

Jets Ouverts et Maladresses (p 7) : tous les tests sur D100, sauf tests de Résistance, Niveau de Maladresse et Niveau de Critique. (Pour les tests de Résistance, un 100 est toujours une réussite; et si la Résistance dépasse la Difficulté de 50 points, le test est automatiquement une réussite (p 8))

Niveau de Maladresse :

Résultat du D100	Niveau de Maladresse
1	D100 + 15
2	D100
3	D100 - 15

Effets des Maladresses

Tests de Compétence (p 46) :

- Lors d'un test opposé, le Niveau de Maladresse est soustrait du résultat du Total de Compétence.
- Lors d'un test direct, le résultat est en fonction du Niveau de Maladresse :

Niveau de Maladresse	Effet
50 ou moins	Échec simple
51 - 100	Échec retentissant
101 ou plus	Échec absolu

Attaque (p 93) : échec automatique. Lors d'un combat rapproché, offre une contre-attaque avec un bonus égal au Niveau de Maladresse. Effet préjudiciable si le Niveau de Maladresse dépasse 80.

Défense (p 93) : le Niveau de Maladresse est soustrait du Total de Défense.

Initiative (p 93) : cause un malus à l'Initiative en fonction du résultat du D100

Résultat du D100	Malus à l'Initiative
1	- 125
2	- 100
3	- 75

Projection Magique (p 112) :

- Si la Maladresse est obtenue lors du lancer d'un sort, le Zéon est dépensé mais le sort échoue. Si le Niveau de Maladresse dépasse 90, l'échec est plus dramatique.
- Si la Maladresse est obtenue lors du calcul de l'effet d'un sort maintenu (comme le test de Défense avec un bouclier), le sort n'est pas annulé, mais le Niveau de Maladresse est soustrait du Total de Projection.

Convocation (p 182) : le Niveau de Maladresse est soustrait du Total de Convocation. Se reporter ensuite à l'Encadré XI, p182.

Talent Psychique (p 195) : le Niveau de Maladresse est soustrait du Total de Talent.

Projection Psychique (p ???) : en fonction de la situation (cible manquée, Niveau de Maladresse soustrait du Total de Projection, etc...)