

Aurore Obscure, règles V0.7

Une adaptation du système Nordenth pour l'Aurore Obscure

La figurine :

Caractéristiques :

Une figurine est définie par cinq caractéristiques, auxquels s'ajoutent son équipement et des compétences. Ces cinq caractéristiques sont l'Initiative, la Mêlée, la Précision, la Vigueur et le Mental.

Exemple :

Une figurine humaine de combattant à l'arme de tir typique a le profil suivant :

Initiative	Mêlée	Précision	Vigueur	Mental
4	4	5	4	4

Combattant à l'arme de tir :

Équipement : Pistolet, couteau

Compétences : Spécialiste au pistolet, tireur d'élite

Test sous caractéristique :

Un test sous caractéristique consiste à lancer 1D8 et à comparer le résultat avec la caractéristique en question. Si le jet après d'éventuels modificateurs est inférieur ou égal à la caractéristique le test est un succès, sinon c'est un échec.

Pour les tests sous caractéristique, tout résultat de 1 est un succès automatique et tout résultat de 8 est un échec automatique.

Exemple : Une figurine de Guérillero doit effectuer un test sous Vigueur sans modificateur pour résister à l'étreinte des tentacules d'un Hapronneur. Sa vigueur est de 5, il doit donc faire un jet à 5- (5 ou moins) soit 1,2,3,4 ou 5 pour réussir.

Équipement et compétences :

Une figurine n'est pas définie uniquement par ses caractéristiques. Elle peut disposer de plusieurs Points de Vie (PV) ainsi que d'équipement. En outre elle dispose de compétences, qui peuvent être passives ou actives.

- Une compétence passive s'applique tout le temps et sans nécessiter d'action.
- Une compétence active (avec le mot Action entre parenthèses à sa suite) consiste en une action spéciale que peut faire la figurine et peut nécessiter un test sous caractéristique pour prendre effet.

Exemple : Une figurine de Physicienne se déplace à moins de 1 pas d'une figurine amie ayant le statut Blessée, elle décide d'utiliser sa compétence Soins (Action) pour le faire passer de Blessée à Apte au combat. Comme la compétence Soins est une compétence active la Physicienne a effectué son action pour ce tour et recoit un jeton rouge, comme on le verra plus tard.

Mouvement de base :

Une figurine de base peut se déplacer de 6 pas par tour. C'est son déplacement de base, mais qui peut être modifié par certains équipement ou compétences.

Elle peut fractionner son déplacement comme elle le désire que ce soit dans son arc frontal, son arc dorsal ou ses arcs latéraux.

Ceci est valable pour la plupart des figurines, mais certaines, telles les marcheurs de combat ne peuvent se déplacer que dans leur arc frontal. Ceci est précisé dans les compétences de la figurine.

Sauvegarde :

Une figurine disposant d'un sauvegarde quelconque, que ce soit lié à un couvert à proximité ou bien une règle spéciale par exemple, et ayant subi une touche, peut éventuellement sauvegarder cette touche avant d'effectuer le jet de dommage. On lance 1D8 et si le résultat est inférieur ou égal à la sauvegarde, la touche est sauvegardée et la figurine ne doit pas effectuer de jet de dommage.

Certaines sauvegardes ne fonctionnent que contre un certain type d'attaque, de Tir ou de Corps à corps, toutefois, si rien n'est précisé, la sauvegarde fonctionne contre les attaques de Tir et de Corps à corps.

Une figurine peut bénéficier de plusieurs sauvegardes contre la même attaque, dans ce cas on effectue les sauvegardes les unes après les autres. Et il suffit qu'une seule réussisse pour que la touche soit annulée.

Exemple : Une figurine d'Alpha se fait tirer dessus par un Guérillero alors qu'il est situé accolé à un obstacle. Le tir touche, l'Alpha dispose alors de deux sauvegardes contre ce tir, un de 6- (6 ou moins) lié à son couvert et une liée de 3- (3 ou moins) lié à sa compétence Barrière Ele'Mentik. Si cela avait été une touche de corps seule la sauvegarde de 3- aurait été appliquée car la sauvegarde de couvert n'est valable que contre les tirs.

L'Alpha peut alors effectuer ses sauvegardes dans n'importe quel ordre. Il obtient 7 à la sauvegarde de couvert, échoue donc et tente sa sauvegarde de Barrière Ele'Mentik. Il obtient un 3, la sauvegarde annule donc la touche et l'Alpha ne fait pas de jet de dommage.

Le tour :

Ordre d'Activation des figurines :

Le système d'activation des figurines obéit à un système d'activation alternée.

Chaque joueur lance en début de tour de jeu un D8 pour savoir qui a l'Avantage. En cas d'égalité on relance jusqu'à obtenir deux résultats différents. Celui qui a le plus haut score obtient l'Avantage sur l'Activation.

Ensuite on procède comme suit. On considère l'Initiative la plus haute dont disposent les figurines sur la table. Toutes les figurines ayant cette valeur d'Initiative sont activées les unes après les autres, en alternant une figurine d'un Joueur puis de l'autre, et en commençant par une figurine du Joueur qui a obtenu l'Avantage.

Si un Joueur a activé toutes ses figurines ayant cette valeur d'Initiative, l'autre Joueur active toutes ses figurines restantes avec cette valeur d'Initiative.

Ensuite on passe à la valeur d'Initiative immédiatement inférieure et on procède de même en commençant par une figurine du Joueur qui a l'avantage. Puis on procède ainsi pour toutes les valeurs d'Initiative par ordre décroissant.

Un Tour de jeu désigne l'ensemble des phases d'Activation correspondant à chaque valeur d'Initiative et la phase de corps à corps qui a lieu après.

Exemple : Il ne reste plus sur la table qu'un Sauvage (Initiative 7), un Toxique (5), un Harponneur (5) et le Chef Rôdeur (5) ainsi qu'un Tirailleur (3).

Chaque Joueur lance un D8 pour savoir qui a l'Avantage et ce sont les Rôdeurs qui l'obtiennent.

La plus haute initiative étant de 7 on active d'abord toutes les figurines ayant cette valeur d'initiative, à savoir le Sauvage.

Comme il n'y a aucune figurine ayant une initiative de 6 on passe à la phase d'activation des initiatives 5, qui concerne le Chef, le Toxique et le Harponneur. Comme les Rôdeurs ont l'Avantage, on active d'abord le Chef, puis une figurine Lysthèse, par exemple le Toxique.

Si les Rôdeurs avaient encore des figurines à initiative 5 on activerait ensuite une d'entre elle, mais ce n'est pas le cas, donc c'est l'Harponneur qui est activé.

Pour finir on passe à la phase d'activation des initiatives 3, en activant le seul Tirailleur.

Activation d'une figurine :

Lorsqu'une figurine est activée, on lui retire tous les jetons correspondant au fait de s'être déplacé (jeton blanc) ou d'avoir agi (jeton rouge) lors du tour précédent.

Puis, si on le désire, on la fait se déplacer, et éventuellement aussi agir ensuite (faire une Action). Et on lui attribue le jeton correspondant (blanc si elle s'est seulement déplacée sans agir, rouge si elle a agi). Les déplacements ou Action non effectués lors de cette Activation pourront éventuellement être faits pendant une Activation adverse comme on le verra plus tard.

Une action peut être de tirer (la plus courante) ou bien de soigner une autre figurine par exemple. Parfois une action requiert un test sous caractéristique pour réussir.

On dit d'une figurine qu'elle n'a rien fait lors de son Activation, si elle n'a fait ni mouvement ni action ou tir le tour en question. Elle n'a aucun jeton de Déplacement ou d'Action qui lui est attribué et pourra éventuellement se mouvoir ou agir pendant une Activation adverse selon les mécanismes que nous aborderons par la suite.

Un tour dure d'une Activation d'une figurine jusqu'au début de l'Activation suivante de cette même figurine. Ainsi un effet déclenché par l'Action d'une figurine et qui dure un tour reste actif jusqu'au début de l'Activation suivante de cette même figurine.

Exemple : Un Guérillero avait agi au tour avant son activation de ce tour de jeu (que ce soit au tour de jeu précédent ou lors d'une activation d'une figurine adverse) il a donc un jeton rouge. Au début de son activation de ce tour de jeu ci, on retire son jeton rouge. On le déplace alors comme désiré et on ne lui fait pas effectuer d'action, la gardant au cas il en ai besoin plus tard. On lui attribue donc un jeton blanc.

Principe d'une Action par tour :

Sauf exception liée à un équipement ou compétence particuliers, une figurine ne peut se déplacer et agir qu'une seule fois par tour. De plus si la figurine a déjà agi ce tour ci, elle ne peut plus se déplacer, même si elle ne s'était pas déplacé lors de son Activation. Ainsi une figurine avec un jeton blanc ne peut plus se déplacer mais peut encore effectuer une Action, une figurine avec un jeton rouge ne peut ni se déplacer ni agir jusqu'à sa prochaine Activation.

L'action se fait toujours APRES le mouvement.

Modificateurs au tir, action dus au mouvement :

Une action ou un tir se fait après le mouvement et une figurine ne peut faire qu'une action par tour.

Une figurine qui ne se déplace pas ce tour ci peut viser pour tirer et voit sa Précision augmentée de 1 pour ce tir.

Ce principe s'étend à tout type d'action requérant un jet sous caractéristique. Par exemple en l'absence de mouvement la figurine peut se concentrer et voit la valeur de sa caractéristique augmentée de 1.

Ces modificateurs peuvent se cumuler, avec ceux de distance par exemple.

Exemple : Une figurine de Guérillero n'a pas bougé lors de son Activation (elle n'a donc pas de jeton) et effectue un tir. Normalement la Précision du Guérillero est de 5, mais comme il se concentre pour tirer celle-ci passe à 6 pour ce tir. Il reçoit un jeton rouge après.

Exception à l'ordre d'activation : Figurine En Vue

Lorsqu'une figurine doit passer en vue d'une figurine ennemie, et alors qu'elle n'en était pas visible auparavant elle s'arrête là où elle est, de manière à être au maximum en vue de l'autre figurine, on comptabilise son mouvement et on effectue un jet de En Vue.

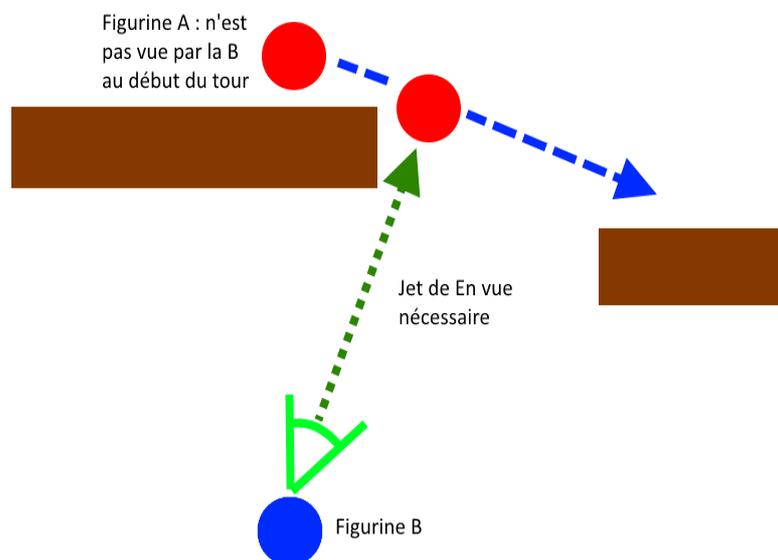


Illustration 1: En vue

Le jet de En Vue est un jet d'opposition : chaque joueur lance un D8 auquel on ajoute l'Initiative de la figurine pour savoir dans quel ordre relatif agissent les deux figurines, le plus grand score étant alors activé en premier. La figurine ayant déclenché le test de En vue a son mouvement restant à disposition. Si une figurine est Activée lors d'un jet de En Vue, cela ne compte pas dans la séquence traditionnelle d'Activation, et elle est activée normalement si elle devait l'être après.

Exemple : La figurine A, un Sauvage, derrière un mur, veut passer devant un ouverture pour se rendre derrière un autre muret. Au début de son activation elle n'a pas de ligne de vue sur la figurine B, un Assassin, qui n'a pas de jeton assigné. Par contre lorsqu'elle passe au niveau de l'ouverture les deux figurines ont une ligne de vue l'une sur l'autre. On arrête donc le Sauvage au milieu de l'ouverture, là où elle est visible au maximum par l'Assassin et on mesure son mouvement, pour savoir où elle en est de son déplacement. On effectue alors un jet d'opposition sur l'initiative. Chaque joueur lance un D8 auquel il ajoute l'initiative de sa figurine. En cas d'égalité ils relancent. Le joueur contrôlant l'Assassin l'emporte. Comme il n'a pas agi ce tour-ci et n'a pas de jeton assigné, il peut par exemple charger le Sauvage ou bien simplement lui tirer dessus. C'est cette dernière option que choisit le joueur. La figurine de l'Assassin se voit donc assigner un jeton rouge

et effectue son tir. Il rate, le Sauvage reprend donc le cours de son activation et est déplacé derrière le petit muret.

Si c'était le Sauvage qui avait emporté le Jet de En Vue, l'Assassin n'aurait pas l'occasion de lui tirer dessus pendant son déplacement et le Sauvage atteindrait le petit muret sans encombre.

Le tir :

Le jet de tir :

Lorsqu'une figurine tire sur une autre elle effectue un jet de D8 sous la Précision avec un certain nombre de modificateurs. Si le résultat est inférieur ou égal à la Précision, le tir touche la cible. Sinon il ne la touche pas. Un jet de tir est un Jet sous la caractéristique Précision.

Armes à gabarit :

Si c'est une arme à gabarit (avec la règle gabarit), en cas de succès du tir, centrez le gabarit sur le point d'impact choisi. Toutes les figurines au moins partiellement sous le gabarit et en ligne de vue du point d'impact subissent une touche.

En cas d'échec du tir avec une arme à gabarit, celui ci dévie par rapport au point d'impact choisi dans une direction aléatoire d'un D2 pas.

Un tir avec une arme à gabarit est un Tir Indirect.

Armes à gabarit de souffle :

Une figurine avec une arme à gabarit de souffle touche automatiquement toutes les figurines situées au moins partiellement sous le gabarit de souffle à condition que la figurine qui tire ai un ligne de vue dessus.

Armes à cadence de tir :

Une arme à cadence de tir (Cdt X) peut effectuer X tirs dans le même tour. Chaque cible doit être dans l'arc frontal de la figurine et la figurine doté de l'arme peut décider de concentrer ses tirs sur une même cible ou les répartir comme bon lui semble.

Exemple : La figurine A voit trois figurines ennemies, B, C et D. Son arme a la règle Cdt 3, il peut donc faire 3 tirs pendant ce tour. Ainsi A décide d'attribuer un tir à chacune des figurines adverses. Mais elle aurait très bien pu attribuer 2 tirs à B, 1 tir à D et aucun à C. Elle effectue ensuite un jet de tir avec les modificateurs afférents pour chacun des tirs.

Modificateurs de portée :

Voici les modificateurs liés à la portée :

Portée	Bout portant <2 pas	Courte <10 pas	10 pas < Moyenne <20 pas	20 pas < Longue < 40 pas	Extrême >40 pas
Précision	2	0	-1	-2	-3

Tir dans un corps à corps :

Une figurine peut tirer sur une figurine ennemie engagée au corps à corps avec une figurine alliée, sans risque de toucher la figurine alliée en question à condition d'être à bout portant. Elle subit dans ce cas un malus de -2 à sa Précision qui vient compenser exactement le bonus du au tir à bout portant.

Exemple : Un Assassin est engagé au corps à corps avec un Equarisseur. La Physicienne se trouvant à moins de 2 pas de l'Equarisseur, elle peut lui tirer dessus. Le malus de tir dans un corps à corps compensant exactement le bonus du au tir à bout portant, la Physicienne tire avec sa Précision non modifiée.

Jet de réaction à un tir :

Une figurine qui se fait tirer dessus peut agir en réaction, à condition toutefois que la figurine n'ait pas agi ce tour ci.

Elle peut choisir entre esquiver ou tirer en simultané.

- Si elle esquive, elle gagne une sauvegarde d'esquive de 3- contre ce tir.
- Si elle tire en simultané les deux tirs auront lieu en même temps.

Exemple : Un Guerillero tire sur un Guérillero adverse qui n'avait pas encore agi ce tour ci. Le Guérillero adverse décidant de tirer en simultané, les deux tirs ont lieu en même temps et il est possible que les deux Guerillero soient tués simultanément.

Modificateurs et sauvegarde de couvert :

Lorsque la figurine tire sur une figurine dissimulée partiellement par un couvert (au moins 25% de la figurine) sa Précision est réduite de 1 pour ce tir, sauf si la figurine qui tire est elle même accolée à ce couvert.

Exemple : Une figurine d'Equarisseur se fait tirer dessus par un Trappeur. L'Equarisseur est derrière un obstacle linéaire auquel n'est pas accolé le Trappeur. Ce dernier voit donc sa Précision réduite de 1 pour ce tir.

Si la figurine ciblée se trouve en fin de mouvement au contact d'un couvert et dissimulée à plus de 25% par ce dernier lors d'un tir, la Précision du tireur n'est pas modifiée mais la figurine ciblée bénéficie d'une sauvegarde de 6- contre le tir en question. On appelle cette sauvegarde, sauvegarde de couvert.

Exemple : Lorsqu'il finit son mouvement un Mastodonte se retrouve accolé à un obstacle linéaire et déclenche aussi une mine magnétoexplosive. Lorsque cette dernière explose c'est une attaque de tir qui touche automatiquement mais le Mastodonte bénéficie d'une sauvegarde de 6- contre cela.

Le jet de dommage :

Lorsqu'un tir ou une attaque de corps à corps inflige une touche à une figurine, celle doit effectuer un jet de dommage en lançant un D8 sous sa Vigueur. On ajoute à la Vigueur la Protection de l'Armure portée par la figurine et on lui soustrait l'Impact de l'arme qui a causé la touche.

Si le jet est une réussite, c'est à dire inférieur ou égal à la Vigueur modifiée, celle ci n'est pas blessée, reste donc Apte au combat et continuera d'agir comme bon lui semble.

Si c'est un échec la figurine devient Blessée (voir ci après pour les règles concernant les figurines ayant le statut Blessée) à moins qu'elle ait plusieurs Points de Vie.

Si la figurine avait plusieurs Points de Vie (PV) elle perd un PV et tant qu'elle en a encore elle n'acquiert pas le statut Blessée.

Exemple : Un Sauvage subit un touche de la part d'une Physicienne armée d'un Pistolet avec Silencieux. Le Sauvage a une Vigueur de 5 tandis que le Pistolet a un Impact de 2. Le Sauvage doit donc réussir un jet à $5-2=3-$ ou être blessé.

Le jet de Fatalité :

En parallèle aux jets de dommage, on lance un Dé de Fatalité. Si un des jets de Dommage au moins est un échec et que le Dé de Fatalité indique un résultat Fatalité (Un 1 sur le D4) la figurine est directement mise Hors de combat sans passer par le statut Blessée. Une figurine Hors de combat est retirée comme perte.

Exemple : Un Sauvage subit une touche de la part d'une Physicienne armée d'un Pistolet avec Silencieux et obtient 5 sur son jet de dommage. Il passe donc normalement au statut Blessée, mais le jet de Fatalité a indiqué un résultat Fatalité, il est donc directement mis Hors de combat et est retiré comme perte. Si le jet de Vigueur avait été un succès il serait resté Apte au combat quelque soit le résultat du jet de Fatalité.

Figurine Blessée :

- Une figurine ayant le statut Blessée peut se déplacer en rampant de 2 pas.
- En outre peut faire un tir avec une arme à une main uniquement mais sa Précision est réduite de 2
- Elle peut se battre au corps à corps avec une arme à une main avec une Mêlée réduite de 2.
- Elle est considérée comme au sol donc bénéficie d'une sauvegarde de 3- contre les tirs.
- Une figurine hors de combat qui perd un jet de combat subit deux jets de dommage par touche qu'elle recoit si la figurine qui a effectué les touches n'est pas elle même Blessée.
- Une figurine Blessée qui subit une autre blessure devient automatiquement Hors de combat et est retirée de la partie comme perte.

Le corps à corps :

La charge :

Une figurine peut en charger une autre pour se trouver en corps à corps. Si la figurine est socle à socle elle peut engager au corps à corps la figurine adverse.

Un jet d'opposition nommé Jet de corps à corps a lieu à la fin du tour de jeu pour savoir qui gagne le combat ce tour ci.

Une figurine qui engage une autre figurine au corps à corps est considérée comme ayant accompli une action.

Exemple : Une figurine d'Assassin se trouve à portée de charge d'un Sauvage et vient se mettre socle à socle avec lui. Il décide de l'engager au corps à corps et on lui attribue donc un jeton rouge.

Tir en réaction à une charge :

Une figurine qui se fait charger par une figurine qu'elle voit en début de charge peut tirer en réaction à cette charge si elle n'a pas déjà agi et n'a donc pas de jeton rouge à côté.

On ne peut faire de tir en réaction à une charge contre une figurine qui charge en ayant le statut

Cachée ou Rôdeur Caché au début de sa charge car on ne peut la voir au début de son activation.

Exemple : Un Physicienne voit un Equarisseur et n'a pas encore agi ce tour ci. L'Equarisseur décide de la charger, elle décide de tirer en réaction à sa charge. On effectue alors ce tir avant la charge et si l'Equarisseur est blessé, la charge n'aura pas lieu.

Le jet de corps à corps :

Les corps à corps ont lieu en dehors de toute activation à la fin du tour de jeu. Ils ont lieu dans n'importe quel ordre.

Le joueur qui a l'Avantage sépare les groupes de figurines engagées au corps à corps par groupe de un combattant opposé à un ou plusieurs combattants adverses.

Le jet de corps à corps permet de savoir lequel des deux protagonistes remporte le combat.

Pour chaque protagoniste lancez autant de D8 qu'il a d'armes ou d'attaques et gardez le résultat le plus haut. A ce résultat ajoutez la Mêlée de la figurine.

La figurine avec le résultat le plus haut emporte le combat et inflige autant de touches de corps à corps qu'elle a d'armes ou d'attaques à son adversaire.

En cas d'égalité aucune touche n'est infligée. .

Exemple : Un Equarisseur est engagé au corps à corps avec un Chef Rôdeur et un Assassin. L'Equarisseur a 3 attaques avec une Mêlée de 5, tandis que a 2 attaques avec une Mêlée de 5, et l'Assassin une attaque avec une Mêlée de 6. Chaque figurine lance autant de D8 qu'elle a d'attaques et auquel on ajoute sa Mêlée. L'Assassin obtient le plus haut score de tous. C'est donc le groupe des Rôdeurs qui l'emporte et il subit 2 touches du Chef ainsi que une touche de l'Assassin.

Combats multiples :

Dans le cas de combats multiples, séparez les combattants en groupes d'une figurine contre une ou plus et faites le jet de combat pour chaque figurine. Le groupe qui obtient le meilleur score emporte le combat et inflige autant de touches qu'il a d'attaques. Il répartie ses touches entre ses différents adversaires comme bon lui semble.

En cas d'égalité aucune touche n'est infligée.

En cas de touche :

Elle doit alors effectuer un jet de dommage par touche qu'elle a subi, comme indiqué au paragraphe Le jet de dégat. Elle ne lance qu'un seul Dé de Fatalité quelque soit le nombre de touche qu'elle doit faire.

Psychologie :

Retraite :

Lorsqu'une bande a moins de 50% du nombre initial de ses membres au début d'un tour de jeu, le chef de la bande doit réussir un Test sous le Mental appelé Test de retraite. Si c'est une réussite la bande continue de se comporter normalement, sinon c'est la retraite. Au cas où le chef de la bande devant effectuer le Test de retraite est Hors de combat, c'est la figurine de la bande ayant le plus haut Mental qui effectue le Test de retraite.

En cas de retraite d'une des bandes au moins la partie s'arrête.

Exemple : Une bande de Rôdeurs a initialement 8 figurines sur la table, et en perd une cinquième lors du tour 7. Comme elle a subi plus de 50% de perte, le Chef doit passer un Test de retraite sous

le Mental au début du tour de jeu 8. Il obtient 4, comme son Mental est de 5, c'est une réussite, mais il devra retester au début du tour de jeu 9 et ainsi de suite jusqu'à ce que la partie s'arrête.

Actions et déplacements particuliers :

Se Cacher (Action) : Une figurine peut utiliser son action pour acquérir le statut Cachée. Elle ne peut alors se déplacer à moins de perdre son statut Cachée. Une figurine initialement cachée qui charge ou tire sur une autre figurine perd son statut Cachée.

Une figurine Cachée est dévoilée si au début de son activation, une figurine ennemie a une vue complète sur elle ou bien si une figurine ennemie se trouve au début de son activation à moins de 2 pas de la figurine cachée.

On ne peut tirer sur une figurine cachée ni l'engager au corps à corps tant qu'elle n'est pas dévoilée.

Une figurine cachée ne peut bloquer le passage d'une autre figurine, à travers un couloir ou une fenêtre par exemple, et doit être décalée en conséquence pour autoriser ce passage.

Exemple : Une figurine de Sauvage est partiellement derrière un muret, et a utilisé son action pour acquérir le statut Cachée. Un Assassin situé à 5 pas d'elle au début de son activation ne peut ni lui tirer dessus, ni la charger. Par contre il peut très bien se déplacer jusqu'à être socle à socle avec elle et la dévoiler. Mais aucun corps à corps n'aura lieu se tour ci.

Progression au sol :

Un terrain difficile est franchi au prix du double du mouvement normal.

Un obstacle linéaire filiforme comme un fenètre ou un obstacle sans largeur est franchi intégralement au prix d'un déplacement de 2 pas. Ils ne peuvent être franchis partiellement et si une figurine n'a pas assez de mouvement restant pour les franchir elle reste devant.

Deux figurine peuvent se battre au corps à corps à travers un obstacle linéaire.

Progression dans l'eau :

Rentrer en eau profonde ne coute rien en terme de déplacement, par contre en sortir nécessite d'utiliser 2 pas de mouvement. Se déplacer en eau profonde coute le quadruple du mouvement normal. Une figurine en eau profonde bénéficie d'une sauvegarde de 3- contre les tirs.

Rentrer ou sortir de l'eau courante ne coute rien en terme de déplacement, par contre s'y déplacer coute le double du mouvement normal.

Progression par saut :

Une hauteur de 2 pas peut être franchi en s'agrippant à condition que l'obstacle soit avec une accroche. Pour cela un test de vigueur doit être réussi, sinon la figurine ne bouge pas ce tour ci.

Une figurine ne peut escalader une paroi sans accroche à moins d'avoir la compétence adéquate.

Une figurine peut grimper ou descendre une échelle en réduisant à 1/4 de son déplacement de base. Elle peut tirer au jugé suite à ce déplacement.

Une longueur de 1/4 du déplacement de base peut être franchie en sautant. La figurine peut tirer suite à ce saut.

Chute et descente :

Une figurine peut descendre une hauteur en réduisant de moitié de son mouvement normal en s'agrippant. Elle ne fait alors rien d'autre ce tour ci.

Une figurine qui chute de 2 pas subit une touche d'impact 0. Cet impact augmente de 1 par pas supplémentaire de hauteur.