

Règles du jeu

LA RÉSERVE DE DÉS

Le concept de réserve de dés est simple : chaque investigateur possède six dés à 6 faces posés sur son dossier d'investigateur. Le nombre de dés que contient cette réserve représente sa santé actuelle (le maximum étant 6). Il limite également l'énergie qu'il peut consacrer aux actions durant une scène narrative ou pendant un round de scène structurée.

Quand un investigateur subit des dégâts, le nombre de dés que contient sa réserve (appelé **plafond de la réserve de dés**) diminue temporairement. Cette limite affecte le nombre de dés qu'il peut utiliser lors des scènes narratives (ou à chaque tour d'une scène structurée) pour entreprendre des actions.

Pendant une scène narrative ou un tour d'une scène structurée, une joueuse peut dépenser des dés issus de sa réserve pour que son investigateur réalise des **actions complexes**. Les **actions simples** ne nécessitent pas de dépense de dés lors d'une scène narrative, mais coûtent un dé lors d'une scène structurée. Une fois qu'une joueuse a dépensé un dé, elle le met de côté jusqu'à ce que sa réserve se reconstitue. La réserve remonte jusqu'à son plafond actuel en début de partie, au début d'une nouvelle scène ou au début du tour des investigateurs lors d'une scène structurée.

Scènes narratives et dés

Si les investigateurs manquent de dés lors d'une scène narrative mais souhaitent malgré tout accomplir certaines tâches, une nouvelle scène narrative commence. Le MJ détermine à peu près combien de temps la scène a pris pour le groupe (en général de 15 minutes à une heure).

Si un investigateur vient à manquer de dés lors d'une scène narrative mais que les autres personnages en ont encore, il peut communiquer son plan au reste du groupe, mais reste occupé aux tâches qu'il a choisi de réaliser et doit attendre qu'une nouvelle scène narrative commence pour en réaliser de nouvelles. Ainsi, chaque personne a les mêmes chances d'agir pendant cette période.

Dés supplémentaires

Certains dons, capacités et éléments d'équipement octroient aux personnages un ou plusieurs dés bonus pour certaines actions. Tous ces dés supplémentaires s'ajoutent aux dés prélevés par le personnage dans sa réserve pour l'action. Une fois qu'on a lancé les dés, les dés supplémentaires sont perdus (ils ne s'ajoutent pas à la réserve actuelle de dés du personnage : on ne s'en sert que pour le jet de dés associé à l'action, après quoi on les retire). Ceci permet potentiellement aux personnages de lancer davantage de dés que leur réserve n'en contient avant qu'elle ne se reconstitue.

Visibilité des réserves de dés

Les réserves de dés sont visibles pour tous les joueurs et joueuses, meneur de jeu compris. Cette règle s'applique à *toutes* les réserves, même celles des personnages que contrôle le MJ, qu'il s'agisse d'alliés ou d'ennemis des investigateurs. Pouvoir consulter le nombre de dés que possède un personnage dans sa réserve est important lorsqu'il s'agit de passer son tour ou de réagir, des règles expliquées plus loin dans cette aventure.

COMPÉTENCES ET ACTIONS

Chacun des investigateurs, au même titre que les personnages que contrôle le meneur de jeu (et appelés **personnages non joueurs**, ou **PNJ**) dispose d'une série de **compétences**. Elles représentent sa capacité à réussir certaines tâches ou interactions. Chacune comporte une valeur comprise entre 2+ (la meilleure) et 6+ (la pire).

Lorsqu'un personnage entreprend une action susceptible d'échouer, il doit réaliser une **action complexe**. Pour ce faire, la joueuse choisit un nombre de dés compris entre 1 et le nombre total de dés que contient actuellement sa réserve. Elle retire les dés de sa réserve et les lance. En général, si au moins un dé donne un résultat **supérieur ou égal** à la valeur du personnage dans la compétence adéquate (c'est au meneur de jeu de déterminer laquelle on utilise), il réussit ce qu'il projetait de faire. Par exemple, si Rita Young dispose d'une valeur d'**Agilité** de 4+, il lui faut obtenir au moins un résultat de 4, 5 ou 6 aux dés pour effectuer avec succès une action liée à l'**Agilité**.

Voici à quoi correspondent les compétences :

- ❖ **Agilité** : mesure votre agilité, votre souplesse et votre capacité à réaliser des manœuvres physiques.
- ❖ **Athlétisme** : mesure votre force physique et votre endurance générale.
- ❖ **Intuition** : mesure votre capacité à déceler les mobiles ou les intentions d'autrui, ainsi qu'à juger si une situation présente des risques ou non.
- ❖ **Culture** : votre capacité à vous rappeler des faits, à puiser dans vos connaissances générales ou à effectuer des recherches sur un sujet.
- ❖ **Mystères** : cette compétence représente toutes les capacités surnaturelles et occultes de l'univers d'*Horreur à Arkham*.
- ❖ **Corps à corps** : votre capacité à pratiquer le combat rapproché, comme le combat à main nue, lorsque vous cherchez à saisir un adversaire ou lorsque vous maniez une arme telle qu'un couteau ou une batte de baseball.
- ❖ **Présence** : votre aisance sociale, votre capacité à convaincre, tromper ou intimider autrui.
- ❖ **Combat à distance** : votre capacité à utiliser des armes à distance comme des pistolets ou des armes de jet.

- ◆ **Sang-froid** : votre capacité à garder votre calme sous la pression, à résister au stress mental, à tenir vos positions ou à surmonter les traumatismes.
- ◆ **Méninges** : votre ruse et votre vivacité d'esprit.

Améliorer une compétence

Lorsqu'on améliore une compétence, sa valeur diminue de 1. Par exemple, si un investigateur dispose d'une compétence d'**Athlétisme** de 5+ et choisit de l'améliorer, sa valeur passe à 4+.

Avantage et désavantage

L'avantage et le désavantage servent à simuler facilement l'intervention bénéfique d'un compagnon, des circonstances favorables, ou au contraire des problèmes issus de l'environnement ou des circonstances défavorables.

AIDER QUELQU'UN

Lors du tour d'un investigateur, un de ses compagnons ou un allié peut dépenser un dé pour lui octroyer l'avantage lors de sa prochaine action complexe.

Quand une action est **avantagee**, la joueuse ajoute un dé à ceux qu'elle lance. Après les avoir lancés, elle doit retirer un de ceux qui ont donné le moins bon résultat.

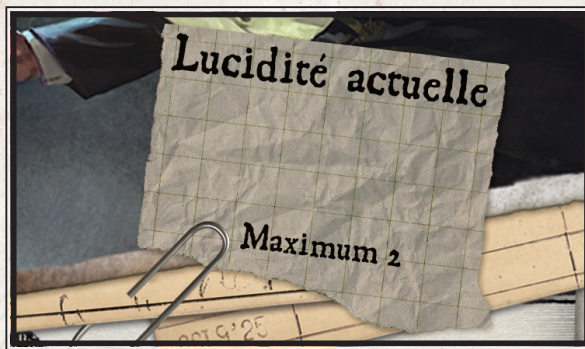
Quand une action est **désavantagee**, la joueuse ajoute un dé à ceux qu'elle lance. Après les avoir lancés, elle doit retirer un de ceux qui ont donné le meilleur résultat.

Il arrive qu'une action complexe soit à la fois avantagee et désavantagee, mais il est impossible que plus d'un investigateur apporte son aide à un allié.

Relances

Certaines capacités d'investigateur et de PNJ (comme des dons, des sortilèges et des capacités figurant sur les dossiers d'investigateur ou les cartes de profil de PNJ), ainsi que certains équipements et objets, permettent à la joueuse de relancer un ou plusieurs dés d'un jet pour effectuer une action complexe dans certaines circonstances (ou l'y obligent). On ne prend en compte que le résultat obtenu une fois toutes les relances effectuées, y compris pour déclencher certaines capacités qui nécessitent des résultats spécifiques aux dés.

Certaines capacités d'investigateur et de PNJ (comme des dons, des sortilèges et des capacités figurant sur les dossiers d'investigateur ou les cartes de profil de PNJ), ainsi que certains équipements et objets, permettent à la joueuse de relancer un ou plusieurs dés d'un jet pour effectuer une action complexe dans certaines circonstances (ou l'y obligent). On ne prend en compte que le résultat obtenu une fois toutes les relances effectuées, y compris pour déclencher certaines capacités qui nécessitent des résultats spécifiques aux dés.



Lucidité

Au début de chaque séance de jeu, les investigateurs regagnent le nombre de points de Lucidité nécessaire pour revenir à leur maximum (indiqué sur leur dossier de personnage). Pendant la partie, ils peuvent les dépenser de diverses façons.

- ◆ Après avoir réussi une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour ajouter 1 réussite au résultat final.
- ◆ Avant d'entreprendre une action complexe ou une réaction, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'avantage.
- ◆ Dépensez 1 ou plusieurs points de Lucidité pour introduire un élément narratif dans une scène en cours. Il peut s'agir par exemple de trouver un scalpel pour se défendre lors d'une situation tendue, ou d'expliquer que vous connaissez déjà un PNJ (tous les éléments narratifs sont toutefois soumis à l'approbation du meneur de jeu).
- ◆ On peut aussi dépenser de la Lucidité pour éviter les effets de certains traumatismes, selon les modalités indiquées dans leur description.

ACTIONS SIMPLES

Une action qui ne risque pas d'échouer, comme ouvrir une porte non verrouillée ou entrer dans une pièce en l'absence d'ennemis est qualifiée d'**action simple** : elle ne nécessite aucun jet de dés. La joueuse se contente d'expliquer ce que fait son investigateur. Dans le cas d'une scène structurée, elle dépense un dé de sa réserve, ce qui permet à l'investigateur de réussir automatiquement. Dans le cadre d'une scène narrative, l'investigateur réussit sans même avoir à dépenser de dé.

En effet, lors d'une scène narrative, les actions simples ne nécessitent aucune dépense de dé de la part des investigateurs : se déplacer, ouvrir les portes et autres actions élémentaires ne les limitent donc pas dans leur capacité à procéder à des recherches ou à parcourir une distance raisonnable compte tenu du temps dont ils disposent.

Déplacement

Pour se déplacer, il faut effectuer une action simple, qui permet de parcourir 3 m dans n'importe quelle direction. Vous pouvez réaliser cette action simple plusieurs fois pendant votre tour, en vous déplaçant de 3 m chaque fois.

Se déplacer lorsqu'on est engagé dans un affrontement

Pour se déplacer lorsqu'on est aux prises avec un ennemi, il faut réaliser l'action « se dégager » (cf. **Actions complexes de base**).

Actions simples de base

Vous trouverez ci-dessous des exemples d'actions simples.

- ◆ Se déplacer de 3 mètres dans n'importe quelle direction. On peut décomposer le mouvement pour effectuer d'autres actions simples entre temps (par exemple en parcourant 1,50 m avant d'ouvrir une porte, puis en parcourant encore la distance de 1,50 m restante).
- ◆ Se lever ou se coucher par terre.
- ◆ Ouvrir ou fermer quelque chose, comme une porte.
- ◆ Saisir un objet proche, le retirer d'un étui ou d'un récipient, ou au contraire l'y ranger.
- ◆ Activer un mécanisme simple, comme tirer un levier ou appuyer sur un bouton.
- ◆ Recharger ou alimenter un objet en l'absence de pression extérieure.

ACTIONS COMPLEXES

Lorsqu'on entreprend une action qui présente une réelle possibilité d'échec, on parle d'**action complexe**. Il peut s'agir par exemple d'effectuer une attaque, d'escalader une clôture ou de localiser des informations. Pour qu'un investigateur effectue une action complexe, la joueuse qui l'interprète décrit ce que celui-ci tente de faire. Le meneur de jeu détermine la compétence la plus adaptée, et la joueuse choisit un nombre de dés à lancer (cf. **Compétences et actions**). Si au moins un dé donne un résultat supérieur ou égal à la valeur de la compétence correspondante pour l'investigateur, il vient à bout de la tâche entreprise.

Actions complexes de base

Voici quelques exemples d'actions complexes.

- ◆ **Se dégager** : lorsque vous êtes engagé au corps à corps (combat rapproché), effectuez une action complexe au moyen de la compétence **Corps à corps**. En cas de réussite, vous pouvez vous déplacer d'un maximum de 3 mètres. En cas d'échec, vous ne pouvez pas vous déplacer lors de ce tour.
- ◆ **Traiter l'horreur** : effectuez une action complexe au moyen de la compétence **Sang-froid** (si vous vous soignez vous-même) ou **Présence** (si vous soignez quelqu'un d'autre). En cas de réussite, remplacez un dé d'horreur de la réserve affectée par un dé ordinaire. Cette action ne peut avoir lieu que pendant une scène narrative. Pour plus d'informations sur les traumatismes et les dés d'horreur, consultez **Dégâts d'horreur et dés d'horreur**.
- ◆ **Traiter des blessures (dégâts physiques)** : effectuez une action complexe au moyen de la compétence **Culture**. En cas de succès, ajoutez 1 par réussite à votre

plafond de réserve. Si vous vous servez de fournitures médicales, le plafond augmente de 3 par réussite à la place. Votre plafond de réserve ne peut pas dépasser 6. Cette action ne peut avoir lieu que pendant une scène narrative. Vous pouvez vous soigner vous-même.

- ◆ **Porter une attaque** : effectuez une action complexe au moyen de la compétence **Corps à corps** ou **Combat à distance** en maniant un équipement approprié, comme une *masse* ou un pistolet. En cas de réussite, vous infligez les dégâts de l'arme moins la valeur de protection de la cible (si elle en a une).
- ◆ **Recharger sous pression** : dans une situation chaotique ou stressante (comme quand vous affrontez un ennemi ou tentez de conserver l'équilibre sur un plan instable), recharger devient une action complexe. Si vous avez des munitions sur vous ou à proximité, effectuez une action complexe au moyen de la compétence **Agilité**. En cas de réussite, vous rechargez votre arme.

SE DÉPASSER

Au début du tour de l'investigateur, avant qu'on ne restaure les réserves de dés, chaque investigateur et allié peut décider d'éliminer tous ses dégâts, ramenant le plafond de sa réserve de dés au maximum. Dans ce cas, le personnage subit une blessure (cf. **Blessures**).

Règles supplémentaires

Avant de passer à la scène suivante, jetez un coup d'œil aux règles supplémentaires suivantes.

SCÈNES STRUCTURÉES

Les scènes structurées sont les moments qui présentent des enjeux plus importants, comme les combats, et où il vaut mieux organiser l'action de façon plus spécifique. Quelques nouvelles règles interviennent donc.

- ◆ Rounds et tours
- ◆ Réactions
- ◆ Attaques et dégâts
- ◆ Portées
- ◆ Blessures
- ◆ Dégâts d'horreur et dés d'horreur

ROUNDS ET TOURS

Une scène structurée se divise en rounds. Un **round** comprend un seul tour de jeu pour tous les investigateurs et un seul pour le meneur de jeu. Les investigateurs et tous leurs alliés PNJ présents (cf. **Alliés**) entreprennent des actions pendant le tour des investigateurs, tandis que les PNJ adverses ou neutres agissent pendant celui du meneur de jeu. Le premier tour de la scène dépend d'un éventuel effet de surprise : un des groupes a-t-il surpris l'autre ? Un groupe est **surpris** s'il ne s'attendait pas à se faire attaquer,

ce qui se produit par exemple si le groupe adverse lui tend une embuscade ou attaque discrètement. Quand aucun groupe n'est surpris, ce sont les investigateurs qui jouent les premiers.

TOUR DES INVESTIGATEURS

Le tour des investigateurs se compose des étapes suivantes. Par ailleurs, s'il reste des dés à des PNJ neutres ou ennemis parce qu'ils ont passé leur tour, le meneur de jeu peut s'en servir pour leur permettre d'effectuer des réactions pendant celui-ci (cf. **Passer son tour** et **Réaction**).

Étape 1 : Restaurer les réserves

Au début du tour des investigateurs, la réserve de dés de chacun d'entre eux se remplit jusqu'à son plafond actuel (qui est généralement de six, à moins qu'il n'ait subi des dégâts). Celle des PNJ alliés se restaure également.

Étape 2 : Effectuer des actions

L'objectif des investigateurs durant leur tour commun consiste à agir ensemble le plus efficacement possible. Chaque joueuse contrôle son investigateur et décide comment il dépense les dés de sa réserve pour réaliser des actions simples et complexes.

Les investigateurs et leurs alliés peuvent agir dans n'importe quel ordre et répartir leurs actions comme bon leur semble. Lorsqu'un investigateur agit, la joueuse qui l'interprète décrit ce qu'il cherche à faire, et si la situation s'y prête, effectue une action complexe en lançant les dés et en tenant compte de la compétence la plus pertinente pour déterminer s'il arrive à ses fins. Lorsqu'un allié agit, le meneur de jeu lui fait réaliser l'action la plus logique et la plus bénéfique d'abord pour lui, et ensuite pour les investigateurs. Le meneur de jeu choisit en fonction de la perception qu'a l'allié de la situation et de ses mobiles personnels.

Les investigateurs ont tout le temps qu'ils veulent pour décider quoi faire, mais si le meneur de jeu ou l'une des joueuses a l'impression que la conversation s'éternise, il suffit de dire : « J'ai une mauvaise impression... » pour exprimer de manière sereine qu'il est temps de trancher et d'avancer dans la partie.

Note : si deux joueuses ou plus souhaitent agir en même temps et n'arrivent pas à se décider, c'est au meneur de jeu de les départager.

Étape 3 : Fin du tour

Le tour s'achève quand chaque investigateur et PNJ allié a utilisé tous ses dés ou choisi d'en conserver en passant son tour. Une fois que le tour des investigateurs est terminé, c'est celui du meneur de jeu qui commence.

PASSER SON TOUR

Pour passer son tour, une joueuse ou le meneur de jeu peut décider de ne pas dépenser tous les dés d'un personnage et d'en conserver un, voire plusieurs dans sa réserve, afin de les exploiter pour des réactions. Les réactions sont des actions qu'un personnage peut entreprendre hors de son tour (cf. **Réactions**). Lorsqu'un personnage décide de passer son tour, il ne peut plus dépenser d'autres dés pendant son tour actuel, c'est-à-dire le tour des investigateurs en cours, mais il pourra s'en servir lors du tour du meneur de jeu pour réaliser des réactions.

ALLIÉS

Les alliés sont des PNJ, des personnages contrôlés par le meneur de jeu, qui sont amicaux envers les investigateurs. Ils collaborent avec eux et agissent durant leur tour.

TOUR DU MENEUR DE JEU

Le tour du meneur de jeu fonctionne essentiellement comme celui des investigateurs et comprend les étapes indiquées plus bas. Par ailleurs, s'il reste des dés à des investigateurs ou à des PNJ alliés parce qu'ils ont passé leur tour, la joueuse ou le meneur de jeu peut s'en servir pour leur permettre d'effectuer des réactions pendant celui-ci (cf. **Passer son tour** et **Réaction**).

Étape 1 : Restaurer les réserves

Au début du tour du meneur de jeu, la réserve de dés des PNJ ennemis ou neutres se remplit jusqu'à son plafond actuel (rappel celle des PNJ alliés se restaure pendant le tour des investigateurs).

Étape 2 : Effectuer des actions

Tous les PNJ, à l'exception des alliés des investigateurs, agissent lors du tour du meneur de jeu dans l'ordre décidé par ce dernier. En général, chacun réalise toutes ses actions en une seule fois, avant que le prochain PNJ n'agisse (chacun dépense donc tous ses dés ou en utilise certains et garde le reste pour des réactions en passant son tour).

Étape 3 : Fin du tour

Le tour s'achève quand chaque PNJ à l'exception des alliés des investigateurs a utilisé tous ses dés ou choisi d'en conserver en passant son tour.

ROUNDS SUIVANTS

Une fois que les investigateurs et le meneur de jeu ont joué leur tour, le round s'achève et le suivant commence, en commençant par le tour du camp qui a agi le premier lors du précédent. Les rounds se succèdent jusqu'à ce que le combat s'achève (par la défaite ou la fuite d'un camp, par exemple) ou jusqu'à ce que la scène aboutisse à sa conclusion logique.

RÉACTIONS

Une réaction est une action complexe qu'effectue un personnage lors du tour du camp adverse : les investigateurs et leurs alliés réagissent pendant le tour du meneur de jeu, tandis que les PNJ neutres et ennemis le font pendant le tour des investigateurs. Pour effectuer des réactions, il faut disposer de certains dons des dossiers d'investigateurs ou de capacités figurant sur les cartes de profil dans le cas des PNJ. Toutefois, tous les personnages peuvent recourir aux réactions *Esquive*, *Blocage* et *Résistance*.

- ❖ **Esquive/Blocage/Résistance** : pour esquiver une attaque à distance, bloquer une attaque de corps à corps ou résister à une attaque magique prenant pour cible votre personnage, vous pouvez effectuer une réaction en lançant un seul dé pris dans votre réserve. Cette action complexe utilise la compétence **Agilité** pour esquiver une attaque à distance, **Corps à corps** pour bloquer une attaque rapprochée ou **Sang-froid** pour résister à une attaque magique. En cas de réussite, votre personnage ne subit aucun dégât et évite tous les autres effets associés à l'attaque.

ATTAQUES ET DÉGÂTS

Pour attaquer une cible, un personnage doit réaliser une action complexe utilisant l'une des compétences suivantes :

- ❖ **Corps à corps** pour effectuer une attaque rapprochée standard (non magique) contre une cible située dans un rayon de 1,50 m. Quand deux personnages se trouvent à 1,50 m ou moins l'un de l'autre, on considère qu'ils sont **au contact**.
- ❖ **Combat à distance** pour effectuer une attaque à distance standard (non magique) contre une cible située à plus de 1,50 m. Les attaques à distance nécessitent une arme spécifique ou un objet susceptible d'être lancé. Les armes en question ne fonctionnent généralement que jusqu'à une portée spécifique indiquée dans le profil de l'objet correspondant.
- ❖ **Mystères** pour effectuer une attaque magique au moyen d'un don ou d'une capacité magique.

Si l'assaillant réussit son action, il inflige des dégâts. La description de chaque arme du jeu (sur la carte d'objet ou le profil d'objet correspondant) comprend les dégâts qu'elle inflige. La plupart des armes causent 1 ou 2 points de dégâts.

Certaines cibles disposent d'une protection. La **protection** peut réduire les dégâts que reçoit le personnage touché. Lorsqu'un personnage inflige des dégâts, livrez-vous au calcul suivant :

**Valeur de dégâts de l'arme – valeur
de protection de la cible**

On soustrait le résultat au plafond de la réserve du personnage. Si le plafond diminue en dessous du nombre de dés qu'il possède actuellement dans sa réserve, le

personnage doit retirer des dés jusqu'à ce qu'elle en comprenne le bon nombre.

Le plafond de la réserve de dés de la cible demeure réduit jusqu'à ce qu'on la soigne, par exemple grâce à l'action *Traiter les blessures* (cf. **Actions complexes**). Les personnages qui ont subi des dégâts sont donc limités dans la quantité ou l'efficacité des actions qu'ils effectuent, étant donné qu'ils disposent de moins de dés à dépenser à chaque tour ou lors d'une scène narrative.

- ❖ Quand la réserve de dés d'un personnage tombe à 0, il est **blessé**. Un personnage blessé ne peut faire qu'une seule chose : **se dépasser**.
- ❖ Un personnage peut **se dépasser** au début de son tour (ou au début d'une scène narrative) à condition que son plafond de réserve soit désormais inférieur au maximum. Se dépasser n'est pas une action, mais simplement une décision que peut prendre un personnage avant que sa réserve de dés ne se restaure. S'il choisit de se dépasser, son plafond de réserve revient à son maximum, mais il subit une blessure.

PORTÉES

La portée figure toujours dans les dons et capacités de profil par tranches de 1,50 m. Chaque case d'un plan mesure 1,50 m de côté. Le déplacement orthogonal ou en diagonale d'une case à sa voisine coûte la même quantité de mouvement (1,50 m), même si, bien évidemment, les personnages ne peuvent pas traverser les murs (comme le coin des bâtiments) en diagonale.

BLESSURES

Lorsqu'un personnage est blessé, la joueuse qui l'interprète effectue un **jet de blessure** en lançant un d6, et le meneur de jeu consulte la **table des blessures** pour déterminer le résultat. Le personnage subit la blessure indiquée dans la rangée correspondante.

Si le personnage est déjà blessé lorsqu'il reçoit une nouvelle blessure, il ajoute 1 au résultat du d6 pour chaque blessure préexistante avant de consulter la **table des blessures**.

En temps normal, les blessures sont temporaires (comme une profonde entaille) ou permanentes (un membre perdu), mais dans le cadre de cette aventure, toutes les blessures que risquent de subir les investigateurs peuvent être guéries par des moyens indiqués dans la **table des blessures** (à l'exception notable du résultat *mort*).

Pour guérir d'une blessure, un personnage doit se reposer pendant la durée indiquée dans sa description, ainsi que remplir certaines autres conditions indiquées. **Une blessure ne peut guérir que lors d'une scène narrative**. Un personnage peut avoir plusieurs blessures en même temps, mais il ne peut subir la même à plusieurs reprises que dans les limites imposées par la logique (s'il est humain et s'est cassé deux bras, il ne peut pas s'en fracturer un troisième).

TABLE DES BLESSURES

TIREZ 1D6 (+1 POUR CHAQUE BLESSURE EXISTANTE)	RÉSULTAT
1	Coup brutal : vous êtes jeté à terre. À votre tour suivant, vous devez dépenser 1 dé de votre réserve pour vous éclaircir les idées avant de pouvoir effectuer la moindre action. Cette blessure guérit à la fin de la scène en cours.
2	Ralenti : la blessure vous freine, qu'elle touche les jambes ou qu'il vous faille surmonter la douleur pour vous déplacer. Quand vous vous déplacez, c'est à la moitié de votre vitesse habituelle.
3	Vilaine entaille : vous saignez abondamment. Votre plafond de réserve de dés ne peut pas dépasser 3 tant que cette blessure n'a pas été soignée.
4	Commotion : vous subissez un coup violent à la tête. Tant que cette blessure n'a pas été soignée, vous subissez un malus de -1 à chaque dé lancé pour effectuer des actions complexes de Ménages , Intuition , Culture ou Mystères .
5	Blessure au bras : tant que cette blessure n'est pas soignée, toutes les actions simples effectuées avec le membre touché sont désormais complexes, et vous subissez un malus de -1 à chaque dé lancé lorsque vous effectuez des actions déjà complexes d' Athlétisme , d' Agilité , de Combat à distance et de Corps à corps . Le meneur peut même décider que certaines actions vous sont dorénavant impossibles.
6	Blessure à la jambe : tant que cette blessure n'est pas soignée, toutes les actions simples effectuées avec le membre touché (y compris le déplacement) sont désormais complexes, et vous subissez un malus de -1 à chaque dé lancé lorsque vous effectuez des actions déjà complexes d' Athlétisme , d' Agilité et de Corps à corps . Le meneur peut même décider que certaines actions vous sont dorénavant impossibles.
7	Handicap sensoriel : un de vos principaux sens (vue, odorat ou ouïe) est neutralisé. Vous pouvez le tirer au hasard avec un D6 (1-2 : vue, 3-4 : odorat, 5-6 : ouïe), à moins que le meneur ne choisisse le résultat. Vous ne pouvez plus employer le sens en question. Il faut obtenir 2 réussites pour guérir cette blessure.
8	Blessure grave : vos blessures sont si graves que vous arrivez à peine à agir. Tant que vous n'avez pas guéri cette blessure, vous subissez un malus de -2 à chaque dé lancé lorsque vous effectuez une action complexe. Il faut obtenir 2 réussites pour guérir cette blessure.
9	Coma : votre plafond de réserve de dés tombe à 0, et vous ne pouvez pas la restaurer tant que la blessure n'est pas soignée. Il faut obtenir 2 réussites pour guérir cette blessure.
10	Critique : votre plafond de réserve de dés tombe à 0, et vous ne pouvez pas la restaurer tant que la blessure n'est pas soignée. Il faut obtenir 3 réussites pour guérir cette blessure. Si vous ne recevez pas de traitement médical dans l'heure, vous mourez.
11+	Mort : vous êtes mort.

DÉGÂTS D'HORREUR ET DÉS D'HORREUR

Certaines situations ou capacités, certains dons ou sortilèges infligent des **dégâts d'horreur**. Lorsqu'un personnage en reçoit, la joueuse qui l'interprète **remplace** un nombre de dés pouvant aller jusqu'à son plafond par un **nombre de dés d'horreur égal au nombre de dégâts reçus**. On utilise alors des dés d'une couleur différente pour les distinguer des dés ordinaires. Si la réserve de dés est en partie dépensée, les dés d'horreur remplacent en priorité les dés dépensés, qui seront restaurés au début du tour prochain. Les dégâts d'horreur ne réduisent pas le plafond de la réserve de dés d'un personnage. Si votre personnage est soigné, les dés d'horreur retirés de la sorte réintègrent sa réserve.

Quand un personnage utilise un ou plusieurs dés d'horreur pour effectuer une action complexe et qu'au moins l'un d'entre eux donne un 1 (une fois toutes les éventuelles relances appliquées), le personnage en question subit un **traumatisme**. Plus on obtient de 1, plus grave sera le traumatisme. Pour déterminer les effets du traumatisme, lancez un d6 et ajoutez 1 au résultat pour chaque 1 obtenu sur un dé d'horreur lors de l'action complexe (vous obtiendrez donc toujours un résultat compris au moins entre 2 et 7, mais qui peut être supérieur si vous avez obtenu plusieurs 1 sur les dés d'horreur). Ensuite, consultez la **table des traumatismes**.

Gardez à l'esprit que certains résultats de traumatisme risquent d'aggraver des jets ultérieurs sur la table. Plus un personnage a reçu de traumatismes, plus ceux qu'il subira par la suite risquent d'être graves.

TABLE DES TRAUMATISMES

TIREZ 1D6 (+1 POUR CHAQUE 1 OBTENU SUR UN DÉ D'HORREUR)	RÉSULTAT
1-2	<p>Subtile dissonance : vous apercevez quelque chose du coin de l'œil, comme une ombre ou une petite créature qui s'esquive rapidement. Si vous regardez, vous ne voyez rien.</p> <p>Ce que vous mangez ou buvez vous semble rance ou gâté l'espace d'un instant.</p> <p>Vous humez une odeur curieuse. Il peut s'agir d'un parfum agréable, de relents infects ou d'une étrange combinaison des deux (du sang et de la cannelle, ou de la lavande et du lait tourné).</p> <p>Rien de plus grave, mais vous feriez mieux de rester sur vos gardes.</p>
3	<p>Choc : vous êtes tellement choqué par ce que vous voyez, flairez, entendez ou ressentez que vous en restez hébété un moment. Vous devez vous défausser d'un dé de votre réserve si possible. S'il ne vous reste aucun dé à retirer, vous devez ajouter 1 au résultat de tous les jets effectués sur cette table jusqu'à la fin de la partie.</p>
4	<p>Sonné : vous vous retrouvez un instant incapable de réagir, après avoir été exposé à de telles horreurs. Vous devez défausser tous les dés de votre réserve si possible. S'il ne vous en restait déjà plus, vous devez ajouter 1 au résultat de tous les jets effectués sur cette table jusqu'à la fin de la partie.</p>
5-7	<p>Submergé par l'horreur : l'horreur de ce que vous venez de comprendre vous hante et vous réduit à vos instincts les plus élémentaires. À moins de dépenser 1 point de Lucidité, vous devez activer le côté négatif de votre trait de personnalité.</p>
8-10	<p>Déraison : les horreurs qui vous entourent vous font perdre la tête. À moins de dépenser 2 points de Lucidité, vous devez activer le côté négatif de votre trait de personnalité. Toutefois, si les effets négatifs sont censés durer jusqu'à la fin du prochain tour, ils durent jusqu'à la fin de la scène à la place. S'ils sont censés durer jusqu'à la fin de la scène, ils durent jusqu'à la fin de la partie.</p> <p>En outre, vous devez ajouter 1 au résultat de tous les tests ultérieurs sur cette table jusqu'à la fin de la partie.</p>
11+	<p>Perdu dans l'espace et le temps : quelque chose d'épouvantable et de définitif vous arrive. Peut-être avez-vous entièrement perdu la raison et n'êtes-vous plus qu'une coquille vide qui marmonne d'incompréhensibles borborygmes. Peut-être avez-vous compris que vous venez de la mer et qu'il vous faut y retourner. Vous cherchez alors le plus proche plan d'eau pour partir à la nage à la rencontre de votre sort. À moins que vous n'ayez décidé que dans un monde envahi par l'horreur, votre seul espoir consiste à prêter serment d'allégeance aux puissances les plus obscures dans l'espoir qu'elles vous épargnent. Vous disparaîsez, vous êtes incapable de poursuivre vos enquêtes ou vous êtes condamné à revenir en tant qu'adversaire meurtrier de ceux que vous considériez naguère comme vos amis.</p> <p>Quoi qu'il en soit, vous êtes perdu à tout jamais.</p>

SUBIR DES DÉGÂTS LORSQU'ON A DES DÉS D'HORREUR

Si la réserve d'un personnage contient des dés d'horreur lorsqu'il subit des dégâts, il doit toujours retirer les dés ordinaires avant les dés d'horreur. Lorsqu'un personnage restaure sa réserve et que son plafond de réserve n'est pas au maximum, il récupère les dés d'horreur avant les dés ordinaires.

TRAITER L'HORREUR

On peut « guérir » des dés d'horreur, c'est-à-dire les remplacer de nouveau par des dés ordinaires, de deux façons :

- ◆ En utilisant l'action Traiter l'horreur (cf. **Actions complexes de base**).

- ◆ Grâce à certaines capacités (des dons, sortilèges ou capacités figurant sur les dossiers d'investigateur et les cartes de profil de PNJ).

Il n'est possible de traiter les dés d'horreur que s'ils font partie de la réserve de dés du personnage : ceux qu'on a mis de côté parce que la limite de dés a diminué à cause des dégâts ne peuvent pas être traités.

TRAITER LES TRAUMATISMES

Contrairement aux blessures, on ne peut pas « traiter » les traumatismes. Leurs effets se dissipent toutefois au fil du temps.