

Posture ⇒ une alternative à la compétence de circonstance

Voici une alternative à la règle de la « **compétence de circonstance** ». L'idée est grosso modo la même. Cette règle permet d'un peu plus s'appuyer sur les aspects du personnage.

La manière dont le personnage se débrouille lors d'un conflit dépend de sa posture. La posture dépend du terrain, des conditions du combat et des capacités du personnage.

Les Postures

Vulnérable : le personnage est strictement incapable de se défendre et il n'est pas conscient d'être menacé. Un gars endormi ou assommé est « vulnérable ».

Péril : le personnage n'est pas du tout à son avantage. C'est le cas lorsque le personnage est attaqué par surprise.

Désavantage : le personnage se bat dans des conditions avec lesquelles il n'est pas familier : un terrain nouveau, un endroit étrange, des sources de distractions ou de confusions.

À l'aise : Le personnage sait se débrouiller correctement dans ce genre d'environnement. Il combat sans être handicapé par les circonstances.

Maîtrise : Le personnage est très à l'aise dans ce genre de situation. Cela fait parti de son quotidien ou de son terrain d'entraînement.

Dominance : Le personnage est totalement à l'aise et sait tirer le meilleur parti des circonstances dans lesquelles il combat.

Posture	Initiative	Nombre actions	Rupture
Vulnérable	0	0	0
Péril	1	1	1
	2	1	2
Désavantage	3	2	3
Défaut	4	2	3
À l'aise	5	3	4
	6	3	4
Maîtrise	7	4	5
	8	4	5
Dominance	9	5	6

Il est possible de modifier la posture ou ces valeurs de bases en faisant appel à des compétences ou des aspects.

Initiative

Valeur du tableau + 1 aspect gratuit (0 eff).

Nombre d'actions par passe

Ces modifications ne changent en rien la posture, ce ne sont que des moyens d'augmenter le nombre d'action.

Il est possible, au début de la passe, d'activer un aspect ou le pouvoir d'arme *Vitesse surhumaine*, pour gagner des actions en plus.

- Aspect (3 eff) ou *Vitesse surhumaine* (0 eff) 1-2 : +1 action
- Aspect (3 eff) ou *Vitesse surhumaine* (0 eff) 3-4 : +2 actions
- Aspect (3 eff) ou *Vitesse surhumaine* (0 eff) 5 : +3 actions

Rupture

Ajouter la *protection de l'armure*, plus les bonus provenant d'autres sources (Arme-Dieu, magie, etc.).

Mise en application

Par défaut la Posture correspond à la ligne grise. Mais si le meneur l'estime, il peut prendre en considérations les circonstances et l'environnement pour infliger un malus ou un bonus de deux lignes.

Chaque personnage peut faire valoir deux traits adaptés aux circonstances. Cela peut être :

- Une compétence (0 eff),
- Une compétence et un aspect (0 eff),
- Deux aspects (3 eff).

La somme des deux traits adaptés permet de gagner des rangs de posture dont la valeur est :

- 1-3 : 0
- 4-6 : +1
- 7-9 : +2
- 10 : +3

Faire évoluer sa posture

En dépensant **3 qualités** sur un test de préparation large (c'est-à-dire : pas une préparation liée à une attaque) le personnage gagne **1 rang de posture**. Cela peut être fait une fois avant le début du combat si le personnage a le temps d'étudier le terrain.

Faire perdre de la posture à l'adversaire

Un personnage peut faire perdre un rang de posture à un adversaire avec un coup spécial.