

## DEROULEMENT DU COMBAT

### DEROULEMENT DU ROUND D'ACTION

- 1) Déterminer l'initiative : Lancer 1d6 + DEXtérité. En cas d'égalité, relancer 1d6
- 2) Déclaration de l'intention des joueurs et des PNJ
- 3) Résolution des actions : Par ordre décroissant des valeurs d'initiative

### ASSOMMER UN ADVERSAIRE

- 1) Annoncer son action au début du round
- 2) Jet de bagarre
- 3) PV de la personne touchée – dommages de l'arme
- 4) Opposition des dégâts de l'arme (valeur active) aux PV restants (valeur passive)
- 5) Jet réussi = victime assommée et 1/3 des dommages de l'arme subis

## 5 SENS : REGLES DE LA PERCEPTION

GOUT :	PERception x3
ODORAT :	PERception x3
OUIË :	PERception x4
TOUCHER :	PERception x3
VUE :	PERception x5

**REMARQUE :** Ces valeurs peuvent se voir modifier par des sortilèges, des avantages ou des potions

## GESTION DE L'EXPERIENCE

<b>CARACTERISTIQUES :</b>	Les sept caractéristiques ne peuvent pas augmenter, pas plus que leurs dérivées
<b>COMPETENCES INFERIEURES A 90% :</b>	En cas de grande réussite ou d'action d'éclat : jeter 1d100. Si résultat supérieur à la valeur de la compétence alors gain de 1D6+1 points
<b>COMPETENCES SUPERIEURES A 90% :</b>	En cas de grande réussite ou d'action d'éclat : jeter 1d100. Si inférieur ou égal à son score d'INTelligence alors gain de 1 point.
<b>EXPERIENCE SCOLAIRE :</b>	1d6+1% dans chaque compétence du cursus suivi chaque période. Première semaine = gain de 10% dans chaque compétence scolaire suivie.
<b>BACHOTAGE :</b>	Transférer de 5 à 10% par période, de la matière délaissée au profit de la matière bossée
<b>POINTS DE PARTAGE :</b>	Un certain nombre de points de compétence donné en début de partie à chaque joueur et qui peut être offert à un autre joueur comme récompense en fin de partie.

## HEROÏSME

<b>POINT DE FUGUE EN DEBUT DE PARTIE :</b>	1
<b>SUCCES CRITIQUE DANS UNE ACTION :</b>	+1 point de fougue si l'action n'est pas combative
<b>UTILISATION D'UN POINT DE FOUGUE :</b>	Possibilité d'inverser les dizaines et les unités du résultat du jet. Doit être dépensé avant le lancé du dé

## APPRENTISSAGE ET UTILISATION DE SORTILEGES

✦ <b>APPRENTISSAGE CLASSIQUE :</b>	Jet d'intelligence-malus du sort. Réussite = Maîtrise du sort. Echec = Non-maîtrisé
✦ <b>UTILISATION D'UN SORT NON-MAITRISE :</b>	Echec du jet = effets aléatoires. Plusieurs échecs = incapacité à utiliser le sortilège
✦ <b>LANCER UN SORTILEGE SANS BAGUETTE :</b>	Pourcentage de maîtrise - 75% - malus du sortilège
✦ <b>SORTILEGES INNES :</b>	Capacité de lancer des sortilèges sans baguette et sans malus
✦ <b>SORTILEGES INFORMULES :</b>	Appris à partir de la 6ième. Malus de 30% supplémentaire au sortilège employé
✦ <b>FORMULE EXTREME :</b>	Malus supplémentaire au sort décrit sous l'abréviation « FE » du tableau

## GESTION DU STRESS

STRESSE, MAL A L'AISE :	-5%
ANGOISSE, PEUR :	-10%
GRAND STRESS :	-15%
ACCUMULATION DE STRESS :	-20%
EFFROI :	-20%
ÉVENEMENTS TRAUMATISANTS :	-25% et 1%

**REMARQUE :** Le stress peut être considérablement diminué voir même annulé grâce à la compétence Méditation