur que le MJ jugerait utile de prendre en compte : le tireur se déplace lui-même à grande vitesse, il est au sol, sa cible est de la taille d'une main, de la taille d'un enfant, de la taille d'une maison, etc.

**Note :** quels que soient ces modificateurs, leur nombre total ne peut dépasser +15 ou -15.

### Niveau de santé

#### Dégâts létaux

Blessé	5 à 9 points de Santé restants	Malus de -2 à tous les tests
Gravement blessé	1 à 4 points de Santé restants	Malus de -5 à tous les tests
Inconscient	0 point restant	Incapable d'agir
Mort	Trempe minutes après l'inconscience	

#### Dégâts non létaux

Incommodé	5 à 9 cases de Santé restants	Malus de -2 à tous les tests
Sonné	1 à 4 points de Santé restants	Malus de -5 à tous les tests
Affaibli	0 point restant	Malus de -5 à tous les tests et les prochains dégâts sont létaux

### Chute

Hauteur de chute	Dégâts subis	Difficulté pour amortir
Un étage (3 mètres)	1d10	10
Deux étages (6 mètres)	1d10+5	15
Trois étages (9 mètres)	1d10+10	20
Quatre étages (12 mètres)	1d10+20	25
Cinq étages (15 mètres et plus)	Mort	Impossible
En mouvement (vitesse d'un cheval au galop)	+1 étage	–
En mouvement (plus rapide qu'un cheval au galop)	+2 étages	+5
Rebonds	Dégâts x2	NA
Surface molle	Dégâts /2	NA

### Intensité des feux

Feu	Intensité
Bougie, poêle chaude	1
Torche, petit feu de camp, braséro	3
Grand feu de camp, incendie d'une pièce d'habitation	5
Feu de joie, incendie d'un étage entier d'une maison	10
Bûcher, incendie d'une maison de plusieurs étages ou d'une tour	15
Incendie impliquant de grandes quantités de substances inflammables (embrasement, feu magique)	20

### Niveaux d'âme

Déstabilisé	5 à 9 points d'âmes restant	Malus de -2 à tous les tests
Choqué	1 à 4 points d'âmes restants	Malus de -5 à tous les tests
Fou	0 point restant	Incapable d'agir