

CAR TOUTE LA VIE EST UN SONGE, ET LES SONGES MÊME NE SONT QUE SONGES  
(CALDERÒN, LA VIE EST UN SONGE)

OÙ VONT LES GENS QUI VIVENT DANS VOS RÊVES QUAND ENFIN VOUS VOUS ÉVEILLEZ ?  
(JACK VANCE, LYONESSE)



## UTILISATION DU KARMA

LE KARMA FAIT TIRER AUTANT DE JETONS SUPPLÉMENTAIRES DANS LE POT QUE L'ON A DE POINTS DE KARMA LORS DE LA RÉOLUTION D'UNE ACTION. SI L'ON A DU KARMA POSITIF, ON NE GARDE QUE LES JETONS BLANCS ; SI L'ON A DU KARMA NÉGATIF, ON NE GARDE QUE LES JETONS NOIRS.

INFLUE SUR LA PERCEPTION QUE LES PNJ ONT DES PJ.

ACTIVER LE KARMA NÉGATIF : GAIN D'1 PA.

ACTIVER LE KARMA POSITIF : COÛT D'ACTIVATION 1 PA.

LE KARMA NÉGATIF PEUT EMPÊCHER L'ACTIVATION D'UN ÉCLAT (GAIN : 1 PA)

EN COMBAT, LE BONUS DE KARMA PEUT ÊTRE ACTIVÉ PAR LE JOUEUR CONTRE 1 PA. DANS CE CAS, LE JOUEUR PERD UNE CASE DE KARMA.

EN COMBAT, LE MALUS DÛ À UN KARMA NÉGATIF PEUT ÊTRE ACTIVÉ PAR LE CONTEUR EN ÉCHANGE D'1 PA. LE JOUEUR GAGNE UNE CASE DE KARMA.

EN MAGIE, ON PEUT S'ENDETTER EN KARMA NÉGATIF QUAND ON N'A PAS ASSEZ DE PM (1 PM = 1 CASE DE KARMA NÉGATIF)

## PERTES DE KARMA

UN PJ RUINANT TOTALEMENT UNE HISTOIRE, OU ÉCHOUANT ET FAISANT EMPIRER LA SITUATION, RECEVRA EN FIN DE PARTIE UNE CASE (OU PLUS...) DE KARMA NÉGATIF.

ON GAGNE DU KARMA NÉGATIF SI ON FAIT DES ACTIONS EN FAVEUR DU CAUCHEMAR. LE PLUS SOUVENT, CE SONT LES MAUVAISES ACTIONS QUI ATTIRENT LE KARMA NÉGATIF : MEURTRE, VOL, ETC.

SI VOUS NE DISEZ PLUS DE POINTS D'ACTION, VOUS POUVEZ VOUS ENDETTER EN KARMA NÉGATIF. AINSI, POUR CHAQUE POINT D'ACTION SUPPLÉMENTAIRE DÉSIRÉ, VOUS PERDEZ UNE CASE DE KARMA. TROP S'ENDETTRE EN KARMA NÉGATIF PEUT S'AVÉRER DANGEREUX... ET IL FAUT TROIS POINTS D'ACTION POUR RÉCUPÉRER UNE CASE DE KARMA.

EN MAGIE, ON PEUT S'ENDETTRE EN KARMA NÉGATIF SI L'ON NE DISEZ PAS D'ASSEZ DE PM. 1 PM = 1 CASE DE KARMA NÉGATIF.

## GAIN DE KARMA

ON GAGNE DES CASES DE KARMA POSITIF SI ON AGIT POSITIVEMENT SUR LE MONDE.

EN FIN DE PARTIE, LE RESTE DE PA PEUT ÊTRE CONVERTI EN KARMA (3 PA = 1 CASE DE KARMA POSITIF)

## Attaquer

Attaque simple ● [DEX]

Combat sale ●● [DEX ou AGI]

Coups vicieux ● [DEX]

Emmêler l'arme adverse dans une cape ● [DEX]

Bloquer une arme avec une main-gauche ● [DEX]

Contre-attaque ● [DEX]

Fente ● [AGI]

Fente au sol ● [AGI]

Attaque en force ● [FOR]

Essayer de désarmer l'adversaire, ou de le déstabiliser.

Attaque opportuniste ● [DEX]

Attaque à outrance ● [END]

Feinte ● [INT]

Balayage ● [AGI]

Se jeter contre l'ennemi ●● [FOR]

Coup de poing ●● [FOR]

Estocade ● [DEX]

Riposte ● [DEX]

Coup de grâce [spécial]

## Parer

Bloquer l'arme adverse (quillon) ● [DEX]

Garde ●● [DEX]

## Esquiver

Esquive simple ●● [AGI]

Glissade ●● [AGI]

Volte ● [AGI]

Reculer ● [AGI]

Défense simple ●● [DEX]

Défense avec un bouclier ●● [DEX]

Fuite ●● [AGI]

## Utiliser un accessoire ou l'environnement

Tirer un tapis, renverser des tables, jeter du sable dans les yeux... ●● [DEX]

## Manœuvres

Désarmer ● [DEX]

Frapper avec le pommeau de la rapière ●● [DEX ou FOR]

Assommer son adversaire ● [FOR]

Etrangler son adversaire ● [FOR]

Lancer son arme ● [DEX]

Arme non possédée ● [DEX]

Marquer les vêtements ● [DEX]

Bluff ●● [INT]

Botte secrète (botte de Lagardère, etc.) —

Coup de Jarnac — [DEX]

Sa battre avec la mauvaise main ● [DEX]

Engager les épées (visage à visage) ● [FOR]

Observer ●● [INT]

Rester en contact ●● [END ou PER]

Tenter de deviner le prochain mouvement de l'adversaire ● [INT]