Test

Aptitude + Sous-aptitude + 2D6 (+1D6)

Max 1 Dé Karma par joueur

Jouer une action : 1. Annonce 2. Définition 3. Résolution

Score de mouvement

Puissance de l'action + Aptitude **Volonté**

Pour se déplacer sur un lieu adjacent : réduisez votre score de
- l'obstruction des adversaires sur le **lieu de départ**
- l'encombrement du **lieu d'arrivée** et de la jonction éventuelle

Score de réflexion

Puissance de l'action + Aptitude **Concentration**

Score d'attaque

Puissance de l'action + Aptitude **Ardeur** + Puissance de l'arme

Score de défense

Puissance de l'action + Aptitude **Vivacité** + Puissance de l'armure

Score pour toucher

Score d'attaque - Score de défense

Score de dégâts

Score pour toucher + Dégâts - Renforts

Deux armes : A la définition, vous décidez quelle arme utiliser pour l'attaque. Vous pouvez dépenser 1 Épuisement pour attaquer une deuxième fois avec l'arme n'ayant pas été utilisée.

Blessure grave / Élimination : -1 Surmenage

Coup d'éclat : Coûte 1 Surmenage.

Réaction : En réponse à une action. Coûte 1 Surmenage.

Surmenage : Après chaque gain, gagnez autant d'épuisement.

Épuisement : Vous réduisez une aptitude de 1. Si une aptitude atteint 0, vous êtes éliminé.

Bonus / Malus temporaires « spéciaux »

Nom	Effet
Régénération	Vous gagnez X PV avant chaque seuil.
Torpeur	Vous augmentez votre position de A à chaque gain de torpeur. Score de torpeur atténué par le savoir.
Étourdissement	Vous augmentez votre position de A juste avant chaque seuil. Score d'étourdissement atténué par la volonté.
Saignement	Vous perdez X PV à chaque gain de saignement. Score de saignement atténué par l'ardeur.
Empoisonnement	Vous perdez X PV juste avant chaque seuil. Score d'empoisonnement atténué par la vivacité.

Lexique

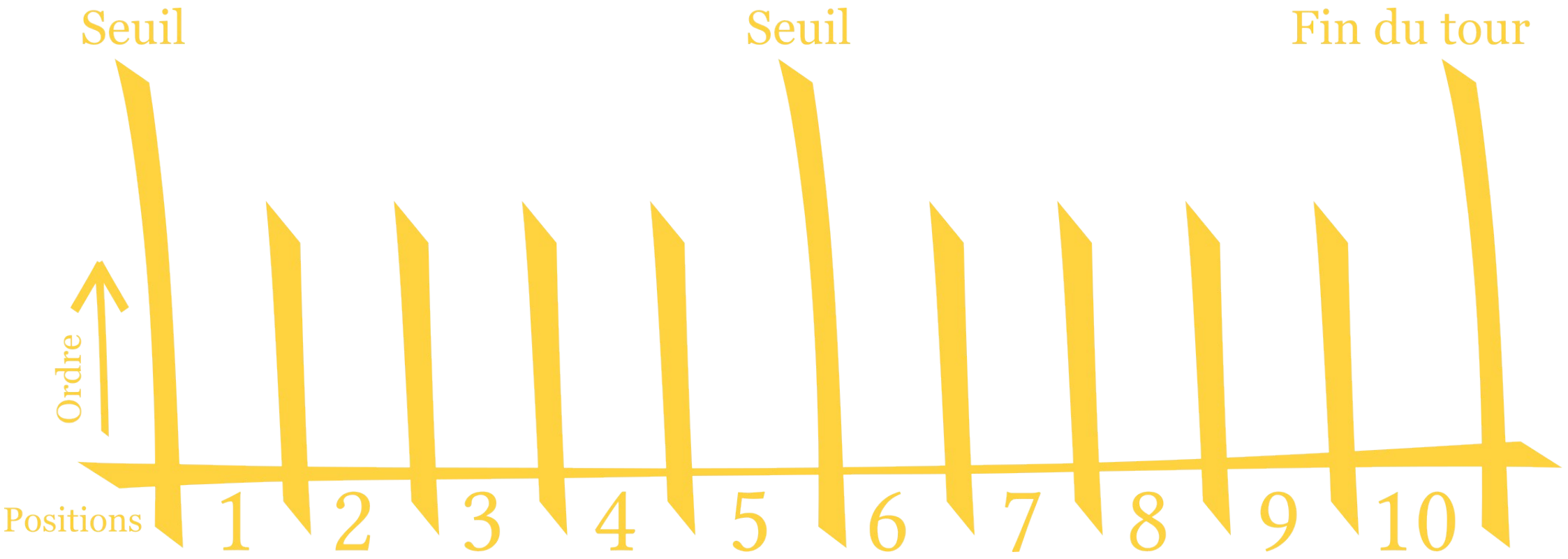
Nom	Effet
Altéré ■ ±X	Les dés de la couleur spécifiée ont une valeur modifiée de ±X.
Défectueux ■ X±	Les dés de la couleur spécifiée ayant une valeur de X± ne sont pas pris en compte.
De zone [X]	L'action cible un lieu et l'effet s'applique à X occupants de ce lieu ou X occupants si X est spécifié.
Différé X [Focalisé]	L'action n'est résolue que X positions après avoir été annoncée. Si **Focalisé**, l'action n'est pas résolue si le personnage gagne un épuisement avant la résolution de l'action.
Équilibré ■ X±	Les dés de la couleur spécifiée ayant une valeur de X± valent dorénavant X.
Fluctuant ■ ±X	Si X est négatif: X dés de la couleur spécifiée ne sont pas pris en compte (-), le choix se fait après avoir lancé les dés. Si X est positif: ajoutez X dés du même type que les dés déjà présents.
Imprécis X	Le score d'attaque est réduit de X par lieux séparant l'attaquant de sa cible en excluant le lieu de l'attaquant et en incluant le lieu de la cible.
Portée X[-Y]	La cible de l'action ne peut être que située dans une zone à une distance de X.
Requis ■ X	Si le score d'aptitude du personnage est inférieur à X, gain à chaque utilisation de l'action la différence en Épuisement.

Difficulté des tests

Difficulté	Score
Trivial	6+
Facile	10+
Ordinaire	14+
Délicat	18+
Difficile	22+
Très difficile	26+
Quasi impossible	30+
Impossible	34+

Conversion

Score	Résultat A	Résultat B	Résultat C	Résultat D
1	1	0	0	0
2-3	2	1	0	0
4-6	3	2	1	0
7-10	4	3	2	1
11-15	5	4	3	2
16-21	6	5	4	3
22-28	7	6	5	4
29+	8	7	6	5


Seuil
Seuil
Fin du tour
Ordre
Positions
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10