

TOUR DE COMBAT : succession rapide d'actions d'un même Simulacre lors d'une ronde (ordre selon CHAOS)

- 1 Attaque ou Action « non-magique » visant produire un bonus/malus de circonstance¹ *Narration*
- 1 Ombre-Pouvoir ou Rituel (si Blessure, annule l'option « Attaque ») *Narration*
- 1 Déplacement (10 points de CHAOS = 1 mètre au sol) *Narration*
- Discussion (en agissant ou non) *Immersion*

Possibilité de retarder les actions dans la ronde et ainsi interrompre le tour d'un autre Simulacre.

Ombre-Pouvoir :

(1) DESCRIPTION *Narration!*

(2) EFFET (déterminé avec l'Aiguilleur)

- ➔ Bonus/Malus de circonstance¹
- ➔ Matérialiser un arme ou un objet selon capacités du Simulacre
- ➔ Effets divers (changement d'apparence...)
- ➔ Blessure (annule l'option « Attaque »)

(3) COUT (déterminé avec l'Aiguilleur) :

- Base : 1 point de Rayonnement = bonus/malus de ± 10 ou 1BM, pendant 1 ronde, sur 1 cible.
- +1 point pour toute augmentation (± 10 de bonus/malus, 1BM de plus, 1 ronde de plus, 1 cible de plus)

Peut être contrecarré par un autre Ombre-Pouvoir ou évité par le Miroir

Rituel : coût = nombre de tours nécessaires *Narration*

Cas particulier du *Rituel de l'Empreinte* : bonus de circonstances¹ et/ou augmentation des blessures mortelles.

Module de Resplioïde : s'active instantanément sur ordre et avec cohérence *Narration*

Miracle : spécifique à une action (type Attaque) *Narration!*

¹ Un bonus/malus de circonstance (lié à une Action, un Ombre-Pouvoir ou un Rituel) est au maximum de ± 30 .