

Torg Eternity - résumé des principales règles

Tests d'attribut et de compétence

1d20 : relance sur **10 et 20** ; si pas la compétence, relance sur 10 seulement.

D20	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	+5
Résultat	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	+1

Ajouter l'attribut ou la compétence ainsi que les modificateurs de circonstance.

Niveau de succès

Test - niv. difficulté	-1 ou <	0 - 4	5 - 9	10 ou +
Succès	Échec	Simple	Supérieur	Spectaculaire

Échec critique (automatique) sur **1** (ou +) sur le **1^{er}** d20 lancé. Impossible de le modifier avec des Possibilités. Une Possibilité peut permettre à l'action de réussir si le dé a donné 2 ou plus mais l'effet de l'échec critique reste.

Dommmages

Résistance = Force + Armure

Dommmages moins Résistance	Effet
-6 ou plus	Aucun effet
-5 à -1	1 point de Choc
0-4	2 points de Choc
5-9	1 Blessure, 2 points de Choc
10-14	2 Blessures, 4 points de Choc
15-19	3 Blessures, 6 points de Choc
20-24	4 Blessures, 8 points de Choc
+5	+1 Blessure, +2 points de Choc

Malus de blessure

-1 par blessure, maximum -3.

Annulation des dommmages

1 Possibilité + test de **Réalité (10)**. Réussite :

- Simple : 1 blessure + tous points de choc
- Supérieure : 2 blessures + tous points de choc
- Spectaculaire : toutes blessures + tous points de choc

Test de défaite

Plus de blessure que le max → test de **Force ou d'Esprit** (le plus faible des deux), ND 10 :

- Échec : dernière action avant de mourir.
- Simple : KO + une séquelle (Attribut -1) permanente
- Supérieure : KO + une séquelle (Attribut -1) temporaire
- Spectaculaire : KO

KO

KO quand le nombre de Points de Choc / Blessures reçus est supérieur au montant de PdC / Blessures du personnage.

Récupération / Guérison

1 jour : test de Force ND 10 pour soigner une blessure. Test de Médecine réduit les malus de blessure pour le test de son nombre de succès.

Sacrifier **un tour** hors mêlée : **+2 points de choc**.

Compétence favorisée

Une compétence favorisée permet de relancer le dé (si le premier jet n'est pas 1) et de conserver le second résultat.

Possibilités

Les PJ disposent de **3 Possibilités au début de chaque Acte** (plus grâce à certains Atouts).

Dépenser une possibilité (1 par action) permet de lancer un **second d20** et d'ajouter son score au premier jet. Tout résultat de ce second dé inférieur à **10** est ignoré et est considéré comme un 10.

Actions approuvées

Une **action approuvée réussie** permet au joueur de piocher une **carte du Destin** et de la mettre dans sa main.

Cartes du Destin et de cosm

À chaque **début de scène** : **4 cartes du Destin** (en ajouter ou enlever si nécessaire). Elles peuvent être jouées et échangées (une pour une) entre les joueurs n'importe quand tant que l'action n'est pas divisée en tours.

Restauration : après chaque combat, les joueurs récupèrent les cartes de leur Réserve et ajustent leur main à quatre cartes s'ils en ont plus. **À la fin de chaque Scène**, les joueurs qui ont moins de quatre cartes en piochant suffisamment pour en avoir quatre. Après ça, chaque joueur peut défausser une carte et en piocher une autre pour la remplacer.

Réserve d'action : cartes du Destin jouables (quand le temps est divisé en tours), posées face visible, une à la fois, devant le joueur, après le tour de son personnage.

Moment critique : Une fois par Acte, en tant qu'action gratuite, un joueur peut jouer toute sa main directement dans sa Réserve. Toutes les cartes qui ne sont pas utilisées sont défaussées.

Chaque joueur reçoit une **Carte de Cosm au début de chaque Acte**. S'il avait déjà une carte, il la défausse. Les cartes de Cosm peuvent être jouées n'importe quand.

Sort / Miracle / Psi

Tout lanceur de sort / miracle / psi **échouant** subit **2 points de choc** et est **très déstabilisé**.

Concentration : malus de **-2** à tous les tests de compétences magiques et de Concentration **pour chaque pouvoir** nécessitant de la concentration. Tous les sorts, miracles et psi comptent dans la concentration.