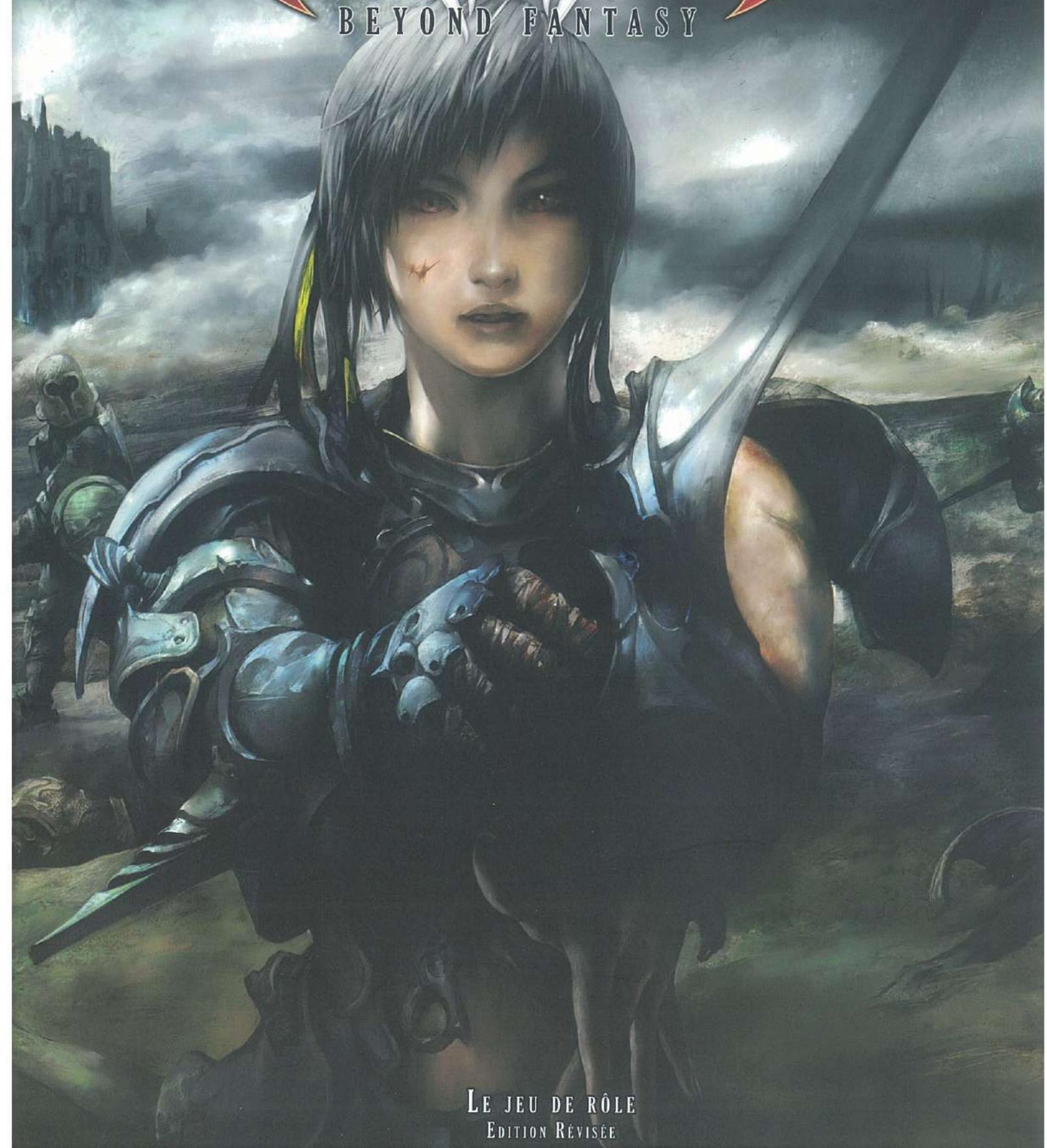


—フィアト・ルクス—

# ANIMA

BEYOND FANTASY



LE JEU DE RÔLE  
EDITION RÉVISÉE



# ANIMA

アニア

# ANIMA BEYOND FANTASY

## CRÉDITS

### CONCEPTION

CARLOS B. GARCIA APARICIO

### DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL

OSCAR ALCASÚZ MUÑIZ

SERGIO ALMAGRO TORRECILLAS

IGNACIO JUÁREZ ROMERA

PEDRO ALMAGRO TORRECILLAS

### TEXTE ADDITIONNELS

OSCAR ALCANIZ MUÑIZ

SALVADOR SANTACRUZ ZARAGOZA

### RELECTURE

SOFÍA SABÉ EL LEÓN

### COMPOSITION

CARLOS B. GARCIA APARICIO

SERGIO ALMAGRO TORRECILLAS

PEDRO ALMAGRO TORRECILLAS

### ÉDITEUR

JOSÉ M. REY

### ILLUSTRACTIONS

WEN YU LI - [www.indiedesigneranima.com](http://www.indiedesigneranima.com)

WATARU KAWAYA - [www.vesta-dreams.jp/](http://www.vesta-dreams.jp/) / [kawayawatercolor.com](http://kawayawatercolor.com)

SASUO - [www.zigzagco.jp/](http://www.zigzagco.jp/) / [z16kazaneyipoty.com](http://z16kazaneyipoty.com)

TONI HIGUCHI / MuicNasca - [homingtaleinfinity.com/muicnasca](http://homingtaleinfinity.com/muicnasca)

Paco Al Kadum KUNAWARA - [www.baitarib.com](http://www.baitarib.com)

Iao Shioya - [daisukefreel.com](http://daisukefreel.com) / [aironsi.com](http://aironsi.com)

RUCCHI - [ryochirucchi.jp](http://ryochirucchi.jp)

NACK - [nack-anime.jp](http://nack-anime.jp)

Hirofumi Matsushita / Hodent - [www3i.ocn.ne.jp/~kogearaku](http://www3i.ocn.ne.jp/~kogearaku)

Masaki Hidjoka / Aoi-karinotto - [www.aoi-karinotto.com](http://www.aoi-karinotto.com)

MITSUBA - [www.dreams-dreams.jp/~mutsubu](http://www.dreams-dreams.jp/~mutsubu)

K. HADA - [www.yo13.com](http://www.yo13.com) / [www.yo13.com/yohada](http://www.yo13.com/yohada)

Mitsuru KIDA - [www006.upp-seminet.net/~mitsuru](http://www006.upp-seminet.net/~mitsuru)

ET ALICK GRALLIN

TESTEURS

Sergio León Jang, Diego García Díaz, Magdalena Fernández, José Ros Martín, Inaki Juan Bernal

Tortosa, Pablo Bravo Torroza, África Epú Regi, Javier Boidado Ortíz, Javier Cruz Aguilar,

Ruben Zapatero Ramos, Miriam Zapater Ramos et Miguel Ángel Rodríguez

### TRADUCTION, RELECTURE

ANTOINE CLERMOND

### RÉCITURE

OLIVIER FANTON

Merci à Jérôme Regad et à toute la communauté francophone d'Anima.

Anima Beyond Fantasy © 2005 - 2008 d'Anima Project Studio. Édition française © 2008 Edge Entertainment marques déposées d'UBIK.  
Tous droits réservés. Aucune page ou portion ne peut être reproduite sans permission écrite de l'éditeur, à l'exception des pages 317, 318,  
319 et 320 qui peuvent être reproduites pour un usage exclusivement personnel.

[WWW.ANIMAPG.COM](http://WWW.ANIMAPG.COM)



ISBN: 84-98830-65-5

Printed in Spain

**edge**  
[www.edgeeent.com](http://www.edgeeent.com)

# ANIMA BEYOND FANTASY

## SOMMAIRE

### INTRODUCTION

Sur ce livre

Glossaire

Mécanisme du jeu

En conclusion

### LIVRE DU JOUEUR

#### Chapitre 1 : Crédit de personnages

Quelques qu'un personnage ?

les caractéristiques

Besoins

Champs principaux et secondaires

Archétypes et classes

Points de Formation et niveau

Points de vie et initiative

Présence et résistances

Les points de création

Quelques derniers détails

Le monde de réflexion

Les personnages de niveau 0

#### Chapitre 2 : Les Âmes perdues

Les Néphilim

Sylvain

Jovin

D'Argyn'

Elauder

Dabord

Duk Zorat

#### Chapitre 3 : les Classes

Le choix d'une classe

Les classes

34

#### Chapitre 4 : Compétences secondaires

Le concept de compétence secondaire

Tests de compétence

Les compétences secondaires

Compétences spéciales

52

#### Chapitre 5 : Entre la Vie et la Mort

La vie

La mort

La guérison

#### Chapitre 6 : Les Capacités Physiques

Les capacités physiques

56

#### Chapitre 7 : les modules d'armes

Le concept des modules

Les arts martiaux

Les armes

Les armures

Les armes psychiques

58

#### Chapitre 8 : Armes et Équipement

L'équipement

Les armes

Les armures

Les armes psychiques

64

#### Chapitre 9 : Le Combat

Le déroulement du round

Les actions

### INTRODUCTION

#### Les bases du combat

Le combat proche

Les options du combat approché

Le combat avec des projectiles

Les options du combat à distance

Les critiques

Les jets d'armes et les démolisseurs

Enseignement en combat

Compétences surréelles en combat

#### Chapitre 10 : La Puissance intérieure du Ki

Origine du Ki

Les paupiers du Ki

Les techniques

La formation de techniques

EFFETS

Décongestion

Exemples de techniques

#### Chapitre 11 : La Magie

La théorie magique

Les pouvoirs mystiques

Les sorts

Les fées de sorts

Le livre de Lamiae

Le livre d'Obourne

Le livre de Caelum

Le livre de Destriction

Le livre d'Air

Le livre de Feu

Le livre de Terre

Le livre d'Essence

Le livre d'Allusion

Le livre de Necromancie

Théorie des sorts d'Accès Libre

Sorts d'Accès Libre

#### Chapitre 12 : La Convocation

La convocation

Familles

Innocation

Le cercans

Le grande créatures

#### Chapitre 13 : Les Disciplines Psychiques

Le méthodes psychiques

Le PPP

Projection psychique

Dépiles Pou-pou

Les phénomènes psychiques

#### Chapitre 14 : Conditions et accidents

Accidents

Effets

Phénomènes

Portions

Vétilissement

Multitudes

Types de dégâts spéciaux

### INTRODUCTION

#### Les bases du combat

Le combat proche

Les options du combat approché

Le combat avec des projectiles

Les options du combat à distance

Les critiques

Les jets d'armes et les démolisseurs

Enseignement en combat

Compétences surréelles en combat

#### Chapitre 10 : La Puissance intérieure du Ki

Origine du Ki

Les paupiers du Ki

Les techniques

La formation de techniques

EFFETS

Décongestion

Exemples de techniques

#### Chapitre 11 : La Magie

La théorie magique

Les pouvoirs mystiques

Les sorts

Les fées de sorts

Le livre de Lamiae

Le livre d'Obourne

Le livre de Caelum

Le livre de Destriction

Le livre d'Air

Le livre de Feu

Le livre de Terre

Le livre d'Essence

Le livre d'Allusion

Le livre de Necromancie

Théorie des sorts d'Accès Libre

Sorts d'Accès Libre

#### Chapitre 12 : La Convocation

La convocation

Familles

Innocation

Le cercans

Le grande créatures

#### Chapitre 13 : Les Disciplines Psychiques

Le méthodes psychiques

Le PPP

Projection psychique

Dépiles Pou-pou

Les phénomènes psychiques

#### Chapitre 14 : Conditions et accidents

Accidents

Effets

Phénomènes

Portions

Vétilissement

Multitudes

Types de dégâts spéciaux

### INTRODUCTION

#### Les bases du combat

Le combat proche

Les options du combat approché

Le combat avec des projectiles

Les options du combat à distance

Les critiques

Les jets d'armes et les démolisseurs

Enseignement en combat

Compétences surréelles en combat

#### Chapitre 10 : La Puissance intérieure du Ki

Origine du Ki

Les paupiers du Ki

Les techniques

La formation de techniques

EFFETS

Décongestion

Exemples de techniques

#### Chapitre 11 : La Magie

La théorie magique

Les pouvoirs mystiques

Les sorts

Les fées de sorts

Le livre de Lamiae

Le livre d'Obourne

Le livre de Caelum

Le livre de Destriction

Le livre d'Air

Le livre de Feu

Le livre de Terre

Le livre d'Essence

Le livre d'Allusion

Le livre de Necromancie

Théorie des sorts d'Accès Libre

Sorts d'Accès Libre

#### Chapitre 12 : La Convocation

La convocation

Familles

Innocation

Le cercans

Le grande créatures

#### Chapitre 13 : Les Disciplines Psychiques

Le méthodes psychiques

Le PPP

Projection psychique

Dépiles Pou-pou

Les phénomènes psychiques

#### Chapitre 14 : Conditions et accidents

Accidents

Effets

Phénomènes

Portions

Vétilissement

Multitudes

Types de dégâts spéciaux

### INTRODUCTION

#### Les bases du combat

Le combat proche

Les options du combat approché

Le combat avec des projectiles

Les options du combat à distance

Les critiques

Les jets d'armes et les démolisseurs

Enseignement en combat

Compétences surréelles en combat

#### Chapitre 10 : La Puissance intérieure du Ki

Origine du Ki

Les paupiers du Ki

Les techniques

La formation de techniques

EFFETS

Décongestion

Exemples de techniques

#### Chapitre 11 : La Magie

La théorie magique

Les pouvoirs mystiques

Les sorts

Les fées de sorts

Le livre de Lamiae

Le livre d'Obourne

Le livre de Caelum

Le livre de Destriction

Le livre d'Air

Le livre de Feu

Le livre de Terre

Le livre d'Essence

Le livre d'Allusion

Le livre de Necromancie

Théorie des sorts d'Accès Libre

Sorts d'Accès Libre

#### Chapitre 12 : La Convocation

La convocation

Familles

Innocation

Le cercans

Le grande créatures

#### Chapitre 13 : Les Disciplines Psychiques

Le méthodes psychiques

Le PPP

Projection psychique

Dépiles Pou-pou

Les phénomènes psychiques

#### Chapitre 14 : Conditions et accidents

Accidents

Effets

Phénomènes

Portions

Vétilissement

Multitudes

Types de dégâts spéciaux

## LIVRE DU MENEUR DE JEU

**Chapitre 15 : L'Expérience**  
Qu'est-ce que l'expérience?

Intensité d'énergie	219
Présence	219
Innondabilité et structure	220
<b>Chapitre 16 : La Tâche du Meneur de jeu</b>	221
Conseils et indications	221
Relais spéciaux	226
Daoud et recommandations	226
Jouer à Aventura	227
Thèmes	227

<b>Chapitre 17 : L'Histoire de Gaïa</b>	223
La Malédiction de l'outat!	224
Le Naissance de Grax	224
L'ombre de la croix	228
La séparation	228
Le surnommant empie à ébœuf!	229
<b>Chapitre 18 : Pays et Cités</b>	233
Géographie	233
Politique	234
Description des pays	242
Cités du monde	242
Carte du Génie	243

<b>Chapitre 19 : Les Organisations</b>	243
Légée	244
Tol Reulo	245
L'ordre du ciel	246
Sanciel	247
Soul Noir	247
Wissenschaft	248
Selene	250

<b>Chapitre 20 : Le Monde Surnaturel</b>	250
Structure de l'extériorité	250
Le fil du des âmes	250
La Vallée	250
<b>Chapitre 21 : Les Puissances dans l'ombre</b>	252
La peinte	252
Le pacot	253
Khialis, la mer de nuages	253
Les autres puissances dans l'ombre	255
Conseil au meneur de jeu	255

<b>Chapitre 22 : L'Enfer</b>	256
Les enfers	256
La barrière	256
Khialis, la mer de nuages	257
Lunaris	257
Les parties en enfer	257
Japon	258
D'origami	258
Syphon	259

Les signifiants de la lumière et de l'obscurité	262
L'Élan	262
Milan Béryl	263
Zemirid Shajad	264
Urie Béryl	265
Jedah Shajad	266
Goniel Béryl	267
Noah Shajad	268
Raphiel Béryl <sup>1</sup>	269
Erdoul Shajad	270
Azzriel Béryl	271
Abdon Shajad	272
Burakiel Béryl	273
Eruiel Shajad	274
Merguil Shajad	275

<b>Chapitre 23 : La Lumière et les Ténèbres</b>	262
Les signifiants de la lumière et de l'obscurité	262
Milan Béryl	263
Zemirid Shajad	264
Urie Béryl	265
Jedah Shajad	266
Goniel Béryl	267
Noah Shajad	268
Raphiel Béryl <sup>1</sup>	269
Erdoul Shajad	270
Azzriel Béryl	271
Abdon Shajad	272
Burakiel Béryl	273
Eruiel Shajad	274
Merguil Shajad	275

<b>Chapitre 24 : Présence Surnaturelle</b>	278
Groote	278
<b>Chapitre 25 : Personnages Communs</b>	280
Exemples du personnage	280

<b>Chapitre 26 : Conception de Créatures</b>	284
Les étapes de naissance	284
Les types de créature	285
Élémentaires	285
Envoûtement	285
Capacités primordiales	286
Base de Création	287
Pouvoirs	292

<b>Chapitre 27 : Bestiaire</b>	299
Termes de feu	299
Lémorph	300
Légor	300
Nazucuial	301
Orbre	302
Dardelle de Lumière	303
Éléphantides	304
Hédonchore	306
Grendel	307
Dragon	308
Zombie	309
Énergieur	310
Asager	311
Fistogys	311
Aberation	313
Seigneur des Ténèbres	313

<b>APPENDICE I</b>	315
Connexion de système	315
Règles additionnelles	317

# INTRODUCTION

Bienvenu dans la partie des livres que personne ne lit. Ah, vous êtes là ! Pour tout vous dire, pendant un temps, nous compions nous passer d'introduction, tant elles nous paraissaient rarement utiles. Et plus finalement, nous nous sommes dit : qui sait ? Nous considérons pour acquis le fait que vous, notre lecteur, savez déjà ce qui est un jeu de rôle. Mais ce n'est peut-être pas le cas et *Avalon* est peut-être votre premier jeu de ce type ? Quoi qu'il en soit, nous vous invitons à continuer la lecture de ces quelques lignes avant de vous plonger dans le vif du sujet. Il serait sans doute arrêtant de dire que cela répondra à toutes vos questions, mais nous espérons au moins vous présenter brièvement le nouveau monde qui se présente à vous.



## INTRODUCTION

et de livres. On bavarde, on commente plein de choses différentes, et parfois même on joue. En fait, si on le présentait en vignettes, on verrait sans doute une séquence de ce genre : dans l'une d'elles un groupe d'amis part du temps, dans une autre ces mêmes personnes se retrouvent pour parler d'un film, dans une autre encore : ils parlent de football et dans la dernière, ils parlent de jeu de rôle. Mais une autre chose encore. Jouer aux jeux de rôle n'est pas une activité qui stimule l'agressivité ni qui conduit les gens vers un état d'isolement vis-à-vis de la réalité. Un jeu de rôle consiste simplement à passer un bon moment avec des amis tout en parlant de choses et d'autres en profitant de bons petits amuse-gueule.

### Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Les quelques paragraphes ci-dessus ne sont peut-être pas très clairs. C'est vrai qu'il est difficile de décrire une chose sans partant de ce qui elle n'est pas. Tentons donc maintenant une réponse plus directe. Le jeu de rôle est comme un jeu de plateau sans plateau, dont l'élément fondamental est le sens de l'imagination. C'est une immense œuvre théâtrale dans laquelle chaque participant joue le rôle d'un personnage, qu'il interprète sans scénario préétabli. Les joueurs se servent uniquement d'un ensemble de règles présentées dans ce livre, qui déterminent le résultat des actions qu'envisagent leurs personnages.

Dans un jeu de rôle, il existe deux types de participants : les joueurs et les protagonistes de l'histoire en cours. Leur objectif est de donner vie à ces personnes et de vivre à travers eux toutes sortes d'événements. Les joueurs décident de la façon dont leurs personnages se comportent, de leurs actions et de leurs réactions, tout en essayant d'atteindre les objectifs qui se sont fixés.

De l'autre côté, le Meneur de jeu se charge de créer l'histoire et de jouer tous les personnages qui ne sont pas contrôlés par les joueurs. Le Meneur fait office de réalisateur et de scénariste vis-à-vis de la trame générale de l'histoire, que les joueurs développent ensuite en fonction des scènes improvisées. Il est aussi l'ambiteur de partie, qui applique les règles et décide du déroulement des événements. Cette partie touche la fin, mais voici une dernière recommandation. Lisez. Oui, lisez tout ce qui vous fait envie, car cela vous permet d'apprendre beaucoup de choses différentes qui vous permettront ensuite de créer et d'interpréter des personnages durant vos parties. Bonne chance !

## SUR CE LIVRE

Le livre que vous tenez entre vos mains est un manuel d'instruction pour jouer au jeu de rôles *Annon*. Les joueurs autant que le Meneur de jeu peuvent apprendre à jouer et à interpréter leurs rôles en utilisant les règles présentées dans ces pages. Ce livre a pour objectif d'être une référence rapide. Il est pas nécessaire de connaître toutes les règles par cœur pour faire une partie, il suffit de savoir où chercher en cas de besoin.

Le système d'*Annon* n'a pas la prétention d'être simple, mais plutôt de fournir une grande variété de possibilités. Les joueurs et les meneurs expérimentés pourront rencontrer des difficultés pour assimiler la mécanique du jeu. Surtout que cela ne vous effraie pas. Même la règle la plus complexe finira par devenir routinière au fur et à mesure de son utilisation. Au moment de courir pour ce jeu, nous devions nous décider entre un système simple et rapide ou un autre complet et exhaustif. Finalement, nous avons essayé de parvenir à un compromis, tout en préférant pencher du côté de l'exhaustivité que de la facilité. Nous avons pris cette décision pour la raison suivante : il s'avère toujours plus simple d'abandonner une règle que l'on ne considère pas nécessaire que d'en créer de nouvelles. De toute façon, il est absolument impossible de trouver un compromis parfait. Certains joueurs trouvent les règles trop complexes, tandis que d'autres penseraient qu'elles sont trop simples. Comme on dit, les goûts et les couleurs...

Naturellement, le résultat beaujou de choses, doublureusement, nous avons laissées dans l'encrer pour des raisons d'espace autant que de complexité. Nous essaierons d'y renvoyer lors de futures publications.

Cet ouvrage se compose de deux parties distinctes, le Livre du Joueur et le Livre du Meneur de jeu. Le Livre du Joueur présente tout ce qu'il faut pour jouer un personnage, depuis la création jusqu'à la résolution de combats. Mais attention, toutes les règles du système ne se trouvent pas à ce endroit, la seconde partie en contient aussi. Nous avons préféré indire aussi peu d'informations que possible sur le monde de *Gaia* dans cette partie de

L'aventure de Céïla commence...»

### Qu'est-ce qu'un jeu de rôle N'est PAS ?

Non, ce n'est pas une erreur, la question ci-dessus est bien : « Qu'est-ce qu'un jeu de rôle N'est PAS ? ». Nous avons préféré prendre le contre-pied de la question que se posent tant de parents et d'associations, « qu'est-ce qu'un jeu de rôle ? », car la réponse a déjà été expliquée, détaillée et nuancée... et pourtant, on en revient toujours au même à la fin, à l'ignorance. Alors, pourquoi ne pas tenter de prendre le problème d'autre bout, pour voir si cela marche mieux ? Un jeu de rôle ne consiste pas à arpenter les rues, déguisé en viking, ferrallant à droite et à gauche avec des panneaux de signalisation en pensant qu'il s'agit d'armes blanches en provenance du Moyen-Âge. Non. Un jeu de rôle n'a rien à voir non plus avec se masquer le visage en blanc, puis se promener en ville en faisant le vampire de tous. Non. Le jeu de rôle n'est pas une balade en montagne pour aller caser les pieds de tous les petits animaux que l'on y rencontre en essayant de leur « parler »... Non, ce n'est rien d'autant compliqué. C'est beaucoup plus simple que tout cela, ou peut-être pas. Tout dépend de la façon dont les gens le concevront ; mais dans tous les cas, le but est de se distraire. La base du jeu (oublions le rôle pour l'instant) est d'apprendre à s'amuser. Cela fait partie des lois de la nature : les animaux jouent pour apprendre tant qu'ils sont petits ; les humains ne dérogent pas à cette règle. Néanmoins, cela l'implique pas qu'il faille arrêter de jouer à l'âge adulte, car il serait très prépondérant de penser que nous connaissons tout.

Continuons maintenant avec ce qui nous intéresse, sans trop y aller par quatre chemins. Autrefois, les gens se retrouvaient entre amis un jeudi par semaine, pour une partie de cartes, de dominos ou d'échecs, pour papoter ou juste pour être ensemble. Il s'agit de l'essence du jeu de rôle. Pétrose nous résumons dans une maison, autour d'un table couverte de papiers, de crayons, de gommes

livre, pour les réserver au Meneur de jeu. Le Livre du Joueur s'étend du

## Chapitre I : au Chapitre 15.

Dans le Livre du Joueur de jeu, se trouvent toutes les règles nécessaires pour mener une partie et installer l'ambiance nécessaire au jeu. Cette section commence au Chapitre 16 et s'étend jusqu'à la dernière page.

## Si vous allez être Meneur de Jeu

La charge du Meneur de jeu se révèle bien plus lourde que celle d'un simple joueur. En tant que Meneur, il faut que vous appreniez bien plus de règles que les autres et que vous inventiez la trame de futures aventures. C'est à vous qu'il reviendra de décider de ce qui va se passer à chaque instant de l'aventure et de modifier à l'improviste vos plans soigneusement préparés en fonction des actions de vos joueurs.

Cependant, malgré le travail supplémentaire que cela implique, la tâche de Meneur procure aussi une grande satisfaction, du fait d'avoir le contrôle d'un monde à soi et d'en devenir un petit dieu.

## Jouer à Alinna

Alinna est un jeu de dark fantasy. Les personnages vivent dans un monde réaliste et cohérent, plein de dangers et de forces occultes. Évoluant entre la lumière et les ténèbres, ils sont les témoins d'événements qui déchappent totalement au reste du monde. Ils doivent combattre leurs craintes personnelles et lutter pour leurs vies face à des forces surhumaines et à des entités oubliées. Pour survivre, ils disposent de quelques armes, de leurs talents, de leur ingénierie et des mêmes facultés surhumaines que leurs adversaires.

Néanmoins, Galia n'est pas l'unique cadre de jeu envisagée pour Alinna. Il est possible d'utiliser ses règles pour jouer dans d'autres univers, même s'ils n'ont rien à voir avec la dark fantasy. Il suffit d'un peu d'imagination et d'envie pour y parvenir.

## Exemple de partie

Pour clarifier ce qu'est un jeu de rôle, nous allons voir un extrait d'un exemple de partie. Étant donné que les personnes se trouvent dans une situation tendue, le Meneur de jeu détaille beaucoup plus la situation qu'habituellement. Les trois joueurs interprétent leurs personnages, respectivement, appelés Lémures, Galia et Pauszu. Imaginons la scène comme suit : ils quittent ainsi un villageois en traversant un bois.

**Meneur de jeu (Mj) à partir de malentendant :** Vous sortez enfin du bois et vous débouchez sur un bosquet, d'une colline. En dessous de vous s'étend un petit village couvert de bûches. Au fond, vous pouvez voir une ville église abandonnée, entourée d'un cimetière presque totalement en ruines. Le ciel, très nuageux, vous empêche de bien voir, mais vous êtes presque sûrs qu'il y a une sorte de lumière faible à l'intérieur de l'église. Vous n'entendez aucun bruit, à part celui du vent qui souffle dans les branches du bois que vous venez de quitter.

**Pauszu :** Bon, je vous le dis franchement, cet endroit ne me plaît pas du tout. Je ne pourrais déjà pas particulièrement envie de la visiter de jour, alors de nuit...

**Lémures :** Ne fais pas ta chochotte. Tu es trop obsédé par les histoires qui font peur. Nous n'allons pas découvrir ce qui se passe dans nos repartons en arrière. Qu'en penses-tu, toi ? (en s'adressant à Galia)

**Galia :** Que cette discussion n'a pas de sens. Nous savons tous que nous devons y aller, alors allons-y.

**Mj :** Très bien. Vous commencez à descendre vers l'église. Le chemin est assez pentu et vous devez faire très attention. L'herbe est humide et vos bottes ne tardent pas à être trempées. Tout à coup, alors que vous vous trouvez à mi-chemin, vous voyez la lumière dans l'église s'éteindre subitement.

**Lémures :** Merde ! Ils nous ont vu ! Je savais que nous aurions dû descendre cachés.

**Galia :** On ne va pas trouver de solution restant ici, alors nous continuons à avancer. La lumière s'est peut-être simplement éteinte. Gardez à l'esprit que la nuit est très nuageuse...

**Mj :** Vous continuez en vous baissant et vous approchez de l'église. Après deux minutes, vous arrivez au niveau du cimetière abandonné. L'édifice se trouve à dizaine de mètres devant vous.

**Pauszu :** On pourra au moins éviter le cimetière ! Non ?

**Lémures :** Si ça peut te calmer un peu, d'accord. Y a-t-il un endroit par lequel nous pourrions attendre l'église sans le traverser ?

**Mj :** Oui. Le cimetière se situe juste devant le parvis de l'église et sur ses côtés, et donc vous pouvez l'éviter en passant par derrière.

**Célia :** C'est bizarre... (dit-elle d'un ton étouffé) Normalement, les cinématiques sont à l'arrière des églises, jamais devant.

**Lémures :** Ah, tu aussi tu t'y mets ? Alloïyy, fais-en le tour.

**Mj :** Bien. Derrière, vous avez une petite entrée et provenance de l'intérieur. des barreaux métalliques. On n'entend aucun bruit en provenance de l'intérieur. Va bien.

**Lémures :** Bon, laisse-moi m'approcher en silence pour m'assurer que tout va bien.

**Mj :** Fais ton jet pour te cacher. (Il lance les dés en cachant le résultat aux joueurs.) Tu sais que personne ne t'a vu même si franchement, il ne semble avoir personne. Seul, regarde le silence.

**Lémures :** Hmm... Je tente un jet par la fenêtre. Qu'est-ce que je vois ?

**Mj :** Absolument rien. Les fenêtres sont murées de l'intérieur. Tout à coup (Il fait un jet et se tourne vers Célia), tu as une sensation étrange. Tu ne sens observée, mais tu n'es pas sûre que ce ne soit pas juste du stress. Tu veux personne autour de toi.

**Célia :** Je me prépare à tirer mon épée. S'il le faut, mais j'attends de voir comment ça se passe pour Lémures. Et je me tiens prête au cas où quelque chose s'approche.

**Mj :** Bien. (En revenant à Lémures) Que fais-tu maintenant ?

**Lémures :** Je me dirige vers la porte et j'essaie de l'ouvrir en faisant le moins de bruit possible.

**Mj :** Avant tout, son état de conservation te surprend, de même que son aspect robuste. Tu poses la main sur la poignée (à nouveau quelques lancers de dés) et tu l'ouvres un crissement aigu. La porte est ouverte.

**Lémures :** Je leur fais signe de s'approcher.

**Célia et Pauszu en même temps : Alloïyy, ça va ?**

**Célia :** Je dégaine mon arme et je passe la porte. Il n'y a personne, n'est-ce pas ?

**Lémures :** Je sens une petite pièce, sans doute la sacristie. Tout y est détruit, les meubles jetés au sol, les livres aux couvertures et aux pages arrachées. Il n'y a personne et les fenêtres sont bloquées par de grosses planches. À l'exception de celle que vous venez d'utiliser, la seule sorte est une petite porte qui doit donner sur la partie centrale de l'église. Tout d'un coup, tu entends un bruit et aperçois des formes obscures plonger sur toi depuis le plafond.

**Célia :** Ah... ! Je m'écarte d'un bond !

**Mj :** Les corbeaux indifférends sortent en volant par la porte. On dirait que tu les as dérangés.

**Célia :** (Un peu vexée) Rien d'autre que des corbeaux...

**Lémures :** (En souriant) J'aurais mieux que tu me laisses passer le premier. Je me dirige vers la porte de l'autre côté de la pièce et l'essai de l'ouvrir. Si il y avait quelqu'un EN CE MOMENT (en regardant Célia), c'est sûr qu'il nous aurait entendus, alors j'y vais rapidement.

**Mj :** Tu essaies de l'ouvrir, mais pas moyen. Cette fois, la porte est non seulement fermée, mais on dirait que quelque chose la bloque aussi.

**Lémures :** Je force sur la porte dans le but de l'enfoncer.

**Mj :** Très bien. (Il effectue les jets adéquats). Vous y parvenez ! La porte cède en faisant un bruit assourdissant. Vous ne l'avez pas détruite, mais la serrure et ce qui bloqué ont lâché. C'est exactement ce à quoi vous attendez : le corps central de l'église, mais tout y est plongé dans l'obscurité et la seule lumière entre par les énormes vitraux de cristal rouge... (D'un ton posé et calme), les tables d'argenterie et la poussière couvrent tout. Les bancs ont été déplacés et vous discernez au fond de la pièce les deux grandes portes d'entrée. Le sol est jonché de pages de livres arrachées.

**Lémures :** Il n'y a personne ? Nous entrons avec beaucoup de précaution et en essayant de faire attention à tout.

**Célia :** Une question. Est-ce que je peux voir la fenêtre où il y avait la lumière de ma position ?

**Mj :** Oui. Il s'agit essentiellement du vitrail central de l'église, qui se trouve à côté de l'autel.

**Célia :** Bien. Je m'approche de l'autel et je l'examine.

**Pauszu :** Sérieusement, tout ça ne me plaît pas. Je reste au centre de la pièce, sans bouger.

**Lémures :** Tu as raison. Il y a quelque chose qui ne me plaît pas, ici. Nous cherchions quelque chose, et pas une église vide. Qui est-ce qu'il se passe ici ? Je me dirige vers les portes centrales.

**Mj :** Je commence par-toi. Célia. Dans l'autel, tu trouves une Bible, dont il manque plusieurs pages. Les quelques feuillets qui restent sont souillés et rayés. En fait, on dirait que l'on a écrit par-dessus, mais la majorité de ces écrits sont des grivois incompréhensibles. Certaines pages ont été volées, mais aucune ne semble avoir été brûlée.

**Célia :** Je sens... (un peu nerveuse) J'essaie de lire en la rapprochant de la lumière.

**Mj :** Quant à toi, Lémurens, tu arrives à la porte et tu rends compte qu'elle est complètement bloquée. Mais il y a quelque chose d'autre... Quelques marques ressemblant à des coups de griffes et du sang courent toute la porte.

**Lémurens :** Comme si quelqu'un avait été frappé et que le sang avait giclé ?

**Mj :** Non, plutôt comme si quelqu'un était arraché que la peau des doigts en tenant de griffer la porte. En essayant de l'ouvrir de l'intérieur... Et, alors que vous venez à vos recherches et (en renversant vers Pazius) que tu tiens au centre de la pièce, tu te rends compte qu'un liquide claque sur ton épaulle droite... Il s'écoule de plus en plus fort à partir d'une chose suspendue au plafond...

## GLOSSAIRE

Quelques-uns des termes ou abréviations utilisés dans ce livre peuvent se révéler un peu contus pour les joueurs. Savent quelques brièves définitions pouvant servir d'aide.

**Accumulation de Ki :** Vitesse à laquelle une personne peut utiliser ses points de Ki. Cette valeur indique combien de points de Ki s'accumulent à chaque round.

**Accumulation magique (AMj) :** Capacité de contrôler et manier le pouvoir magique. Cette valeur indique combien de points de magie peuvent être utilisés ou concentrés par round.

**Action :** Chacun des actes d'un personnage au cours d'un round de combat. On distingue deux types d'actions : les actives et les passives.

**Actions actives :** Actions qu'un personnage ne peut effectuer que lorsque c'est à lui d'agir dans le round.

**Avantages :** Actions qu'un personnage peut effectuer à n'importe quel moment, même si ce n'est pas à lui d'agir.

**Archéotype :** Regroupement de plusieurs classes aux affinités communes.

**Attaque (Atk) :** Capacité permettant de blesser son adversaire.

**Avantages :** Qualités innées. On les acquiert au moment de la création de personnage, en dépassant les points de création.

**Base d'une compétence :** Valeur acquise grâce aux Points de Formation, en débors de tout modificateur positif ou négatif.

**Bonus :** Modificateur positif ajouté à un jet ou à une catégorie de jets.

**Classe :** Spécialisation du personnage qui détermine ses possibilités d'évolution.

**Champ martial :** Régroupe toutes les compétences et capacités liées au combat. Un des trois champs principaux.

**Champ principal :** Compétences et capacités les plus utiles aux personnages dans la pratique de leur classe. Il en existe trois : martial, mystique et psychique.

**Champ psychique :** Régroupe toutes les compétences liées à l'esprit. Un des trois champs principaux.

**Champ mystique :** Régroupe toutes les compétences magiques. Un des trois champs principaux.

**Compétence :** Qualité acquise. La valeur d'une compétence indique le degré d'aptitude du personnage.

**Compétences de défense :** Régroupe les compétences permettant d'éviter d'être blessé par son adverse, soit l'Esquive et la Parade.

**Compétences secondaires :** Compétences liées à des domaines non couverts par les trois champs principaux.

**Convocation :** Méthode de magie qui permet de convoquer, de dominer, de lier et de réquer des êtres surhumains.

**Critique :** Conséquences supplémentaires d'une attaque infligant des dégâts particulièrement importants.

**Dé 10 (D10) :** Résultat du jet d'un dé de pourcentage. En général, on utilise deux dés 10, l'un d'entre eux indiquant les dizaines et l'autre les unités.

**Dégâts :** Quantité moyenne de dégâts qu'inflige une attaque. Les dégâts effectifs sont modifiés en fonction de la Marge d'Attaque.

**Désavantages :** Défauts inhérents. On les choisit au moment de la création de personnages, pour obtenir plus de Points de Création.

**Développement Intérieur (DI) :** Points dont dispose un personnage pour apprendre des pouvoirs Ki et des techniques de puissance intérieure.

**Disciplines psychiques :** Les pouvoirs de l'esprit sur le corps et la matière.

**Encasement :** Capacité dont disposent certains créatures pour résister naturellement aux dégâts, due à leur taille ou à leurs capacités limitées.

**Esquive (Esq) :** Compétence de défense permettant d'éviter les attaques de ses adversaires.

**Élan :** Valeur comprise entre 0 et 100 qui mesure l'attention que portent les entités de puissance supérieure au personnage.

**État :** Condition à laquelle est soumise un personnage, en fonction des effets qui subit.

**Fatigue :** Points indiquant l'état d'épuisement d'un individu.

**Indice de protection (IP) :** Efficacité de la protection qui confère une armure contre un type précis d'attaque.

**Initiative :** Vitesse de réaction. Au début de chaque round de combat, un test d'initiative détermine dans quel ordre agissent les combattants.

**Intensité d'une énergie :** Évalue le niveau de puissance d'une source d'énergie, comme le feu, l'électricité ou le froid.

**Invocation :** Méthode de magie consistant à passer des pactes avec des Entités supérieures pour obtenir des bénéfices intérieurs.

**Jet Ouvert :** Un jet ouvert est obtenu quand un D10 donne 90 ou plus. Dans ce cas, il faut à nouveau lancer les dés et valider le résultat obtenu au résultat précédent.

**Ki :** Énergie vitale. On l'utilise pour réaliser des prouesses physiques exceptionnelles ainsi que des techniques de puissance intérieure.

**Maladie :** Une Maladie représente un échec automatique lors d'un jet de D100. À part dans quelques situations exceptionnelles, on l'obtient sur un jet de 1,2 ou 3.

**Malus :** Modificateur négatif soustrait à un jet ou à une catégorie de jets.

**Marge d'échec :** Différence entre un test de compétence échoué et la difficulté requise.

**Modèle :** Type de dégâts d'une arme ou d'une attaque. Les sept Modes sont : Tranchant, Contondant, Perforant, Chaleur, Électricité, Froid et Energie.

**Modificateur de caractéristique :** Nombre modifiant le résultat des compétences dépendant de cette caractéristique. Il peut être positif ou négatif.

**Niveau de jeu (Mj) :** La personne qui dirige la partie narre les événements.

**Mouvement :** Vitesse de déplacement.

**Niveau de magie :** Mesure la connaissance magique d'un individu. Plus il est élevé et plus cet individu peut maîtriser des sorts.

**Parade (Par) :** Compétence de défense permettant de bloquer les attaques de ses adversaires.

**Personnage Joueur (Pj) :** Personnage interprété par un joueur.

**Personnage Non Joueur (PNJ) :** Personnage contrôlé par le Meneur de Jeu.

**Points d'Expérience :** Points que reçoit un joueur pour son personnage, à la fin de chaque séance de jeu, en récompense de ses actions. À certains paliers, ils permettent de changer de niveau.

**Points de Création :** Points dont dispose tout personnage au moment de sa création pour acquérir des avantages. Les joueurs communiquent avec trois points mal poser en obtenant des avantages en choisissant des désavantages.

**Points de Formation (PF) :** Points que l'on doit investir pour acquérir des compétences et des capacités. Ils dépendent directement du niveau.

**Points de Potentiel Psychique (PPP) :** Points permettant aux joueurs d'améliorer leurs capacités mentales et d'acquérir de nouveaux pouvoirs.

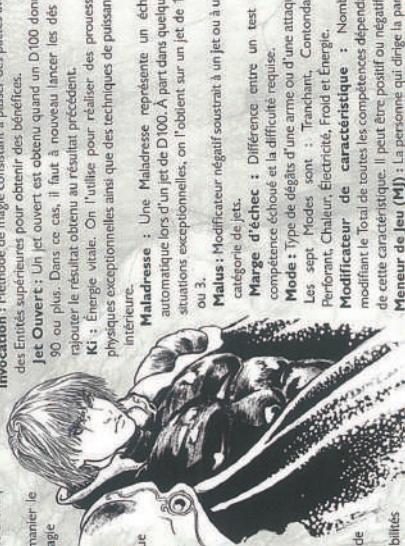
**Points de Vie (PV) :** Mesure la santé d'un individu. Moins il lui reste de points de vie, plus son état est grave.

**Présence :** Valeur animique ou spirituelle d'un individu ou d'un objet.

**Projection magique :** Compétence permettant d'atteindre sa cible à l'aide de sorts.

**Projection psychique :** Compétence permettant d'atteindre sa cible à l'aide du corps humain, dans le but d'augmenter ses capacités. Désigne les pouvoirs et techniques Ki.

**Qualité de Vol :** Vitesse et de manœuvrabilité d'une créature volante.



## Effectuer des tests

Race : Un personnage peut être un humain ou une des races de Néphiliens.

Rogénération : Vitesse à laquelle guérissent les blessures subies.  
Résistances : Capacité d'un personnage à résister à divers effets et dégâts. Il existe cinq types de résistances : la Résistance physique (RPh), la Résistance aux maladies (RMa), la Résistance aux poisons (Rho), la Résistance mystique (RMy) et la Résistance psychique (RPs). Dépend de la Présence et d'une caractéristique.

Résultat final : Somme d'un D100 et du Total de la compétence testée.

Solidité : Résistance aux chocs des armes et armures.

Surprise : État d'un individu quand il n'est pas préparé ou qu'il ne s'attend à rien de particulier. Dans cette situation, il subit un malus de -90 à toutes ses actions.

Talent psychique : Capacité d'un individu à utiliser ses disciplines mentales et à amplifier leurs effets.

**Test de caractéristique :** Jet réalisé directement par rapport aux caractéristiques d'un personnage. On utilise pour cela un unique D10, avec lequel on obtient un résultat inférieur ou égal à la caractéristique testée.

**Test de compétence :** Jet de dés effectué pour déterminer si la mise en pratique d'une compétence est couronnée de succès. Il faut pour cela lancer un D100 et Y ajouter le Total de la compétence testée. Si le résultat final est supérieur ou égal à la difficulté requise, le personnage réussit ; dans le cas contraire, il échoue.

**Test opposé :** Jet de compétence lors duquel deux personnes s'affrontent. Celui qui obtient le résultat final le plus élevé remporte l'affrontement.

**Total d'une compétence :** Somme de la Base de la compétence, du modificateur de caractéristique et de tous les modificateurs adéquats.

**Voie de magie :** Ensemble de sorts partageant la même source de pouvoir.

Zélos : Points de magie utilisés pour lancer des sorts.

## MÉCANISMES DU JEU

Nous avons déjà vu les principes fondamentaux communs à tout jeu de rôle. Cette section propose un exposé rapide des concepts propres à Anima. Il ne s'agit là que d'un résumé des règles complètes, qui devrait toutefois vous permettre de vous faire une idée de la façon dont elles fonctionnent. Par conséquent, certaines de ces explications sont très simples et seront développées plus profondément dans les chapitres suivants.

### Matériel nécessaire

Mis à part ce livre, vous n'avez pas besoin de grand-chose pour jouer à Anima. Le seul objet indispensable est une paire de dés à dix faces. Ils permettent d'effectuer des jets d'un D10 ou d'un D100. Notez que le zéro D10 de couleurs différentes, en désignant l'un d'entre eux comme étant le zéro, le résultat est en fait de 100.

Vous aurez aussi sûrement une feuille de papier ou noter les caractéristiques, les compétences et toutes les autres données relatives à votre personnage, ce que l'on appelle une feuille de personnage. Vous en trouvez un exemplaire avant la partie. Elle est conçue pour faciliter l'accès à toutes les informations requises pour votre personnage ou vos créatures. Si vous le détricez, vous pouvez utiliser des journaux de plomb pour matérialiser l'emplacement des personnages et de leurs adversaires sur un plan de bataille. Cependant, dans la grande majorité des cas, une feuille blanche, un crayon et une gomme suffisent largement. Enfin, une calculatrice vous sera peut-être d'un grand secours au moment de calculer les résultats des jets de compétence et les dégâts.

### Le Hüssari

Même le meilleur archer au monde ne touche pas systématiquement le centre de la cible, de même que le meilleur pianiste ne tombe pas toujours à autre chose que ses meilleures. Bien que la compétence soit un facteur essentiel pour déterminer l'issue d'une action, elle n'en est pas la seule à entrer en ligne de compte. Dans la plupart des situations, la chance aussi a son mot à dire.

Ce qui est vrai dans la vie réelle l'est aussi dans un jeu de rôle. Quelle que soit l'habileté d'un personnage, il reste toujours une chance qu'il n'atteigne pas son objectif. On utilise des pour introduire l'élément aléatoire nécessaire à l'usage des compétences, un risque qui provoquera des frasques dans les dos des joueurs.

Comme nous venons de l'expliquer, le mécanisme fondamental de notre système est fondé sur des jets de dés à cent faces et de dés à dix faces qui servent à déterminer l'échec ou la succès des actions des personnages. À titre d'abréviation, nous appellerons désormais les dés à cent faces D100 et les dés à dix faces D10.

Il existe deux grands types de tests : les tests de compétence et les tests de caractéristique. Les tests de compétence sont les plus fréquents. De fait, ils constituent la base du système. On les effectue en ajoutant un D100 au Total de la compétence testée. Plus résultat, total est élevé, mieux c'est. Le test de compétence est quant à lui effectué à l'aide d'un seul D10, que l'on compare au niveau de la caractéristique testée. Cette fois, plus le résultat du dé est bas, mieux c'est.

### Le Jet Ouvrier

Cette règle n'est utilisée que lors du lancement d'un D100. Si lors d'un tel jet, on obtient un résultat supérieur ou égal à 90, le personnage bénéficie d'un Jet Ouvrier qui lui permet de relancer les dés et d'ajouter le nouveau résultat au précédent. Ce nouveau jet peut lui aussi donner lieu à un Jet Ouvrier, mais il devient chaque fois un peu plus difficile d'y parvenir. Le deuxième Jet Ouvrier nécessite d'obtenir au moins 91, le troisième 92, et ainsi de suite. Un résultat de 100 est toujours ouvert.

On peut obtenir un Jet Ouvrier quel que soit le test effectué au D100, à l'exception des tests de Résistance et du calcul du niveau de Maladresses ou de Critique.

Un personnage tente un test d'Acrobates et lance les dés et obtient 95, ce qui correspond à un Jet Ouvrier. Il relance les dés et obtient 90. Ce n'est pas un Jet Ouvrier car, comme il s'agit du deuxième lancer, il aurait fallu obtenir au moins 91. Il fait la somme des deux jets (95 et 90) et obtient un total de 185 qu'il rajoute ensuite à sa compétence.

### La Maladresse

De la même façon que l'on peut obtenir un succès exceptionnel grâce à un Jet Ouvrier, il existe toujours la possibilité de subir un échec automatique à cause d'une Maladresse. Quand quelqu'un obtient un résultat de 1, 2 ou 3 sur un jet de D100, on dit qu'il a fait une Maladresse. Son action achève immédiatement le test étant considéré comme raté quel que soit son Total de compétence. Quand un personnage obtient une Maladresse, il lance son jet de dés, il doit ensuite calculer le Niveau de Maladresse. On action achève immédiatement le test étant considéré comme raté quel que soit son Total de compétence. Quand un personnage obtient une Maladresse, il lance alors un D100 pour calculer le Niveau de Maladresse et obtient 90. Comme son Jet précédent était 1, il doit rajouter 15 à ce deuxième jet, ce qui correspond à une Maladresse finale de 105.

Lors d'un test de Camouflage, Léonidas obtient un 1, ce qui correspond à une Maladresse. Il lance alors un D100 pour calculer le Niveau de Maladresse et obtient 90. Comme son Jet précédent était 1, il doit rajouter 15 à ce deuxième jet, ce qui correspond à une Maladresse finale de 105.

**TABLEAU 1 : Niveau de Maladresse**

Résultat	Modificateur au Niveau de Maladresse
1	+15
2	0
3	-15

## Maitrise

Quand un personnage atteint un Total de 200 ou plus dans une compétence, il en est devenu un maître. Cela signifie qu'il est un expert dans la matière, une personne qui parvient à réaliser des choses que le reste du monde n'aurait jamais cru possibles. Dans la vie réelle, les personnes parvenues à la maitrise d'une compétence sont très rares. Seuls les meilleurs champions olympiques ou les plus grands génes scientifiques ont réussi à atteindre la maitrise de leur domaine. Un maître échoue bien plus rarement qu'une personne normale. Une personne maître est moins souvent sujet aux maladresses. Un 3 ne provoque plus de Maladresse du tout, un 2 entraîne un modificateur de -15 au niveau de Maladresse et un 1 n'entraîne aucun modificateur.

Cela à atteint le rang de maître en Acrobaties parce que sa compétence totale dépasse 200. Si elle fait un test de compétence et obtient 5, elle ne subit pas de Maladresse.

## Tests de Compétence

Ces tests sont effectués en lancer un D100 auquel on ajoute le Total de la compétence du personnage. Il en existe deux types : les tests de Difficulté, où il faut atteindre une valeur fixée à l'avance par le Meneur de jeu, et les tests opposés, où il faut dépasser le résultat du test de compétence de son adversaire. Ces tests sont très divers et spécialisés, et seront expliqués en détail dans leurs sections respectives.

## Tests de Résistance

Ces tests sont effectués en lancer un D100 et en comparant le résultat à la valeur de l'effet. Il existe deux types de Résistances distinctes, correspondant chacune à un type d'effet. Pour effectuer un test de Résistance, le joueur doit simplement lancer un D100 et ajouter le résultat à la Résistance concernée. Si l'on dépasse la difficulté demandée, le personnage a réussi à éviter l'effet qui le visait. Quelle soit la difficulté demandée, un résultat de 100 donne toujours lieu à une réussite. Contrairement à la règle générale, les tests de Résistance ne permettent pas les jets Ouvrants.

Si la Résistance d'un personnage dépasse de 50 points la difficulté requise, pas besoin de jeter les dés : le personnage réussit automatiquement. Il ne craind même plus les Maladies.

## Tests de Caractéristique

Ces tests s'effectuent en lancer un D10 et en comparant le résultat à la valeur de la caractéristique concernée. Pour réussir le test, le résultat doit être inférieur ou égal à la caractéristique. La différence entre la réussite du dé et la valeur de la caractéristique est appelée la marge d'échec ou de réussite du test. Naturellement, plus une caractéristique est élevée et plus les chances de réussite sont grandes.

Nous faisons maintenant un test sur une caractéristique de valeur 7. Nous lançons un D10 et obtenons 4, ce qui représente un succès avec une marge de réussite de 3 points.

Vous pouvez également avoir à effectuer des tests opposés de caractéristique. Ils servent à contrarier l'une de vos caractéristiques à celle d'un de vos adversaires. Dans ce cas, les deux joueurs effectuent un test et celui qui obtient la marge de réussite la plus élevée remporte l'opposition. La différence entre leurs marges de réussite donne alors le niveau de réussite du personnage. Si un personnage réussit son test et que l'autre le rate, c'est le premier qui l'emporte. Si les deux personnages ratent leurs tests, c'est celui qui obtient la plus petite marge d'échec qui l'emporte.

Lors d'un test, opposé les adversaires n'utilisent pas forcément la même caractéristique. Il peut donc arriver que deux caractéristiques différentes entrent en conflit, comme la Force contre la Dexérité ou contre l'Agilité.

Céïla et Lémures effectuent un test opposé de Dexérité. Céïla possède une Dexérité de 9 et Lémures de 10. Le dé de Céïla tombe sur 4, soit une réussite de 5. À son tour, Lémures lance le dé et obtient un 8, soit une réussite de 2 seulement. En comparant les deux résultats, nous voyons que Céïla parvient à vaincre Lémures avec une marge de 3 points (5 moins 2).

Il s'avère très difficile de compenser par la simple chance une grande différence de niveau entre deux personnages. En effet, si la différence entre les caractéristiques dépasse 4, les points au-delà comptent double, ce qui donne trois voyages que Céïla parvient à vaincre Lémures avec une marge de 5 points (5 moins 2).

## Règle du 10 et du 1

Cela effectue un test opposé de Force contre Sérenâde. La valeur de Force de Céïla est de 5, tandis que celle de Sérenâde, une entité summaturnale, est de 11. La différence entre les deux caractéristiques est de six, ce qui confère un bonus de 2 à Sérenâde (6 moins 4). Du fait de cette règle, Céïla effectue le jet sous sa Force de 5 alors que Sérenâde le fait sous 15.

## EN CONCLUSION

Cette règle s'applique quand un personnage lance un D10 lors d'un test de caractéristique. Si le dé tombe sur 10, la marge est réduite de trois points (comme l'avait obtenu 13). Si, au contraire, le dé tombe sur 1, la marge augmente de trois points (comme s'il avait obtenu -2).

Un personnage effectue un test de Dexérité, où sa valeur est de 9. Il obtient un 1, ce qui lui procure une marge de 8 points en sa faveur ; cependant, grâce à la règle du 1, il rajoute trois points à sa marge ce qui équivaut à un total de 11 points. S'il obtient un 10, au lieu d'échouer de 1, il échoue de 4.



Le soleil se couche sur Tol Raiko