

Mise à jour.

COEUR DE DRÉANNE



Sommaire

INTRODUCTION.....	3	II.3.Pouvoirs permanents passifs :.....	9
I.CRÉATION DES PERSONNAGES JOUEURS.....	4	3.1.Valeurs et capacités.....	9
I.1.Répartition simplifiée des points de carrière.....	4	3.2.Pouvoirs associés.....	9
I.2.Équipement de départ.....	4	II.4.La Lybrescence.....	10
I.3.Particularité des métiers.....	4	4.1.Fonctionnement.....	10
3.1.Légit.....	4	4.2.Effets de la Lybrescence.....	10
3.2.Mercenaire.....	4	4.3.Annexes.....	10
3.3.Chasseur.....	5	III.COMBAT.....	12
3.4.Spirite.....	5	III.1.Initiative et gestion des Actions.....	12
3.5.Alchimiste.....	5	1.1.Nombre d'actions de combat.....	12
3.6.Médecin.....	5	1.2.Fonctionnement.....	12
3.7.Voleur.....	5	1.3.Gérer les initiatives.....	13
3.8.Escroc.....	5	1.4.Cas particuliers.....	13
3.9.Espion.....	5	III.2.Combattre.....	13
3.10.Troubadour.....	5	2.1.Races et armes.....	13
3.11.Artisan.....	5	2.2.Combat au contact.....	14
3.12.Négociant.....	5	2.3.Armures et encaissements.....	14
II.SIMULATION ET SYSTÈMES.....	6	2.4.Armes de tir.....	14
II.1.Spécialisations.....	6	2.5.Dommages inoculés.....	15
1.1.Acquisition des spécialisations supplémentaires..	6	IV.MAGIE.....	16
1.2.Liste des Spécialisations.....	6	IV.1.Initiative.....	16
1.3.Usage.....	8	IV.2.Garde.....	16
II.2.Le Krysmé.....	8	IV.3.Sortes modifiés.....	16

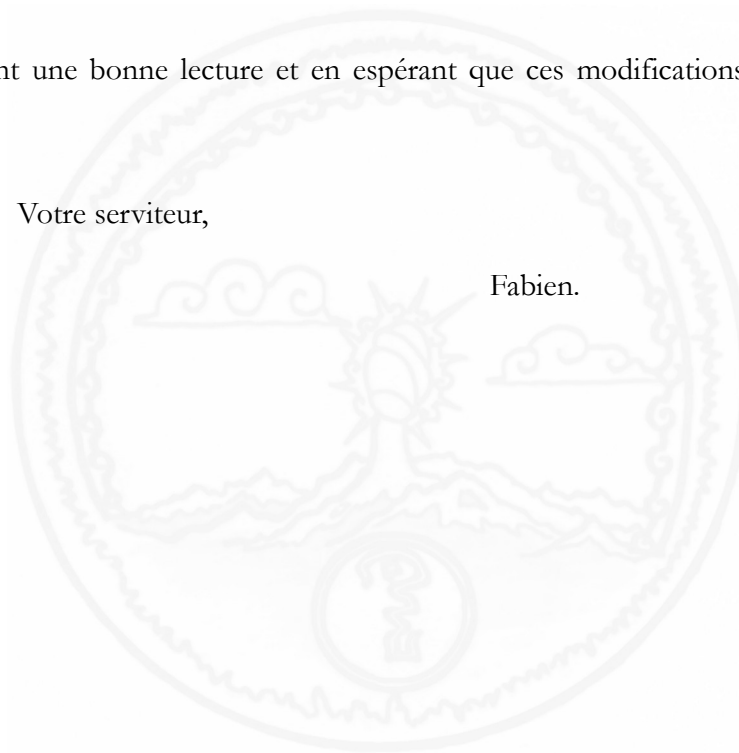
INTRODUCTION

En dépit de la baisse d'activité du forum, les règles de Cœur de Dréanne continuent de s'enrichir. Deux années après la première mise à jour, en voici une nouvelle mouture. Elle est proche de l'ancienne dans les grandes lignes mais est enrichie du fruit de nos tests endiablés. Certaines modifications sont des ajustements mineurs (la répartition simplifiée des points de carrière) et d'autres de véritables révolutions (la Lybrescence). Bien sûr, nous reprenons aussi les textes de l'évolution majeure du précédent opus, la Garde simplifiée pour les sortilèges qui met enfin la force des Sémantiques à portée de tous les joueurs.

En vous souhaitant une bonne lecture et en espérant que ces modifications rendront vos parties agréables,

Votre serviteur,

Fabien.



I. CRÉATION DES PERSONNAGES JOUEURS

I.1. RÉPARTITION SIMPLIFIÉE DES POINTS DE CARRIÈRE

Les règles qui suivent proposent une application générique des 40 points de carrière.

Avec les points de bonus, un joueur ayant déjà choisi la race, les métiers, et calculé ses compétences par défauts peut disposer des ses 40 points de la manière suivante :

- 2 caractéristiques reçoivent un bonus de 1 point.
- 3 compétence bonifiées (par la race, les métiers, ou des compétences notées *) reçoivent un bonus de +5
- Une compétence autre reçoit un bonus de 5 points, ou le personnage suivant une carrière scientifique peut choisir deux Arcanes au niveau 1. L'une de ces Arcanes doit être Argilisme Corpus pour les Médecins, Spiritisme pour les Spirite et Argilisme pour les Alchimiste.
- Un domaine à 7 points, ou un équipement Superbe (structure x3) ou une Arcane au choix pour tout personnage non scientifique.
- Un Avantage à deux points. Cet Avantage peut être amélioré par une augmentation de l'Instinct (qui rapporte 2 points d'Avantage par point d'Instinct) ou par des Défauts (qui rapportent un point d'Avantage par point de Défaut)

Les choix présentés utilisent pleinement les 40 points de carrière normalement alloués au personnage.

I.2. ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Certains équipements particulièrement pointus vont de pair avec leurs utilisateurs. Après tout, que serait un médecin sans sa trousse, ou un cambrioleur sans ses passe-partout ? Ce qui suit permet d'acheter un sac de voyage avec les points de carrière et d'équiper un personnage en un tour de main :

- 2 jeux de vêtements, manteau et couverture: gratuit pour une qualité normale.
- Matériel supplémentaire de couchage : gratuit pour les combattants, 1 pt pour les autres métiers
- Monture : mule 1 pt, cheval de monte 4 pts, cheval de guerre 6 pts, aigle corné 12 pts
- Arme de corps à corps / mêlée : 2 armes gratuites au maximum, 3 pour les combattants. Toute qualité supérieure à Normale est à payer en plus.
- Arme de tir : les armes de chasse sont gratuites, mais de qualité Normale au maximum. Les armes de guerre sont toujours des armes de qualité. Les armes de tir les plus complexes sont délicates à obtenir. Arbalète de poing (arme prohibée) 1pt ; mousquet 1 pt (3pts la paire) ; arquebuse 2 pts. Les Tralams peuvent acquérir une des armes ci-dessus gratuitement.
- Protection : les boucliers sont des objets très encombrants et lourds. Seuls les combattants peuvent se payer ce luxe. Un personnage peut acquérir gratuitement n'importe quelle armure jusqu'à la cotte de mailles. Les protections sont de qualité Normale et toute qualité supérieure est à payer en points de carrière. Les protections les plus puissantes (et voyantes) que sont les armure de plates sont impossible à obtenir : il faut les faire fabriquer sur mesure.
- Outils et instruments spécialisés : ils sont fournis gratuitement pour chaque corporation (les combattant ont une arme de plus, les musiciens et chirurgiens ont leurs instruments, etc.). Toute qualité supérieure à Normale doit être achetée en points de carrière.

I.3. PARTICULARITÉ DES MÉTIERS

Les métiers proposés ne sont pas tous égaux entre eux. Ce qui suit offre des avantages pour rééquilibrer les classes défavorisées ; ces options ne coûtent **pas** de points de carrière.

3.1. Légat

Le légat est un agent assermenté de la loi. Il peut choisir entre une patente particulière appelée « port d'arme » ou un titre nobiliaire équivalent à « Chevalier ».

3.2. Mercenaire

Le mercenaire est un combattant qui joue sa vie sur la qualité de son équipement. Il peut choisir entre un contact bien informé dans la guilde des mercenaires ou une arme ou une protection de qualité Bonne. Si le joueur désire améliorer un équipement de

qualité déjà obtenu, que ce soit par le biais de ses points de carrière ou de ses métiers, la qualité de l'objet reçoit un palier de bonus ne pouvant dépasser l'Inouïe.

3.3. Chasseur

Le chasseur peut choisir une spécialisation unique, « Pister », qui lui permet de lire les traces ou un équipement de qualité Bonne. Si le joueur utilise ses points de carrière pour acquérir un objet de qualité, la qualité de l'objet reçoit un palier de bonus jusqu'à la qualité Inouïe au maximum.

3.4. Spirite

Le spirite peut étudier les Arcanes à coût réduit. Il peut acquérir l'Arcane de Spiritisme au niveau 1 pour 5 points de carrière au lieu de 7. Il peut aussi se choisir jusqu'à deux autres Arcanes, toujours au niveau 1 pour le même coût de 5 points de carrière. Un personnage cumulant le métier de spirite avec la carrière de médecin ou d'alchimiste peut acquérir jusqu'à 5 Arcanes, mais ne profitera que d'un seul bonus de +5 sur ses compétences de race, de métier ou par défaut.

3.5. Alchimiste

L'alchimiste peut étudier les Arcanes à coût réduit. Il peut acquérir l'Arcane d'Argilisme au niveau 1 pour 5 points de carrière au lieu de 7. Il peut aussi se choisir jusqu'à deux autres Arcanes, toujours au niveau 1 pour le même coût de 5 points de carrière. Un personnage cumulant le métier d'alchimiste avec la carrière de spirite ou de médecin peut acquérir jusqu'à 5 Arcanes, mais ne profitera que d'un seul bonus de +5 sur ses compétences de race, de métier ou par défaut.

3.6. Médecin

Le médecin peut étudier les Arcanes à coût réduit. Il peut acquérir l'Arcane d'Argilisme Corpus au niveau 1 pour 5 points de carrière au lieu de 7. Il peut aussi se choisir jusqu'à deux autres Arcanes, toujours au niveau 1 pour le même coût de 5 points de carrière. Un personnage cumulant le métier de médecin avec la carrière de spirite ou d'alchimiste peut acquérir jusqu'à 5 Arcanes, mais ne profitera que d'un seul bonus de +5 sur ses compétences de race, de métier ou par défaut.

3.7. Voleur

Le voleur est un hors-la-loi qui joue sa vie sur la qualité de son équipement. Il peut choisir entre un contact bien informé ou une arme, une protection ou des outils de voleur de qualité Bonne. Si le joueur utilise ses points de carrière pour acquérir un objet de qualité, celle-ci reçoit un palier de bonus jusqu'à la qualité Inouïe au maximum.

3.8. Escroc

L'escroc est un hors la loi qui joue sa vie sur son charisme. Il peut choisir la spécialisation « Baratin » qui permet de convaincre les gens sur un test de Séduction contre Volonté, la spécialisation « Contrefaçon » qui permet de dupliquer un bien et créer de la fausse monnaie ou choisir un contact bien informé parmi la faune des bas-fonds de la région où il opère.

3.9. Espion

L'espion est un individu curieux et indiscret, mais qui sait se déplacer furtivement. Il peut choisir la spécialisation « Cryptographie » qui permet de forcer tous les codes secrets, ou bien se choisir un contact bien informé dans la pègre ou la bourgeoisie.

3.10. Troubadour

Le troubadour gagne sa vie grâce à son talent et son matériel. Il peut choisir une tenue de soirée de qualité Superbe ou un instrument de musique de qualité Bonne. Si le joueur désire améliorer un équipement de qualité déjà obtenu, que ce soit par ses points de carrière ou par ses métiers, la qualité de l'objet reçoit un palier de bonus.

3.11. Artisan

Un artisan gagne sa vie grâce à son talent et son matériel. Il peut choisir un contact bien informé dans la noblesse, la bourgeoisie ou jeu d'outils de qualité Bonne. Si le joueur désire améliorer un équipement de qualité déjà obtenu (par ses points de carrière ou ses métiers), la qualité de l'objet reçoit un palier de bonus.

3.12. Négociant

Un négociant vend et achète des biens ou des services auprès de toutes sortes de clients. Il peut choisir un contact bien informé dans la noblesse, la bourgeoisie ou acquérir la spécialisation « Contrefaçon » qui permet de discerner les objets contrefaits, la fausse monnaie étant l'exemple le plus flagrant.



II. SIMULATION ET SYSTÈMES

II.1. SPÉCIALISATIONS

Les spécialisations sont des affinités propres aux compétences : chaque personnage a le droit d'en prendre trois, choisies à la création du personnage. Elles se greffent sur les compétences et en augmentent le niveau quand elles sont applicables.

1.1. Acquisition des spécialisations supplémentaires

Les spécialisations sont innées aux personnages : il n'est donc pas possible d'en changer librement sans l'accord du meneur de jeu. Cependant, un personnage peut gagner des spécialisations supplémentaires : il peut acheter l'avantage ou monter sa caractéristique de Volonté à 16 et plus pour en acquérir de nouvelles.

1.2. Liste des Spécialisations

Les spécialisations marquées d'un « * » sont les spécialisations par défaut de la compétence. Cela permet de manipuler un nombre limité de compétence sur la feuille de personnage en présentant des champs de connaissances générique, puis de les détailler selon les besoins de chaque joueur.

Nous présentons en premier lieux les spécialisations « fixes ». Ces capacités sont étroitement associées à leur compétence mère.

Suivrons ensuite les spécialisations « volantes ». Elles servent plus fréquemment de sur-spécialisation.

Corps à corps

Talent de combat par excellence, le corps à corps possède de nombreuses ramifications.

- Lutte*, représente la capacité du personnage à mettre un adversaire à terre et à le neutraliser par une torsion de membre, un étranglement, une prise au corps.
- Boxe définit la valeur de combat à mains nues du personnage, notamment lors d'échanges de coups de poings.
- Coups de pieds exige un réel savoir-faire et de la souplesse pour porter des coups dévastateurs avec les pieds et genoux, mais qui compromettent l'équilibre du personnage.

Furtivité

Concerne tout ce qui concerne la capacité à se mouvoir sans être vu ou entendu.

- Dissimulation* détermine la capacité du personnage à se cacher, mais aussi son talent pour dissimuler des objets sur lui ou dans un lieux, de manière à rendre ces dernières difficiles à trouver.
- Prestidigitation est un talent prisé des amuseurs publics, troubadours et pickpockets, consistant à développer la dextérité à un niveau tel que le personnage peut réaliser des tours de passe-passe, faire apparaître ou disparaître des objets, etc.
- Mouvement silencieux est une compétence permettant de se déplacer ou d'agir sans bruits.

Arts

C'est un domaine extrêmement vaste, qui peut être décomposé comme suit :

- Dessin & gravure* détermine la compétence artistique du personnage dans ces deux activités, regroupées pour plus de simplicité.
- Sculpture & ébénisterie indique la valeur artistique des œuvres réalisées par le personnage, en plus bien sûr d'une affinité pour ces deux activités.
- Peinture signale que le personnage est capable de fabriquer ses pinceaux, trouver des pigments, et peut les appliquer sur un support avec plus ou moins de bonheur.
- Danse indique que le personnage possède une aisance gestuelle et du rythme pour faire des mimes, exécuter des pas complexes ou des sauts gracieux.
- Cuisine signale que cuire un gibier à la broche ne suffit pas pour faire un bon repas. Ceux qui possèdent cette compétence ont assez de prestige au sein du groupe pour laisser aux autres personnages le soin de faire la vaisselle en les remerciant.

Équitation

Sauter en croupe d'un animal pour le faire avancer selon le bon vouloir de son cavalier est une affaire complexe.

- Chevaux* permet de monter en selle des puissants pur-sang féériques.
- Dressage permet de domestiquer les animaux sauvages susceptibles de servir de monture et de les faire obéir à des ordres simples.

- Attelage permet d'assumer la conduite d'un chariot ou d'un carrosse tracté par une monture, ou un attelage d'au moins deux montures.
- Monture volante permet de prendre place sur la selle d'un aigle corné.
- Engin volant correspond à un attelage tracté par des animaux volants.

Investigation

Si la Furtivité est l'art de dissimuler les choses, l'Investigation permet de les révéler au grand jour.

- Fouiller* représente les techniques de recherche pour découvrir les cachettes, les trappes, et les petits objets.
- Filature permet de suivre un individu à son insu... cette spécialisation est fréquemment associée à la dissimulation (pour ne pas se faire repérer).
- Synthèse permet de mettre en évidence les corrélations entre différents faits, les différentes preuves, et de les combiner en un scénario cohérent.
- Psychologie symbolise une haute connaissance du comportement. Permet de deviner les motivations et les intentions de tiers.

Politique

Cette compétence est trop souvent réduite à de longs conflits rhétoriques et une connaissance de ce milieu assez fermé : celui des personnalités qui possèdent des charges et du pouvoir. Mais la vérité est bien différente...

- Connaissance*, donne l'étendue de la connaissance qu'à le personnage des personnalités politiques majeures.
- Tactique souligne le potentiel du personnage dans des engagements militaires de petite importance (moins de 1000 combattants)
- Stratégie représente la capacité du personnage à mener des campagnes de grande envergure.
- Jeux permet de jauger de la compétence du personnage dans la pratique des jeux de hasard, et tout ce qui s'y rapporte : calcul des probabilités, bluff, et connaissance des règles (et des failles) de la majorité des jeux de carte et de dés.
- Manipulation permet au personnage d'influencer des tiers par un mélange subtil de rhétorique, de contre-vérités et d'employer un ton permettant de faire passer le pire mensonge pour un fait établi.

Linguistique

Cette compétence est souvent négligée, or elle est fondamentale au sein d'une société plurimillénaire dont les composantes ont souvent vécu à part...

- Langues* permet de connaître le nombre de langues que parle le personnage.
- Traduction indique que le personnage est capable de donner des traductions aussi justes que possible d'un texte ou d'une conversation
- Cryptographie symbolise la capacité d'un personnage à percer un code ou comprendre un langage inconnu.

Médecine

Si les Sémantiques permettent une très rapide remise sur pied, elles ne font pas tout...

- Médecine générale* permet de diagnostiquer et soigner les maladies d'origine bactérienne comme la grippe et d'autres maladies communes.
- Traumatologie signale que le personnage est apte à poser des points de suture, réduire des fractures, endiguer des infections.
- Toxicologie permet au personnage de connaître de multiples poisons, ainsi que les antidotes correspondants.
- Médecine légale s'applique aux cadavres et permet de connaître la cause et l'heure du décès...

Science

De nombreux « alchimistes » ne sont en réalité que des chercheurs pour qui la Science est la principale préoccupation.

- Mathématique* indique que le personnage possède de solides notions d'algèbre et connaît des formules complexes.
- Sciences physiques signale que le personnage connaît les lois physiques fondamentales, et peut s'en servir pour des applications scientifiques et mécaniques.
- Chimie est une compétence indispensable pour fabriquer des explosifs et des réactifs de tous types.
- Botanique concerne la connaissance des végétaux, de leur culture et des substances que l'on peut en extraire.
- Géologie s'intéresse à tout ce qui touche à la terre et au sol.
- Sciences génétique concerne les cellules, l'A.D.N., les chromosomes, l'hérédité, le clonage.

Occultisme

Cette compétence est la pierre angulaire des capacités des magiciens, mais pas seulement.

- Sémantique & Alchimie, donne au personnage une connaissance approfondie des Arcanes, des objets magiques, des sorts, et des effets sémantiques évolués, comme les conditions.
- Esprits, donne au personnage une connaissance étendue sur les différents types d'esprits, leurs pouvoirs, et leur habitat.
- Contre-magie, permet au personnage d'échapper aux sorts néfastes.
- Présages, permet au personnage d'utiliser des artifices ou des événements naturels pour prédire l'avenir (comme l'horoscope ou un tarot divinatoire).

Il existe une multitude d'autres spécialisations possibles, déjà présentées dans Cœur de Dréanne :

sauter, porter, pousser ou soulever un objet, lutte, arts martiaux, coups de poings, coups de pieds, arbres, murs, piolet, mains nues, épée lourde, masse d'arme, hache, lance, attaques ciblées, ombre, silence absolu, surprise, épée, sabre, attaque, parade, deux armes, pas de côté, mouvement de corps, arc, arbalète, mousquet, peinture, sculpture, dessin, musique, danse, chant, théâtre, cité, forêt, jungle, montagne, désert, flotter, vitesse, chevaux, attelages, montures volantes, piège, pister, gros gibier, sens de l'orientation, navire de gros tonnage, pleine mer, calculer sa position, estimation, distances, prix, qualité, petits détails, trahison, amour, mensonge, recherche, indices, raisonnement, partis politiques, théorie, moyens, buts, ferblanterie, ajustage, ferronnerie, chaudronnerie, mécanismes, accent, traduire, écrire, blessures, poisons, maladies, infections, premier âge, thèses officieuses, histoire contemporaine, spiritisme, théologie, numérologie, démonologie, physique, chimie, psychologie, biologie, apparence, séduction, charisme, manipulation, menaces, chantage, sous-entendus, patriotisme, hurler... cette liste est incomplète, et vous pouvez créer vos propres spécialisations.

Cependant, il est recommandé d'éviter les intitulés les plus flous tels « bricolage génial », « action désespérée » ou de reprendre l'intitulé d'une compétence, caractéristique ou Arcane déjà portée sur la fiche de personnage : il s'agit d'affiner son talent dans un domaine de pointe et pas d'optimiser le personnage de manière strictement mécanique.

1.3. Usage

Quand votre personnage rencontre une situation en rapport avec ses spécialisations, il reçoit un bonus. Nous laissons le sens commun dicter si une spécialisation s'applique ou non : posséder une spécialisation en « épée » apporte un bonus si le personnage UTILISE une épée pour se battre, elle n'est pas très utile pour utiliser un simple gourdin ou parer l'attaque d'un adversaire alors que le personnage utilise le gourdin sus-cité !

Les bonus liés à l'usage d'une spécialisation ont été retouchés de la manière suivante :

- Une spécialisation applicable : +2
- Deux spécialisations applicables : +3
- Par spécialisation supplémentaire: +1 (bonus cumulatif)

Un test de compétence mettant en jeu une spécialisation reçoit un bonus de +2 sur le test. Ce bonus est accordé même si le trait testé est de zéro et ne varie plus en fonction de la valeur du trait testé. Si plusieurs spécialisations entrent en jeu, elles apportent un bonus supplémentaire de +1 par spécialisation.

Par exemple, un personnage doté d'un trait de 4 et de deux spécialisations applicables recevra un bonus de +2 pour la première et de +1 pour la seconde, permettant de tester la compétence sous un total de 7. Si une troisième spécialisation devait à son tour être applicable, elle apporterait également un bonus de +1, portant le niveau de la compétence à 8.

II.2. LE KRYSME

Surcharger un organisme en Krysmes devient plus difficile à mesure que le corps se sature d'énergie. En plus de rappeler les seuils de saturation, le tableau se complète d'une nouvelle colonne. Cet abaque met en place un « bouclier krysmatique » qui limite les gains du personnage à mesure que son corps se charge d'énergie féerique.

Krysmes possédés	Modificateur au gain	Malus
Égal ou inférieur à l'Endurance	Aucun	Aucun
Endurance à Endurance doublée	-1 Étincelle	Migraine : un palier de malus
Au delà du double de l'Endurance	-2 Étincelles	Migraine et une blessure si effort violent *

** si le niveau de Krysmes d'un personnage dépasse le double de son Endurance, toute réussite égale ou supérieure à la Particulière lui causera une blessure et aggravera automatiquement son état de santé d'un palier. Il est impossible d'encaisser ces blessures.*

Une créature féérique possédant une endurance de 3 a accumulé 4 points de Krysmé. Même si elle réalise une réussite Surnaturelle 2, elle ne gagnera pas d'Étincelle parce qu'elle souffre maintenant d'une migraine qui réduit sa réussite d'un palier et son organisme saturé refusera le gain de l'Étincelle restante.

II.3. POUVOIRS PERMANENTS PASSIFS :

Les pouvoirs qui suivent se manifestent quand une caractéristique atteint 16, ce qui représente un trait clairement surhumain. Pour pallier au manque d'impact d'une telle puissance sur le jeu (le personnage obtient du Krysmé et s'en retrouve gêné au point d'en être handicapé...), des capacités étonnantes se révèlent et se renforcent à mesure que le personnage devient puissant.

3.1. Valeurs et capacités.

Chaque palier apporte un bonus qui augmente à mesure que le modificateur correspondant au trait est élevé. La valeur des pouvoirs associés est notée x. Si un nombre se trouve devant (par exemple 2x), il s'agira d'un multiplicateur (sauf si un + se glisse entre le chiffre et x).

Valeur de caractéristique	Gain
16 à 21	1
22 à 28	2
29 à 36	3
37 à 45	4
46 à 55	5
56 à 65	6
66 à 75	7
76 à 85	8
86 à 95	9

L'augmentation des pouvoirs suit la formule suivante : $x = \text{degré} * \text{de caractéristique} - 6$.

* Le degré de caractéristique représente le palier que ce trait atteint dans la table de réussite, une valeur de 16 atteignant le niveau 7.

3.2. Pouvoirs associés

Force

Les muscles et les tendons se transforment en câbles durs comme de l'acier.

Le personnage gagne x points d'armure.

Agilité

La coordination du personnage est exemplaire.

Le personnage gagne une action supplémentaire de la main gauche (avec un palier de malus s'il n'est pas ambidextre)

Endurance

La vigueur du personnage le rend inépuisable.

Le personnage récupère $2 + x$ niveau de fatigue par nuit. De plus, il se repose en x heure de moins qu'une nuit de 8 heures.

Volonté

La mémoire du personnage le rend capable d'assimiler tous les détails.

Le personnage gagne x spécialisations.

Intelligence

Le personnage possède une excellente coordination.

Le personnage gagne + x points sur le résultat de ses jets de Krysmé. Ce pouvoir s'applique sur le total du jet ; ce bonus ne permet pas de dépasser le résultat maximal des dés, à savoir 10.

Charisme

Le pouvoir d'attraction du personnage est stupéfiant : sa voix, son physique capte immédiatement l'attention.

Le personnage affecte x d10 personnes par son physique ou sa voix. Cet effet diffère légèrement de l'aura des Ériées, et les deux effets sont compatibles...

Arcanes

Le personnage est capable d'invoquer instantanément des sorts.

Le personnage peut générer des sorts spontanés de 10 x sémantiques. Chaque tranche de 10 points demande l'usage d'un point de Krysmes et augmente le test de Garde de 1 palier (10 pts = de justesse ; 30 points = Normale). Ces pouvoirs agissent en une action et ce quelle que soit leur valeur sémantique.

II.4. LA LYBRESCENCE

La Lybrescence est un usage amélioré du Krysmes. Non seulement, un personnage peut améliorer ses traits de Force et d'Endurance ou sa vitesse, mais maintenant, il peut directement reverser ses gains dans ses actions d'une manière nettement plus créative et maîtrisée. Pour passer à la vitesse supérieure, le personnage doit simplement **posséder un trait supérieur à 6 en Occultisme**.

Quand il possède cette connaissance, un personnage peut reverser tout ou partie du Krysmes qu'il gagne dans des effets spéciaux. La Lybrescence permet d'améliorer l'effet des réussites du personnage. Elle permet aussi de contrôler le niveau de Krysmes de son alter ego en transformant le Krysmes récolté dans des stimulations élémentaires (des effets pyrotechniques ou des brouillards aveuglants), pour acquérir des niveaux de conscience supérieurs ou créer des objets hors du commun.

4.1. Fonctionnement

Dès qu'un personnage réussit un test de compétence et gagne du Krysmes (et à cette occasion uniquement), il peut rediriger tout ou partie des points récupérés pour obtenir des effets uniques. Ainsi, une action ne pouvant profiter d'un bonus pourra provoquer un malus à l'adversaire, mais suit la règle générale voulant que le dernier qui teste remporte le test en cas de résultats identiques.

La Lybrescence représente une utilisation améliorée du Krysmes. Il est rappelé qu'un personnage peut utiliser un point de Krysmes pour :

- Améliorer sa Force de 1d10 points pour une Action.
- Gagner une action de combat.
- Améliorer son endurance de 1d10 points pour une Action
- Améliorer sa Volonté de 1 point pour une action.
- Améliorer ses compétences dépendant de la Force, de l'Agilité, de l'Endurance de 1 à 5 points (soit 1D10 divisé par 2... arrondissez les fractions au supérieur.)

La Lybrescence ne fonctionne que sur les tests de compétence (artisanat, esquive, escrime...) dont la réussite rapporte du Krysmes. Le personnage peut alors choisir entre stocker le Krysmes ou le dépenser immédiatement. Cependant, s'il est possible de rediriger la totalité du gain dans un effet, il est impossible de générer un effet avec du Krysmes préalablement stocké. La Lybrescence échappe aux règles normales de dépense de Krysmes : tout gain de Krysmes peut générer un effet de Lybrescence. Que le personnage en gagne une fois ou bien trois durant le même tour n'a aucune importance.

4.2. Effets de la Lybrescence

Lybrescence Physique et Martiale

En utilisant ses ressources physiques poussées à leur paroxysme, le personnage peut stimuler les élémentaires qui sommeillent dans son corps et les pousser à libérer de la Lybrescence élémentaire. Les capacités propres à celle-ci se trouvent en annexe.

Artisanale

La maîtrise du personnage lui permet de sublimer son talent et de donner à son travail des capacités hors normes. Le service, l'objet, le charme créé peuvent recevoir un bonus dans les effets, dans les dommages ou dans la capacité sémantique.

Intellectuelle

Le personnage assimile totalement les leçons à tirer de son expérience. Le personnage peut convertir chaque point de Krysmes gagné en 5 points d'expérience, à noter directement sur la caractéristique ou la compétence testée.

Perception

Le personnage atteint des niveaux de perception surnaturels et acquiert le don de double vue. Le personnage gagne la capacité de psychométrie.

Sociale

Le personnage peut utiliser son Charisme, ou ses compétences sociales, pour affecter une grande quantité de personnes. Le personnage peut affecter 1d10 personne(s) par point de Krysmes.

4.3. Annexes

Des choses nouvelles sont développées autour du concept de Lybrescence. Plutôt que de surcharger les capacités nouvelles, elles sont regroupées ici pour améliorer (un peu) la lisibilité.

Lybrescence élémentaire

Le personnage a compris que son corps abritait les quatre types d'élémentaires. Il peut les stimuler pour les faire agir selon ses besoins, générant des effets pyrotechniques destructeurs ou des armures de granit dont les bénéfices sont brefs. Ils restent capables de faire la différence...

Feu

Elle permet de générer une flamme vive alimentée par la vie même du personnage. Le feu crée une lumière de 1 mètre de diamètre ou des dommages de 3 points par point de Krysmes au contact ou de 2 points à un mètre par point de Krysmes.

Terre

Elle permet de créer de la matière à partir du sang et de la chair du personnage. La terre génère 1 dm³ de pierre procurant 3 points d'armure par point de Krysmes employé ou une arme rudimentaire en acier causant +2 points de dommages. Ces créations sont compatibles avec de la Lybrescence Artisanale, mais elles ne durent qu'un tour par point de Krysmes investi. Les gains peuvent être redirigés selon la volonté du joueur.

Eau

Elle permet au personnage de stimuler l'humidité de son corps pour générer de la brume ou de la glace. L'eau génère 3m³ de brume dense par point de Krysmes et deux paliers de malus aux tests d'Observation adverses (visuels, olfactifs ou auditifs). Si le personnage crée de la glace, il peut créer des formes simples qui peuvent causer (Force +2) points de dommages, emprisonner des objets pour une heure par point de Krysmes.

Air

Elle permet au personnage d'utiliser l'air de ses poumons. Elle crée un courant d'air direct rapportant ou étouffant tous les bruits, toutes les odeurs à 10 mètre par points de Krysmes pour une minute. Permet aussi de créer un tourbillon d'air générant 3 points de dommage ou protégeant de 3 points de dégât par point de Krysmes et pour une action.

Bonus de Lybrescence artisanale

Le personnage a atteint le paroxysme de son art et peut à loisir déformer les lois de la matière par son savoir-faire hors du commun.

Les compétences d'Arts, de Chant et de Mécanique sont sollicitées par cette forme de Lybrescence. Le personnage peut doter le bien ou le service qu'il réalise avec les bonus suivants :

- +1 point de dommage permanent par point de Krysmes
- +1 point d'armure permanent par point de Krysmes
- +10 points de Structure par point de Krysmes
- +5 points de Sémantiques par point de Krysmes (ce qui remonte la capacité d'accueil sémantique de l'objet)

Tous les bonus sus-cités sont octroyés de manière définitive, sauf si l'objet est de nature temporaire (comme une création de Lybrescence élémentaire).

Psychométrie

Les sens du personnage sont devenus suffisamment aiguisés pour se passer de calme ou de lumière... ils sont même susceptibles d'explorer le futur ou de remonter le temps, pour livrer des témoignages inaccessibles autrement.

La Lybrescence de psychométrie peut être utilisée à partir des compétences d'Observation, d'Empathie et d'Investigation.

- Pour un point de Krysmes, le personnage peut toucher un objet et lire la dernière émotion dominante celui qui l'a touché ou utilisé avant lui parmi les suivantes : joie, peur, désir, colère.
- Pour le même coût d'un point, le personnage peut étendre l'un des pouvoirs de lecture à 10 mètres. Ce pouvoir est cumulatif avec les autres effets de psychométrie et la distance peut être augmentée plusieurs fois.
- Pour deux points de Krysmes, le personnage peut toucher un objet ou une personne et procéder à une lecture d'objet. Il déterminera les pensées dominantes des 1d10 personnes à avoir touché l'objet en dernier ou les procédures pour activer un objet, outil, passage, coffre...
- Pour quatre points de Krysmes, le personnage pourra réaliser une lecture de pensée secrète ou enfouies d'une personne ou la lecture des pouvoirs/capacités d'un objet (et les procédures d'activation).

Notez que ces pouvoirs ont une acuité égale à la réussite du test de perception... moins trois paliers.

III. COMBAT

III.1. INITIATIVE ET GESTION DES ACTIONS

Les règles de combat présentées dans le livre de règles permettent de jouer des duels à l'épée mais imposent des approximations douteuses quand plusieurs types d'affrontement se télescopent. Les évolutions qui suivent s'appuient sur le système de calcul des actions présenté dans le livre de règles, mais utilisent un chronogramme pour répartir les actions et permettre une gestion et un suivi continu de l'action d'une manière transparente pour tous les joueurs.

1.1. Nombre d'actions de combat

Une piquère de rappel permet de resituer les actions dans leur contexte. Les actions sont une association de disposition (Force ou Agilité) et de compétence (Corps à corps, Arme lourde, Escrime, etc.).

- Les actions d'arme lourde sont données par Force + Arme lourde.
- Les actions d'escrime sont données par l'addition Agilité + Escrime.
- Dans des cas plus rares, un combattant agira en étant désarmé. Il utilisera alors sa force pure ou son talent de corps à corps, selon la formule Force + Corps à corps.

Le nombre d'actions est défini en comparant les totaux dans la table de simulation, chaque palier indiquant le nombre d'actions allouée par arme, style de combat ou Arcane. Une fois ce total calculé, il faut le transformer en « degré de réussite » selon le tableau habituel.

Total	Nombre d'actions
0	1
1	2
2 – 3	3
4 – 5 – 6	4
7 – 8 – 9 – 10	5
11 – 12 – 13 – 14 – 15	6
16 – 17 – 18 – 19 – 20 – 21	7
22 – 23 – 24 – 25 – 26 – 27 – 28	8
29 – 30 – 31 – 32 – 33 – 34 – 35 – 36	9
37 – 38 – 39 – 40 – 41 – 42 – 43 – 44 – 45	10

Le nombre d'actions présenté ne tient pas compte de l'encombrement du personnage : les armes simples et légères ont un impact minime (elles retirent 0,5 actions). Les armes à deux mains sont très puissantes mais encombrantes (elles retirent jusqu'à 3 actions).

Les armes de tir doivent être rechargées à chaque utilisation, ce qui divise leur cadence de tir... et le cas des pistolets et des fusils est bien pire. Le total alloué au personnage dépend de son Agilité + Tir et compte pour le tir, mais aussi pour le rechargement

Les sémanticiens sont soumis à une formule spéciale. Chaque Action Sémantique permet d'incanter 5 sémantiques. Un sémanticien gagne des Actions Sémantiques en fonction du calcul suivant : Intelligence + Arcane utilisée.

1.2. Fonctionnement

Un tour de combat, de 10 secondes, est découpé en 5 cases (ou rondes). Chaque case correspond à un tour de table, où le personnage est simulé pendant une ronde de 2 secondes. Selon sa puissance, un personnage sémanticien ou combattant pourra jouer une à plusieurs actions par tour. En comparant les actions de chaque case, il est possible de mêler harmonieusement duellistes, tireurs et sémanticiens.

L'apparence de la grille d'initiative est la suivante : elle découpe le tour de combat en cinq rondes de 2 secondes.

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5
2 secondes	2 secondes	2 secondes	2 secondes	2 secondes

Elle permet de répartir les actions des personnages tout au long du tour. Pour partir d'un cas simple, un personnage doté de 5 actions de combat pourra jouer une action par case.

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5
1 action	1 action	1 action	1 action	1 action

Ce qui va suivre va donc vous permettre de situer un capital d'action dans ce chronogramme. Cependant, il faut savoir qu'il s'agit de la répartition la plus élatée possible, correspondant à l'idée que des actions en sous-nombre sont lentes.

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5
1 action	–	–	1	–	–
2 actions	–	1	–	1	–
3 actions	1	–	1	–	1
4 actions	1	1	–	1	1
5 actions	1	1	1	1	1
6 actions	1	1	2	1	1
7 actions	1	2	1	2	1
8 actions	2	1	2	1	2
9 actions	2	2	1	2	2
10 actions	2	2	2	2	2

La première colonne de la ligne indique le nombre total d'actions et les cinq suivantes donnent la répartition case par case. Au cas où des fractions apparaîtraient, elles doivent être notées comme si le personnage possédait une action complète de plus: elles apparaissent comme « 0,5 » au lieu de « 1 ».

Cyliath utilise un sabre droit, une arme plus puissante mais plus lourde que sa fidèle rapière. Son nombre d'action de combat est normalement de 6, mais elle tombe à 5,5, soit :

6 actions	1	1	2	1	1
5,5 actions	1	1	1,5	1	1

Le chronogramme doit rester le plus symétrique possible : lorsqu'il y a gain ou perte d'une demi-action (en particulier du fait d'un sortilège de Temporème), celle-ci se retrouvera spontanément dans la case de la ronde 3.

1.3. Gérer les initiatives

Un combat implique toujours un personnage et son adversaire. Celui qui possède le nombre d'actions le plus élevé dans la case déclare le premier, mais c'est l'action utilisée dont le coût est le plus bas qui se joue en premier.

Deux guerriers s'affrontent et lors de la première ronde, l'un d'eux, Ralph, possède une action ; son adversaire Mahyas en possède deux. Mahyas déclare le premier et déclare une attaque ciblée. Ralph le devance en choisissant une attaque rapide et agit avant.

1.4. Cas particuliers

Les actions défensives sont toujours en dehors de l'initiative, mais le personnage doit posséder au moins un demi-point d'action pour les entamer, quitte à rogner le demi point restant sur la ronde d'après. Attention cependant : si un personnage n'a plus d'action sur cette ronde, il est pris au dépourvu ou surpris. Les esquives suivent la même logique mais permettent de jouer des « Esquives étendues »: tant qu'un personnage n'entame pas d'autres actions qu'une esquive, il sera considéré comme étant en esquive totale, quitte à y perdre les actions qu'il lui reste à jouer cette case. Cependant, en cas d'égalité entre les attaques et les défenses, le dernier joueur qui teste l'empote.

Ralph se place en esquive totale car son adversaire peut utiliser un point d'action de plus que lui. Mahyas attaque et Ralph esquive : l'esquive étant jouée après, elle l'emporte sur l'attaque en cas d'égalité. Mais lors de l'attaque suivante, Mahyas obtient réussite égale à l'esquive précédente de Ralph : le coup touche sa cible.

Il est possible de changer son action pour une action d'un coup moindre. Ainsi, un attaque massive peut être changée pour n'importe qu'elle autre action et une attaque ciblée / parade / esquive peut être changée en attaque rapide. Attention cependant, ces modifications intempestives entraînent un palier de malus à la réussite et aux dégâts par niveau de déclassement. S'il est possible de changer une attaque massive pour une parade, puis de rechanger pour une attaque rapide, cette attaque s'effectuera avec deux paliers de moins sur le toucher et les dégâts, mais cette action aura tous les avantages d'une toquade.

III.2. COMBATTRE

2.1. Races et armes

Les races féeriques possèdent des morphologies très différentes et tout ce qui sépare une Animorphe d'un Fenrige – environ trois mètres de haut et au moins 300 kilos – implique que les deux races n'emploieront pas les mêmes moyens pour combattre. Voici donc un guide rapportant les diverses armes employables par chaque race.

- Animorphe : arme courtes de taille spécifique, généralement fabriquées sur mesure.
- Lutin, Tralam, Artinite, Ulériel : arme courte, aisément trouvable en commerce
- Jarnade, Minérien, Ériée, Sunérien : armes courtes à armes longues et lourdes
- Fenrige, Deslane : armes longues de taille spécifique (les utilisateurs de taille inférieure perdent une à deux actions)

Notez que les armes de Cœur de Dréanne correspondent à des formes et fonctions bien particulières. De ce fait, une épée à deux main pour Deslane ou Fenrige est un monument qui ne peut être manipulée que par des créatures aussi grandes que puissantes... Même un colosse Sunérien s'échinerait à manier un outil aussi lourd. Le problème est tout aussi ardu pour une arme à taille d'Animorphe qui atterrirait entre les mêmes d'un individu de taille moyenne, comme un Minérien : un arc aussi petit demanderait un doigté d'artisan pour ne pas être brisé...

2.2. Combat au contact

Les compétences de combat possèdent chacune des particularités dans leur utilisation. En voici le récapitulatif :

- Corps à corps : les coups assommants deviennent létaux sur les attaques ciblées et attaques massives dont la réussite est supérieure à Particulière.
- Escrime : les attaques ciblées dont la réussite est supérieure à Particulière gagnent un palier de dommage.
- Armes lourdes : les attaques massives peuvent attaquer plusieurs adversaires parmi ceux situés dans les 180° situés devant le personnage. Chaque adversaire visé en plus du premier occasionne un palier de malus à la réussite et aux dommages à l'action.
- Esquive : dépenser une action d'esquive permet d'annuler les bonus cités ci-dessus. Notez que le test de compétence n'a pas besoin d'être réussi pour que cette capacité fonctionne, seule la dépense du point d'action est nécessaire.

2.3. Armures et encaissements

De nombreux problèmes sont apparus sur l'utilisation des armures et leur cumul avec des sorts ou des avantages, dont « bête hurlante ». Si un personnage porte une armure visible, le bonus de protection qu'elle procure ne permet de gagner plus de Krysmes. C'est la prérogative du seul test sous l'Endurance du personnage. Idéalement, l'armure est un bonus qui se rajoute à la marge de réussite du test d'encaissement (en points).

Un combattant avec une Endurance de 8 et une cotte de maille offrant une protection de 4 points subit un coup. Le jet de dé donne 2, ce qui offre une réussite Particulière (6 points), à laquelle on rajoute les 4 points de l'armure. L'encaissement final est Critique.

Les combattants dotés de l'avantage « bête hurlante » utilisent le bonus d'endurance doublé pour gagner du Krysmes s'ils se plongent en transe. Cependant, l'avantage ne fonctionne pas sur les armures ou les durances altérées par magie : le joueur utilise lequel, de l'effet du sort ou de l'endurance doublée, fournit le meilleur trait. En revanche, les malus de fatigue et de blessure sont toujours annulés durant le temps où l'avantage est employé.

Une endurance modifiée par magie utilise toujours le trait modifié pour encaisser. Cependant, le sort parasite le gain de Krysmes : tout trait amélioré par magie réduit le gain de Krysmes d'un point lors des réussites surnaturelles.

2.4. Armes de tir

De nombreuses lacunes sont apparues lors de l'utilisation des règles régissant les armes de tirs. S'il est difficile de parer un tir, et plus encore de l'esquiver, se mettre à l'abri derrière un obstacle permet de déjouer le talent du tireur. De plus, les armes sont à présent catégorisées comme suit.

Types d'armes

- Armes d'entraînement : elles sont relativement inoffensives et servent au tir sportif. Leur achat et transport est peu réglementé. Ces armes sont au mieux de qualité Moyenne.
- Armes de chasse : elles sont assez puissantes pour abattre un gibier de bonne taille (cerf ou sanglier). Leur propriété est soumise à une déclaration dans le Nédyr, le Pral et à de nombreuses patentes en Empire. Ces armes sont au mieux de qualité Bonne.
- Armes de guerre : Ces armes sont destinées à percer les armures et sont notablement plus puissantes pour arriver à leurs fins. Seuls les combattants peuvent acheter de telles armes et obtenir les permis de propriété auprès de leurs guildes. Ces armes sont au minimum de qualité Bonne.

Notez que si l'arme possède une distance de perforation (arquebuse, arc fenrige), sa qualité influe sur cette portée, dont la base est généralement de 20 mètres... ce qui permet à un arc Fenrige de qualité Inouïe de gagner un palier de bonus sur ses dégâts à 80 mètres.

Détail sur les arcs

Ces ressorts restituent une tension, exercée par le tireur sur la corde, au projectile... De ce fait, un arc ne peut jamais délivrer des dommages supérieurs au double de la Force du tireur. Les arquebuses et arbalètes suivent d'autres principes et échappent à cette règle.

Fronde de guerre

Ce type de fronde, d'une taille variant entre un mètre et un mètre cinquante, est redoutablement efficace entre des mains entraînées. Les dégâts causés par les projectiles de cette lanière de cuir sont indexés sur l'Agilité du tireur, sans limitation.

Modificateurs généraux de difficulté

Parfois, les circonstances font qu'un tir devient nettement plus difficile. Voici quelques modificateurs à appliquer.

- Lumière faible : +1 palier à la difficulté (sauf si nyctalope).
- Obscurité : le tir n'est possible qu'à courte portée (moins de dix mètres).
- Couvert léger : la cible se cache derrière une colonne ou un tronc d'arbre, voire une chaise : +2 paliers à la difficulté.
- Couvert important : la cible est cachée à plus de 50% (mur, table, ...) : +3 paliers à la difficulté.

Notez qu'un personnage équipé d'un bouclier de taille moyenne ou supérieure (conférant une parade équivalent à Agilité+2 et au-delà) est toujours considéré comme profitant d'un couvert léger. Il peut choisir entre le couvert et une parade.

Modes de tir alternatifs

Tir multiple

Chaque trait supplémentaire ajoute un palier de difficulté.

Tir et mouvement

On considère l'allure (arrêt, marche, course, sprint) à laquelle le tireur et la cible se déplacent respectivement et on applique les modificateurs, cumulatifs, suivant :

- Arrêt : pas de malus
- Marche : un palier
- Course : deux paliers
- Sprint : quatre paliers

Des bonus peuvent être accordés par le meneur de jeu en fonction de l'angle de la trajectoire de la cible mobile : la vitesse n'est plus un bonus si le déplacement n'écarte pas la cible du couloir de tir du tireur. Attention toutefois à la distance...

2.5. Dommages inoculés

Certaines armes peuvent être dotées de capacités redoutables, comme être enflammées, empoisonnées, effectuer des dommages physiques et spirituels. Il s'est avéré pertinent de développer une règle spéciale concernant ces armes dont on qualifiera les dommages de « dégâts inoculés » : le meilleur dommage possible devient l'unique source de dommage de référence, mais la blessure occasionnée doit être encaissée deux fois à l'aide des caractéristiques visées.

- Dommages physiques : Endurance
- Poisons ou microbes* : Endurance
- Feu ou glace : Endurance
- Spiritisme* : Volonté

Une arme empoisonnée exigera donc deux tests d'encaissement sous Endurance. Une arme infligeant des dommages spirituels exigera un test sous Endurance et un autre sous Volonté.

Les dommages marqués ci-dessus d'une astérisque s'attaquent directement à l'organisme ou l'esprit du personnage dès la moindre égratignure. Il suffit d'une blessure nulle, soit une blessure égale à l'encaissement, pour que le poison ou la maladie se propage dans l'organisme. Une fois installée, elle s'attaque au métabolisme du personnage (ou à sa psyché), qui ne peut plus compter sur sa vitalité ou sa force de caractère pour résister. Cependant, les capacités de résistance du personnage seront toujours amoindries par le moindre malus de fatigue ou de blessure.

N.B. : les meneurs de jeu peuvent considérer que les maladies et poisons s'attaquent à l'organisme de manière bien distincte des blessures habituelles. Il peuvent alors limiter l'encaissement du personnage affecté à un maximum de 10 et ne pas tenir compte des autres causes de malus comme la fatigue ou les blessures. Ils peuvent aussi contraindre le personnage ciblé à réussir plusieurs tests successifs pour surmonter les troubles causés par les toxines les plus mortelles (un test supplémentaire tous les deux paliers de létalité).

IV. MAGIE

IV.1. INITIATIVE

L'initiative d'un sort se calcule en additionnant l'Intelligence du personnage et l'Arcane utilisée. Chaque action dépensée permet d'incanter 5 sémantiques. Une fois le sort calculé, et son incantation démarrée, il est possible de s'arrêter à tout instant sans pénalité.

Il est possible d'accélérer le lancement d'un sort en utilisant le Temporème. Il est également possible de couper court à l'incantation complète : en résumant l'incantation, le sémanticien peut économiser du temps d'incantation mais augmente la difficulté du sort. Pour chaque action complète, soit l'équivalent de cinq Sémantiques, qu'il économise dans son temps d'incantation, il rajoute un palier à la Garde. S'il économise TOUTES les actions que demande le sort (en évoquant le double des Sémantiques du sort), le sort part instantanément... ou presque. Il est alors traité comme une attaque rapide.

En cas d'égalité avec des combattants, vous pourrez départager les protagonistes comme suit :

- coût de base du sort compris entre 2 et 4 : considéré comme arme légère
- coût de base du sort compris entre 5 et 8 : considéré comme arme moyenne
- coût de base du sort supérieur ou égal à 9 : considéré comme arme lourde.

Si l'égalité persiste, les actions se font exactement en même temps.

IV.2. GARDE

La Garde d'un sort représente sa complexité, la possibilité d'un dysfonctionnement, d'un contrecoup ou d'une déviation de sa zone d'effet. Nous avons ramené les procédures de lancement d'un sort à un unique test. Ce dernier reprend les fonctions du test de Garde habituel. Il se réalise donc sous la Volonté du Sémanticien. La difficulté du test dépend largement de la puissance du sort :

Puissance du sort (en points)	Réussite nécessaire	Fatigue
0 à 10	De justesse	-
11 à 15	Simple	-
16 à 20	Normale	-
21 à 25	Particulière	1 palier
26 à 30	Critique	2 paliers
+5	+ 1 palier	+1 palier

Vous pouvez baisser la difficulté d'un palier à partir de la seconde Étincelle utilisée pour lancer le sort... vous ne pouvez pas utiliser plus d'étincelles que le niveau d'Arcane de votre personnage.

Une fois les valeurs de portée, de cible, de durée et d'effet sont additionnées, vous n'avez plus qu'à regarder la difficulté correspondante ; des modificateurs extérieurs peuvent modifier la difficulté propre au sort :

- Sort incanté dans des circonstances normales : relance du test si résultat indésirable (conserver le meilleur des deux)
- Sort complexe (imbrication de plusieurs Arcanes, portées ou durées) : + 2 par paramètre imbriqué
- Situation de combat : +5
- Géode krysmatique ou « Éclat des Chimères » : voyez le chapitre suivant.

N'oubliez pas que chaque action en moins de TEMPS rajoute une ligne de plus en GARDE...

Cyliath lance un sort de 15 Sémantiques mais, afin de gagner du temps, le réduit à 5 Sémantiques. Complet, ce sort prendrait 3 actions sémantiques et sa Garde demanderait une réussite « Normale » sous Volonté. Réduit de la sorte, il se lance en 1 action, mais la Garde devient « Critique ».

IV.3. SORTS MODIFIÉS

Éclat des Chimères:

Ce sort subit un toilettage pour s'adapter au nouveau système de Garde. Il affecte désormais un nombre de dé variable en fonction de sa puissance ; dès qui sont impactés de manière fixe : tout résultat inférieur à 5 devient 5 par défaut.

Le paramètre d'effet du sort est limité par la compétence d'Occultisme du personnage qui l'incante.

Une géode krysmatique fonctionne désormais de manière similaire.

Coût de l'Éclat	Qualité de la géode	Bonus sur Étincelles (nombre de dé modifiés)	Bonus sur sort
4 (braise)	Faible	1	+ 1 palier
7 (flamme)	Moyenne	2	+ 2 paliers
11 (lanterne)	Bonne	3	+ 3 paliers
16 (étoile)	Excellente	4	+ 4 paliers
22 (lunaire)	Superbe	5	+ 5 paliers
29 (solaire)	Inouïe	6	+ 6 paliers

** le résultat du dé affecté est au minimum de 5.*

Un personnage reçoit un Éclat des Chimère à 2 dés. Il utilise une Étincelle pour encaisser une blessure et le dé de Krysmé donne 3... Et il sera considéré comme obtenant 5. Quand il lancera un sort, le personnage aura un bonus de deux paliers, ce qui permet de passer un sort de garde « Surnaturel » à une difficulté « Particulière ». Cette version de l'Éclat des Chimères requiert un niveau Critique ou supérieur pour être lancée.

