

LES 13 RELIQUES

LES CHRONIQUES DE LA GRANDE BIBLIOTHEQUE

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.

POINTS D'HEROÏSME

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 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'ancre 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...).