

Bonus

Modificateur	Tâche	Exemple
+2	Habituel	Chanter une chanson très connue
+4	Facile	Séduire quelqu'un qui est déjà en condition
+6	C'est du gâteau	Reconnaître une Star de renommée internationale
+8	Un jeu d'enfant	Marcher et mâcher un chewing-gum en même temps, tout en écoutant les préceptes de l'Eglise
+10	Sans mal	Frapper un ennemi à terre, désarmé (lâchement quoi)

Pénalités

Modificateur	Tâche	Exemple
-2	Difficile	Tirer à longue portée avec une arme à feu ; marcher avec la seule clarté de la Lune
-4	Exigeant	Portée maximum d'une arme à feu ; regarder à travers du brouillard ou de la fumée ; Exécuter 2 actions par tour ; Tirer avec sa main non naturelle
-6	Ardu	Exécuter 3 actions par tour ; se tenir debout sur un véhicule en mouvement et changeant de direction ; voir dans l'obscurité totale
-8	Très complexe	Escalader un versant abrupte et sans équipement
-10	Herculéen	Faire mouche à 100 m les yeux bandés

Table de victoire

Succès	Pts de victoire / Dés supplémentaires	Réussite
1-2	1/+0	Bof
3-5	1/+1	Médiocre
6-8	2/+2	Pas mal
9-11	3/+3	Bon travail
12-14	4/+4	Excellent
15-17	5/+5	Brillant
18	6/+6	Performance extraordinaire

19 est toujours un échec
20 est un échec critique

1 est toujours une réussite
Si l'objectif est égal au jet, alors réussite critique (marge x 2)

Objectifs au-delà de 20

Il est possible que, dans certains cas, l'objectif dépasse 20 (implants cyber, Théurgie, etc...). Dans ce cas, pour chaque tranche de 3 points au-dessus de 20, on ajoute un point de victoire (des points bonus en quelque sorte).

Dans ce cas, un 18 sera toujours considéré comme un succès critique.

Table de Victoire élargie

Objectif Bonus aux Points de Victoire	
21-23	+1
24-26	+2
27-28	+3
30-32	+4
Etc.	

Action en opposition

Il arrive que deux personnages entre en conflit (bras de fer, lutte rhétorique...). Chacun des personnages fait un jet et on compare les points de victoire de chaque côté. Il suffit de faire la différence entre ses points pour obtenir les succès du vainqueur.

Exemple : Lors d'un combat, Julia est opposée à un marchand vindicatif. Elle jette sa DEX + Esquive (13) et obtient 6 succès (6 à son jet). Le marchand, quant à lui, jette sa DEX + Mêlée (9) et obtient 8 succès. Le marchand l'emporte donc avec 2 succès (1 pt de Victoire/+0 dé).

Actions complémentaires

Certains personnages peuvent faire profiter les autres de leur connaissance (ou un personnage, faire appel à son avoir). Un Jet complémentaire se résout comme à l'accoutumée, si ce n'est que les Points de Victoire obtenus s'ajoutent à l'Objectif du Talent visé. Si un personnage fait un jet complémentaire et une action dans le même tour, la pénalité de -4 s'applique.

Actions soutenues

Certaines actions ne peuvent se résoudre par un simple jet. Plusieurs jets sont requis, à des intervalles de temps plus ou moins longues. Pour plus de précisions, consulter la table ci-après.

Tâche	Pts de Victoire	Exemple
Simple	6	Grimper à un arbre
Complexe	9	Rechercher les faiblesses d'un Noble
Compliquée	12	Escalader une falaise
Obscure	18	Comprendre le Vau Tech
Arcane	23 & +	Réparer du Vau Tech

Expérience

Trait	Coût
Caractéristique	
(Corps, Âme, Esprit, Occulte)	Niv. Actuel x 3
Nouveau talent	2 pts (niveau 1)
Augmenter un talent	Niv. Actuel x 2
Tech. de combat, talent de connais.	Niv. Actuel x 1,5
Pouvoir occulte, Fantasmagorie	Niv. Actuel x 2

Bonus de Force

Force	Masse transportable	Bonus aux dommages
1	10 kg	0
2	20 kg	0
3	40 kg	0
4	60 kg	0
5	80 kg	0
6	100 kg	+1
7	120 kg	+1
8	140 kg	+1
9	160 kg	+2
10	180 kg	+2
11	200 kg	+2
12	220 kg	+3

Modificateurs

Modificateurs de Perception

Modificateur	Situation
-2	Clair de Lune
-4	Brouillard ou fumée
-6	Obscurité totale ou quasi totale
-2	Lumière intense
-4	Lumière aveuglante
+2	Totalement silencieux
-2	Bruyant
-4	Extrêmement bruyant

Obstacles physiques

Modif. de DEX	Obstacle/Situation
-2	Sol glissant
-2	Effectuer une Bagarre ou une Mêlée depuis le sol
+2	Effectuer une Bagarre ou une Mêlée sur une cible au sol
-2	Attaquer depuis un Couvert Partiel (derrière des caisses, par exemple)
-4	Attaquer depuis un Couvert total (un mur, par exemple)

Couvert	Bonus à l'Esquive
Se jette au sol	+1
Couvert partiel	+2
Couvert total	+3

Expérience (récompense)

Expérience minimum (pour tout le groupe)

La Session de jeu est un échec ou un succès marginal	1
Session de jeu normale	2
Excellente session	3

Expérience supplémentaire (par personnage)

Le personnage a accompli une grande action	+1
Très bon roleplaying	+1
Le personnage a appris quelque chose de nouveau	+1-3

Résumé d'un round de combat

Étape Un : Initiative

Un personnage a un niveau en Initiative. Il est égal au niveau du talent, modifié par d'éventuels modificateurs.

Étape Deux : Objectif

1. Caractéristique + talent = Objectif de base.
2. Ajouter et soustraire d'éventuels modificateurs =

Objectif modifié.

3. Effectuer le jet avec un d 20.

Option : le joueur peut requérir à l'Accentuation

4. Comparer le résultat du jet à ce qui suit :

- 1 = succès automatique (succès critique impossible)
- Inférieur à l'Objectif Modifié = succès, consulter la table de victoire
- Égal à l'Objectif Modifié = succès critique (Points de Victoire multipliés par deux)
- 19 = échec automatique (quel que soit l'Objectif)
- 20 = échec critique ! (quel que soit l'Objectif)

Étape Trois : Jet de dommages

1. Déterminer les dés supplémentaires (cf. Table de Victoire)

2. Ajouter aux Dommages de l'arme, les dés supplémentaires.

3. Lancer autant de d6 que DOM déterminés ci-dessus. Un résultat de 1, 2, 3 ou 4 fait un point de DOM.

4. Le total des DOM est appliqué sur l'Armure de la cible. Cette dernière jette autant de dés que de points d'armure. Un résultat de 1, 2, 3 ou 4 fait un point de protection.

5. On soustrait les DOM aux points de protection, le résultat final donne les points de Vitalité perdus.

Actions multiples

Répétez les étapes précédentes. Une fois que toutes les actions ont été effectuées, on recommence un nouveau tour.

Feux

Les points de DOM ne sont PAS jetés, ils sont automatiques. Néanmoins, les jets d'armure sont permis.

Même si les seuils vitaux ne sont pas atteints, le personnage subit des malus dus à l'extrême douleur occasionnée (de l'onguent ou des herbes anti-brûlure conviennent).

Flamme Points de Dommage

Bougie	1
Torche	3
Feu de joie	4-6
Feu chimique	5

Chutes

Les points de DOM ne sont PAS jetés, ils sont automatiques. Néanmoins, les jets d'armure sont permis. Par contre, les armures en métal ou en plastique (type thermodurcissable) voient leur protection réduite de moitié.

Distance (en mètres)	Points de Dommage
2	1
4	2
8	3
10	4
12	5
16	6
20	7
24	8
Toutes les tranches de 4 m	+1

Surface	Dommages
Rochers pointus, piques	+2
Molle (matelas)	-3
Eau	-4

Table des Niveaux Technologiques (NT)

NT	Ère	Objets
1	Age de pierre	Dague en silex
2	Médiéval	Épées, chariots
3	Renaissance	Poudre à canon
4	Victorien	Électricité
5	20 ^{ème} siècle / ère de Fading Suns	Avions, premiers ordinateurs
6	Diaspora	Vaisseaux spatiaux, ordinateurs plus élaborés
7	Seconde République	Boucliers, robots (premières IA)
8	Vautech / 2 ^{nde} République à son apogée	Terra formation, IA avancées
9	Urtech de base	Pierres spirituelles
10	Urtech	Porte de saut

Table de qualité

Chaque objet est qualifié par sa Qualité (de +3 à -3, avec 0 de base). Cela peut servir au MJ afin d'attribuer des bonus ou des pénalités. Cela modifiera, par exemple, un jet de Réparation, ou de Connaissance.

Le modificateur peut s'appliquer pour les Actions Soutenues. *Par exemple, un moteur Premium de la Seconde République ne nécessitera que 6 Pts de Victoire au lieu de l'habituel 9.*

Qualité	Niv. de fabrication	Ajustement du prix
+3	Premium (2 ^{nde} République)	+30%
+2	Travail de maître	+20%
+1	Artisanat supérieur	+10%
0	Standard	Prix de base
-1	Piètre artisanat	-10%
-2	Peu fiable	-20%
-3	Pitoyable	-30%

Argent

Un Phoenix (abrév. px) est subdivisé en deux sous unités :

- ⇒ La Huppe, qui vaut 1/2 Phoenix ;
- ⇒ L'Empennage, qui vaut 1/4 de Phoenix.

Biens et services

Certains biens ont trois coûts : cheap/normal/belle qualité. Voir page 202, pour plus de détails.

• Équipement/Outils

Objet	Coût en Aile
Vêtements simples	3/6/12
Bougie	1/2/3
Corde	5/8/12

• Nourriture

Objet	Coût en Aile
Bière	1/2/3
Vin	3/6/12
Soda	2
Petit déjeuner	1/3/6
Déjeuner	2/4/8
Dîner	2/6/12
Ration de voyage	1/2/4

• Hébergement/Transport

Objet	Coût en Aile
Chambre partagée	5
Chambre privée	10
Étable (petite/grosse bête ; soins)	4/8 ; 2
Parking (petit/gros véhicule ; entretien)	2/4 : 10

Auras

Auras générales

Race/état	Forme de l'Aura
Humain	Un simple ovale allongé
Ur-Obun	Un forme d'œuf exagérée dont le côté le plus large se trouve en haut
Ur-Ukar	Un forme d'œuf exagérée dont le côté le plus large se trouve en bas
Vorox	Déformée, avec des plis pointus
Vau	Tétraèdre lisse, avec un sommet à la tête
Symbiote	De fins filaments s'allongeant vers l'infini (cela ne peut être perçu qu'avec un succès critique)
Muté	Frisé ou pleins de plis au niveau de la mutation
Inconscient	Aura vide et pâle
Endormi	Aura vide et pâle mais où toutes les couleurs et l'activité est concentrée au milieu
Psioniste/Théurge	Plus profond, plus tridimensionnel

Couleurs (visible avec tous les jets réussis)

Couleur	Émotion
Rouge	Colère
Orange	Dégoût
Jaune	Content
Verte	Désireux
Bleue	Triste
Violette	Satisfait
Blanche	Amoureux, dévoué
Noire	Effrayé
Grise	Indique une réflexion purement abstraite

Mouvement (visible avec 3 pts de victoire ou plus)

Mouvement	État d'esprit
Vers le haut	Exalté
Vers le bas	Dépressif
Vers l'intérieur	Introversi (l'aura est dirigée vers soi)
Vers l'extérieur	Extraversi (l'aura est dirigée vers les autres)
Spirale verticale	Déterminé
Spirale horizontale	Confus
Tremblante	Excité
Clapotante	Indifférent
Réduite	Fatigué, exténué

Auras (suite)

Formes (visibles avec 5 pts de victoire ou plus)

Forme	Pensées
Garnie de pointes	Haine
Nuageux	Doute
Colonnes	Certitude
Tourbillons	Fantaisie
Veines	Pensées énervées, contrariées
Rayons	Émotion fortement dirigée vers un objectif
Déformations	Suspicion, méfiance

Généralités sur les pouvoirs occultes

Les points de Fantasmagorye ne sont dépensés qu'en cas de réussite ou d'échec critique.

Cibles multiples

Par défaut, un pouvoir ne peut toucher qu'une cible à la fois. Néanmoins, un occultiste peut toucher plusieurs cibles selon les conditions suivantes :

- +1 points de Fantasmagorye par cible ;
 - -1 à l'Objectif par points de Fantasmagorye dépensés.
- Mais certains pouvoirs ne peuvent VRAIMENT pas affecter plusieurs cibles (se reporter à la description du pouvoir).

Portée

Les portées de base sont : Touché, A vue, Sens (partout où un sens peut être utile directement ; radio et télévision, sont, par exemple, exclus). Les règles sont identiques que pour les cibles multiples. On utilise la table suivante :

Distance	Coût	Distance	Coût
1 km	1 F	100 km	6 F
5 km	2 F	1000 km	7 F
10 km	3 F	Sur la planète	8 F
25 km	4 F	Système solaire	9 F
50 km	5 F	Interstellaire *	10 F

* les occultistes connus pour avoir tenté d'étendre jusqu'à cette portée sont devenus fous.

Durée

Les durées sont décrites comme suit :

Instantané : le pouvoir dure un tour

Temporaire : le pouvoir dure 10 tours

Prolongé : le pouvoir dure une scène

Permanent : pour être effectivement permanent, la cible doit avoir des contacts avec l'Occultiste, sinon les effets cessent.

La durée peut être étendu (même règles), mais certains pouvoirs ne peuvent devenir permanent. Il gagne une scène supplémentaire par point dépensé (cf. description du pouvoir).

L'Accentuation (règle optionnelle)

Les scénarii héroïques sont pleins d'actions extraordinaires : couper le bon fil avant que la bombe n'explose, par exemple. *Fading Suns* peut simuler cela grâce à l'Accentuation.

Un joueur doit annoncer qu'il requiert à l'Accentuation avant d'effectuer son jet. Pour cela, il déclare s'il ajoute ou retranche un certain chiffre de son Objectif. Un personnage ne peut effectuer d'Accentuation au-delà du niveau du talent utilisé (pas la caractéristique).

Le montant soustrait ou ajouté, le sera du résultat du dé **et non de l'Objectif modifié**. L'Objectif reste le même. Ainsi, une Accentuation négative (représentant un effort précautionneux et précis) a plus de chance de réussir, mais le succès sera moins éclatant. Par contre, une Accentuation positive (représentant un Quitte ou Double) pourra avoir des conséquences brillantes, mais aura également plus de chance d'échec.

Les succès et échecs automatiques, ainsi que les réussites et échecs critiques ne sont appliqués qu'après l'Accentuation (i.e. après avoir fait **Résultat du jet +/- Accentuation**). Un 22 devient donc un échec critique (même si le personnage à 28) et un -5, une réussite automatique. Il est si facile pour un escrimeur émérite de se blesser en voulant repousser ses limites...

Quelques règles doivent être gardées à l'esprit :

- **Fantasmagorie** : un point doit être dépensé. Si le personnage n'a plus de point, il lui est impossible de requérir à l'Accentuation.
- **Pas d'Actions Multiples** : un personnage ne peut faire d'Actions Multiples dans un même tour lorsqu'il se concentre (pas d'Action complémentaire, donc...)
- **Pénalité de -3 à l'Initiative**
- **Talents Connaissance** : Les talents de Connaissance ou tout autres jets visant à obtenir du savoir, ou des actions similaires à long terme ne peuvent subir d'Accentuation (ni d'Actions Soutenues...).
- **Points de victoire** : consulter les tables modifiées ci-dessous pour connaître les points de victoire et les dés supplémentaires.

Accentuation positive

Succès	Pts de Victoire/ Dés supplémentaires*
1-2	1/+0
3-4	1/+1
5-6	2/+2
7-8	3/+3
9-10	4/+4
11-12	5/+5
13-14	6/+6
15-16	7/+7
17-18	8/+8

Accentuation négative

Succès	Pts de Victoire/ Dés supplémentaires**
1-4	1/+0
5-8	1/+1
9-12	2/+2
13-16	3/+3
17-20	4/+4

* Un point de victoire est gagné par tranche de deux succès (arrondi à l'inférieur).

** Un point de victoire est gagné par tranche de quatre succès (arrondi à l'inférieur).

Seconds essais

Un personnage qui échoue dans une tâche, peut tenter un deuxième essai. Dans ce cas, il subit un malus de -2. Une troisième tentative peut être effectuée, mais elle, est à -4. Après trois échecs, il est impossible au personnage de retenter sa chance, il estime tout simplement que cela est au-delà de ses moyens. Il pourra, en revanche, retenter sa chance à la prochaine scène.

Jeter de nombreux sorts

Une personne peut, potentiellement, être sous l'effet de plusieurs sorts. Cela entraîne les pénalités suivantes :

Premier sort Aucune pénalité

Deuxième sort -2

Troisième sort -4

Chaque sort supplémentaire augmente la pénalité de -2. Les sorts sont cumulatifs (en bien comme en mal).