

NIVEAUX DE RÉUSSITE (Les Règles, page 10)

- ♦ (-) Si aucun symbole **☞** n'est obtenu, l'action est couronnée de succès, mais le personnage obtient le strict minimum (*réussite*).
- ♦ **☞** Si un seul **☞** est obtenu, la réussite de l'action sort de l'ordinaire (*grande réussite*).
- ♦ **☞☞+** Si au moins deux **☞** sont obtenus, la réussite de l'action est tout simplement exceptionnelle et mémorable (*réussite extraordinaire*).

MODIFICATEURS DE JETS DE DÉS

(Les Règles, page 10)

TESTS FAVORISÉS

Lorsqu'un joueur effectue un test *favorisé*, il lance deux dés du Destin au lieu d'un seul, et il conserve le meilleur résultat des deux.

TESTS DÉFAVORISÉS

Lorsqu'un joueur effectue un test *défavorisé*, il lance deux dés du Destin au lieu d'un seul, et il conserve le pire résultat des deux.

DÉS DE MAÎTRISE BONUS

Les bonus sont formulés dans le texte de cette façon : tel Héros *gagne (1d)*. Cela qui signifie que le Héros ajoute 1 dé de Maîtrise à ceux qu'il doit déjà lancer.

BONUS D'ESPOIR : la valeur d'Espoir d'un personnage est une réserve de points représentant sa vigueur spirituelle, dans laquelle il peut puiser lorsqu'il a de maigres chances de réussite, ou lorsqu'il doit atteindre un résultat particulièrement bon.

Un Héros sur le point d'effectuer un jet de dés peut dépenser 1 point d'Espoir pour *gagner (1d)*. Néanmoins, il ne peut pas dépenser plus de 1 point d'Espoir et gagner ainsi plusieurs dés de Maîtrise bonus.

INSPIRATION : dans certaines circonstances, un Héros peut être *Inspiré* de manière temporaire. Les Héros Inspirés doublent le gain octroyé par la dépense de 1 point d'Espoir :

Un Héros Inspiré qui dépense 1 point d'Espoir pour obtenir un bonus d'Espoir *gagne (2d)* au lieu de *(1d)*.

DÉS DE MAÎTRISE MALUS

Les malus sont en général formulés dans le texte de cette façon : tel Héros *perd (1d)*. Cela qui signifie que le Héros lance 1 dé de Maîtrise de moins qu'il ne le devrait (jusqu'à un minimum de 0 dé de Maîtrise).

RÉSULTATS DU JET DE DÉS (Les Règles, page 11)

DÉ DU DESTIN	RÉSULTAT	SPÉCIAL
1-10	Lire le chiffre	-
P	Réussite, sans tenir compte du SR	-
	Compte comme 0	-

DÉS DE MAÎTRISE	RÉSULTAT	SPÉCIAL
1-3	Lire le chiffre	Si Épuisé : compte comme 0
4-5	Lire le chiffre	-
☞	Lire le chiffre	En cas de réussite, obtenir au moins un ☞ indique une réussite plus marquée.

ÉTATS (Les Règles, page 11)

ÉPUISE

Lorsque la valeur d'Endurance d'un Héros devient inférieure ou égale à sa valeur de Charge, il est Épuisé.

Lorsqu'un Héros Épuisé effectue un test, tous les dés de Maîtrise qui indiquent un chiffre dont seuls les contours apparaissent (1, 2 ou 3) sont considérés comme ayant donné un résultat égal à 0.

BLESSÉ

À la suite d'un combat ou d'une chute, par exemple, un Héros peut être Blessé.

Les Héros Blessés qui restent actifs risquent de perdre connaissance en plein combat et récupèrent les points d'Endurance perdus à un rythme plus lent.

PARTICULARITÉS

(Les Règles, page 13)

Les joueurs peuvent invoquer une particularité pour améliorer leurs chances de réussir un test de Compétence. Dans ce cas, le Héros est considéré comme *Inspiré*.

REPOS (Les Règles, page 18)


REPOS COURT : Grâce à un repos court, les aventuriers récupèrent un nombre de points d'Endurance égal à leur **CORPS** (les Héros *Blessés* ne récupèrent aucun point).

REPOS PROLONGÉ : Les Héros qui bénéficient d'un repos prolongé récupèrent tous les points d'Endurance perdus (les Héros *Blessés* récupèrent un nombre de points d'Endurance égal à leur **CORPS**).

OBJETS UTILES (Les Règles, page 19)

Si un Héros effectue, hors combat, un test d'une Compétence associée à un objet utile, et si le Gardien des Légendes estime que cet objet confère un avantage à son utilisateur dans ce cadre, alors le Héros *gagne (1d)*. Un tel test ne peut bénéficier que d'un seul objet.

TABLE DES ÉVÉNEMENTS DE VOYAGE DANS LA COMTÉ (La Comté, page 10)

DÉ DU DESTIN	ÉVÉNEMENT	DESCRIPTION	POINTS DE FATIGUE GAGNÉS	
			PRINTEMPS / ÉTÉ	AUTOMNE / HIVER
	Des ennuis !	Pourchassés par des chiens, empêtrés dans des buissons épais ou des haies, etc.	4	5
1-4	Retard	Trop de temps passé à la taverne, mauvais détour, mauvais temps, etc.	3	4
5-8	Balade tranquille	Une balade plaisante dépourvue d'aventures	2	3
9-10	Un raccourci	Voyage plus rapide que prévu	1	2
P	Heureuse rencontre	Apercevoir des Elfes errants, recevoir des cadeaux de voyageurs nains, rencontrer un Magicien errant, etc.	-	1