

## Aides aux combats :

### Initiative : p151

Chaque joueur fait un jet de dès 1D10 + Ref afin de connaître l'ordre des tours.

Dégainage rapide : Donne +3 à votre jet et -3 à l'attaque. pour le premier round.

Pour groupe d'adversaire, vous pouvez faire un jet du chef pour tous + cara de chacun.

### Attaques : p 153

Attaque de mêlée : p 163 : REF + compétence arme + modificateur taille + 1d10

- VE ( Si reflexes et Dextérité et ) incantation

Faire une embuscade : Vous devez être initiateur du combat, faire un jet de furtivité contre le jet de vigilance de la cible. Si c'est réussi, Votre première attaque gagne un bonus de +5.

Puis chacun fait son jet d'initiative, l'embuscade ne compte pas comme un premier round.

Attaque en groupe : Si un personnage est attaqué par de multiples adversaire en mêlée ( case adjacente ), elle subit un malus de -1 en défense par adversaire après le premier.

### Attaque au corps à corps :

Lorsque vous effectuez une attaque, vous pouvez choisir

- **une frappe rapide** : ( idéal pour groupe d'adversaire )
  - Double attaque en un round sans malus.
  - Jusqu'à 2 cibles à porté.
- ou **une frappe puissante** : ( Idéal contre ennemie avec grosse armure. )
  - malus de -3 sur un adversaire.
  - Dégats doublé.

MODIFICATEURS DE TAILLE	
Taille	Mod
Petite (Chat ou nekker)	+2
Moyenne (Humaine)	0
Grande (Troll ou cheval)	-2
Énorme (Fiellon)	-4

Attaque à distance p165 : DEX + Compétence arme + modificateur POR + 1d10 > Jet de défense.

( voir tableau portée et sd cible p164 )

Lorsque vous tirez à l'arc vous pouvez choisir de tirer normalement ou alors de faire une frappe puissante en bandant au maximum votre arc pour doublé les dégats avec un malus de -3 au jet.

Si vous tirez avec une arbalette, vous n'avez que la possibilité de faire un tir simple. Recharger prend une action.

### Localiser les coups :

Tirez un dès sur la table de localisation pour monstres ou humains.

Si vous visez une zone précise, vous avez un malus sur votre en fonction de la zone visée.

Les monstres ont un nombre d'attaques par round différent en fonction de leur anatomie.

## LOCALISATION DES DÉGÂTS CHEZ LES HUMAINS

Localisation	Jet	Malus	DÉG
Tête	1	-6	x3
Torse	2-4	-1	x1
Bras droit	5	-3	x½
Bras gauche	6	-3	x½
Jambe droite	7-8	-2	x½
Jambe gauche	9-10	-2	x½

## LOCALISATION DES DÉGÂTS CHEZ LES MONSTRES

Localisation	Jet	Malus	DÉG
Tête	1	-6	x3
Torse	2-5	-1	x1
Membre droit	6-7	-3	x½
Membre gauche	8-9	-3	x½
Queue ou aile	10	-2	x½

Si une bombe ou piège touche plusieurs zones. Additionné les dégâts de chaque zone.

ACTIONS
<b>Attaque</b> Vous pouvez effectuer une attaque (voir <b>résolution du combat</b> )
<b>Débuter un combat verbal</b> Vous pouvez initier un combat verbal avec un adversaire (voir <b>combat verbal</b> )
<b>Lancer un sort</b> Selon le temps d'incantation, vous pouvez lancer ou commencer à lancer n'importe quel type d'effet magique (voir <b>résolution de la magie</b> )
<b>Utiliser une compétence pour faire quelque chose</b> Vous pouvez utiliser une compétence (voir <b>résolution de compétence</b> )
<b>Prendre/dégainer un objet ou une arme</b> Vous pouvez prendre ou dégainer un objet ou une arme.

ACTIONS DEMANDANT UN ROUND COMPLET
<b>Courir</b> Vous pouvez vous déplacer jusqu'à (VIT x 3) en passant tout votre tour à courir.
<b>Esquive active</b> En passant votre tour à esquiver activement, vous imposez un malus de -2 à quiconque tente de vous attaquer au corps-à-corps pendant ce round.
<b>Viser</b> En passant votre tour à viser, vous pouvez augmenter votre attaque à distance de +1. Vous pouvez passer jusqu'à trois tours consécutifs à viser la même cible, vous donnant jusqu'à +3 à l'attaque à distance qui suit immédiatement contre cette cible.
<b>Action de récupération</b> En passant votre tour à reprendre votre souffle, vous pouvez récupérer un montant d'END égal à votre score de RÉC.

Action décalée : Vous pouvez choisir de décaler quand vous voulez jusqu'à la fin du round.

Actions et défenses supplémentaires : Dépenser 3 point d'END pour effectuer une action supplémentaire avec un malus de -3.

Lorsque vous ciblez quelque chose qui se trouve hors de votre angle de vue, vous subissez un malus de -3 à votre attaque.

## Armure : p154

Se mettre à l'abri d'attaque à distance rajoute un PA qui dépend de l'abri. ( voir tableau p155 )

Si un attaque surmonte le PA de l'abri, le reste est soustrait à votre PA d'armure.

Bouclier humain : jet de bagarre ou physique contre physique ou esquive.

( PA = Vos PA + PA bouclier humain + COR bouclier humain ) Dégâts > Pa vous touche au torse

Le pouvoir d'arrêt ( PA ) sont soustraits aux dégâts subit sur la partie du corps touché.

La résistance aux dégâts ( RD ) est une protection magique qui divie les dégâts du type de l'attaque ' perforant, tranchant, contondant ou élémental. ) après avoir appliqué le PA de votre armure.

Pour les monstres, l'armure correspond au PA ( Pouvoir d'arrêt de leur peau. )

Superposer les armures p 154 :

- Trois couches d'armure max. ( une lourde, intermédiaire et légère. )
- Bonus de PA égal au résultat dans le tableau de la différence de PA entre le l'armure
- lourde et l'armure intermédiaire + Idem entre l'armure intermédiaire et l'armure légère.

### Exemple :

Gambison avec PA de 3 en dessous de Brigandine avec 12 de PA :  $12 - 3 = 9$  donc + 3 PA

Sous couche = Gambison + Brigandine =  $12 + 3$  donc 15 PA

Sous couche de 15 PA sous l'armure de plaque de 20 PA :  $20 - 15 = 5$  donc +4 PA

Total armure égal au PA d'armure de plaque soit 20 PA + 4 PA soit 24 PA

VE : Valeur Encombrement ( +1 armure intermédiaire; +2 armure lourde ) soit 3

La VE est retiré de vos réflexes et Dextérité ainsi qu'au jet d'incantation.

### TABLE DES BONUS DE SUPERPOSITION D'ARMURE

Différence de PA	Bonus à l'armure
0-4	+5
5-8	+4
9-14	+3
15-20	+2

Perforation p154 : Il y a deux niveaux de perforation.

- perforation : ignore la résistance aux dégats de toute armure.
- Perforation améliorée : Idem perforation + considère l'armure qu'elle touche ayant PA / 2

Détérioration des armes et armures : p155 Une attaque qui touche l'armure réduit son PA de 1.

Bloquer un attaque avec une arme ou bouclier annule ses effets mais réduit sa Fia ou PA de 1.

### Les blessures : p156

Le seuil de blessure varie en fonction de votre PS.  
Lorsque vos PS max passe en dessous de votre seuil, REF, DEX, INT et VOL sont divisé par 2.

### Réussite critique : p156

En cas de 10 naturel, relancer le dès et ajouter le résultat au 10 déjà obtenu, en cas de 10 supplémentaire, relancer le dès jusqu'à obtenir autre chose que 10.

### TABLE DES SEUILS DE BLESSURE

Santé maximale	Seuil
15	3
20	4
25	5
30	6
35	7
40	8
45	9
50	10
55	11
60	12
65	13
70	14

Si la différence entre votre jet d'attaque et la défense le jet de defence est de 7 ou plus en votre faveur, vous infligez une blessure critique à votre adversaire voir tab critiques p158 pour avoir le niveau de critique puis relancer 2d6 dans le tableau de critique correspondant. L'adversaire doit faire un jet contre l'étourdissement en plus des dégats supplémentaire qui ne sont pas affecter par l'armure.

En cas de critique contre un monstre sans anatomie ( p159 ), les critiques suivante :  
Corp étranger, rupture de la rate, rupture stomacale, plaie aspirante au thorax, choc septique donne lieu à des dégats supplémentaire à la place : simple : +5, complexe : +10, difficile : +15 et mortal +20.

### NIVEAUX DE CRITIQUES

Surpasse la défense de...	Niveau de critique	DÉG supplémentaires
7	Simple	3
10	Complexe	5
13	Difficile	8
15	Mortel	10

Echec critique : p158

Lors qu'un 1 naturel, relancez le dès et soustrayez le résultat obtenu à votre résultat de base.

Le résultat ne pas pas descendre en dessous de 0.

Reporter la conséquence du nouveau jet sur le tableau p157.

Stabilisé une blessure critique : p174-175

Jet de premier soins égal au SD de mains thérapeutique de la blessure. Voir p 173-174

Guérir une blessure critique : p174-175

Un docteur peut guérir une blessure critique avec un jet de main thérapeutique qui dépasse le SD de la blessure et voir nombre repos nécessaire dans tableau *guerrison des critiques*.

Diminuer un malus avec une protèse pour 10P.P qui annule 1 point de malus. -2 max en rachat.

La protèse est commun dans le monde, on peut en trouver chez tout bon medecin.

Guérir avec le temps : p173 : Gagne un nombre de PS

égal à REC par jours de repos. Sinon la moitié seulement.

Si Main thérapeuthique reçu, +3PS par jour en plus.

Potions de sorceleur pour non sorceleur : p173

Jet d'endurance de 18 pour ne pas être empoisonnées au lieu d'être guéri.

#### GUÉRISON DES CRITIQUES

COR	Simple	Complexe	Difficile
3	5	9	12
4	4	8	11
5	3	7	10
6	2	6	9
7	1	5	8
8	1	4	7
9	1	3	6
10	1	2	5
11	1	1	4
12	1	1	3
13	1	1	2

#### MAINS THÉRAPEUTIQUES

Critique	Rounds	SD
Simple	2	12
Complexe	4	14
Difficile	6	16
Mortel	8	18

#### SORTS DE SOINS

Critique	Utilisations	SD
Simple	4	14
Complexe	6	16
Difficile	8	18
Mortel	10	20

**Combat en profondeur : p162**

Effets : p161 : Tableau des effets

Etourdissement : p 47-161 : Si vous êtes étourdis vous ne pouvez pas vous défendre, le moindre coup même s'il traverse pas votre armure vous reveille ou faire un jet 1d10 et obtenir une valeur inférieure à votre cara ETOU pour vous reveiller.

Vulnérabilité : p161 : Les attaques du type auquel la cible est vulnérable double les dégats. Si ce n'est pas une attaque qui fait des dégats, la cible à un malus de -2 au jet de résistance.

Résistances : p161

Si une crature est immunisée à quelque chose, cette chose ne l'affecte en rien.

Si elle est résistante à chaque chose, elle ne subit que la moitié des dégats et gagne +2 aux jets pour y resister.

Luter contre la mort : p162 :

Lorsque vos PS sont à 0, Vos cara sont divisé par 3. Il faut faire un jet de sauvegarde, jet 1d10 et obtenir une valeur inférieure à votre cara ETOU pour ne pas mourir à chaque tour avec un malus de -1 cumulatif pour chaque round

passé.

Pour empêcher un personnage de mourrir, il faut faire un jet de premier soin dont le SD est égal au PS en dessous de 0. Il revient à 1PS et quitte l'état de mort imminente.

### Les vulnérabilités des monstres : p162

Un objet en argent qui n'est pas une arme inflige 1d6 de dégât, un morceau d'argent à l'intérieure d'un monstre peut l'empoisonner jusqu'à temps qu'il s'en débarasse.

Les monstres ne sont pas résistants au feu. (P62 : plaquage d'argent : 2 pour une arme à une main, 4 pour une deux mains et 1 lingots pour 10 fleches ) lingot d'argent coute 72 couronne p129

### Bagarre et lutte : p163 :

Dans un combats sans armre :

- Coups de poing ( voir dégats p48 ) : frappe rapide ou puissante.
- Coups de pied ( voir dégats p48 ) : frappe rapide ou puissante.
- Coups de pied direct : repousse l'adversaire en arriere de COR/3 m et dégats /2 au torse.
- Charge : -3 à l'attaque, si l'attaque est bloqué, jet de physique pour mettre au sol.
- Désarmement : Jet de bagarre contre Esquive/Evassion, frappe larme qui saut à 1d3 m direction aléatoire. Malus de -3 pour rattraper l'arme.
- Saisie : un adversaire saisi subit un malus de -2 à toutes action physique. Ne peux pas s'éloigner de vous. L'adversaire peut tenter un jet d'esquive ou evassion contre votre bagarre.
- Clouer au sol : après la saisie, adversaire est immobilisé jusqu'à jet d'esquive contre bagarre.
- Etranglement : après saisie, jet d'étranglement contre esquive, la victme suffoque jusqu'à qu'elle puisse s'échapper.
- Projection : après saisie, adversaire jeter au sol et subit dégât de points et doit faire un jet de sauvegarde contre létourdissement avec un malus de -1.
- Déséquilibrer : Fait tomber l'adversaire au sol. Jet de bagarre contre evassion.

### Attaques spéciales : p163-164

Une attaque spéciale prend une action et remplace une action d'attaque normale

- Charge : Frappe avec malus de -3, si l'attaque est bloqué, jet de physique contre physique adversaire pour le mettre au sol. ( tour complet )
- Coup de bouclier : jet d'attaque de mêlé létaux égal à vos coups de poings. Boucliers moyen inflige dégât coup de poings +2 niveau et bouclier lourd + 4 niveaux.
- Frappe du pommeau : Dégats non létaux sur la cible, dégats divisé par 2.
- Désarmement : Attaque avec votre arme sur l'arme adversaire, en cas de réussite, ne fait pas de dégât et envoie l'arme dans 1d6m dans direction aléatoire ( voir tableau dispersion p163 )
- Déséquilibrer : Vous pouvez fraper les jambes avec votre arme, en cas de réussite : l'adversaire tombe au sol.
- Feinte : Jet de duperie à la place de votre première frappe rapide, si l'adversaire echoue à son test de vigilance contre duperie, il ignore la direction de votre attaque, +3 à la 2e attaque.

### Combat à deux armes : p163

Attaque combiné qui remplace frappe rapide ou puissante avec un malus de -3 pour chacune des armes. L'adversaire doit parer avoir deux armes ( 2 épées ou épée et bouclier ) pour parer ou bloquer les deux attaques. Il doit esquiver ou se repositionner pour échapper à la seconde attaque.

Au sol : p163 Malus de -2 à vos jets d'attaque et de defense jusqu'à ce que vous utilisier une action de mouvement pour vous relever. Vous pouvez vous déplacer pour finir votre action.

### Defenses : p164

Les defenses contre les attaques à distance ou de mêlées :

- *Esquive* : En vous décallant : Jet d'esquive/evassin contre le jet de votre adversaire
- *Repositionnement* : Roulade pour se déplacer : jet d'atlehisme contre le jet d'attaque, vous éviter l'attaque et vous déplacer d'une distance égal à la moitier dans votre VIT. Sous l'eau, le déplacement vers le haut prend la moitier de votre cara SAUT.
- *Blocage avec arme* : jet de competence d'arme pour bloquer avec votre arme. Votre arme subit 1 points de dégât
- *Blocage avec votre bouclier* : peut bloquer les attaes à distance. Jet de mêlé pour bloquer.

- *Bloquer avec partie du corps* : jet de bagarre, en cas de réussite, vous subissez les dégâts sur la partie du corps. L'armure est pris en compte.
- *Parade* : Vous pouvez parer avec un malus de -3 sur votre jet de compétence d'arme. En cas de réussite, pas de dégat et l'arme n'est pas détérioré. Votre adversaire est stupéfait.( -2 à l'attaque et défense pour un round. ). Ne fonctionne pas avec fleches et carreaux mais peut être utiliser avec des objets lancées avec un malus de -5.

Bombe : p165 : Lancer sur une zone, toutes les personnes dans la zone sont toucher sur tout le corps. Si vous échoué le jet d'athélisme, la bombe atterrit ailleurs ( voir **table dispersion** p163 )

Les pieges : p165: placés dans zone. Reçois les dégâts sur chaque localisation du corps pour tout ceux dans le rayon d'action

### **Effet de l'environnement : p165**

Luminosité : p165 : Affevte votre visé et perception de ce qui vous entoure. Voir tableaux des niveaux de luminosité.

Neige et glace : p165 :

- Pister dans la neige : +3 aux jets de survie pour suivre trace récente.
- Pister dans la neige : -3 aux jets de survie pour suivre trace ancienne
- En combat, vous devez réussir un jet d'athetisme avec SD de 14 pour rester debout après course ou attaque.

Chaleur extrêmes : p165 : dans des lieux comme désert où il fait très chaud, l'END est divisé par 3 mais s'il porte une armure intermédiaire ou lourde, elle est divisé par 2.

Marécage et forêt dense : p 165 : Malus -2 en esquive et athlétisme.

Combattre sous l'eau : p165 :

- Malus de -3 en vigilance.
- Une seul attaque par tour avec arme mélé.
- Les attaques, parades et bloages avec malus de -2
- Utiliser Athlétisme pour esquive et repositionnement.
- Les armes de jet sauf lance ne marche pas dans l'eau.
- Les arcs et arbalettes ont une portée divisé par 4.
- Les autres armes à distance ont un malus de -2.
- Repositionnement vers le haut utilise SAUT divisé par 2.

**TABLE DES NIVEAUX DE LUMINOSITÉ**

Lumière	Effet
<b>Lumière brillante</b> (Soleil dans le désert, soleil se réfléchissant sur la neige)	-3 Vigilance et -3 Attaque et Défense si face au soleil
<b>Lumière du jour</b>	Aucun malus
<b>Lumière tamisée</b> (Clair de lune)	-2 Vigilance
<b>Ténèbres</b> (Nuit sans lune, caverne profonde)	-4 Vigilance et -2 Attaque et Défense

### **Résolutioin de la Magie : p166**

Attaques magiques : p166 : VOL + compétence de lancement de sort + 1d10 -VE sur incantation.

Seuil de vigueur et endurance : p166 : Le seuil de vigueur indique la quantité de magie qu'il peut canaliser en un round avant que ça ne lui fasse du mal. Vous pouvez lancer autant de sort que vos actions le permettent ans que le cout d'END est inférieur ou égal à votre seuil de magie.

Si votre endurance est à 0, vous êtes étourdi et vous devez récupérer 20 pts d'Endurance avec des actions de récupération et réussir un jet de sauvegarde contre l'étourdissement pour retrouver vos esprits.

Dépassement et echecs critiques : p166 : Vous devez sacrifier 5 PS pour chaque point d'endurance au delà du seuil de vigueur. Si echec critique, référez vous à la table des critiques magiques p166.

Focus Magique : p167 : Un focus peut'être une amulettes ou un baton. Il diminue le cout d'END des sors d'un montant spécifique en fonction du focus. Un focus ne peut jamais faire tomber le cout en dessous de 1. Un focus doit être tenu en main et un mage ne peut utiliser qu'un focus à la fois même s'il en porte plusieurs. Tissser la magie à

travers un focus nécessite beaucoup de concentration.

**Dimeritium** : p167 : Métal précieux et rare en quantité très faible un peu partout dans le monde.

Un mage en contact avec ce métal ne peut plus lancer de sort. Le seuil de vigueur est réduit à 0 et doit faire un jet d'enfurance SD16 et appliquer le résultat dans la table des effets du dimeritium toute les demi-heures sans qu'il est en contact avec. En présence du métal, le seuil de blessures d'un mage est diminuer de -1 par unité à moins de 5m.

**Ciblage magique** : p168 : le nombre de cible différent en fonction du ciblage magique.

- Direct : affecte une ou plusieurs cible, mais ne vous affectent pas, ni la zone. Si la cible est conséquente, un jet d'incantation et ne pas obtenir un échec critique.
- Aire d'effets : Ceux qui se trouvent dans la zone doivent faire un jet défensif contre votre jet d'incantation.
- Personnel : Affecte seulement le lanceur de sort, un jet d'incantation sans échec critique suffit.

**Rituel** : p168 : Nécessite des ingrédients et un temps significatif.

Une fois le temps écoulé, faire un jet de Rituel contre le SDD du rituel.

En cas d'échec, le rituel n'a aucun effet mais les ingrédients sont utilisés.

Si échec critique, vous subissez 1 dégât par point d'END utilisé.

**Interruptions** : p168 : En cas d'interruption, vous devez faire un jet ,

de Rituels pour rester concentré Le SD pour poursuivre est de 15 si

vous êtes secoué, bousculé, crie dessus ou lancer un objet dessus.

Le SD est de 18 si on vous attaque et blessé.

Si on vous a expulsé de la zone du rituel, vous pouvez le continuer si

vous revenez dans la zone en un round et un SD de 16.

**Rituels collectifs** : p168 : Les autres participants n'ont pas besoin d'avoir un potentiel magique, mais ils doivent être suffisamment valides pour vous aider à tracer des cercles de craie. Placer les objets rituels ou dire ou chanter leur texte. Chaque personne qui aide ( 4 max ) diminue le SD de 1.

**Envoutemens** : P168 : Il faut puiser dans la magie mais aussi dans

sa propre haine pour la personne ou le lieu. Si raté, aucun effet ou choc retour.

Sauf en cas de critique ou 50% de chance de recevoir soit même l'envoutement.

## **Moyen de transport : p169**

**Jets de contrôle** : p 169 : REF + Compétence liée au moyen de transport + modificateur de contrôle + 1D10

SD pour action simple : devier ou sauter un obstacle à cheval : 15

SD pour action difficile : reprendre le contrôle d'un véhicule qui dérape ou s'arrêter brusquement : 20

SD pour action très difficile : Faire sauter un véhicule ou sauter un grand obstacle à cheval : 25

-2 aux jets de contrôle si vous montez sans selle.

**Perte de contrôle** : p169 : En cas d'échec du jet de contrôle, voir tableau

de perte de contrôle des véhicules pour le jet. Un jet pour vous et un jet

pour votre monture si vous êtes sur un animal p170

Si vous êtes sous votre monture inconsciente, faire un jet de SD de 25 par vous ou quelqu'un pour vous extirper de sous votre monture.

Un jet de contrôle de monture pour attaquer avec votre monture pour chaque attaque.

## **EFFETS DU DIMERITIUM**

Jet	Effet
≥18	Le dimeritium vous cause des démangeaisons. C'est inconfortable, rien de plus.
≥16	Votre peau vous démange et vous avez des haut-le-cœur, mais aucun effet néfaste.
≥14	Votre peau vous démange, vous avez des haut-le-cœur et vous êtes parfois pris de spasmes. Tous les 1d6 round(s), faites un jet de Résilience de SD 15 sous peine d'être <b>stupéfait</b> .
≥12	Votre peau vous brûle et votre estomac se rebelle... vous avez la <b>nausée</b> .
≥10	C'est comme si votre peau était en feu et vous pouvez à peine vous concentrer. Vous devez faire un jet de sauvegarde contre l'étourdissement à chaque round.
<10	Le dimeritium fait bouillir la magie à l'intérieur de votre corps et vous subissez 1d6 point(s) de dégâts par round de contact avec ce métal.

## **MODIFICATEURS DE CONTRÔLE**

Véhicule/monture	Modificateur de contrôle
Cheval	+2
Destrier	-2
Mule	0
Bœuf	-2
Bateau	-1
Navire	-1
Cotre	0
Charrette	0
Calèche	-1

## **PERTE DE CONTRÔLE DES VÉHICULES**

Jet (1d6)	Résultat
1-2	<b>Dérapiage ou glissement</b> : aucun incident notable.
3-4	<b>Gros dérapage</b> : glissez de 1d10x2 mètres sur le côté dans la direction vers laquelle vous vous déplacez. Si vous heurtez un obstacle, utilisez les règles de Charge pour voir quels sont les dégâts que subissent à la fois l'obstacle et votre véhicule.
5-6	<b>Tonneau</b> : votre véhicule glisse de 1d10x3 mètres sur le côté dans la direction vers laquelle vous vous déplacez et il roule sur lui-même. Dans un véhicule terrestre, vous, le véhicule et les bêtes de trait subissez 5d6 points de dégâts. S'il s'agit d'une embarcation, elle se retourne et vous êtes coincé sous l'eau jusqu'à ce que vous fassiez un jet d'Athlétisme (SD 12) pour nager hors de l'embarcation et vers la surface.

Degats de charge : p171

## **Divers : p169**

Les rencontres : 219

Nombre de monstres = nombre de joueurs + 2.

Un monstre moyen = 3 monstres faibles.

Possession aléatoire : p223