

### LANCER LES DÉS

#### 1. CHOISISSEZ ATTRIBUT + COMPÉTENCE :

le MJ vous indique quels sont l'attribut et la compétence de votre fiche de personnage les plus appropriés pour votre test. Additionnez ces deux valeurs : vous obtenez votre seuil de réussite (SR) pour chaque d20. Notez que vous pouvez suggérer au MJ la combinaison la plus judicieuse, selon vous, mais le dernier mot lui revient.

■ Votre seuil de réussite correspond au nombre que chaque d20 ne doit pas dépasser pour générer une réussite.

#### 2. DÉFINISSEZ LA DIFFICULTÉ :

le MJ choisit une difficulté pour le test, généralement comprise entre 1 et 5. Elle correspond au nombre de réussites que vous devez obtenir afin que le test de compétence soit un succès.

#### 3. LANCEZ LA RÉSERVE DE DÉS :

assemblez votre réserve de dés. Elle commence à 2d20, mais vous pouvez en acheter jusqu'à 3 de plus en dépensant des points d'action, ou PA (page 18). Après avoir ajouté ces d20 achetés à la réserve, jetez-la.

#### 4. COMPTEZ LES RÉUSSITES :

chaque d20 dont le résultat est inférieur ou égal au seuil de réussite constitue une réussite. Chaque résultat de 1 est une réussite critique et compte pour deux réussites.

■ Si la compétence que vous utilisez est un atout personnel (page 47), alors vous obtenez une réussite critique pour chaque dé dont le résultat est inférieur ou égal à la valeur de cette compétence.

■ Chaque résultat de 20 entraîne une complication (page 15).

#### 5. COMPAREZ LE NOMBRE DE RÉUSSITES À LA DIFFICULTÉ :

si le nombre de réussites obtenues est supérieur ou égal à la difficulté du test, vous avez réussi. Dans le cas contraire, vous avez échoué.

■ Chaque réussite obtenue au-delà de la difficulté est convertie en point d'action (page 18).

#### 6. DÉTERMINEZ L'ISSUE :

le MJ décrit les conséquences du test. Si ce dernier est réussi, vous pouvez dépenser des points d'action pour en améliorer le résultat. Ensuite, les effets des complications sont résolus.

#### RÉUSSITES CRITIQUES

Chaque d20 dont le résultat est 1 vous confère 2 réussites à la place d'une. Si la compétence utilisée est un atout personnels (page 47), vous obtenez 2 réussites, à la place d'une, pour chaque résultat inférieur ou égal à la valeur de cette compétence.

#### COMPLICATIONS

Lors d'un test de compétence, tout résultat de 20 entraîne une complication : un nouveau détail dans la scène qui survient après la résolution du test et rend la situation plus difficile. Le MJ peut étendre la marge de complication de ces tests : ainsi, vous déclenchez une complication sur une plage de résultats plus étendue. La table ci-dessous indique les résultats qui déclenchent une complication pour chaque accroissement de la marge de complication :

Table des marges de complication

MARGE DE COMPLICATION	COMPLICATION SUR...	DESCRIPTION
1	20	Normale
2	19-20	Risquée
3	18-20	Hasardeuse
4	17-20	Dangereuse
5	16-20	Périlleuse

#### AIDE ET TESTS EN GROUPE

Lorsque l'un de vos alliés entreprend un test, vous pouvez l'aider, avec l'autorisation du MJ. Définissez la combinaison attribut + compétence que vous utilisez. Jetez ensuite 1d20 et ajoutez les réussites que vous récoltez à celles que génère votre camarade, s'il en obtient au moins une.

Vous ne pouvez pas acheter de d20 supplémentaire, et vous pouvez obtenir des réussites critiques et des complications, comme d'habitude.

Dans le cas d'un test en groupe, le MJ établit la difficulté, puis vous décidez qui prend la tête du groupe pour ce test : les autres membres aident alors ce meneur.



## POINTS D'ACTION

Chaque réussite au-delà de la difficulté devient un Point d'Action (PA). Vous pouvez dépenser des Points d'Action pour :

- **Acheter des d20 (1 à 6 PA)** : achetez des d20 en plus pour un test. Le coût de chaque d20 augmente au fur et à mesure. Un test ne peut bénéficier que de trois dés bonus au maximum, ce qui inclut les dés octroyés par des aptitudes ou des traits.

### Coût des d20 bonus

RÉSERVE DE DÉS	D20 BONUS	COÛT EN PA
2d20	–	0
3d20	+1d20	1
4d20	+2d20	3
5d20	+3d20	6

- **Obtenir des informations (1 PA)** : posez une seule question au MJ, au sujet de la situation en cours, en fonction de votre test. Le MJ répond honnêtement, mais peut-être pas complètement.
- **Réduire le temps nécessaire (2 PA)** : Réduisez de moitié la durée de votre tâche.
- **Entreprendre une action mineure supplémentaire (1 PA)** : entreprenez une action mineure supplémentaire lors de votre tour. Au cours d'un même round, vous ne pouvez pas entreprendre plus de 2 actions mineures.

- **Entreprendre une action capitale supplémentaire (2 PA)** : entreprenez une action capitale supplémentaire lors de votre tour. La difficulté de tout test de compétence que vous devez effectuer augmente alors de +1. Au cours d'un même round, vous ne pouvez pas entreprendre plus de 2 actions capitales.
- **Infliger des dégâts supplémentaires (1 à 3 PA)** : après avoir réussi une attaque avec une arme de corps à corps ou de lancer, vous pouvez dépenser 1 PA pour ajouter 1 , avec un maximum de 3.

### CONSERVER DES POINTS D'ACTION

Vous pouvez conserver jusqu'à 6 PA dans la réserve de groupe et n'importe qui peut piocher dans les PA qu'elle contient.

### Acheter des dés sans disposer de PA

Si vous ne possédez aucun point d'action pour acheter des d20, vous pouvez toujours générer des PA pour le meneur de jeu. Pour chaque PA que vous auriez dépensé, le MJ ajoute 1 PA à sa réserve. Il pourra ensuite utiliser ces points pour les actions et les tests de ses PNJ. Vous pouvez offrir des PA au MJ uniquement dans le cadre de l'achat de d20 : vous ne pouvez pas le faire pour les autres utilisations de PA.

## CHANCE

Au début d'une quête, vous disposez d'un nombre de points de chance égal à votre valeur de Chance. Vous pouvez dépenser ces points pour activer l'une des options suivantes :

### Résumé des options de chance

DÉPENSE	DESCRIPTION
Veinard	Ajouter un détail à la scène
Coup de bol	Utiliser l'attribut de <b>CHA</b> pour un test de compétence
Parfait timing	Interrompre l'ordre normal des tours pour agir immédiatement
Miss Fortune	Relancer 1d20 ou jusqu'à 3  par point dépensé

### VEINARD

Introduisez un fait ou un détail de votre situation actuelle, un élément que vous avez de la chance de croiser. Le MJ peut vous indiquer une occasion favorable pour cette option ou vous pouvez lui suggérer ce qu'il peut advenir. Néanmoins, il peut mettre son veto ou vous demander de dépenser plusieurs points de chance pour que votre idée se concrétise.

### COUP DE BOL

Dépensez 1 point de chance avant d'entreprendre un test de compétence et utilisez alors votre CHA pour déterminer votre seuil de réussite à la place de l'attribut prévu pour ce test.

### PARFAIT TIMING

Au début de n'importe quel round de combat, ou juste après l'action d'un autre personnage ou d'une créature, dépensez 1 point de chance pour interrompre l'ordre d'initiative normal et jouer immédiatement votre tour pour ce round. Il s'agit de votre tour normal et vous ne pouvez donc pas utiliser cette option si vous avez déjà agi lors de ce round.

### MISS FORTUNE

Relancer 1d20 ou jusqu'à trois . Chaque dé ne peut être relancé qu'une seule fois : vous ne pouvez pas relancer un dé si vous venez de le faire. Vous devez accepter ce nouveau résultat, même s'il est pire que le premier.

