

Les figurants

Caractéristiques

Un figurant est définis par :

- Une Valeur qui est une indication de son degré de compétence et d'efficacité
- Une Description qui indique qui il est, ce qu'il sait faire et son rôle dans le contexte de l'aventure
- Un score de Défense
- Un moniteur d'état
- Une indication de ses Désirs
- Une liste d'équipement
- D'éventuelles capacités spéciales

Valeur

La Valeur est un score numérique qui sert de base pour déterminer le nombre de Dés que le Meneur lance en général quand le Figurant fait une action qui cadre avec sa description.

Pour les actions qui ne cadrent pas avec sa description, le Meneur lancera moins de dés (voir règles sur les Tests).

Compétence du Figurant	Valeur
Médiocre	3
Compétent	6
Très compétent	9
Extrêmement compétent	12

Description

La Description donne toutes les informations qui permettent au Meneur de savoir comment le Figurant se comporte, ce qu'il sait faire, là où il excelle, et quelle fonction il remplit dans l'aventure.

Désirs

Un figurant peut avoir des scores de Désirs, si cela est utile pour cadrer la manière de le jouer.

La plupart du temps il suffira d'indiquer quels sont ses Désirs forts et faibles.

Capacités spéciales

Certains Figurants peuvent avoir des capacités spéciales, comme des pouvoirs pour un porteur d'Arme, des épices à effets spéciaux, des capacités de monstre, et ainsi de suite.

En combat

Figurants mineurs

La notion de figurant mineur désigne les adversaires de moindre importance, en particulier ceux qui agissent en groupe, comme une bande de brigands, une unité de soldes, etc.

Dans un combat les Figurants mineurs sont gérés en masse et pas au cas par cas. Plus d'informations dans le chapitre sur les combats.

Défense

Le score de Défense d'un Figurant dépend de son aptitude à se positionner et se défendre dans les circonstances d'un combat donné. Elle est à évaluer pour chaque combat, en fonction des circonstances et de la description du Figurant.

Aptitude	Défense	Sans équipement suffisant
Médiocre	3	0
Bonne	6	3
Très bonne	9	6
Extrêmement bonne	12	9

Voir les règles de combat pour des détails supplémentaires.

Moniteur d'état

Le moniteur d'état d'un Figurant est plus simple que celui d'un Personnage. Il se compose d'un nombre de cases dépendant de son importance dans la narration et de sa capacité à rester actif et à encaisser des coups.

Chaque case est associée à un Seuil de réussite (9, 12, 15, 18) comme un Personnage

Importance	Moniteur
Figurant mineur	[9]
Figurant standard	[9][12]
Figurant particulièrement pénible	[9][12][15]
Figurant très acharné	[9][12][15][18]

Le nombre de cases n'est pas proportionnel à la Valeur du Figurant.

Un Figurant est Terrassé lorsque sa dernière case du moniteur est cochée.

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

Figurant porteur d'Arme

Lorsqu'un Figurant est porteur d'Arme, il utilise les pouvoirs de son Arme d'une manière simplifiée.

Tous les pouvoirs qui affectent la taille de la poignée aident le meneur à estimer la taille de la poignée qu'il va lancer

Les pouvoirs apportant des Dés de Sang ou la Maîtrise s'applique à la poignée
 Dans la description de certains pouvoir se trouve une section expliquant comme l'appliquer dans le cas d'un Figurant.

Pour les Tests de Résonance, le Meneur peut prendre en considération depuis combien de temps le Figurant est porteur d'Arme.