

Fiche memoire pour les règles de Vaesen

Jet de compétence:(p.38)

- Se fait toujours avec un nombre de dés correspondant au score d'**attribut** et de la **compétence** qui y est rattachée.
- Pour réussir l'action il faut faire au moins un 6 avec le dé, toute réussite supplémentaire génère des bonus selon la situation et le type de jet.
- Dans le cas d'un jet opposé qui a lieu dans le cadre d'un conflit, la réussite du jet est déterminée par celui qui obtient le plus grand nombre de réussites.
- Echouer à un jet indique que quelque chose ne se passe pas comme prévu, mais il est possible pour le joueur de « pousser » son jet, c'est à dire y mettre toutes ses forces pour y parvenir, ce qui entraîne automatiquement une condition mentale ou physique selon la nature du jet, mais avec la possibilité de retenter le jet et de réussir. Si le jet est encore raté, le joueur échoue tout simplement avec le fardeau d'une condition.

Jet de peur: (p.68)

- Lorsqu'il est confronté à un phénomène surnaturel, ou la manifestation d'un Vaesen, il peut arriver que le joueur doive faire un jet de Peur dont la valeur est fixée par la situation.
- Un joueur peut choisir de gérer cette peur en utilisant sa **logique** ou son **empathie**. Si le jet obtient un nombre de réussite égal ou supérieur à la valeur de peur du vaesen ou de la situation, le joueur résiste, sinon il est terrifié: il lance un D6 pour savoir combien de tours il demeure terrifié avant de se reprendre, puis choisit comment il se comporte pendant ce laps de temps parmi 4 possibilités (ou sur proposition du joueur): fuir, être paralysé de terreur, s'évanouir, attaquer la personne la plus proche.
- Si les compagnons du joueur sont proches il peut rajouter un dé supplémentaire pour son jet par joueurs présents et pour un maximum de 3 dés supplémentaires.

Combat: (p.60)

Lors d'un tour de combat, le joueur peut faire deux actions: une action lente et une action rapide. L'action lente correspond aux actions suivantes:

- Attaque au corps à corps avec une arme /à distance/à mains nues
- Saisir, lutter, pousser
- Fuir
- Persuader
- Attirer un ennemi quelquepart
- Performer un rituel (sur plusieurs tours)
- Evaluer la situation
- Soigner des blessures
- Grimper un mur

L'action rapide correspond à:

- Dégainer/rengainer une arme
- Se redresser
- Esquiver (**Agilité**)
- Parer (**Force** ou **Combat au corps à corps**)
- Se libérer
- Tenir
- Chasser
- Résister à la magie
- Se déplacer vers une autre zone/dans la zone
- Ouvrir une porte/se retourner/s'abriter etc

- Si durant un combat un joueur souhaite parer une attaque de l'adversaire il peut user de son action rapide pendant le tour de l'adversaire, mais lors de son tour il ne lui restera qu'une action lente pour agir.
- Si un joueur est touché pendant un combat il subit une condition physique ou mentale selon la nature de l'attaque. Une fois tous les niveaux de conditions cochés, le personnage est brisé et subit une blessure grave.

Le château de Gyllencrutz (p.85)

- Le quartier général des chasseurs de Vaesen offre la possibilité pour les joueurs de commencer une nouvelle aventure avec quelques avantages, selon le niveau de développement du château.
- Lors de la phase dite de « préparation » (p.86), où les joueurs font leurs recherches en usant des ressources du château, ils pourront également disposer d'équipement supplémentaire pour le mystère: par exemple si le château dispose d'une armurerie, les joueurs pourront bénéficier d'une arme ou d'une armure de disponibilité 2 sans avoir à dépenser de ressources.

Note sur l'acquisition d'équipement (p.73)

Les équipements peuvent être acquis de deux façons:

- Ceux obtenus pendant le mystère et qui ne sont utilisables que durant le mystère
- Ceux que l'on acquiert à l'achat, auquel cas la difficulté de se procurer l'équipement est défini par son niveau de disponibilité, plus il sera élevé plus il sera difficile de l'acquérir. Il n'y a pas de système de monnaie dans Vaesen, c'est le niveau de ressources du personnage qui fixe l'aisance ou la difficulté à acquérir quelque chose.
- Ce qui se fait plus généralement est que tous les joueurs lancent un nombre de dés correspondant à leur niveau de ressources, additionnent le nombre de réussite et avec ce total peuvent acquérir un ou des objets au coût de 1 réussite par niveau de disponibilité. Par exemple si les 4 joueurs font 4 réussites au total, ils peuvent acquérir un objet de niveau 4 ou 4 objets de niveau 1. Les joueurs peuvent également utiliser du capital pour augmenter le niveau de réussite, ou acheter automatiquement un objet de niveau 3 ou 4, mais ils se retrouveront en contrepartie avec moins de ressources durant le jeu.