Résister à l'Horreur

Les monstres sont repoussants et déclenchent une répulsion quasi-insurmontable. Il en est de même avec certains sorts comme « Horreur indicible ». Lorsqu'un personnage partage pour la première fois une ligne de vue avec un monstre ou s'il subit un sort d'Horreur, il doit effectuer un jet de Sang Froid contre un jet de Terreur. La Terreur ne peut être provoquée pas les minions de l'Overlord.

Le jet de Terreur correspond à un dé rouge pour les monstres et à la valeur indiquée sur le descriptif pour un sort d'Horreur. Le jet de Sang-froid correspond au nombre de gemmes dépensées en acuité pour les héros, à un dé jaune pour les minions et à un dé orange pour les monstres ou les leaders. Exemple : *lorsque Shevatas aperçoit le démon des marais, il ressent un intense sentiment d'épouvante. Le démon lance un dé rouge et obtient deux touches. Shevatas investit deux gemmes en acuité et lance deux dés oranges : il obtient trois touches et surmonte sa peur.*

Si le jet de Sang-froid est supérieur ou égal au jet de Terreur, le personnage conserve son aplomb. Si le jet de Sang-froid est inférieur au jet de Terreur, le personnage est submergé par une vague d'Horreur.

Le héros ou le sbire cherche alors à s'enfuir et à se mettre hors de vue du monstre, en dépensant des points de mouvement. Si, après un déplacement, le personnage partage toujours une ligne de vue avec le monstre (ou le lanceur de sort d'Horreur), il est alors terrorisé et se révèle moins efficace au combat: son premier point d'attaque ou de défense est systématiquement ignoré. En outre, qu'il soit ou non hors de vue du monstre, le personnage horrifié subit une folie (voir après).

Les attaques mentales

Certains sorts de magie noire, certains pouvoirs monstrueux permettent à l'Overlord de lancer des attaques mentales qui visent à affaiblir la santé psychique des héros. Ces attaques prennent la forme d'un jet de Terreur dont l'intensité est définie par la caractéristique du sort ou du pouvoir utilisé.

Lorsqu'un héros subit une telle attaque, il peut tenter d'y résister ou d'en réduire l'impact en effectuant un jet de sang-froid qui correspond à la dépense d'une ou plusieurs gemmes en acuité. Certains équipements très rares (talismans, amulettes) ou certains sortilèges peuvent apporter un bonus à ce jet.

Si le jet de sang-froid est égal ou supérieur au jet de terreur, le héros parvient à préserver son équilibre mental et à résister à cette attaque. Si le jet de sang-froid est inférieur, le héros encaisse des dégâts psychiques et doit défausser en zone de blessure le nombre de gemmes correspondants à ces dégâts.

Il reçoit également autant de jetons folie que de points de blessure. Quand il cumule X jetons, ceux-ci sont défaussés. Le héros perd pied en recevant une folie (voir après). Cette dernière est soit définie par le scénario soit choisie par l'Overlord.

Influence

Certains lieux, certains objets sont habités par le Mal. A leur contact, un héros subit une influence maléfique et insidieuse. Il est progressivement possédé. A chaque tour, tant qu'il reste dans une

zone maudite ou qu'il continue de porter un objet démoniaque, le héros doit effectuer un jet de sang-froid contre un jet de terreur. La puissance de ce dernier augmente progressivement :

	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6
Dé	Jaune	Jaune relançable	Orange	Orange relançable	Rouge	Rouge relançable

S'il échoue dans ce test, le héros passe sous influence. Il gagne une folie définie par le scénario ou choisie par l'Overlord. Il y est sujet tant qu'il ne sort pas de la zone ou tant qu'il ne se sépare pas de l'objet.

Coup dur

Parfois, pendant l'aventure, les héros subissent un coup dur majeur : perte d'un des héros, destruction d'un élément à protéger, échec d'un objectif à remplir... Lorsqu'un tel événement survient, les héros reçoivent une folie, sans défense possible.

La folie

Voici une liste non exhaustive de folies qui peuvent atteindre un personnage :

- Erratique : le héros dépense systématiquement une gemme pour acquérir un point de mouvement supplémentaire.
- Paralysé : le héros est figé sur place par la peur et n'arrive plus que difficilement à se mouvoir. Il n'a plus que 1 en mouvement gratuit et doit dépenser systématiquement des gemmes pour augmenter son déplacement.
- Dégoût : le héros ne supporte plus un équipement (choisi par l'overlord). Il s'en défait et le troque contre un équipement de qualité moindre.
- Toute puissance : le héros se croit invincible et se défend mal. Il voit son premier point de défense active systématiquement ignoré.
- Combat illusoire : le héros combat un monstre imaginaire et, à chaque tour, dépense inutilement une gemme en corps à corps ou en attaque à distance pour éliminer cette hallucination.
- Grande Peur : le héros perd ses moyens face à un type d'ennemi (choisi par l'Overlord). Son premier point d'attaque est systématiquement ignoré face à ce type d'unités.
- Cauchemar : le héros ne se repose plus pour éviter de sombrer dans un sommeil peuplé de cauchemars.
- Sisyphe : le personnage se sent affligé par ses regrets, ses remords, ses craintes. Son encombrement est augmenté de 2.
- Amnésie partielle : le personnage perd le bénéfice d'une compétence.
- Tremblements : le personnage est atteint de tremblements et voit le premier point obtenu en manipulation systématiquement ignoré.
- Dédoublage de personnalité : à chaque tour, si son personnage est sur la même zone qu'un autre héros, le joueur lance un dé orange. Sur une double touche, il prend l'autre héros pour un ennemi et l'attaque avec une gemme de sa meilleure compétence (attaque au corps au corps ou à distance).

Dissiper la folie

Quelle que soit son origine, une folie peut être dissipée dès le tour suivant. Elle peut l'être de plusieurs manières :

- Par un sort de guérison de l'âme.
- Par l'absorption d'une potion de calme.
- Par un héros qui se met en phase de récupération.
- Par un allié ou un compagnon du personnage qui ramène celui-ci à la réalité par un coup, un geste, une parole. Lorsqu'il s'agit d'une folie survenue après une Horreur, le compagnon doit effectuer une manipulation simple (= une gemme dépensée). Lorsqu'il s'agit d'une folie acquise après une attaque mentale, le compagnon doit effectuer une action complexe (= deux gemmes dépensées). On ne peut dissiper de la sorte une folie survenue après un coup dur.