

Référence de règles pour Mörk Borg

Traduction française officielle

Aptitudes et test

AGILITÉ Se défendre, garder l'équilibre, nager, fuir

PRÉSENCE Percevoir, viser, charmer, Pouvoirs

FORCE Écraser, soulever, frapper, agripper

ROBUSTESSE Survivre à une chute, résister aux éléments/au poison

Tests

Pour réussir, lance d20 ± aptitude **égal ou supérieur au DD**. Pour les créatures, lance d20 sans modificateurs, puis compare le résultat au DD.

Degrés de difficulté (DD)

6	simplissime
8	routinier
10	facile
12	normal
14	difficile
16	très difficile
18	quasi impossible

À l'aventure

Réaction (2d6)

- 2-3 Tuer !
4-6 En colère
7-8 Indifférent
8-10 Amical, ou presque
11-12 Serviabile

Repos

- Faire une pause soigne d4 PV
Une nuit de repos soigne d6 PV

Infection : pas de soins lors du repos. Subis d6 dégâts chaque jour.

Moral (2d6)

Si supérieur au moral de la créature, lance d6 :

- 1-3 elle fuit
4-6 elle se rend

Test de moral si

- Le chef est tué
- La moitié du groupe est éliminée
- L'ennemi est seul et a un tiers de ses PV

Pouvoirs/Parchemins

Quota journalier

Tu peux utiliser tes pouvoirs **Présence + d4** fois par jour. Détermine ce quota chaque jour.

Utiliser un pouvoir

Test de **Présence DD 12**. En cas d'échec, pas de pouvoir : tu perds d2 PV, es étourdi pendant 1 heure et ne peux pas utiliser de pouvoirs pendant cette durée. Pour les revers, cf. page 44.

Combat

Initiative d6

1-3 Les ennemis commencent

4-6 Les PJ commencent

Individuelle : **Agilité + d6**

CONTACT FORCE DD 12

DISTANCE PRÉSENCE DD 12

DÉFENSE AGILITÉ DD 12

Critique (20 naturel)

Attaque : x2 dégâts, -1 rang d'armure/de protection.

Défense : le PJ a une attaque gratuite.

Revers (1 naturel)

Attaque : l'arme se brise ou se perd.

Défense : le PJ subit les dégâts x2, -1 rang d'armure.

Rangs d'armure

1. légère **2. interm.*** **3. lourde****

-d2

-d4

-d6

* +2 DD aux tests d'Agilité

** +4 DD aux tests d'Agilité (Défense +2 DD)

Brisé (0 PV) d4

- 1 Inconscient pendant d4 rounds ; se réveille avec d4 PV.
- 2 Lance d6 : 1-5 = brisé ou membre tranché. 6 = œil en moins. Aucune action pendant d4 rounds, puis redevient actif avec d4 PV.
- 3 Hémorragie : sans soins, mort dans d2 heures. Tous les tests à DD 16 la première heure, puis à DD 18 la dernière.
- 4 Mort.