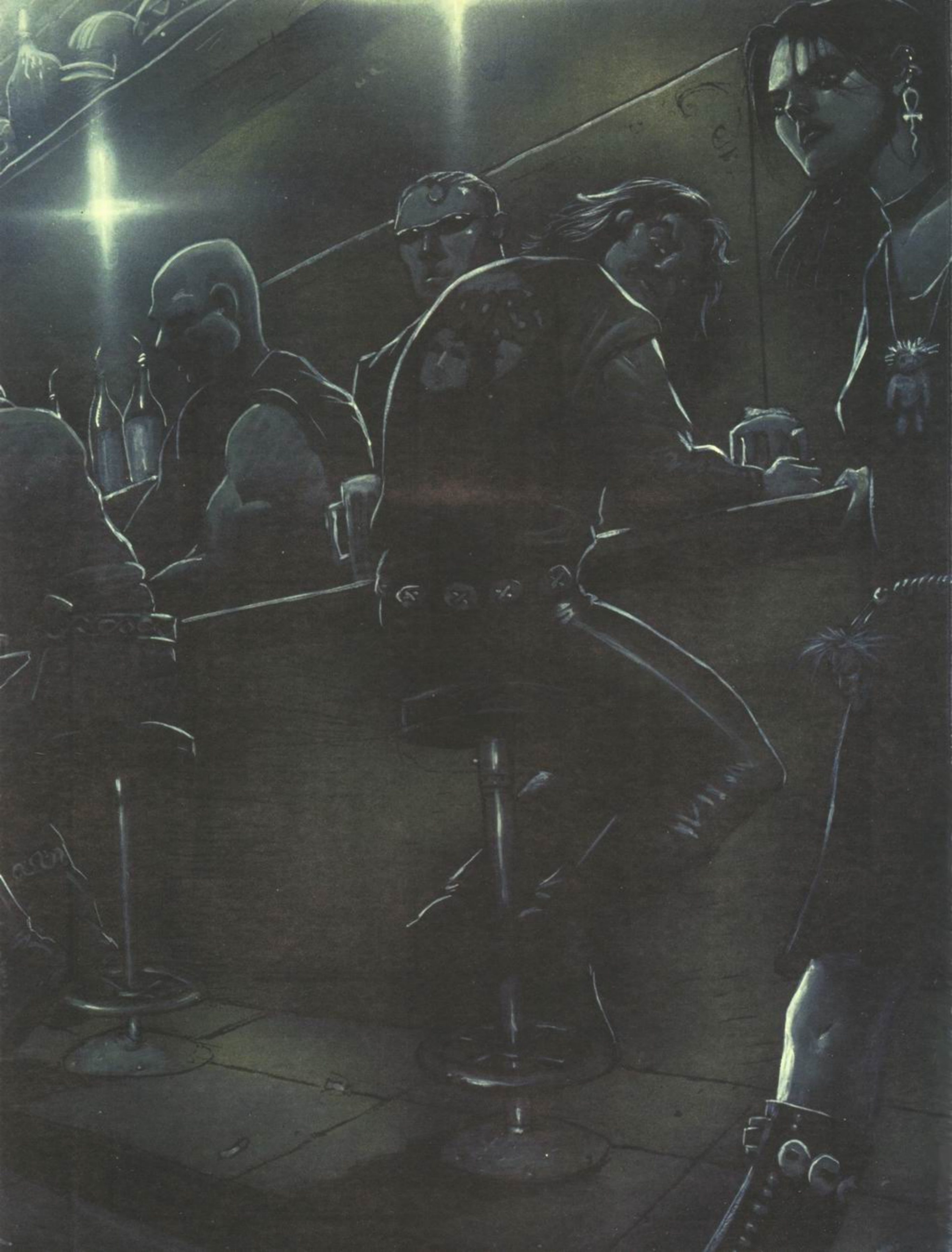


BLANC





B.
LEBLANC





Vigueur	Durée de l'apnée
1	30 secondes
2	1 minute
3	2 minutes
4	4 minutes
5	8 minutes
6	15 minutes

Les fées peuvent dépenser de la Volonté pour retenir leur souffle plus longtemps, chaque point dépensé permet au kithain (ou au mortel) de résister 30 secondes de plus si sa Vigueur est de 3 ou moins, une minute de plus si celle-ci est supérieure ou égale à 4.

Dès que la victime n'est plus en mesure de retenir son souffle, elle commence à suffoquer ou à se noyer et perd un Niveau de Santé par tour (il est impossible de les atténuer). Ces blessures ne peuvent être soignées tant que le changelin n'est pas revenu à la surface ou n'a pas retrouvé une atmosphère respirable. Dès qu'il pourra de nouveau respirer normalement, ces dégâts disparaîtront d'eux-mêmes au bout de (10 - Vigueur) minutes. S'il parvient au stade d'Incapacité, le personnage mourra après un nombre de minutes égal à sa Vigueur.



Difficulté	Intensité du Feu
3	Bougie (brûlures au 1er degré)
5	Torche (brûlures au 2ème degré)
7	Bec Bunsen (brûlures au 3ème degré)
9	Feu chimique
10	Métal en fusion

Blessures	Taille du Feu
1 niveau	Torche : une partie du corps est affectée.
2 niveaux	Feu de joie : la moitié du corps est affectée.
3 niveaux	Brasier infernal : tout le corps est affectée



Hauteur (en mètres)	Blessure
1,5	Un Niveau de Santé
3	Deux Niveaux de Santé
6	Trois Niveaux de Santé
9	Quatre Niveaux de Santé
12	Cinq Niveaux de Santé
15	Six Niveaux de Santé
18	Sept Niveaux de Santé
21	Huit Niveaux de Santé
24	Neuf Niveaux de Santé
27 et +	Dix Niveaux de Santé



Niveaux

x	Lamentable
•	Piètre
••	Moyen
•••	Bon
••••	Remarquable
•••••	Exceptionnel



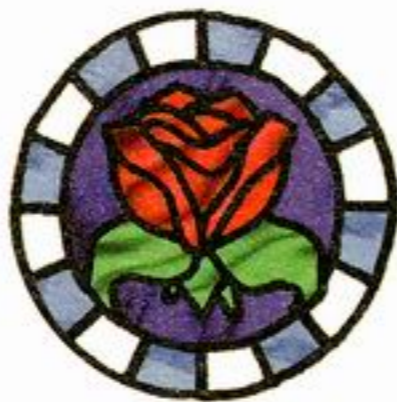
Difficultés

3	Facile
4	Routine
5	Classique
6	Courant
7	Stimulant
8	Difficile
9	Extrêmement difficile



Degré de succès

Un succès	Marginal
Deux succès	Modéré
Trois succès	Total
Quatre succès	Exceptionnel
Cinq succès	Phénoménal



Santé

Contusion	
Blessure Légère	-1
Blessure Moyenne	-1
Blessure Grave	-2
Handicap	-2
Infirmité	-5
Invalidité	



Représentations

Succès	Votre prestation	Réaction
1	Médiocre	Applaudissements polis
2	Moyenne	Approbation
3	Bonne	Vraiment appréciée
4	Supérieure	Applaudissements nourris
5	Exceptionnelle	Réaction d'extase
6	Superbe	Effet sensationnel immédiat
7	Éblouissante	Miracle, chef d'œuvre inouï

Démonstrations de Force

Total de Dés	Action	Poids
1	Broyer une canette de bière	20 kg
2	Briser une chaise	50 kg
3	Défoncer une porte en bois	125 kg
4	Briser une planche	200 kg
5	Enfoncer une porte coupe-feu	325 kg
6	Projeter une moto	400 kg
7	Retourner une voiture	450 kg
8	Tordre une barre d'acier	500 kg
9	Défoncer un mur du poing	600 kg
10	Éventrer un baril d'acier	750 kg
11	Défoncer une tôle de 2,5 cm	1000 kg
12	Briser un réverbère en métal	1500 kg
13	Projeter une voiture	2000 kg
14	Projeter un monospace	2500 kg
15	Projeter un camion	3000 kg



Table des Brumes

La table ci-dessous doit être consultée chaque fois qu'un changelin ou un mortel enchanté est « tué » à la suite de dégâts chimériques, ou chaque fois qu'un humain ordinaire succombe à un effet d'origine chimérique.

Banalité	Durée du Coma	Mémoire
1	1 heure	Souvenir total : chaque détail est retenu.
2	6 heures	Clarté saisissante : l'ensemble de la rencontre est retenue comme si elle avait eu lieu la veille.
3	12 heures	Mémoire claire : le mortel se souvient de presque tout.
4	1 jour	Légère confusion : l'individu sera un peu désorienté, mais sera capable de se rappeler de la plupart de la scène. Beaucoup de détails resteront flous.
5	3 jours	Incertitude : si la personne garde un souvenir plus ou moins clair de ce qui est arrivé, elle aura toujours des doutes quant à la réalité de l'expérience.
6	1 semaine	Embrumée : il est possible que l'humain garde un souvenir diffus de l'expérience, mais il doutera toujours de sa mémoire. À moins qu'il ne possède des preuves physiques, il mettra l'expérience sur le compte d'une hallucination passagère.
7	2 semaines	Flashbacks : la victime aura d'occasionnels et vivants flashbacks de son expérience, mais ne croira pas en leur véracité.
8	1 mois	Rêve : l'individu ne saura pas dire si ce qu'il a vécu était un rêve ou était réel.
9	4 mois	Rêve diffus : tout cela ne semble avoir été qu'un rêve lointain.
10	1 an	Amnésie : la personne ne se rappelle absolument rien de son contact avec les fées.

La Dévastation

Une fois que le Kithain a lié connaissance avec sa victime, lancez les dés correspondant à votre niveau de Banalité (Difficulté 6). Le nombre de succès indique la quantité de Glamour moissonnée. En cas d'Échec Critique, votre Banalité permanente augmente d'un point.

La Rêverie

Pour apprendre ce qui inspire le Rêveur, faites un jet de Charisme + Acuité (Difficulté 8). Les succès déterminent le temps qui vous est nécessaire pour cerner votre sujet.

1 succès	une année ou plus
2 succès	plus d'un mois
3 succès	deux semaines
4 succès	quelques jours
5 succès	instantané

Faites ensuite un jet de Perception + Empathie (Difficulté 6). Le Glamour récupéré est égal au nombre de succès.



Lancer un Charme

1) Déterminez l'Art et la Facette du Royaume utilisé.

2) Choisissez une Bêtise et évaluez son niveau.

3) Définissez l'effet que vous désirez obtenir à l'aide du Charme, le Conteur détaille ensuite son fonctionnement exact.

4) Lancez les dés correspondant à l'Attribut plus la Capacité adéquats (n'oubliez pas de substituer les dés de Cauchemar) contre une Difficulté égale à la Banalité du sujet + 4 (ou la Banalité du lanceur + 4 si le Charme est dirigé contre un objet inanimé, ou encore la plus haute Banalité + 5 s'il y a des témoins humains). Comptabilisez le nombre de succès obtenu (sans omettre le succès automatique qui peut vous être accordé en fonction de la nature de votre cible).

5) Dépensez les Points de Glamour exigés. Si le changelin échoue alors qu'il tentait de lancer le Charme sur un mortel, il se voit infligé un point de Banalité temporaire (qu'il peut transformer en point de Cauchemar avec l'autorisation du Conteur).

Résumé des Règles de Combat

Première Étape : Initiative

- Jet d'Astuce + Vigilance (Difficulté 4). Le vainqueur déclare son action en dernier (après avoir entendu les actions des autres joueurs) puis agit en premier.
- Annoncez la division de votre Total de Dés si vous désirez effectuer plusieurs actions.

Deuxième Étape : Attaque

- Pour les armes à feu, utilisez Dextérité + Armes à Feu.
- Pour la mêlée (avec des armes), utilisez Dextérité + Mêlée.
- Pour le corps à corps (sans arme), utilisez Dextérité + Corps à Corps.
- Esquive : utilisez Dextérité + Esquive.

Un personnage peut renoncer à tout ou partie de son Total de Dés pour esquiver et ce, quand il le veut. Chaque succès annule un succès de l'adversaire (comme toujours, souvenez-vous qu'un changement d'action retire un dé de votre Total).

Troisième Étape : Résolution

- Jet de dégâts, déterminé par l'arme ou la manœuvre (Difficulté 6)
- Atténuation des dégâts : jet de Vigueur (Difficulté 6)

Options Générales

- **Changement d'action** : la Difficulté augmente de un.
- **Immobilisation** : la Difficulté pour toucher une cible immobile est réduite de deux.
- **Groggy** : si la cible perd en un tour un nombre de Niveaux de Santé supérieur à son niveau de Vigueur, elle est sonnée et passe le tour suivant à se remettre de ces effets.

Mêlée et Corps à Corps

Manœuvre	Jet/Difficulté	Dégâts	Actions
Agripper	Dex + Bagarre/6	Force	1
Blocage	Dex + Bagarre/6	-	Spécial
Charge	Dex + Bagarre/7	Spécial	1
C. de pied	Dex + Bagarre/7	Force + 1	1
C. de poing	Dex + Bagarre/6	Force	1
Désarmer	Dex + Mêlée/+ 1	Spécial	1
Parade	Dex + Mêlée/6	-	Spécial

Armes de Mêlée

Armes	Difficulté	Dégâts	Dissimulation
Couteau	4	Force + 1	V
Épée large	6	Force + 5	non
Fleuret	5	Force + 3	I
Gourdin	4	Force + 1	I
Matraque	4	Force	P
Sabre	6	Force + 4	I

Options des Armes à Feu

Option	Difficulté	Dés suppl.
Changement d'action	+ 1	-
Immobilisation	- 2	-
Longue portée	+ 1	-
Bout portant	4	-
Cible allongée au sol	+ 1	-
Cible derrière un poteau	+ 2	-
Cible derrière un mur	+ 3	-
Tête de la cible seule visible	+ 4	-
déplacement (cible ou tireur)	+ 1	-
En ajustant	-	+ Per (1pt/tr)
Lunette de visée	-	+ 2
Viser	+ 2	-
Tirs multiples	+ 1/coup suppl.	-
Tir automatique	+ 3	+ 10
Rafale de trois	+ 1	+ 3
Rafale libre	5 + 1/m	+ 10

ARMURE

Catégorie	Niveau de protection	Pénalité
Classe 1 (tissu renforcé)	1	0
Classe 2 (cuir renforcé/tunique de cuir)	2	0
Classe 3 (gilet pare-balles/cuir bouilli)	3	1
Classe 4 (veste en kevlar/côte de mailles)	4	1
Classe 5 (armure complète/plaques et mailles)	6	2

Tableau des Armes à Feu

Type	Difficulté	Dégâts	Portée	Cadence	Chargeur	Dissimulation
Exemple						
Revolver de calibre moyen SW M640 (38 spécial)	6	4	12	3	6	P
Revolver de gros calibre Colt Anaconda (44 Magnum)	7	.6	35	2	6	V
Pistolet de calibre moyen Glock 17 (9 mm)	7	4	20	4	17 + 1	P
Pistolet de gros calibre Sig P220 (45 ACP)	8	5	30	3	7 + 1	V
Carabine Remington M-700 (30-06)	8	8	200	1	5 + 1	non
Pistolet mitrailleur, court† Ingram Mac 10 (9 mm)	7	4	25	3	30 + 1	V
Pistolet mitrailleur, long† Uzi (9 mm)	6	4	50	3	32 + 1	I
Fusil d'assault† Steyr Aug (5,56 mm)	7	7	150	3	42 + 1	non
Fusil à pompe Ithaca M 37 (cal 12)	6	8	20	1	5,1	I
Fusil à pompe, semi auto Fianchi Law 12 (cal 12)	7	8	20	3	8 + 1	I
Arbalète††	7	5	20	1	1	I

Portée : portée effective de l'arme, en mètres. On peut tirer jusqu'au double de la portée indiquée, mais cela est considéré comme un tir à longue distance (diff. + 1).

Cadence : nombre maximum de projectiles qu'une arme à feu peut tirer en un tour. Ne s'applique ni au tir automatique ni au tir en rafale libre.

Chargeur : nombre maximum de balles que peut contenir un chargeur ou un barillet. Le + 1 indique qu'il peut y avoir une balle supplémentaire engagée dans la chambre de l'arme, l'arme étant ainsi prête à tirer, sans avoir besoin d'être préalablement armée.

Dissimulation : P = peut être caché dans la poche, V = peut être caché sous une veste, I = peut être caché sous un imper, non = ne peut être caché sur soi.

† indique que l'arme peut tirer au coup par coup, par rafales contrôlées de trois projectiles, en automatique ou en rafale libre.

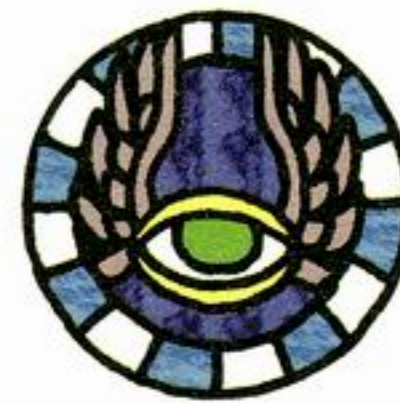
†† L'arbalète, à la différence des armes à feu, n'ajoute aucun dé pour les dégâts. De plus, il faut cinq tours pour la réarmer.

Temps de Guérison

Contusions	Un jour
Blessure légère	Trois jours
Blessure moyenne	Une semaine
Blessure grave	Un mois
Handicap	Trois mois
Infirmité	Trois mois *

* Non seulement une fée doit soigner ce Niveau de Santé, mais elle perdra aussi un point dans un Attribut Physique si elle n'est pas soignée grâce à la magie, ou n'est pas parvenue à rejoindre un Lieu Enchanté avant qu'un jour ne se soit écoulé.

Un changelin affligé d'une Incapacité ne guérit qu'à la discrétion du conteur, il peut tout aussi bien tomber dans le coma pour le reste de ses jours (à moins qu'il ne soit transporté dans un Lieu Enchanté pour être soigné).



Esquive

Difficulté	Terrain
2	En reculant d'un pas, le personnage est entièrement à couvert.
4	Abri complet à portée de plongeon (1 m)
6	Abri complet accessible en courant (3 m)
7	Abri partiel accessible en courant (3 m)
8	Terrain plat, sans obstacle, pas d'abri (le personnage ne peut que plonger au sol)