

Psalmodie de la Phrase-clef

Il n'est pas rare, lorsqu'un gobelin est en état de stress, qu'il se mette à répéter inlassablement sa Phrase-clef. De cette manière, la créature cherche une manière de se raccrocher à quelque chose qu'elle connaît, pour ne pas perdre tous ses moyens. C'est une sorte de garde-fou, une protection contre la folie.

Ce dernier point ne peut disparaître que par un jet réussi d'ESP x 2, jet qui ne peut être tenté qu'une fois par semaine. S'il est raté, rien ne se passe. S'il est réussi, ce point restant disparaît. De plus, dans ce cas, le joueur peut directement refaire un jet pour essayer de faire disparaître le point du stade suivant (au lieu d'attendre une nouvelle semaine).

Le personnage est considéré comme Sain quand il a regagné le premier stade (qu'il ait réussi ou non à se débarrasser du premier point des stades précédents).

Exemple : 13 jours après avoir été Choqué, le personnage de Julien retrouve un statut Sain mais malgré cela il lui reste 1 point dans le stade Choqué et 1 autre dans le stade initial Sain. Ces 2 points indiquent que le personnage a subi un choc psychologique dans le passé et que - même s'il va bien aujourd'hui - ces souvenirs le dérangent encore... Le meneur demande alors à Julien d'effectuer un jet d'ESP x 2. S'il réussit son jet, le premier point dans le stade Choqué disparaît. S'il rate son jet, le point reste jusqu'à la semaine suivante où Julien pourra de nouveau tenter de l'effacer.

CONFRONTATION

Parmi toutes les actions que peut accomplir un personnage, les affrontements physiques ont une place à part. La manière de les mettre en scène est plus complexe et plus détaillée car elle détermine souvent la mort ou la survie des personnages.

Tour

Un tour est une période de temps très courte d'environ 3 secondes durant laquelle un personnage peut accomplir une ou plusieurs actions. Les tours ne sont utilisés que lors de confrontations et ils se succèdent les uns après les autres tant que la confrontation n'est pas terminée.

Initiative

Lors d'un affrontement, il est important de savoir qui agit le plus rapidement entre un personnage et son adversaire. Cela dépend de l'agilité et de la perception des protagonistes. En termes de jeu, lors d'une confrontation chaque protagoniste effectue un jet d'AGL+PER. La marge de réussite la plus élevée indique le personnage qui agit en premier. Si deux personnages obtiennent une marge identique, ils agissent en même temps. Si un personnage obtient une Réussite Critique, il agit directement en premier quelle que soit sa Marge de Réussite. Inversement, si l'un des personnages obtient un Echec Critique, il n'agit pas et est privé d'action durant ce tour

(s'il possède 2 actions ou plus, il n'en aura qu'1 pour ce tour-ci, voir ACTIONS ci-dessous).

Une fois déterminé celui qui agit en premier, chaque protagoniste de l'affrontement effectue une action, et cela les uns après les autres, dans l'ordre de leur MR. L'initiative se relance une fois que tous les personnages ont utilisé toutes leurs actions.

Pour déterminer l'initiative avec un peu plus de précision, le meneur peut adjoindre quelques bonus et malus au jet suivant la situation. Ces modificateurs sont cumulatifs. Voici deux exemples :

-2, si l'arme du personnage n'est pas sortie lorsque la confrontation débute.

-3, si le personnage est surpris et ne s'attend pas à l'affrontement.

Règle alternative

Une fois désigné celui qui agit en premier (qu'importe que ce soit un PJ ou un PNJ), les autres initiatives n'ont plus d'importance. Le joueur ayant l'initiative explique ce qu'il souhaite que son personnage accomplisse. Puis les uns après les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table, chaque protagoniste peut tenter une action. Lorsqu'autour de la table vient le tour du MJ (s'il n'a pas eu l'initiative), celui-ci fait agir chacun des PNJ qu'il incarne.

L'initiative se relance au début de chaque tour après que toutes les actions aient été résolues.

Actions

Lors d'un affrontement, certaines personnes se déplacent plus rapidement que d'autres, elles sont capables de faire plus de choses dans un même temps donné. C'est pourquoi chaque personnage à un certain nombre d'actions à sa disposition en fonction de son agilité. Imaginez un fougueux gobelin maîtrisant parfaitement le maniement de la dague affrontant un vénérable congénère endormi.

Compte comme une action : attaquer, se défendre (esquiver ou parer une attaque), courir (fuir ou poursuivre un adversaire).

Pour savoir combien d'actions va posséder le personnage, il suffit de confronter son agilité au tableau ci-dessous et de noter le résultat sur la fiche de personnage.

Agilité (AGL)	Action(s) par tour
1 ou 2	1 action par tour
3 ou 4	2 actions par tour
5 ou 6	3 actions par tour

Déroulement des actions

Les uns après les autres, chaque personnage effectue une action en commençant par celui qui a l'initiative.