

Lancer de dés : définir le seuil de réussite = capacité + modificateurs (profil / difficulté)

Toujours prendre en compte un **Bonus-malus selon profil** ainsi que la **Difficulté**.

Résultat :

. **1** : succès critique ; si succès, vérifier le **Seuil de réussite ajusté** ; si lame Mort => jamais de succès critique

. **20** : échec critique ; si lame Change => jamais d'échec critique

Point de destin : permet de rejouer un lancé de dés.

Difficulté	Extrêmement difficile	Très difficile	Difficile	Normale	Facile	Très facile	Extrêmement facile
Description	Conditions météo extrêmes, blessure grave, équipement inadapté, cible en mouvement	Nuit sans lumière, sol glissant, distraction majeure, outil improvisé, adversaire très expérimenté	Faible visibilité, fatigue, équipement basique, adversaire plus habile, terrain accidenté	Conditions standards, équipement adapté, pas de pression particulière	Bonne visibilité, outil adapté, adversaire moins habile, terrain familier	Conditions idéales, équipement professionnel, adversaire novice, tâche répétée	Tâche triviale pour le personnage, conditions optimales, adversaire incapable
Modificateur	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3

Poison / Maladie

Lancer = CON – Virulence | si succès = échappe à la maladie, résiste au poison
| si échec = perte virulence et besoin de soins/antidote.

Bénin	pas besoin de remède/médicament	récupération quotidienne jusqu'à récup totale	Lancer CON	succès = gain 1/3 pts perdus arr.<
Sévère	aucune récup sans soins/antidote	perte quotidienne virulence	Lancer CON - Vir	succès = 0 perte ce coup là

<p>Constitution 0 = coma ; -1 = mort Récupération : blessure contondante : + 1 PV / 30 mn blessure de taille : + 1 PV / jr si soins.</p> <p>Pister, suivre, surveiller Suivre à pied : APTPHY Suivre monté : HAB Surveiller : PER</p> <p>Communiquer avec un esprit (Spiritisme) : cf p250.</p>	<p>Magie Fluide = sensibilité au surnaturel (5 = std) Magie noire : RAT ; Magie blanche : SPI</p> <p>Sortilèges et rituels : si les conditions matérielles du sort, du rituel ou de l'acte magique sont réunies et que le score de Fluide atteint le Seuil de pratique nécessaire à l'exécution de l'acte, l'acte fonctionne. Score = Fluide + bonusParticipants + MPMN/B Un tirage de lame est réalisé pour mesurer les effets secondaires même en cas d'échec ! (p245) Confrontation Acte magique obligatoire (p246) Si succès Acte magique : Jet D. Si > FLU = +1 pt.</p>
---	---

Combats / Affrontements

. **Initiative** : (APTPHY + HAB)/2 arr.< ; si égalité : jet de D20 (> l'emporte)

. **Séquence** : Attaques, Défenses, Mouvements.

. **Mêlée** : Lancer = (APTPHY + HAB)/2 arr.< + modificateurs + malusDEF (si esquive/parade de l'adversaire)

. **Distance** : Lancer = HAB + **modifPortéeArme** + modificateurs

. **Esquive / Parade** : Lancer = HAB + modifDEF ; succès = -3, succès critique = -6, échec critique = +3 pour l'attaquant = malusDEF à utiliser pour le lancer de l'attaquant.

. **Modificateur défensif** dépend de l'HAB de l'attaquant (cf tableau)

Être confronté à un évènement surnaturel ou effrayant (Spiritualité / Rationalité)

Tir de lames (1-23) : le degré indique le malus au tirage des lames **ainsi que les gains/pertes** de points SPI/RAT : succès = + degré/2 arr.> [+1 si critique] ; échec = - degré.

6 degrés d'évènements :

. 0 : bagarre (ex. de conséquence : échec = incapacité à intervenir)

. 1 : vision fugace, poupée animée, 1ère autopsie, 1ère séance de spiritisme, accident

. 2 : créature menaçante, spectre, tableau animé, bagarre violente

. 3 : spiritisme qui tourne mal, témoin d'un meurtre, victime d'un sortilège, meubles qui bougent

. 4 : rituel maléfique, spectre hostile, sorcier, démon, découvrir un charnier

. 5 : apparition de Lucifer, participation à un sabbat, un sacrifice, scène atroce

Confrontation en 3 étapes :

1. Sélection SPI ou RAT (+/- 1 selon **profil** - degré)

2. Tirage d'une lame (noter le sens de la carte) : succès critique = +1 pt SPI/RAT

3. Si arcane majeur tiré et présent dans les cartes du joueur : **interprétation p239**.

Perte d'équilibre mental (p240) et reconstruction

Si SPI/RAT a varié pdt scénario < 4 ou > 18: une réflexion/méditation/prière amène à une confrontation : tirage d'une lame > SPI/RAT (<4) = + 1 pt ou <SPI/RAT (>18) = - 1 pt.

Si SPI/RAT <4 ou >18 => besoin d'une psychothérapie, maison de repos, asile (RAT), monastère (SPI) | Confrontation gagnée : + 2 pts par étape jusqu'à en regagner 4.

Fin de scénario réussi : ajout/retrait d'1 ou 2 pts SPI/RAT (si valeur a variée pdt le scénario)