







JET DE RISQUE

Quel que soit le moment, un joueur peut décider de transformer son prochain jet d'action en jet de Risque. "Risquer" un jet permet de transformer un jet de dés "normal" en Critique et cela sur la base du résultat des dés. Le joueur ne peut pas décider si le critique est 1 ou 6. Le hasard décidera pour lui :

* Si lors du jet, un des deux dés comporte un 1 ou un 6, le dé qui l'accompagne devient du même nombre (si un des deux dés a pour résultat 1, l'autre devient à son tour un 1 et le jet devient une RC. Inversement s'il s'agit d'un 6, le second dé devient un 6, le jet devient un EC).

* Si le jet de dés ne comporte aucun 1 ou aucun 6 le jet doit être relancé jusqu'à obtention d'un 1 ou 6.

* Si le jet de dés est déjà un Critique (double 1 ou double 6), il est normalement considéré comme un Critique.

* Si le jet de dés indique un 1 ET un 6 alors rien de particulier ne se produit.

Les jets de Risque sont l'unique moyen pour un personnage possédant un duo de caractéristiques à 6 de faire un EC, de même que pour un personnage ayant deux caractéristiques à 1 de faire une RC.

Illimité mais risqué

Les jets de Risque sont illimités mais un PJ ne peut les utiliser à tout bout de champ : l'action doit présenter un risque réel.

Un joueur ne peut recourir à ce genre de jet que lorsque l'échec a des conséquences sérieuses pour son personnage. Le joueur doit être capable d'expliquer à l'assemblée le risque qu'il encourt s'il rate son jet de dés (le gain apporté par la réussite est souvent évident). Si le meneur l'accepte, alors le jet peut être effectué.

Les points d'héroïsme sont les "petits plus" qui font des gobelins des personnages hors du commun, plus vaillants et plus héroïques que la moyenne. Ils peuvent être utilisés/dépensés pour n'importe quelle action du moment que le meneur approuve son utilisation (pour

POINTS D'HEROÏSME

le bon déroulement du scénario) mais les points utilisés ne se regagnent pas à la fin ou au début de chaque scénario, ils sont perdus à jamais. Il y a 3 types de points d'héroïsme : la Chance, la Volonté et le Courage. Tous possèdent des particularités propres qui sont décrites ci-dessous.

Chance

Les points de Chance permettent au personnage d'influencer le destin et les événements.

Avec 1 point, un personnage peut se trouver au bon endroit au bon moment : le PJ saute par une fenêtre du deuxième étage et atterrit dans la charrette pleine de foin qui se trouve en contrebas, le personnage court dans l'autre d'un inventeur pour se cacher et se retrouve dans une salle remplie de mannequins, le PJ parvient à se cacher derrière un rideau, etc.

Avec 1 point, un personnage peut avoir sous la main (ou dans son environnement proche) un objet souhaité, du moment qu'il n'est pas "impossible" que l'objet en question se trouve là : un agent peut transporter sur lui, dans sa besace et dans les poches de sa veste un tas de bricoles... Les objets uniques ne peuvent être obtenus de cette façon (artefact sacré, relique spécifique et Cie).
Avec 1 point, un personnage peut détourner l'attention de lui ou la dévier sur un tiers. A l'inverse, ce point peut aussi servir à reporter l'attention d'un tiers sur soi-même (pour être choisi "au hasard" dans une foule par exemple).

Avec 1 point encore, un personnage peut se jouer de la chance d'un tiers en lui mettant des bâtons dans les roues : le poursuivant du PJ glisse sur un parterre de billes, un passant se met en plein dans son chemin...

Volonté

Les points de Volonté permettent au personnage de se dépasser mentalement, de repousser ses limites.
Avec 1 point, un personnage peut contrôler son

sang-froid et peut ignorer une perte de santé mentale qu'il vient de subir (à moins que cette perte ait dépassé le stade Dément).

Avec 1 point, un personnage peut regagner un stade entier de santé mentale.

Avec 1 point, un personnage peut surmonter un point faible et ignorer les malus en rapport avec une action mentale lors de son prochain jet d'action.

Avec 1 point encore, un joueur peut relancer un dé parmi les deux dés déjà lancés pour espérer changer le résultat, si le jet d'action dépendait d'une caractéristique mentale.

Courage

Les points de Courage permettent au personnage de puiser dans ses ressources physiques, de trouver la force, la détermination de continuer son action.

Avec 1 point, un personnage peut ignorer une perte de santé physique qu'il vient de subir (à moins que cette perte dépasse le stade Agonie et amène les points de santé physique du personnage en dessous de 0).

Avec 1 point, un personnage peut regagner un stade entier de santé physique.

Avec 1 point, un personnage peut ignorer les malus en rapport avec une action physique lors de son prochain jet d'action.

Avec 1 point encore, un joueur peut relancer un dé parmi les deux dés déjà lancés pour espérer changer le résultat, si le jet d'action dépendait d'une caractéristique physique.

Jet de Risque

Un PJ peut décider d'utiliser un point d'héroïsme (Volonté ou Courage) pour relancer un dé d'un jet de Risque mais, dans ce cas précis, il perd un point d'expérience (à déduire des points d'expérience reçus à la fin du scénario...).

SANTÉ PHYSIQUE

En bonne santé

Le personnage est en parfaite santé physique. Il est au mieux de sa forme.

Contusionné

Le personnage est contusionné. Il a quelques blessures superficielles.

Légerement blessé

Le personnage est blessé légèrement. Il a du mal à courir et il subit une gêne dans ses mouvements.

Moyennement blessé [-2]

Le personnage est bien blessé. Il ne peut pas courir, seulement marcher.

Sérieusement blessé [-3]

Le personnage est blessé très sérieusement. Il boite et éprouve de grandes difficultés à marcher.

À l'agonie [-4]

Le personnage est dans un état critique, entre la vie et la mort. Il ne peut plus que ramper et dans peu de temps il va sombrer dans l'inconscience. Arrivé à 0, si ses points de santé physique ne sont pas remontés à 1 avant son prochain tour (grâce par exemple à l'aide d'un baume), le personnage meurt.

Récupération de santé physique

Un personnage qui n'est pas mort finira forcément par guérir. Il suffit d'avoir un peu de temps pour se remettre de ses blessures. Avec un minimum de repos le personnage regagne 1 stade par semaine. La guérison se terminant quand le personnage retrouve son statut "En bonne santé".

Un personnage qui a normalement suivi les cours de la Grande Bibliothèque sait utiliser les baumes et peut donc parvenir à regagner rapidement quelques points de santé physique.

Dommmages physiques

Lors d'une confrontation physique si le personnage est touché, il perd des points de santé physique. Cette perte se calcule en fonction des dommmages causés par l'arme auxquels on ajoute la Marge de Réussite du jet d'action (F(OR)+AGL, lors d'une bagarre ou d'un affrontement à l'arme blanche).

Arme	Dommmages
Coup de poing, de pied	1D2
Coup de tête, de griffes, de crocs	1D3
Gourdin, barreau de chaise, bâton	1D3+1
Poignard, dague, hachette	1D6
Épée, fléau, hache	1D6+2

Marge de Réussite	Dommmages
La Marge de Réussite est de 0	+0
La Marge de Réussite est de 1	+1
La Marge de Réussite est de 2	+2
La Marge de Réussite est de 3	+3
La Marge de Réussite est de 4	+4
La Marge de Réussite est de 5	+5

Protection	Qualité	Cumul
Veste longue	absorbe 1 point	5 points
Armure de cuir	absorbe 3 points	8 points
Cotte de maille	absorbe 5 points	15 points
Armure complète	absorbe 8 points	40 points
Heaume	absorbe 5 points	10 points

Critiques lors d'un affrontement

Voici des exemples de Réussite Critique et d'Échec Critique pouvant survenir lors d'une attaque ou d'une défense (que ce soit une parade ou une esquive).

Réussite Critique (double 1) lors d'une attaque

Le personnage obtenant un RC en attaquant, tue (ou met K.O. selon le bon vouloir du PJ) automatiquement son adversaire SAUF s'il s'agit d'un personnage important (un Grand Méchant de l'histoire, un PNJ majeur ou un des PJ(s) auquel cas, les dégâts sont simplement doubles. Une RC ne peut être parée sauf si l'adversaire parvient à obtenir une RC en défense.

Échec Critique (double 6) lors d'une attaque

Le personnage obtenant un EC en attaquant se blesse avec son arme ou avec l'arme de son adversaire. Effectuer les dégâts normalement.

Réussite Critique (double 1) lors d'une défense

Le personnage obtenant une RC pare avec brio l'attaque. Il réussit si bien, qu'il parvient à toucher son adversaire (l'action dans son ensemble ne compte que pour une seule action). L'adversaire feinté ne peut se défendre à moins d'obtenir une RC en défense.

Alternative : Le personnage pare si bien l'attaque qu'il parvient à détruire/casser l'arme de son adversaire (au choix du joueur).

Échec Critique (double 6) lors d'une défense

Le personnage obtenant un EC en se défendant ne parvient pas à parer l'attaque de son adversaire mais en plus il détruit son arme durant l'affrontement (la lame se brise, le manche casse, etc.).

Agilité (AGL)	Action(s) par tour
1 ou 2	1 action par tour
3 ou 4	2 actions par tour
5 ou 6	3 actions par tour



Action

Action	Carac.
Agir en premier (prendre l'initiative)	AGL + PER
Chercher des informations	ESP + PER
Commander un groupe	ESP + CHA
Courir	FOR + CON
Crocheter une serrure	AGL + PER
Culture générale, connaissances	ESP x 2
Ecouter, sentir, goûter, toucher, voir	PER x 2
Escalader un mur	FOR + AGL
Esquiver un coup	AGL + PER
Exécuter un tour de passe-passe	AGL + PER
Garder son sang-froid	ESP x 2
Grimper à une corde	FOR x 2
Jouer la comédie	ESP + CHA
Lancer un objet avec précision	AGL + PER
Lancer un objet loin	FOR + AGL
Persuader un tiers	ESP x 2
Remarquer un détail, déceler un objet	PER x 2
Réparer / Recoudre des objets	AGL + ESP
Se bagarrer	FOR + AGL
Se cacher, dissimuler un objet	AGL x 2
Séduire	CHA x 2
Survivre sans nourriture	CON x 2
Utiliser une dague	FOR + AGL

Carac.

XP

X* + 4	+1 point de caractéristique.
X* + 1	+1 point de talent.
3	1 dans un nouveau talent.
4	-1 point de point faible.
3	1 point d'héroïsme.

Equivalence

* X étant le niveau désiré.

SANTÉ MENTALE

Perte de santé mentale

À chaque fois que le meneur juge qu'un événement ou une créature sont suffisamment choquants pour ébranler la raison d'un ou de plusieurs personnages, il demande aux joueurs d'effectuer un jet de sang-froid (ESP x 2). Le résultat doit bien sur être inférieur ou égal à leur ESP x 2.

* Si le joueur réussit son jet, le personnage reste stoïque et arrive à se raisonner face aux événements (il ne perd pas de points de santé mentale).

* Si le joueur rate son jet, le personnage perd des points de santé mentale. Cette perte se calcule en fonction de la marge d'échec. Cette marge étant la différence entre le résultat du jet de dés et l'ESP x 2 :

Marge d'Echec	Perte
La Marge d'Echec est de 1	1
La Marge d'Echec est de 2	2
La Marge d'Echec est de 3	3
La Marge d'Echec est de 4	4
La Marge d'Echec est de 5	5
La Marge d'Echec est de 6	6

Si un personnage perd plus de points de santé mentale qu'il n'en possède, il devient irrémédiablement fou, son personnage est perdu.

Si le personnage perd l'équivalent d'un stade entier en une seule fois, le MJ décide des actions du personnage durant une brève période : catatonie, fuite effrénée, perte de conscience, etc. Dans tous les cas, c'est le meneur qui décide de la durée de la crise. Une crise majeure (plusieurs niveaux descendus d'un coup)

devant théoriquement durer plus longtemps qu'une crise mineure (perte d'un seul niveau).

* Si le personnage fait un EC lors de son jet de sang-froid, en plus de perdre le contrôle de son personnage durant quelques temps au MJ, le gobelin gagne un nouveau point faible dont la valeur est égale à son ESP. C'est le meneur qui détermine la nature de ce point faible qui devrait néanmoins être lié à la source du jet de sang-froid.

* Si le personnage fait un RC lors de son jet de sang-froid, en plus de rester impassible face à l'horreur, il regagne des points de santé mentale précédemment perdus. Le nombre de points ainsi regagnés est égal à l'ESP du personnage.

Un personnage qui a réussi son jet d'ESP x 2 ne devrait pas être choqué par une horreur de même nature que celle qui a provoqué son premier jet si elle survient peu de temps après.

Récupération de santé mentale

Avec un minimum de repos, le personnage regagne 1 stade de santé mentale par semaine gobeline (13 jours), à l'exception du premier point de chaque stade atteint. Ce point minimum simule les peurs persistantes liées à la perte de santé mentale, ses "cicatrices" psychologiques.

Ce dernier point ne peut disparaître que par un jet réussi d'ESP x 2, jet qui ne peut être tenté qu'une fois par semaine. S'il est raté, rien ne se passe. S'il est réussi, ce point restant disparaît. De plus, dans ce cas, le joueur peut directement refaire un jet pour essayer de faire disparaître le point du stade suivant (au lieu d'attendre une nouvelle semaine).

Le personnage est considéré comme Sain quand il a regagné le premier stade (qu'il ait réussi ou non à se débarrasser du premier point des stades précédents).