

Effet des atouts

Atouts	Effet
Le pape	Le joueur se rajout une jauge de rédemption de 20 points. Il gagne un point dans cette jauge. Lorsque le joueur a réuni 20 points de rédemption, il devient pape et peut quitter le labyrinthe.
La papesse	Le personnage apprend un gantelet vert. Le jet d'apprentissage est toutefois nécessaire.
La maison de dieu	Permet de connaître la dominante privilégiée d'un personnage.
Le chariot	Le personnage acquiert un objet consommable ou non en provenance du chariot.
La tempérance	Elle permet de soigner toutes les blessures.
La force	Oblige un joueur à utiliser un atout à votre profit.
L'étoile	Elle permet de perdre 1 point dans la dominante de la mort.
L'empereur	Le joueur peut défier l'Empereur dans un combat à mort.
L'impératrice	Le personnage apprend un gantelet rouge. Le jet d'apprentissage est toutefois nécessaire.
Le mât	Il permet de se retrouver au mat en cas de désorientation.
L'amoureux	Oblige le joueur à utiliser un atout.
Le soleil	Il permet de perdre un point dans la dominante de son choix.
La justice	La justice viens en aide au personnage (proposition indécentes s'abstenir).
Le jugement	Il augmente les dominantes spontanées d'autant de points que la valeurs des dominantes acquises.
La mort	Le personnage peut tuer de sang froid sans gagner de dominante spontanée bleue.
Le diable	Le personnage peut choisir de mourir des main du diable en personne.
La lune	Elle permet d'augmenter la dominante du diable de 1 point.
Le bateleur	Le personnage apprend un gantelet bleu. Le jet d'apprentissage est toutefois nécessaire.
La roue de la fortune	Elle permet de relancer le dé une fois par partie.
Le pendu	Le joueur n'a pas de chance, si il encaisse la totalité de ses touches, il ne tombera pas dans l'inconscience mais sera bel et bien mort.
L'Hermite	Permet au joueur de choisir un atout au choix.
Le monde	Le joueur peut cocher un point de mémoire, le souvenir sera au choix de l'Hermite.

Récapitulatifs de la création de perso

Choisir des avantages/désavantages
 Potentiel égal à 1
 Distribués les points dans les capacités primaire
 Valeur : 1/1/1/2/2/2/3/3/4
 Additionner les colonnes pour obtenir les attributs
 Repartir les points d'attributs dans les capacités secondaire
 Choisir sa dominante et lui attribuer 1 point
 Cocher la case mémoire, nom et autres
 Reporter selon la capacités primaire, les dommages, les touches, ...
 Touche finale : possibilité de se donner jusqu'à 5 points de malus à redistribuer

Regain de la santé

Activités	Récupération
Dormir sans être troublé (mini 5H)	5 touches
Repos complet	1 touche par heure
Activités normales	1 touche pour 3 heures
Activités intense	1 touche pour 8 heures

Expérience

Aspects	Coût
Capacité primaire	Niveau actuel x 5
Attributs	Niveau actuel x 7
Capacité secondaire	Niveau à atteindre
Capacité secondaire négative	Niveau négatif de départ
Potentiel	Niveau actuel x10
Gantelet	Niveau actuel x 5
Nouveau gantelet	Variable

Valeur de la difficultés

15	Action banale
20	Action normale
25	Action difficile
30	Action très dure

Se perdre

Pour savoir si un personnage seul se perd, jet : mental+sensitivité+orientation diff variable.
 Pour savoir si un groupe se perd, jet ne prenant en compte que l'orientation cumulée des personnages du groupe (en clair, 1D20 + orientation cumulée du groupe).

Ci dessous se trouve le tableau des difficultés suivant les connaissances des lieux des personnages :

Lieux d'arrivée	Difficulté
Lieu inconnu ou difficile d'accès	30
Lieu connu, première visite	25
Lieu familier, habituel	20

En cas d'échec à ce jet, les personnages se sont véritablement perdus ...

Ci dessous, le tableau d'échec

Points d'échecs	Lieu de perte
1	Les personnages peuvent tenter un jet pour se retrouver.
2-5	Les personnages se retrouvent devant un lieu secondaires de la couleur de leur lieu d'arrivée.
6-10	Les personnages se retrouvent au hasards dans un lieu de la couleur de leur lieu d'arrivée (sauf Tempérance et Monde).
10+	Les personnages se retrouvent dans un lieu totalement inconnu, la difficulté pour en repartir est augmentée de 5 (sans compter les créatures de ce milieu ainsi que les dangers qui y rodent).

Gantelet

L'instinct :

c'est la façon dont la majorité des condamnés s'en servent, lors d'une situation, le joueur lance son D20, y ajoute son niveau de gantelet contre une difficulté de 20.

Si le jet est réussi, le gantelet fait face à la situation .

Si le jet échoue, le gantelet ne réagit pas.

Note, l'utilisation du gantelet est douloureuse et cause une toue.

L'apprentissage :

Pour apprendre un gantelet il faut faire un test de mental+dominante+gantelet avec une difficulté de 20 (pouvant être augmentée pour un style de gantelet particulièrement puissant).

Pour activer son gantelet le joueur lance 1D20, y ajoute son niveau de gantelet ainsi que sa dominante :

Si le jet est réussi, le gantelet prend la forme désirée.

Si le jet échoue, le gantelet ne réagit pas.

Note, l'utilisation du gantelet est douloureuse et cause une toue automatique (non encaissable).

Activation :

Pour activer son gantelet le joueur lance 1D20, y ajoute son niveau de gantelet ainsi que sa dominante :

Si le jet est réussi, le gantelet prend la forme désirée.

Si le jet échoue, le gantelet ne réagit pas.

Note, l'utilisation du gantelet est douloureuse et cause une toue automatique (non encaissable).

Le gantelet peut être annulé n'importe quand suivant la volonté du personnage (durée maximale d'activation 1 journée).

Mémoire

Voici ci dessous, la table des souvenirs basiques, elle sera bien sûr à modifier pour les personnages joueurs et personnalisée par l'Hermite :

Type de souvenir	Effet
Nom, caractère . . .	Automatique, le personnage est jouable.
Métier	Le personnage découvre son métier et bénéficie d'un bonus de +2 dans une capacité secondaire correspondant au métier.
Famille	Le personnage se souvient des êtres chers et gagne +1 en dominante acquise du Pape.
Amis	Le personnage se souvient de ses amis et gagne +1 en dominante acquise de l'Empereur.
Crime(s)	Le personnage apprend son crime et gagne +1 en dominante acquise du Diable.
Culture	Le personnage redécouvre les bases de sa culture, religion, coutume . . .
Habitude	Le personnage effectuera ses jets de souvenir avec un bonus de 5 points.
Connaissances	Le personnage gagne +1 en imagination car il se rappelle des objets de sa vie passée.
Histoire	Le personnage se rappelle de fragments de son passé, ce qui lui confère un avantage au choix de l'Hermite.
Personnalité	Le personnage se souvient de sa psyché et bénéficie d'un bonus de +1 dans un attribut de son choix.

Combat

Déroulement :

- Déterminer l'initiative avec un jet 1D20 + vitesse
- Description du lieu de combat
- Chaque joueur décrit l'action qu'il désire effectuer. On commence par celui qui a obtenu le plus faible résultat lors de l'initiative puis par ordre croissant.
- Résolution des actions avec le jet approprié à l'action entreprise. Les actions sont résolues en commençant par celui qui a la plus haute initiative.

Lorsque le total du jet dépasse 30 (quel que soit la difficulté du jet) le personnage fait une réussite critique. Une réussite se traduit soit par un combat ou par un jet sur la table des réussites critiques de la dominante.

Lorsque le résultat du jet est inférieur à 10 le personnage fait un échec critique.

Manœuvre	jet	Diff	effet
Charge	Physique+Vitesse+bagarre	20	Double les touches, esquive -5
Activation gant	Gantelet (+ dominante)	var	var
Déséquilibrer	Physique+vitesse+agilité	20+agilité adverse	L'adversaire ne pourra rien faire d'autres que d'esquiver ou de se relever
Esquive	Physique+vitesse+esquive	10+pt réussi adverse	Vous esquivez le coup
Effrayer	Physique+impact+peur	20+impact adverse	Chaque point de réussite augmente la diff de l'action adverse de 1, arrêt qu'il vous touche
Rompre le combat	Physique+ carrure+agilité	20+agilité adverse	Permet de se retrouver à distance de charge ou de fuite
Fuir	Physique+vitesse+course	20	Vous fuyez le combat
Poursuite	Physique+vitesse+coures	20+pt réussi fuyard	Vous rattraper le fuyard
Attaque Armée			
Attaque simple	Physique+punch+mêlée	20	Inflige les touches de l'arme + les siennes
Attaque brutale	Physique+punch+mêlée	20	Inflige le double de ses propres touches+ touche normale de l'arme, esquive diff -5
Désarmer	Physique+vitesse+mêlée	25	Vous désarmer votre adversaire
Assommer	Physique+punch+mêlée	25	
Immobiliser	Physique+carrure+mêlée	25	le personnage bloque son adversaire pendant points de réussite tours, il devra rompre le combat ou subir les touches normales +2
Feinter	Attaque simple ou brutale	diff +5	L'adversaire est obligé d'esquiver
Corps à corps			
Coup de poing	Physique + punch +bagarre	20	Inflige vos touches selon votre punch
Coup de pied	Physique+punch+agilité	20	Vos dommages + 1 touches
Coup de tête	Physique+carrure+bagarre	20	Vos dommages + 1, de plus l'adversaire est sonné pendant 1 tours, vous subissez 1 touche
Coup de poing brutale	Physique+punch+bagarre	20	Idem que coup de poing mais + 1 touches et diff esquive +5
Coup de pied brutale	Physique+punch+agilité	20	Idem que coup de pied mais + 1 touches et diff esquive +5
Coup de tête brutale	Physique+carrure+bagarre	20	Idem que coup de t^te mais + 1 touches et diff esquive +5
assommer	Physique+punch+bagarre	25	Sonné pendant un tour, 2 fois de suite perte de conscience