

Tests

Faire un Test consiste à lancer une poignée de dés. Le résultat de ce jet permet de déterminer la manière dont se déroule une action et quelles en sont les conséquences.

Quand est ce qu'on fait un Test

On effectue un Test lorsqu'un personnage est confronté à une difficulté, un obstacle, que ses capacités et connaissances ne permettent pas de surmonter sans un minimum d'effort et en risquant des conséquences négatives.

Le Meneur effectue des Tests pour les Figurants quand ceux-ci font une action significative dans le cadre de l'aventure, si cette action est une interaction avec un personnage ou s'il y a besoin d'établir un degré de réussite.

[à développer]

Cadrer le Test

Le joueur et le meneur se mettent d'accord sur ce que le personnage veut accomplir. C'est l'objectif du Test.

Le Meneur cadre le Test en indiquant le **Domaine** à utiliser et un éventuel Malus si l'action est particulièrement difficile :

- Difficile : -3D
- Très difficile : -6D

Ce malus s'applique à la Poignée (voir plus loin)

Le meneur détermine si le Test est fait avec un Malus en fonction des circonstances et de la manière dont le joueur choisit d'agir. Souvent le joueur peut avoir plusieurs façons d'atteindre un objectif. La manière dont il choisit d'agir permet au meneur de déterminer le Domaine à utiliser ainsi qu'un éventuel malus.

Par exemple : pour obtenir des informations d'un légiste tatillon, un personnage pourrait faire un Test d'Influence -3D, ou d'Agression. Selon le choix du joueur, la manière dont la scène se déroule, et ses conséquences, seront différentes.

Pour un Figurant

Dans le cas d'une action faite par un Figurant, le Meneur cadre le test de la même manière que pour un personnage. Comme un Figurant n'a pas de scores, le choix du Domaine servira uniquement d'indicateur pour déterminer la taille de la Poignée (voir plus loin). Dans le cas d'un Figurant porteur d'Arme, le choix du Domaine peut avoir un impact sur certaines utilisations de pouvoirs.

Réunir la Poignée

Domaine

La Poignée contient un nombre de dé égal le score du Domaine.

Bonus

Le joueur peut ajouter jusqu'à deux Bonus de +3D pris dans la liste suivante :

- **Aspect** : le personnage a un Aspect qui est adapté à l'action et cadre avec la narration.
- **Avantage** : Le personnage a un avantage certain pour cette action : une idée ingénieuse, des circonstances favorables, un avantage tactique, etc.
- **Effort** : le personnage encaisse 1 point de Tension
- **Magique** : le personnage a un pouvoir magique (Arme, épice, etc.) qui est adapté à l'action et cadre avec la narration.

On ne peut ajouter au maximum que deux Bonus à une Poignée et ils doivent être différents.

Renfort

On ajoute 1D à la Poignée pour chaque personnage ou figurant en mesure d'aider pour cette action. Le fait que quelqu'un soit en capacité d'aider le personnage est déterminé par la narration.

Pendant un combat, le joueur peut aussi puiser des dés de Renfort dans la Réserve de combat du personnage.

Certains pouvoirs magiques peuvent également donner des dés de Renfort

Maximum

Une Poignée contient un maximum de 12D, avant d'appliquer les Malus.

Malus

Une fois la Poignée réunie, le joueur retire autant de dés que le score de Malus.

Pour un Figurant

La Poignée d'un Figurant est égale à sa Valeur (0, 3, 6, 9 ou 12D)

Le meneur augmente cette Poignée de 3D :

- Si plusieurs Figurants agissent ensemble
- Si les circonstances sont avantageuses
- S'il a recours à un pouvoir magique

Il ne peut augmenter la Poignée que de +6D maximum.

Le Meneur réduit cette poignée de 3D, voire de 6D, si l'action ne cadre pas avec la description du Figurant.

Comme pour un Personnage, la taille maximum de la Poignée est de 12D, avant de lui appliquer les Malus.

Même si le score de Valeur donne un point de départ, déterminer la Poignée d'un Figurant (ou d'un groupe de Figurants) est plus un exercice d'estimation que de calcul.

Une autre façon de faire est d'estimer l'efficacité du (ou des) Figurant(s) par rapport au but à atteindre en fonction de ce qui semble cohérent dans la narration :

- 0D : incapable d'agir
- 3D : efficacité limitée
- 6D : efficace
- 9D : très efficace
- 12D : excessivement efficace

Résoudre le Test

Lancer les dés

Le joueur lance les dés de la Poignée. Il compare la somme des dés au Seuil de Réussite (SR) du personnage :

Si la somme est inférieure au SR : le personnage n'atteint pas son objectif. Le meneur et le joueur fixent ensemble les conséquences de cet échec.

Si le joueur a obtenu une majorité absolue de 1 sur son jet de dés, l'échec s'accompagne d'un Revers (voir ci-dessous).

Si la somme est au moins égale au SR : le personnage atteint son objectif

Le joueur compte 1 Qualité pour chaque dé avec une face paire.

Le nombre de Qualités déterminent les conditions du succès :

- S'il a entre 0 et 2 Qualités, le personnage réussit en subissant un Revers (voir ci-dessous)
- S'il a entre 3 et 5 Qualités, le personnage atteint son objectif sans Revers
- S'il a 6 Qualités ou plus, le personnage atteint son objectif de manière exceptionnelle. Le joueur et le meneur se mettent d'accord sur les conséquences de ce succès remarquable.

Revers

- Le personnage n'obtient pas tous les résultats attendus (uniquement dans le cas d'un test réussi)
- Le personnage encaisse 1 point de Tension
- Le personnage perd ou endommage un équipement utilisé pour cet action
- La Difficulté de l'action suivante augmente de -3D
- La situation se complique

C'est le joueur qui choisit le revers. Le meneur peut lui faire des propositions.

Si le joueur choisit "la situation se complique", lui et le meneur se mettent d'accord sur la nature des complications.

La joie des échecs critiques

Pour les tablées qui apprécient les échecs critiques spectaculaires, il suffit de toujours choisir "la situation se complique" quand un jet est raté avec une majorité de 1. Avant d'appliquer cette règle, soyez sûr que toute la tablée est en phase avec cette approche. Le sado-masochisme se doit d'être consensuel.

Prendre des Risques

Avant de lancer les dés, le joueur peut choisir d'écartier autant de dés qu'il veut de sa Poignée. Les dés écartés ne sont pas lancés. Le joueur a donc moins de dés pour atteindre le Seuil de Réussite.

Si le Test est réussi, le joueur compte 1 Qualité supplémentaire pour chaque dés écarté.

Résultat additionnel

Lors d'un Test réussi, le joueur peut dépenser 3 Qualités pour obtenir un effet complémentaire à son action.

Cet effet ne peut pas être une composante de l'objectif du Test. C'est un "à-côté" qui doit bien sûr rester cohérent avec les circonstances de l'action.

Le joueur ne peut prendre qu'un seul résultat additionnel lors d'un Test.

Tests en opposition

Les protagonistes font chacun un Test. Selon les circonstances le Domaine et la Difficulté peuvent être identiques pour tous protagonistes ou différents.

Le protagoniste qui obtient le plus de Qualités remporte l'opposition. Le nombre final de Qualités du gagnant est égal aux Qualités qu'il a obtenues sur son Test moins les Qualités obtenues par son adversaire .

Dans le cas d'une opposition impliquant plus de deux participants, le gagnant perd un nombre de Qualités égale à celles obtenues par le meilleur ses adversaires.

Si tous les participants ratent leur Test, personne n'atteint son objectif.

Test de chance

Quand le Meneur a besoin de décider quelque chose et souhaite s'en remettre à la chance, il peut faire un Test de chance. Il peut également demander à un joueur de faire un Test de chance s'il s'agit de répondre à une question posée par celui-ci.

Pour un Test de chance on pose une question dont la réponse doit être "oui" ou "non" puis on lance 4D contre un SR de 12.

- Si le jet est raté, la réponse est Non
- Si le jet est réussi avec moins de 3 Qualités, la réponse est Oui, mais elle s'accompagne d'un condition, ou d'une contrepartie.
- Si le jet est réussi avec au moins 3 Qualités, la réponse est Oui.

Exemple

L'armure d'un personnage a été lourdement endommagée pendant un combat (pour éviter un Trauma). Il voudrait la faire réparer, mais le groupe se trouve dans un tout petit patelin dans lequel il n'est pas certain de trouver quelqu'un sachant faire ce taff.

Le Meneur demande un Test de chance au joueur.

Si le test échoue : il n'y a pas de forgeron capable de réparer une armure dans ce patelin.

Si le test réussi avec 3 Qualités ou plus : le personnage trouve un forgeron disponible

et assez compétent.

Si le test réussi avec moins de 3 Qualité : le personnage trouve un forgeron, mais peut être que le prix sera excessif, ou alors qu'il faudra attendre longtemps, ou tout autre situation nécessitant une décision de la part du joueur.

Pour ceux qui sont intéressés par les statistiques, le Test de chance présente les probabilité suivantes :

- 23,9 % de Non
- 49,9 % de Oui conditionnel
- 26,2 % de Oui

Mécaniques spécifiques

Les mécaniques présentées ici sont spécifiques aux Armes-Dieux, aux épices, aux monstres et autres phénomènes magiques.

Les Dés de sang

Un Dé de sang est un dé d'une couleur différente des autres (de préférence rouge, mais ce n'est pas obligatoire).

Un Dé de sang donne toujours une Qualité, quelque soit la face sur laquelle il tombe. Il présente à la fois les avantages d'un dé lancé, puisqu'il permet d'atteindre le Seuil de Réussite, et les avantages d'un dé écarté, puisqu'il donne obligatoirement une Qualité.

Certains pouvoirs permettent de transformer une partie des dés de la poignée en Dés de sang.

La maîtrise

Certains pouvoirs peuvent conférer la Maîtrise à un jet de dé. Lorsqu'un jet est maîtrisé, le joueur lance les dés comme d'habitude, mais chaque 6 donne 2 Qualités au lieu de 1.