

DOOM**1. Nature du DOOM**

Représente l'adversité et l'accumulation des tensions créées par les actions des PC.

2. Origine du DOOM

- a. **Début de partie** : le GM a autant de DOOM que la somme des FORTUNE des PC.
- b. **Immediate Momentum** : Un DOOM contre un MOMENTUM pour les IMMEDIATE MOMENTUM spends uniquement.
- c. **Complication** : Quand un PC génère une ou plusieurs COMPLICATIONS, le GM peut décider de prendre DEUX DOOM au lieu de créer une COMPLICATION.
- d. **Réactions** : Un PC qui fait une première REACTION génère UN DOOM, puis DEUX DOOM pour la deuxième, TROIS DOOM pour la troisième etc.
- e. **Échec Volontaire** : Un PC peut choisir de rater un TEST, prendre UN FORTUNE, et donner UN DOOM au GM.
- f. **Situations dangereuses** : Certaines situations, certains NPC ou certains lieux peuvent générer spontanément UN ou DEUX DOOM.
- g. **Non-player Character Momentum** : Un NPC qui réussit un TEST au-delà de sa difficulté génère du DOOM comme les PC génèrent du MOMENTUM.

3. Utilisations générales possibles du DOOM

- a. **Complications** : P271 du livre de règles
 - i. Minor inconvenience 1 DOOM : pas trop grave, minor action to get rid of.
 - ii. Complication 2 DOOM (ou un 20) : pénible, une action standard pour s'en débarrasser, perte d'une ressource ou dégâts 2DC avec effet (souvent STUN ou VICIOUS).
 - iii. Serious complication 4 DOOM (ou deux 20) : très pénible, prendra plusieurs tours pour s'en débarrasser, possible dégâts 4DC.
- b. **NPC Momentum** : Exactement comme le MOMENTUM des PC, avec les mêmes possibilités.
- c. **Non-Player Character Complications** : Exactement comme les COMPLICATIONS des PC, sauf qu'il y a perte de DOOM.
- d. **Non-Player Character Reactions** : Exactement comme les REACTIONS des PC, mais uniquement pour les TOUGHENED et les NEMESIS qui ne sont pas SQUAD LEADER.
- e. **Non-Player Character Resources** : Exactement comme les LOADS, KITS, etc. des PC, avec les mêmes limitations, sauf que l'on ne garde pas trace de ces ressources.
- f. **Non-Player Character Special Abilities** : Certains NPC ont des pouvoirs particuliers activables contre UN ou PLUSIEURS DOOM.

- g. **Prendre l'Initiative** : Contre UN DOOM, un NPC ou un SQUAD ou une MOB peut agir de suite au lieu d'attendre la fin des tours des PC.
- h. **Summon Reinforcements** : UN DOOM pour un MINION, DEUX DOOM pour un TOUGHENED, qui arrive à la fin du tour, de façon adaptée. Ils ne peuvent agir le tour de leur arrivée.
- i. **Struggle** : si égalité lors d'un struggle entre un NPC et un PC, le GM peut dépenser un DOOM pour que le NPC l'emporte. Sinon, c'est toujours le PC qui gagne en cas d'égalité.
- j. **Success at a cost**: si les PC choisissent cette option, ils prennent une COMPLICATION pour un test D1 D2 ; deux ou trois COMPLICATION pour un test D3 et plus. Chaque COMPLICATION peut être échangée par le GM pour deux DOOM. Donc Success at a cost peut donner au GM 2 à 6 DOOM.
- k. **Dramatic Environments** : Ces environnements sont dangereux et intéressant (une tour croûlante, les flots impétueux de la rivière Tonnerre, un bateau qui coule etc.). Le DOOM permet de faire vivre ces lieux via des "Environmental Effects" qui peuvent affecter tout ou partie des PC.
 - i. Minor Effects : UN DOOM contre des lumières vacillantes, des sols instables, de la fumée épaisse. Peut augmenter la DIFFICULTE d'un TEST +1D pour un PC ; +1 DOOM par PC supplémentaire affecté. Le TEST affecté doit être précisé lors de la dépense du DOOM. OU ALORS peut être responsable de COMPLICATION si 19 ou 20 sur le TEST affecté.
 - ii. Significant Effects : DEUX DOOM contre une obscurité profonde, une nuée d'insectes piquants (mais pas venimeux), de la boue dangereuse, bref, qqch qui n'est pas insurmontable mais prendra du temps. Augmente la DIFFICULTE de TEST adaptés +1D, pour tous les PC dans la zone.
 - iii. Impediments : DEUX DOOM contre un obstacle (une partie du souterrain s'écroule etc.), augmentant la difficulté d'un type de TEST, UN DOOM en plus par TEST affecté, pour tous les PC.
 - iv. Hazards : Les HAZARDS (dangers) peuvent blesser les PC. Feu, chute de pierres, etc. pour le PHYSIQUE, des horreurs démoralisantes pour le MENTAL. Le coût en DOOM dépend des dégâts et des QUALITES. Pas de jet de sauvegarde, sauf si GM le souhaite et dans ce cas l'ensemble baisse le coût en DOOM. Coût minimum UN DOOM.