

## Le Moral

Dans certaines circonstances, les combattants de AVASBS peuvent être amenés à faire un test de moral pour évaluer leurs réactions face au stress et à l'horreur du combat.

- lorsque un leader ou un prêtre allié meurt dans leur ligne de vue et à moins d'une distance longue
- lorsque 50% de sa troupe est morte ou en déroute
- lorsqu'il ne lui reste qu'1 point de vie
- lorsqu'il subit un sort, un effet ou une malédiction dont le but est de causer la terreur
- lorsqu'il subit en un seul coup la totalité des touches d'une partie du corps

Dans les cas ci-dessus, le joueur jette un de ses dés d'esprit, s'il lui en reste et compare le résultat à la table ci-dessous.

- **1.** le combattant est en panique, il dépense tous les dés d'action qu'il lui reste pour fuir en direction du bord le plus proche de la table. S'il sort, il est en déroute et ne peut plus revenir en jeu.
- **2 à 5.** le combattant perd 1 dé d'action pour ce tour
- **6.** le joueur garde son calme et agit normalement

## La Magie

Dans AVASBS, deux classes de personnages peuvent employer la magie : les magiciens et les prêtres. Les mages utilisent la Haute Magie, qui tire sa force de différentes énergies cosmiques, et les prêtres sont adeptes de la Magie Divine, qui tire sa puissance des bénédictions de la Déesse-Mère

Pour lancer un sort, un combattant doit utiliser un ou plusieurs de ses dés d'action et cibler un adversaire ou une zone (selon les caractéristiques du sort)

La magie répond à des règles très différentes du monde physique, et la DéfRèf n'entre pas en ligne de comptes pour s'en protéger...



Seule la force de l'esprit peut aider à se prémunir d'une attaque magique.

Une zone ou un combattant allié ou ennemi ont toujours un seuil de difficulté de 3. Chaque dé d'action lancé par le jeteur de sort qui obtient au moins un 3 est une réussite. Les tables de magie décrivent l'effet des sorts en fonction du nombre de réussite.

Dans le cas d'un sort bénéfique lancé par un allié, il n'y a aucune raison de se protéger. Dans le cas d'un sort offensif lancé par un ennemi, la cible peut tenter d'annuler des touches en puisant dans son pool d'esprit. Chaque dé d'esprit utilisé pour se défendre dont le résultat est égal ou supérieur à un dé d'action du lanceur de sort l'annule. Si toutes les réussites sont annulées, le sort est évité, dévié ou contré.

Les effets des sorts dépendent du nombre de réussite, qui en général donne droit au magicien à lancer un certain nombre de dé d'esprit pour calculer les dégâts ou les effets du sort.