

# Mémo Trinités

## LE TEST

### 1D12 + BASE + BONUS ZODIACAL +/- DIFF. VS 12

1 : échec ; 12 : à relancer et additionner.

Diff. -3 après un premier échec.

## CONFRONTATION

$A \geq 12$  ;  $B < 12$  : A gagne.

$A \geq 12$  ;  $B \geq 12$  : le plus élevé gagne.

$A = B \geq 12$  : celui qui empêche l'action gagne.

$A = B < 12$  : échec des deux parties.

## LES RESSOURCES

		Automatique
	+3	Anodin
		Test
Ressource	+0	Limite
		Test + mini + perte
	+6	Endettement
		Impossible

### LE TEST DE RESSOURCE

1D12 + Ressource + 7 - coût vs 12

Échec : ressource non obtenue et pas de test pendant un mois.

Réussite : ressource obtenue selon un délai variant avec le coût.

### ENDETTEMENT

Si le coût > Ressource, le test est accompagné de conditions : score minimum et diminution temporaire du score de Ressource en fonction de la différence entre le score requis

#### ENDETTEMENT

Différence	Ressource mini.	Diminution
1	1	1 (1 mois)
2	2	1 (3 mois)
3	3	2 (6 mois)
4	4	2 (1 an)
5	5	3 (10 ans)
6	6	3 (20 ans)

### MISE EN COMMUN

Seul le score de Ressource le plus élevé est considéré. Deux scores identiques valent +1.

### RESSOURCE EXCEPTIONNELLE

Elle peut être utilisée pour un achat précipité en cours de partie ou être dépensée comme XP consacrés à la Ressource en question.

## VIE ET MORT

Endolori : + 1 pt / heure (0)

Blessé : + 1 pt/jour de soins (-3)

Inconscient : - 1 pt/heure ; +1 pt/semaine et Soins/-6 (-6)

### SOINS

Urgence : pour stabiliser état Inconscient.

Premiers soins : +1 pt

Soins de veille : pour diviser par deux la durée de rémission.

Dans les trois cas : Soins (Diff. de l'état)

## RÉGÉNÉRATION

Endolori : 1 pt KL ou KT pour 4 cases

Blessé : 1 pt KL pour 4 cases

Inconscient - 1 pt KT pour 4 cases

## LE KARMA

Dépense de Karma : 1 pt de KT + 1 pt KL par tour.

Récupération du KL à l'aube et du KT au crépuscule.

## LE ZODIAQUE

Déployer une Aura est une action unique à réussite automatique nécessitant 2 pts de Karma (Lumière ou Ténèbres), 1 seul pt si Affinité avec le Zodiaque.

### LES ZONES DE DÉPLOIEMENT

Cosme - En soi, Aura inactive

Corps - Sur la Trinité

Main - 1 m

Épée - 2 m

Œil - À vue

### CHEVAUCHEMENT

Deux Auras déployées ne peuvent cohabiter - Confrontation d'Emprise (+ 3 avec Archétype ; - 3 avec Descendants). Le perdant voit son Aura refluer dans son Cosme.

### LE SOUFFLE

Déclencher le souffle est une action libre - Emprise + 6 Archétype ; + 3 Ascendant ; 0 Descendant. L'Aura retourne à Cosme.

## LE GRAND LIVRE

Réciter un Verset est une action unique à réussite automatique nécessitant 2 pts de Karma (Lumière ou Ténèbres selon le Verset), 1 seul pt si Affinité avec le Grand Livre.

## LA LAME-SŒUR

La lame inflige 4 points, 8 contre des Trinités.

La dégainer et la rengainer sont des actions libres. Une lame-sœur dégainée peut être perçue à plusieurs kilomètres avec Clairvoyance/0.

Prendre en main une lame dont on n'est pas le propriétaire : 1 pt de dommage + 1pt / tour.

Jouer un Atout est une action gratuite à réussite automatique nécessitant 2 pts de Karma Lumière, 1 seul pt si Affinité avec la lame-sœur.

## EXPÉRIENCE

Un point de compétence	base souhaitée / 2
Un point de Ressource	base souhaitée x 2
Un point de Karma	base souhaitée x 2
Aura d'un Ascendant	6
Aura d'un Descendant	12
Couple de Versets	12
Un Atout jusqu'au quatrième	12
Un Atout à partir du cinquième	6



## L'ART DE LA GUERRE

### INITIATIVE

Au début du combat : (1D12 + Rapidité) / 2 arrondi au supérieur.

Un personnage surpris n'est pas **en garde**, mais **en retrait**.

#### DIFFICULTÉ D'INITIATIVE

Personnage déclenche le combat	+ 6
Personnage sur ses gardes	+ 3
Personnage à peine réveillé	- 3

### LES TOURS

Les actions sont réalisées par ordre décroissant d'Initiative par les personnages en garde. Un personnage en retrait passe en garde : il agira au tour suivant.

Si au cours du combat,

#### Initiative < 1 :

Initiative + 12 : un personnage en garde passe en retrait, un personnage en train d'agir passe immédiatement en garde.

#### Initiative > 12 :

Initiative - 12 : un personnage en retrait passe en garde, un personnage en garde peut agir à nouveau dans le même tour.

### LE TOUR DE JEU

Au début du tour, annonce des actions.

Actions multiples : - 3 cumulatifs par action en plus de la première.

Chaque action peut bénéficier d'une Prime et d'une Pénalité.

### LES ACTIONS AU COURS DU COMBAT

**Analyser le terrain** - Tactique / Unique / Terrain visible - Fiche du champ de bataille dévoilée.

**Anticiper un événement** - Gratuit - Interruption des actions dans l'attente de la réalisation d'un événement. Quand l'événement se produit (pendant ce tour), le personnage peut agir immédiatement avant ou après.

**Débusquer un adversaire** - Vigilance / Libre / Désengagé - Pour détecter un adversaire dissimulé.

**Dégainer ou recharger une arme** - Rapidité / Libre / Corps à corps ou Mêlée - Permet également de faire apparaître la Lame-Sœur. Réussite automatique pour un personnage désengagé.

**Déloger un adversaire** - Corps-à-corps ou Force / Libre / Engagé / Corps-à-corps ou Force - L'adversaire est déplacé et peut se blesser.

**Dénicher une arme** - Tactique / Libre / Désengagé - Obtenir une arme improvisée décrite dans le champ de bataille.

**Désarmer un adversaire** - Mêlée / Libre / Engagé / Mêlée

**Détruire** - Force, Mêlée ou Tir / Libre - Voir p. 87.

**Encourager un allié** - Commandement / Libre - + 3 Initiative à la fin du tour ou +3 à la prochaine action ou réaction.

**Évaluer un adversaire** - Tactique / Libre / Subterfuge - Connaissance d'un paramètre : PV, armure, compétence...

**Feinter** - Subterfuge / Libre / Tactique - L'action qui suit une feinte réussie ne peut se voir opposer de réaction.

**Frapper** - Corps à corps ou Mêlée / Libre / Engagé / Corps à corps, Esquive ou Mêlée - Un succès permet d'infliger les dommages de l'arme. La réaction subit un malus de - 1 par adversaire à partir de 2.

**Intimider un adversaire** - Commandement / Libre / Volonté - 3 Initiative à la fin du tour ou - 3 à la prochaine action ou réaction.

**Maîtriser un adversaire** - Corps à corps / Engagé / Corps à corps, Force, Esquive - Voir p. 89.

**Se déplacer** - Athlétisme / Libre - Se déplacer de 10 m sur le champ de bataille. Pas de jet si pas de difficulté.

**Se dissimuler** - Discrétion / Libre / Désengagé / Vigilance - Le personnage est caché.

**Tirer** - Tir / Libre / Esquive - Un succès permet d'infliger les dommages de l'arme. Un échec indique la cible est manquée ou que sa couverture est touchée (ou otage). Un échec sur une attaque de zone inflige la moitié des dommages.

### PRIMES

**Accélération** - Si action réussie, + 3 Initiative à la fin du tour.

**Attaques multiples** - Frapper, Tirer, Détruire - Pour toucher une zone ou plusieurs adversaire engagés. Dommages / 2.

**Blessure grave** - Frapper, Tirer, Détruire - Dommages + 50 %

**Blessure non létale** - Frapper, Tirer - La cible ne meurt pas, la dernière case n'est pas cochée et ne perd pas un point par heure.

**Blessure précise** - Frapper, Tirer, Détruire - Protection de la cible / 2.

**Efficacité** - Action + 3

**Débordement** - Réaction de l'adversaire - 3

**Prudence** - Réaction + 3 si elle intervient avant le début du prochain tour.

### PÉNALITÉS

**Abandon de position avantageuse**

Blessure légère - Frapper, Tirer - Dommages / 2.

**Danger** - Réaction - 3 si elle intervient avant le début du prochain tour.

**Difficulté** - Action - 3

**Facilité** - Réaction de l'adversaire + 3

**Ralentissement** - Initiative - 3 à la fin du tour.

**Risque** - une conséquence fâcheuse survient si l'action échoue.

#### FRAPPER

Cible inerte	+ 3
Attaquant en hauteur	+ 3
Défenseur en hauteur	- 3
Cible de grande taille / petite taille	+ 3 / - 3
Obscurité	- 3

#### TIRER

Cible sous la portée de l'arme	+ 3
Cible sous portée de l'arme x 2	0
Cible sous portée de l'arme x 3	- 3
Cible immobile	+ 3
Cible en mouvement rapide	- 3
Cible à découvert	0
Cible à couvert	-1 (à genoux) à -5
Cible de grande taille / petite taille	+ 3 / - 3
Faible lumière	- 3