

## Væsen Résumé pour les joueurs

### Attributs et Compétences

Physique : taille, force, résilience, courage.

- Agilité, Combat rapproché, Force.

Précision : coordination et facultés motrices

- Discrétion, Combat à distance, Médecine.

Logique : intelligence, éducations et capacités d'apprentissage.

- Vigilance, Investigation, Éducation.

Empathie : interactions sociales, persuasion, charme, duperie.

- Observation, Inspiration, Manipulation.

Les Attributs vont de 2 à 4 (5, la principale). Les compétences, de 0 à 5.

### Test de compétence

Lancez un nombre de dés égal au score de la compétence en plus de l'attribut associé.

- Talents (+1/+2), avantage (+2 par séance de jeu), équipement (-1/+3) ou aide d'un personnage (+3 max.).
- Chaque État obtenu diminue d'1 dé la compétence affectée.

Chaque 6 est un succès.

Vous pouvez forcer le jet de dés une fois par action en subissant un État (l'État obtenu n'exerce pas son effet avant que le jet de dés ne soit terminé). Vous avez alors le droit de retenter l'action en refaisant le test. Relancez tous les dés en conservant les 6 déjà obtenus s'il y en a.

Quand un adversaire essaie de contrarier votre action, chacun effectue un test, on parle de Test d'opposition. Celui qui obtient le plus de succès l'emporte. Il peuvent être forcés.

### Avantage

Les Avantages sont spécifiques à chaque mystère et ne peuvent être utilisés qu'une fois par séance de jeu. Concernent un ami, un entraînement, une ressource... Le préciser avant de lancer les dés.

Malgré les malus, il reste au personnage toujours au moins 1 dé (p40).

### Probabilité de réussite

# Dé	Pourcentage de réussite	Jet forcé
1	17%	31%
2	31%	52%
3	42%	67%
4	52%	77%
5	60%	84%
6	67%	89%
7	72%	92%
8	77%	95%
9	81%	96%
10	84%	97%

Les tests ne requièrent habituellement qu'un seul succès. Un niveau de difficulté supérieur peut être exigé par le meneur de jeu (cf p40 in fine).

Certaines compétences exigent des succès supplémentaires.

### États

États Physiques. Affecte Physique et Précision.

- Épuisé, Endolori, Blessé.

État Mental. Affecte Logique et Empathie.

- Furieux, Terrifié, Déprimé.

Chaque État retire 1 dé à la compétence selon la catégorie à laquelle elle appartient. Au 4e État physique ou mental atteint, vous êtes Brisé. Un personnage Brisé subit également une lésion critique (cf. page 64).

### Combat

Tirez une carte d'initiative (de 1 à 10). Le chiffre le plus bas commence. Chaque tour, vous disposez d'une action lente et rapide. Vous avez droit à une réaction (en général, une action rapide), lors du tour de votre adversaire.

### Actions lentes typiques

Action	Compétence
Attaquer à mains nues	FORCE
Attaquer avec une arme à distance	COMBAT À DISTANCE
Attaquer avec une arme de corps à corps	COMBAT RAPPROCHÉ
Attirer un ennemi à un endroit précis	AGILITÉ
Effectuer un rituel (prend souvent plusieurs tours)	-
Escalader un mur	AGILITÉ
Examiner la situation	VIGILANCE
Fuir	AGILITÉ
Lutter, pousser, saisir	FORCE
Persuader	MANIPULATION
Soigner des blessures	MÉDECINE

### Actions rapides typiques

Action	Compétence
Crier davantage que quelques mots	-
Dégainer une arme/échanger l'arme tenue	-
Entrer dans une zone voisine	-
Esquiver (réaction)	AGILITÉ
Éteindre une bougie	-
Fermer une porte	-
Maintenir, se libérer (réaction)	FORCE
Parer (réaction)	Combat rapproché/FORCE
Poursuivre (réaction)	AGILITÉ
Résister à la magie (réaction)	En fonction de la magie
Se déplacer dans la zone	-
Se libérer d'une prise (réaction)	FORCE
Se mettre à couvert	-
Se relever	-
Se retourner	-

On peut utiliser des Succès supplémentaires pour :

- Augmenter les dommages de 1 (personnage actif seulement)
- Échanger une carte d'initiative.
- Infliger un État mental plutôt que physique.
- Repousser un ennemi vers la zone voisine.
- Forcer un ennemi à lâcher une arme ou un objet.
- Saisir un ennemi. Test de Force (comme une attaque à mains nues)

## Armes et armures

ARME MÊLÉE	DÉGÂTS	PORTÉE	BONUS	DISPONIBILITÉ	COMPÉTENCE
Baïonnette	2	0	+1	3	COMBAT RAPPROCHÉ
Bâton/fouet	1	0	+1	1	COMBAT RAPPROCHÉ
Chaise	1	0	+1	1	COMBAT RAPPROCHÉ
Coup de poing/de pied	1	0	±0	-	FORCE
Couteau ou dague	1	0	+1	1	COMBAT RAPPROCHÉ
Crosse de fusil	1	0	+1	-	COMBAT RAPPROCHÉ
Épée ou sabre	2	0	+2	4	COMBAT RAPPROCHÉ
Fléau d'armes	2	0	+2	4	COMBAT RAPPROCHÉ
Hache	2	0	+1	1	COMBAT RAPPROCHÉ
Hallebarde	3	0	+1	4	COMBAT RAPPROCHÉ
Masse de chantier	2	0	±0	2	COMBAT RAPPROCHÉ
Pied-de-biche	1	0	+1	2	COMBAT RAPPROCHÉ
Poing américain	1	0	+1	2	COMBAT RAPPROCHÉ
Rapière	1	0	+2	3	COMBAT RAPPROCHÉ

ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	BONUS	DISPONIBILITÉ	COMPÉTENCE
Arbalète	2	0-1	+1	3	COMBAT À DISTANCE
Arc	1	0-2	+1	1	COMBAT À DISTANCE
Arc long	2	1-3	+1	2	COMBAT À DISTANCE
Canon	5	2-5	+1	5	COMBAT À DISTANCE
Fusil	2	1-3	+2	4	COMBAT À DISTANCE
Lance	1	0-1	+1	1	COMBAT RAPPROCHÉ/ COMBAT À DISTANCE
Mousquet	2	1-2	+1	3	COMBAT À DISTANCE
Pistolet ou revolver	2	0-1	+2	4	COMBAT À DISTANCE

TYPE D'ARMURE	PROTECTION	AGILITÉ	DISPONIBILITÉ
Légère	2	-1	2
Intermédiaire	4	-2	3
Lourde	6	-3	4

Protection : vous lancez le nombre de dés correspondant, chaque réussite réduisant les dégâts de l'attaque de 1.

## Équipement

RESSOURCES	NIVEAU DE VIE	BONUS	CAPITAL
1	Sans le sou	-1	-
2	Pauvre	-	-
3	Budget serré	-	1
4	Financièrement stable	+1	2
5	Classe moyenne	+1	3
6	Aisé	+2	5
7	Riche	+3	8
8	Obscènement riche	+5	12

Chaque article d'équipement dispose d'un niveau de 1 à 5 indiquant sa disponibilité. Acheter de l'équipement en lançant un nombre de dés égal au niveau de ressources (cf. p22). Chaque succès permet d'acquérir l'équipement en fonction de sa Disponibilité.

Pendant la phase de préparation, avant le début du mystère, vous pouvez échanger les succès entre vous. Pendant le mystère, les individus riches peuvent automatiquement acheter de l'équipement lors d'un mystère en dépensant du capital (cf. table supra), Faites un test opposé de manipulation plus bonus pour persuader des vendeurs réticents.

## Guérir les blessures

Soigner les lésions critiques. Round. Soigner un personnage Brisé avec MÉDECINE ou INSPIRATION (chaque réussite supplémentaire élimine un État de plus).

Soigner les États. Round. Utiliser un objet fétiche pour soigner jusqu'à deux États par séance. Ne fonctionne que sur soi-même.

Soigner les États. Journée. Utilisez Médecine/Inspiration pour soigner les 3 États physiques/mentaux dans un lieu sûr avec de l'équipement médical. Chaque succès peut également éliminer 3 autres États à répartir entre les patients. Peut éliminer l'État Brisé.

Repos. Scène. Décrivez une scène avec les joueurs pour soigner deux états (sauf l'État Brisé), une fois par jour.

Services. Scène. Utilisez les ressources et décrivez une scène où vous recevez des services médicaux. Jet de ressources.

Activités. S'y adonner permet d'éliminer 2 États, jamais l'État Brisé.

EXEMPLES D'ACTIVITÉS : · Boire de l'alcool · Tenir une discussion intellectuelle·

Prier/méditer · Assister à une pièce de théâtre cf p72 in fine « exemples d'activités ».

## Terreur

Quand vous rencontrez des choses effrayantes, vous devez réussir un test de Terreur pour ne pas être terrifié.

SITUATION	NIVEAU DE TERREUR
Effrayant <span> </span> : un Vaesen, un cadavre ensanglanté	1
Terrible <span> </span> : un loup-garou, des enfants morts	2
Insupportable <span> </span> : un charnier, être ligoté et soumis à de terribles violences	3

Choisissez Logique ou Empathie. Lancez un nombre de dés égal à l'attribut, et autant de dés supplémentaires qu'il y a de personnages joueurs avec vous dans la scène (max. +3, les personnages Brisés ou déjà terrifié ne comptent pas) minoré de vos États mentaux.

Le niveau de Terreur représente le nombre de succès requis. Si vous échouez, vous devenez terrifiés pendant d6 rounds. Vous subissez un nombre d'États égal au niveau de terreur moins vos succès. Vous fuyez, restez paralysés, évanoui ou attaquez.

## Points d'expérience

À la fin de chaque session, obtenez un Point d'Expérience et chaque fois que vous pouvez y répondre par un « oui ».

- Avez-vous participé à la session ?
- Avez-vous affronté un vaesen ?
- Avez-vous identifié un vaesen inconnu jusqu'ici ?
- Votre sinistre secret vous a-t-il affecté ?
- Avez-vous pris des risques pour protéger quelqu'un d'autre ?
- Avez-vous appris quoi que ce soit ? (Quoi ?)
- Avez-vous développé quelque chose dans votre quartier général ?
- Avez-vous accompli un véritable exploit ?

Quand vous disposez de 5 PX, vous pouvez acheter une «amélioration», ce qui signifie que vous augmentez d'un cran la valeur d'une compétence ou que vous obtenez un nouveau talent. La valeur d'une compétence ne peut pas dépasser 5, mais il n'existe aucune limite au nombre de talents dont vous disposez. Notez également que vous êtes libre d'acquérir n'importe quel talent, même ceux des autres archétypes.