

Dangers

Un Danger est un effet néfaste susceptible d'affaiblir, blesser, voire tuer un Personnage.

Un Danger est défini par :

- Son effet, qui décrit ce que le Personnage subit
- Son effet réduit, qui décrit ce que le Personnage subit s'il arrive à partiellement résister au Danger
- Le Test à effectuer (Domaine et Difficulté) pour résister au Danger.

Effet

Un effet peut être :

- un Trauma
- un État
- une altération temporaire ou permanente du personnage (cécité, apparence altérée, etc)

Un effet ne peut pas être un gain de points de Tension.

Quand un Figurant subit quelque chose qui infligerait un Trauma à un Personnage, on coche une case de son Moniteur.

Résister

Lorsqu'il est confronté à un Danger, et qu'il est en mesure de réagir, le Personnage peut lui résister. Pour cela le Joueur fait un Test en utilisant le Domaine indiqué dans la description du Danger. Ce Test peut être agrémenté d'une malus.

Si le test est un échec, le Personnage subit l'effet. Si le test est réussi avec entre 0 et 2 Qualités, il subit l'effet réduit. Si le test est réussi avec 3 Qualités ou plus, il ne subit aucun effet.

Un personnage peut choisir de ne pas résister à un Danger, ce qui a les mêmes effets que de rater le Test.

Dangers continus

Certains Dangers s'inscrivent dans la durée, comme une maladie ou un incendie.

Ces Dangers ne se terminent pas après le Test de Résistance mais vont nécessiter que leur cible fasse régulièrement un Test de résistance jusqu'à ce que le Danger soit terminé ou écarté.

Ces Dangers ont deux caractéristiques supplémentaire :

- La fréquence des Tests de résistance.
- Les conditions d'interruption du Danger.

Les conditions de fin du Danger peuvent être très variées. Cela peut être, par exemple :

- Un nombre fixe de Test de résistance.
- Un certain nombre de Tests de résistance réussis.
- Un certain nombre de Tests de résistance réussis successivement.
- La réussite d'une action spécifique.

Cas particuliers

Un Danger peut avoir un effet réduit nul. Dans ce cas là, il suffit de réussir le Test de résistance pour que le Personnage ne subissent aucun effet.

Les Danger les plus redoutables ont un effet minimum que le Personnage subira même si le test de Résistance est réussi.

La description d'un Danger peut contenir des indications de circonstances et d'actions ayant un impact sur ses effets ou sur le Test de résistance.

Exemples

Une roche se détache d'une paroi et tombe sur le personnage

Effet : Terrassé et Trauma (fracture)

Effet réduit : Trauma (fracture)

Résistance : Prouesse

Un flash aveuglant

Effet : Aveuglé jusqu'à son prochain Repos

Effet réduit : Aveuglé jusqu'à la fin de la scène

Résistance : Ténacité -3D

Noyade

Effet : Terrassé et Trauma (asphyxie)

Effet réduit : Trauma (asphyxie)

Résistance : Prouesse

Fréquence : Un test par Passe

Interruption : un nombre de tests de résistance réussi dépendant des circonstances

Des personnes en mesure d'aider la victime peuvent faire des Test de Prouesse pour le tirer de l'eau. Chaque réussite compte comme un test de résistance réussi.

Incendie

Effet : Terrassé et Trauma (brûlure)

Effet réduit : Trauma (brûlure)

Résistance : Ténacité (l'intensité du feu peut imposer un malus au Test)

Fréquence : Un test par Passe

Interruption :

- Eteindre l'incendie d'une manière cohérente avec la nature des flammes
- Quitter la zone

La peur et au delà

Peur – un danger provoqué par les situations stressantes provoquant un désir de fuite.

Effet : Trauma (Angoisse, Anxiété, Malaise, etc.)

Effet réduit : Rien

Résistance : Ténacité

Si le personnage choisit de s'éloigner immédiatement de ce qui provoque la peur, il ne subit aucun effet.

Terreur – un danger beaucoup plus puissant et traumatisant que la Peur

Effet : Terrassé et Trauma (Angoisse, Anxiété, Malaise, etc.)

Effet réduit : Trauma (Angoisse, Anxiété, Malaise, etc.)

Résistance : Ténacité

Si le personnage choisit de fuir immédiatement ce qui provoque la terreur, il ne subit aucun effet.

Terreur indicible – un danger provoqué par certains monstres et événements magiques effroyables

Effet : Brisé

Effet réduit : Terrassé et Trauma (Angoisse, Anxiété, Malaise, etc.)

Effet minimum : Trauma (Angoisse, Anxiété, Malaise, etc.)

Résistance : Ténacité -3D

Si le personnage choisit de fuir immédiatement la source de l'effet de terreur indicible, il n'a pas besoin de faire de Test de Ténacité mais subit un Trauma (Angoisse, Anxiété, Malaise, etc.)

Les Porteurs et la peur

Une Arme-Dieu donne +2D de Renfort pour les Tests de Ténacité face aux trois Dangers de peur.