

LE SYSTEME DE BASE

Rendons à Jules ce qui est à César...

La première version utilisait les règles de Simulacres, et après quelques parties-tests, et plusieurs itérations, le système présenté ci-dessous a été retenu. Donc si la mécanique ou la terminologie vous semble un peu familière, il y a une bonne raison.

Finalement, les connaisseurs retrouveront des concepts ou des mécanismes empruntés à Ars Magica (pour tout ce qui concerne la magie), Deadlands, Chtulhu et Feng Shui.

LES CARACTERISTIQUES

Les caractéristiques représentent les dispositions innées du personnage, ainsi qu'une part d'acquis puisqu'elles peuvent être améliorée avec l'expérience et la pratique.

L'échelle humaine va de 3 à 8, 3 indiquant une faiblesse importante (pour un adulte), 8 indiquant le pinacle du développement humain. Un individu lambda a des scores allant de 4 à 6 - lorsqu'un PNJ secondaires sans descriptif doit faire un test, prendre la valeur moyenne de 5.

Des enfants, des vieillards ou des infirmes peuvent disposer de caractéristiques inférieures à 3.

Hors du règne humain, ces limites ne s'appliquent plus.

COORDINATION. C'est autant la souplesse générale du corps que l'habileté manuelle et la grâce.

FORCE. C'est la force musculaire, la puissance physique pure. En général, une force élevée s'accompagne d'une robuste carrure. Intervient dans le calcul des points de vie.

RESISTANCE. C'est la mesure de la vigueur et de la santé du personnage. Intervient dans le calcul des points de vie, des points de souffle et de la résistance à la magie.

PERCEPTION. C'est l'ensemble de l'acuité des 5 sens. Comme il n'est pas fait de différence entre les cinq sens, si une personne souffre d'un handicap (surdit , daltonisme ou autre), un malus est appliqué quand nécessaire, voire toute action peut être impossible si le sens est absent.

INTELLIGENCE. C'est la faculté à apprendre, à mémoriser et à se souvenir, ainsi qu'à résoudre tout problème scientifique - pour autant que le personnage soit doté des compétences adéquates. Ce n'est pas la faculté à faire les meilleurs choix, ceci est l'unique responsabilité du joueur.

EMPATHIE. C'est la capacité à ressentir les émotions des autres, à sentir une atmosphère. C'est aussi l'intuition du personnage et la capacité à se fondre dans un environnement, à trouver instinctivement le comportement à avoir dans un environnement inconnu. Intervient dans le calcul des points d'équilibre.

VOLONTE. C'est la force de caractère personnage, son courage, son moral. Intervient dans le calcul des points de souffle (en tant que faculté à se pousser à aller plus loin) et des points d'équilibre.

CHARISME. C'est l'aura, le charme, la séduction que dégage le personnage. Cela ne représente pas l'apparence du personnage, mais en général il est difficile de trouver laid un personnage doté d'un fort charisme.

	Force	Résistance	Perception	Coordination
1	Chat			
2	Chien (caniche)			Albatros au sol
3	Enfant	Asthmatique sévère	A la limite de la surdit�	
4	Personne sans activité physique		Myope, distrait chronique	
5				
6	Bûcheron, mineur, bodybuilder	Militaire entraîné	Bon chasseur	Jongleur
7	Haltérophile de haut	Marathonien, boxeur	Sherlock Holmes	Maître en arts

	niveau	de niveau olympique		martiaux
8	Gorille, boa constrictor	Rhinocéros	Chien (odorat), Hibou	Pieuvre, Singe (macaque)
9		Esprit élémentaire (terre)	Aigle	Esprit élémentaire (air)
10	Eléphant			
11	Dragon			

	Intelligence ¹	Empathie	Charisme	Volonté
1			Zombie	
2	Squelette animé	Serial killer		Malade mental
3			Insignifiant	Girouette
4	Chien doué		Monsieur Moins	
5	Dauphin			
6		Artiste	Acteur	Maître Zen
7		Artiste talentueux / écorché vif	Gandhi	
8	Seigneur démon	Oracle	Vampire	
9			Succube, Fée	Fantôme
10				
11	MJ (au moins...)			

¹ L'intelligence chez les animaux doit s'interpréter comme la faculté de comprendre son environnement, de s'adapter et de prendre les bonnes décisions. Un chien avec un intelligence de 4 ne sera toujours pas capable de lire, ni de faire des maths, et même en lui donnant la parole via un sort, il ne se lancera pas dans un débat politique. Un animal reste un animal, avec comme besoins primaires: niam-niam, maison/protection/survie, fi-fille. Les primates entraînés peuvent éventuellement communiqué avec le langage des signes.

LES REGNES ET LES MILIEUX

Les personnages agissent toujours dans un contexte, et les Règnes et Milieux qualifient les affinités qu'une personne peut avoir ou non. C'est en mélange d'innée (sensibilité naturelle) et d'acquis (s'imprégner d'un environnement).

Il est difficile de se sentir à l'aise dans une ville pour un personnage qui n'a passé sa vie que dans une forêt, mais peut-être a-t-il une affinité instinctive avec un tel milieu.

Le niveau actuel des règnes et milieux montre à quel point le personnage s'est imprégné des environnements où il a vécu et de l'expérience qu'il en a retiré.

ANIMAL. Affinité avec le règne animal, allant du plus petit insecte à la plus grosse baleine. Indique à quel point le personnage se sent à l'aise avec les animaux et comment ceux-ci réagissent en sa présence. A défaut, indique une connaissance instinctive des animaux.

HUMAIN. Harmonie avec son propre corps. Connaissance et confiance en soi et ses capacités physique. Par symétrie, en étant en harmonie avec soi, le personnage sait intuitivement comment agir de la manière la plus adéquate avec une autre personne, et à l'inverse si le personnage n'est pas en paix avec lui-même, il se comportera de manière erratique avec les autres.

MECANIQUE. Affinité avec les systèmes mécaniques, et des concepts abstraits. Est considéré comme système mécanique, un objet contenant au moins quelques parties mobiles entre elles lorsqu'il s'agit de les utiliser. Pour ce qui est de la fabrication, du moment qu'un procédé de manufacture est impliqué, le règne mécanique s'applique (arme de mêlée typiquement).

NATURE. Sensibilité avec les différents milieux naturels, l'environnement (pour autant qu'il ne soit pas significativement altéré par une activité humaine) ainsi que le règne végétal. Permet de survivre plus aisément, de pister, de s'y mouvoir rapidement ou silencieusement.

URBAIN. Affinité avec le monde de l'homme, ses villes, ses égoûts... Permet de se sentir à l'aise dans une ville, connaître intuitivement les comportements à adopter, reconnaître les zones dangereuses, ou au contraire savoir où trouver des ressources illégales. C'est aussi la faculté d'interagir avec des groupes de gens ou même une foule.

ETHER. Affinité avec le monde du surnaturel. Les personnes dépourvues de tout don magique (90% de la population) ont un score de -1, qui ne changera jamais. Certaines personnes ont des prémonitions, une sensibilité exacerbée à des phénomènes invisibles (score de 0 ou +1). Pour être un mage, il faut au moins un score de +1, qui dénote une affinité avec la magie et le monde de l'invisible. Sentir comment agir en présence d'un démon ou d'un esprit élémentaire dont la logique n'a rien de commun avec l'humanité.

LES COMPETENCES

Pour compléter le profil d'un personnage, les compétences représentent ce que le personnage a sciemment appris.

Certaines compétences sont suffisamment simples pour que même sans entraînement spécifique un personnage ait des chances raisonnables de réussir (elles ont une valeur par défaut de -4, -2 ou -1). Par contre il y a des actions qui sans connaissance préalable sont totalement impossible à accomplir : opération chirurgicale, piratage informatique, etc. Ces compétences sont notées d'un X.

Certaines compétences sont plus rarement utilisées en aventure que d'autres. Ce sont d'avantages des compétences de background permettant de rendre le personnage plus cohérent, plus étoffé. Ces compétences sont signalées par une *, et coûte deux fois moins de points d'expérience.

Les compétences de combat

Les catégories sont plutôt larges et regroupent les armes ayant une forme et une utilisation similaire.

ARMES DE POING. Maniement du pistolet, automatique ou non, avec aussi une connaissance minimale de comment entretenir ces armes et faire des réparations simples.

ARMES D'EPAULES. Idem que la précédente, s'appliquant au fusil (de chasse ou mitrailleur) ou similaire.

ARTS MARTIAUX. A la différence de mêlée, les dégâts infligés à mains nues sont aussi des blessures. Permet aussi de manier toutes sortes d'armes exotiques comme les nunchaku et autres tonfas.

ÉPÉES. Maniements des épées, allant de l'épée courte à la monstrueuse flamberge, en passant par les variantes plus exotiques comme le naginata (sabre japonais à deux mains), le ninjato ou le cimenterre.

HACHES. Similaire à la compétence "Épées", mais s'appliquant aux armes comportant un ou deux fers de hache (ou similaire) monté sur un manche plus ou moins long. Cela inclut la hache du bûcheron, la hache de bataille, y compris la hallebarde. Inclus aussi les haches de jet.

LANCER. Grenades, couteaux, haches, lances et autres projectiles. Pour les objets de disciplines sportives (comme le marteau ou le poids), la compétence Athlétisme est plus appropriée.

MASSES. Maniement des armes allant du gourdin au morgenstern, bec de corbin et autres fléaux.

MELEE. Utilisation de son corps en combat, ainsi que des petits armes (cran d'arrêt, bouteille,...). Inclus aussi l'esquive. Lorsqu'il s'agit d'un combat à mains nues, seul des points de fatigue sont infligés comme dégâts.

Les compétences de survies

A interpréter dans un sens large. Une compétence de survie est une compétence qui permet d'évoluer plus facilement dans un certain milieu (à l'exception de la survie urbaine qui entre dans la catégorie des compétences sociales).

ATHLETISME. Sauter, courir, voire lancer. Dans certains cas peut-être utilisé en lieu et place d'Acrobatie

CONDUITE*. C'est un compétence de survie, surtout dans certains pays. Il est nécessaire de choisir un type de véhicule dans la liste suivante (non-exhaustive): voiture, moto, camion, aéroglisseur.

DISCRETION. Utilisable tant pour suivre quelqu'un, que pour se dissimuler ou se déplacer discrètement.

OBSERVATION. Malgré sa dénomination, ne se limite pas à l'utilisation exclusive du sens de la vue. Cette compétence ne peut pas être utilisée de manière passive.

PILOTAGE*. Il est nécessaire de choisir un type de véhicule parmi la liste suivante (non-exhaustive): avion, avion de chasse, hélicoptère, dirigeable, bateau à moteur, bateau à voile. Une compétence dans un domaine permet de piloter avec un malus de -2 une catégorie de véhicule approchante.

PREMIERS SOINS*. Simplement l'art de pratiquer les premiers soins: arrêter une hémorragie, réanimer une personne, faire de la respiration artificielle. Ne permet pas de diagnostiquer une maladie ou de réaliser une opération chirurgicale.

SURVIE EXTERIEURE. Inclus la pose de piège, l'art de suivre et d'interpréter une piste, de savoir comment chasser, faire du feu et d'identifier ce qui peut être comestible de ce qui ne l'est pas. Une spécialisation dans un biotope, un milieu est possible.

Les compétences sociales

Tous ce qui permet d'interagir avec d'autres êtres pensants (il n'y a pas forcément que les humains...)

BARATIN. Parler rapidement pour essayer d'embrouiller suffisamment une personne et lui faire faire ce que l'on veut, pour autant qu'elle n'ait pas trop de temps pour réfléchir à ce qu'elle fait. Ne permet quand même pas de pousser quelqu'un à faire quelque chose contre ses convictions profondes ou ses intérêts vitaux.

ELOQUENCE. Faire valoir ces arguments de la manière la plus convaincante possible. Les arguments en question peuvent être douteux, mais ils ne doivent pas être complètement fantaisiste. A utiliser dans des négociations, des plaidoiries ou des pièces de théâtre.

ETIQUETTE HERMETIQUE. Réserve aux mages et aux personnes connaissant l'existence de cette société bien cachée, cette compétence permet de connaître les moyens d'entrer en contact avec d'autres mages, mais aussi les lois écrites ou non qui régissent les comportements des mages entre eux ou dans la société.

PSYCHOLOGIE. L'art de comprendre les motifs derrière les agissements d'une personne, de deviner ses intentions probables, et plus pratiquement, de démêler les mensonges de la vérité, les affabulations de la réalité.

SURVIE URBAINE. Savoir où trouver quoi, reconnaître les signes et les codes des gangs, et accessoirement connaître une ville. La partie "Etiquette des rues" est utilisable de manière assez générale, par contre, la connaissance de la ville est plus spécifique (et à préciser).

Les compétences artistiques

Ces compétences permettent non seulement de réaliser une oeuvre artistique, mais aussi d'avoir une certaine culture dans le domaine concerné.

ACROBATIE. Toute activité en rapport avec l'équilibre, les cascades, marcher sur les mains, sur une corde ou jongler avec des torches. Peut être utilisé aussi bien pour un spectacle que pour des actions "héroïques".

CHANT*. Plus la compétence est étendue, plus le répertoire l'est aussi - et plus la voix est juste.

COMEDIE & DEGUISEMENT. Se grimer et entrer dans un rôle. Dissimuler ses traits n'est pas difficile, par contre ressembler à quelqu'un l'est beaucoup plus. De même que créer un personnage est moins difficile que d'imiter une personnalité existante.

DANSE*. classique, moderne, de salon, salsa, hip-hop, j'en passe et des meilleurs.

PEINTURE ET DESSIN*. barbouillage d'un paysage, ou croquis d'une personne, couvre tout le spectre des activités picturales.

Les connaissances et compétences techniques

De manière générale, il faut avoir un niveau +1 pour avoir un diplôme permettant - légalement - d'exercer certaines professions (enseignant, médecin, interprète).

ARTISANAT*. Connaissance d'un métier particulier. Exemple: forgeron, sculpteur, verrier,...

BOTANIQUE*. Connaissance du monde végétal. Permet d'identifier un spécimen, de connaître son milieu de vie, où et comment le trouver, et quelles sont ses propriétés.

CHIMIE*. Connaissance des propriétés chimiques des éléments, des mécanismes réactionnels et des synthèses. Comment faire de la nitroglycérine avec du savon et une batterie de voiture plate... Ne permet pas de savoir comment disposer une charge faite avec ladite nitroglycérine pour que la maison s'effondre sans dommage pour le personnage.

CULTURE*. Connaissance spécifique d'un pays ou d'une culture, comprenant tant l'histoire, que la géographie, la politique et la mentalité de la population. Dès un niveau de +1, cela inclus une bonne connaissance parlée et écrite de la langue (niveau équivalent à 0). Peut aussi être choisi pour des cultures disparues (exemple : empire romain, la civilisation aztèque). Pour une connaissance plus spécifique sur les croyances, « Folklore » est plus approprié.

PHYSIQUE. Connaissance des propriétés physiques des matériaux, de la thermodynamique (science des changements de phase), de l'optique, de la relativité et plein d'autres choses faisant mal à la tête.

ÉLECTRICITE & ÉLECTRONIQUE. Connaissance et utilisation des composantes électroniques et des circuits électriques, que ce soit pour réparer, pour construire ou pour saboter.

FOLKLORE*. Connaissance des légendes, contes et tradition d'une certaine ethnie, culture, région ou même religion (d'un point de vue extérieur, la connaissance de la Bible et de la liturgie n'est qu'un folklore plus étendu et reconnu à travers le monde). Chaque fois que la compétence Folklore est prise, il faut définir à quelle culture elle s'applique. Exemple: mythologie nordique, tradition shamanique africaine, légendes indiennes, mais aussi occultisme (philosophie new age,

superstition), religion chrétienne ... Dans certains cas, une bonne connaissance d'un folklore peut se substituer à Connaissance de l'Ether, du Monde Occulte ou du Mythe Fée.

GEOGRAPHIE*. Connaissance du monde, des ressources d'un pays, de la géopolitique mondiale. Pour une connaissance plus spécifique et détaillée d'un pays, la compétence « Culture » est plus appropriée.

HISTOIRE*. Connaissance du monde et de son histoire... Pour une connaissance plus spécifique et détaillée d'un pays, la compétence « Culture » est plus appropriée.

INFORMATIQUE & PIRATAGE. connaissance permettant la programmation d'ordinateur et son piratage. Cette compétence est totalement inutile s'il s'agit uniquement de bureautique.

LANGUE*. connaissance écrite et parlée d'une langue. Au niveau 0, la langue est couramment parlée, comme un autochtone, avec toutefois un accent. Au-delà, cela dénote une connaissance académique de la langue, la possibilité d'identifier voire de prendre les accents spécifiques d'une région. Chaque personnage débute avec sa Langue maternelle à 0.

MECANIQUE. Connaissance des machines, permettant de les réparer, de les construire, voire d'inventer des machines n'existant pas encore.

MEDECINE. Connaissance du corps humain, de son fonctionnement, et bien évidemment des différentes maladies, accidents ainsi que des techniques de soins adéquates. Inclus la chirurgie et aussi la médecine légale.

ZOOLOGIE*. Connaissance du monde animal. Permet d'identifier un spécimen, de connaître son mode et/ou milieu de vie, où et comment le trouver.

AUTRES COMPETENCES POSSIBLES: Finances, Droit,... la plupart sont des compétences de background.

Compétences spécifiques:

CONNAISSANCE DE L'ETHER. Connaissances "fiables" concernant le Royaume de la Magie et ses habitants. Cela inclus les esprits élémentaires, les dragons et la plupart des animaux fabuleux n'entrant pas dans les catégories couvertes par "Connaissance du Monde Occulte" et "Connaissance du Mythe Fée".

CONNAISSANCE DU MONDE OCCULTE. Similaire à la compétence précédente mais s'appliquant au monde infernal, aux démons, fantômes, morts-vivants, ainsi que les rituels et les coutumes les concernant. Un non-mage a besoin d'un niveau de +1 dans cette compétence, un score positif en Ether et la connaissance de rituels adéquats pour faire appel aux puissances du royaume des Ombres.

CONNAISSANCE DU MYTHE FEE. Similaire à la compétence précédente, mais fonctionnant pour Arcadia, les Royaumes féériques et ses habitants. Il n'existe pas réellement de rituel permettant d'appeler des Fées, mais il est possible de repérer les domaines (ou régio) où elles se trouvent et dans les circonstances adéquates faire appel à leur puissance (rituels du solstice ou de l'équinoxe, autres moments propices).

INVESTIGATION. Connaissance des outils et des techniques de la criminologie, allant du simple relevé d'empreinte aux mesures de balistiques et d'analyses plus sophistiquée, voire de médecine légale. De fait, cette compétence fait appel à

des connaissances scientifiques venant de multiples domaines qui dans certains cas peuvent s'y substituer si elles sont plus élevées (chimie, médecine, physique,...), sinon considérer que le personnage a les notions suffisantes pour accomplir toute action strictement limitée à la criminologie.

SYSTEME DE SECURITE. Connaissance des techniques utilisables pour forcer toute forme de système de sécurité, allant de la simple serrure, au verrou à carte magnétique, détecteur de mouvement et autres. Electronique ou Mécanique peuvent parfois être substitué à cette compétence.

THEORIE DE LA MAGIE. Compétence réservée aux mages exclusivement. Plus précisément, utile uniquement aux mages. Un non-mage peut développer cette compétence, mais elle ne lui sera que très peu utile, à part dans des spéculations théoriques. Nécessaire pour inventer des sorts, créer des objets magiques, identifier des runes, etc.

RESOLUTION DES ACTIONS

PRINCIPE GENERAL

Toute résolution d'action se fait selon le même principe : sur un jet de 2d6, il faut obtenir un total inférieur ou égal à la valeur de test. Cette valeur de test est dans la plupart des cas déterminée par les aptitudes (caractéristiques, règnes & compétences) du personnage tentant l'action, et d'un éventuel modificateur de circonstances.

Le système étant basé sur la résolution de 2d6, la progression de chance de réussite n'est pas linéaire.

Valeur de test	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Pourcentage de réussite	3%	8%	17%	28%	42%	58%	72%	83%	92%	97%	100%

Valeur de test = Caractéristique + Règne/Milieu + Compétence +/- modificateur

Des modificateurs spécifiques sont indiqués plus avant dans les règles, mais le principe général est le même:

Action très facile	aucun jet de dé si la compétence est au-delà du niveau par défaut
Action facile	+2
Action moyenne	0
Action délicate	-1
Action difficile	-2
Action très difficile	-4

Lorsque pour un test, la compétence est marquée comme obligatoire, cela veut dire que qu'il est impossible de tenter l'action sans au moins un niveau de -4 dans la compétence. Pour être plus précis, il est tout à fait possible de tenter l'action, mais il est impossible de la réussir, même sur un double 1 ou en utilisant des pierres de Destin (voir plus loin).

Marge de réussite

Dans certaines circonstances il peut être intéressant de qualifier la réussite du personnage : réussit-il simplement son action, ou est-ce un véritable exploit. La différence entre la valeur de test et le résultat obtenu aux dés est la marge de réussite, qui peut s'interpréter de la manière suivante :

Marge = Valeur de test - résultat du jet de dés.

Marge	Descriptif	Temps	Valeur	Exemple : le crochetage d'une serrure
0	Réussite marginale, tout juste correcte, travail un peu bâclé.		-20%	La serrure cède, mais les traces d'effraction sont visibles (bonus de+2 pour les voir).
1	Réussite normale. Rien à redire.			Travail propre, sans trace évidente.
2	Belle réussite. Travail soigné ou accompli plus rapidement que prévu.	-20%	0	Travail rapide, sans trace évidente.
		0%	+20%	Ou travail particulièrement soigné, malus de -2 au jet d'investigation pour l'enquêteur.
3	Superbe réussite. Travail de maître	0%	+50%	
		-20%	+20%	
		-40%	0%	

4	Chef-d'œuvre	-75%	+100%	Impossible de découvrir la moindre trace d'effraction. Il n'est pas possible de réduire le temps d'action en dessous du quart du temps normal à réaliser l'action.
+1	Que dire ? Le David ? La Chapelle Sixtine ?		+100% / +1	

Réussites critiques & échecs lamentables

Un double 1 est toujours une réussite spectaculaire avec les effets au moins équivalent à un chef-d'œuvre (marge de 4 ou plus), sauf si les chances de réussite sont inférieures à 2 auquel cas il ne s'agit que d'une réussite simple.

En cas de confrontation, une réussite critique ne peut être contré que par une autre réussite critique - pour le cas spécifique du combat, se reporter au chapitre adéquat.

Un double 6 est un échec lamentable, appelé aussi *fumble*. Non seulement le personnage rate son action, mais il s'ensuit une catastrophe tout à fait spectaculaire. Quelques exemples valant mieux qu'un long discours...

Fumble en cas...

de combat en corps-à-corps: emporté par son élan, le personnage fini à plat-ventre, face contre sol, offrant à son adversaire une attaque très facile sans possibilité de riposte, ni d'esquive.

de combat à l'arme blanche: le coup d'une force magistral s'enfonce profondément dans un élément du corps ou éclate sur une pierre. Le personnage est désarmé, et sonné par le choc (perte de [C] PS).

de tir: l'arme s'enraille, voir explose dans les mains du personnage. Plus l'arme est dangereuse (balle explosive, missile, grenade...) plus la catastrophe est véritablement... catastrophique pour le personnage.

variante général en cas de combat: la mauvaise cible - un allié - est touchée.

d'escalade: non seulement le personnage chute, mais il a des chances d'entraîner toute la cordée.

de mécanique: apparemment la réparation est parfaite, mais après quelques minutes d'utilisation, ou au plus mauvais moment (à l'appréciation du MJ), le moteur tombe en panne, ou au contraire s'emballe.

de discrétion: suivant dans la rue un individu louche, le personnage marche sur la queue d'un chat de gouttière, qui pousse un hurlement terrifiant, faisant sursauter ledit personnage qui s'encoule dans ses lacets et fini au milieu de la rue alors qu'un camion d'essence conduit par un conducteur saoul zigzague dans sa direction, et dans un réflexe hasardeux défonce la devanture d'un magasin de feu d'artifice... Alors que l'essence se répand abondamment sur le trottoir, des étincelles jaillissent des débris de Vésuses et autres fusées et viennent terminer cette triste poursuite en énorme boule de feu multicolore.

Soit, le dernier exemple est un peu extrême... pour résumer, un échec total est un grand moment de liberté pour le meneur de jeu, et un grand moment de solitude pour le personnage. C'est toujours un événement très défavorable pour le responsable du fumble. Personnellement, je privilégie le ridicule et l'humiliation du personnage plutôt que sa mort directe, mais il est des circonstances où un fumble ne peut être que catastrophique. Les pierres de destin sont là pour éventuellement atténuer ce genre de catastrophe.

Les fumbles fonctionnent aussi contre les PNJs, mais comme toute chose arrivant de l'autre côté de l'écran, le meneur est seul maître à bord.

PIERRES DE DESTIN

Les personnages sont des héros et en tant que tel sont capables d'actions dignes de ce nom. Les pierres de Destin représentent ce petit plus qu'il fait que le destin, le hasard ou la main de Krishna leur permet de se sortir de la plus invraisemblable des situations.

Pour représenter cela, le meneur de jeu disposera d'une bourse avec 50 pierres blanches, 20 pierres rouges et 10 pierres bleues. Les pierres peuvent être des jetons, des pions, des billes, n'importe quoi de petit et de trois couleurs distinctives.

Au début de chaque scénario - pas de chaque session de jeu - chaque joueur piochera trois pierres. Les pierres bleues valent trois points, les pierres rouges deux et les blanches un seul. Avant chaque action, le joueur peut utiliser une pierre, qu'il donne alors au meneur de jeu. Il bénéficie d'un bonus à son test égal à la valeur de la pierre.

En cas de perte de point de vie, de souffle ou d'équilibre, le joueur peut aussi donner une (ou plusieurs) pierre pour diminuer la perte d'autant de point que la valeur de la pierre. Cela ne permet pas de récupérer des points après les avoir perdu, mais d'éviter de les perdre.

Exemple : Venant d'acquérir un rare manuscrit et alors qu'il rentrait chez lui, Loom est agressé par trois malfrats. Malgré toute ses précautions et enchantements de protection, Loom n'en mène pas large puisque ses adversaires se battent au manche de pioche et à la batte de baseball... Un coup bien ajusté d'un de ses agresseurs menace de lui faire perdre trois points de souffle, ce qui risquerait bien de mettre fin au combat. Se débarrassant d'une pépite rouge, le joueur de Loom lui évite ainsi la perte de deux points. Alors que la batte prenait clairement la direction de sa tête, dans un ultime réflexe, Loom réussit à se baisser, ne ramassant qu'un méchant coup à l'épaule.

Les pierres de Destin sont conservées d'une partie à l'autre et d'un scénario à l'autre, et peuvent s'accumuler jusqu'à un maximum de 7. A la fin de chaque partie, les joueurs peuvent convertir tout ou partie de ses pierres en point d'expérience, chaque pierre rapportant un nombre de XPs égal à sa valeur.

On ne peut pas fractionner des pierres de Destin ou les combiner pour en avoir une de plus grande valeur.