

Echelles

Dans ICONS, tout est évalué sur une échelle de 1 à 10.

Niveau	Description	Autres dénominations
1	Faible, minimum humain	Déficient, exécrable
2	Médiocre	Passable, inadéquat, inférieur
3	Moyen	Honnête, typique, passable
4	Bon	Accompli, compétent
5	Exceptionnel	Excellent, magnifique
6	Idéal, maximum humain	Extraordinaire, remarquable
7	Surhumain inférieur	Fantastique, incroyable
8	Surhumain moyen	Etonnant, épatant, légendaire
9	Surhumain supérieur	Colossal, inhumain, monumental
10	Cosmique, maximum surhumain	Extravagant, divin, stupéfiant

Utilisation des capacités

Combiner les capacités

Les personnages peuvent combiner leurs capacités pour certains tests. Dans ce cas, on utilise la capacité la plus basse, avec un **bonus de +1** pour la capacité la plus haute. Si les deux sont égales, utilisez **ce niveau avec un bonus de +1** (les combinaisons égales sont donc plus efficaces que les inégales).

Capacités en limites

Dans certaines situations, une capacité peut en limiter une autre. C'est la plus faible des 2 qui s'applique alors.

Résultats et marges

Marge	Résultat
Moins de 0	Echec
0 à 2	Succès mineur
3 à 5	Succès majeur
6 à 14	Succès massif
15 ou plus	Succès cosmique

Actions

Cogner (Vaillance)

Attaquer à mains nues ou avec une arme/un objet contondant = test de votre **Vaillance** contre la **Vaillance de l'adversaire**. Echec = l'attaque rate sa cible. Succès mineur = dégâts dans l'endurance. Succès majeur = projection possible. Succès massif = étourdissement possible.

Taillader (Vaillance)

Attaquer avec une arme pointue ou tranchante = test de votre **Vaillance** contre la **Vaillance de l'adversaire**. Echec = l'attaque rate sa cible. Succès mineur = dégâts dans l'endurance. Succès majeur = étourdissement possible. Succès massif = mort possible.

Impacter (Coordination)

Vous envoyez un impact, une onde de choc, des munitions non-létales ou un objet contondant = test de votre **Coordination** contre la **Coordination de l'adversaire**. Echec = l'attaque rate sa cible. Succès mineur = dégâts

dans l'endurance. Succès majeur = toucher une cible précise (manœuvre **Coup précis**). Succès massif = étourdissement possible.

Tirer (Coordination)

Tirez sur un adversaire à balles réelles ou avec des rayons d'énergie mortelle = test de votre **Coordination** contre la **Coordination de l'adversaire**. Echec = l'attaque rate sa cible. Succès mineur = dégâts dans l'endurance. Succès majeur = toucher une cible précise (manœuvre **Coup précis**) ou étourdissement possible (manœuvre **Tir pour étourdir**). Succès massif = mort possible.

Lancer (Coordination)

Nécessite 2 niveaux de **Force** de plus que celui qui est requis pour soulever l'objet que vous voulez lancer à distance **Proche**. Pour chaque tranche de 2 niveaux de **Force** au dessus du niveau requis pour lancer l'objet, vous pouvez augmenter d'un cran la distance du lancé en commençant à distance **Proche**. Toucher quelqu'un avec un objet lancé = test de **Coordination** contre la **Coordination de la cible**. Echec = l'attaque rate sa cible. Succès = l'objet touche et inflige des dégâts dans l'endurance. Succès massif = étourdissement possible. Attention ! Si l'objet est particulièrement dangereux, un succès majeur peut suffire pour étourdir et un succès massif peut tuer !

Charger (Force)

Charger ou percuter un adversaire en utilisant votre puissance pour lui rentrer dedans = test de votre **Force**, limité par votre **Vaillance** contre la **défense de la cible**. *Attention* : il faut être au moins à une distance **Proche** pour charger ! Echec = l'attaque rate sa cible. Succès mineur = dégâts dans l'endurance égaux à votre **Force**. Succès majeur = projection possible. Succès massif = étourdissement possible.

Lutter (Force)

Saisir et maîtriser un adversaire = test de votre **Force**, limité par votre **Vaillance**, contre le meilleur de la **Force**, la **Coordination** ou la **Vaillance de l'adversaire**. Succès mineur = prise partielle : la cible peut agir avec un **malus de -2** et ne peut pas s'éloigner de vous. Succès majeur ou mieux = prise totale : la cible est complètement maintenue et ne peut pas tenter d'autre action physique que de tenter d'échapper à votre prise = action **S'échapper**. Dans votre case, si vous le désirez, vous pouvez infliger automatiquement des dégâts égaux à votre **Force** à un adversaire maintenu de la sorte *sans dépenser d'action*.

Bloquer (Force)

Résister aux dégâts par pur effet de puissance = test de votre **Force** contre les dégâts de l'attaque (valable pour les attaques **Cogner**, **Impacter** et **Charger**). Vous réduisez les dégâts que vous subissez de la marge obtenue. Si vous avez le pouvoir *Invulnérabilité*, vous pouvez aussi bloquer les attaques **Taillader** et **Tirer** = test de votre **Force** ou de votre *Invulnérabilité* (le moins bon) contre les dégâts de l'attaque. Votre niveau normal d'*Invulnérabilité* s'applique à tous les dégâts non bloqués.

Saisir (Force)

Attraper quelque chose ou disputer un objet des mains de l'adversaire = test de votre **Force**, limité par votre **Vaillance**, contre une difficulté égale la **Force de l'adversaire**. Succès majeur = vous enlevez l'objet des mains de votre adversaire. Succès massif = vous attrapez l'objet mais vous l'abîmez : il subit des dégâts égaux à la somme de votre **Force** et de **celle de l'adversaire**.

Tordre et briser (Force)

Briser ou abîmer un objet inanimé = test de votre **Force** contre la **Force de l'objet**. Succès mineur = l'objet est tordu/abîmé. Succès majeur et plus = l'objet est brisé/cassé/percé.

Niveau de Force	Matériaux
1	Papier
2	Plastique
3	Aluminium
4	Briques
5	Béton
6	Pierre
7	Fer
8	Acier
9	Diamant
10	Matériau magique ou super-scientifique

Si le matériau fait moins de 5 cm d'épaisseur, sa **Force** est réduite de 1. S'il fait plus de 30 cm d'épaisseur, sa **Force** est augmenté de 1. S'il fait plus de 60 cm d'épaisseur, sa **Force** est augmenté de 2.

Grimper (Coordination)

Vous grimpez automatiquement des escaliers, des échelles, des cordes à nœuds ou toutes pentes similaires si vous avez une **Force** ou une **Coordination** de 2 ou plus. Si vous grimpez une surface difficile ou instable = test de **Coordination** contre difficulté qui dépend de la surface. Echec = chute avec dégâts. Si l'escalade dure dans le temps, la difficulté est augmenté mais vous ne faites qu'un seul test.

Apprendre (Intellect)

Résoudre des énigmes, des puzzles, et apprendre de nouvelles choses = test de votre **Intellect**.

Communiquer (Intellect)

Tous les personnages peuvent parler (et éventuellement lire et écrire) leur langue natale. **Intellect 4** = 1 langue supplémentaire. **Intellect 5** = 2 langues supplémentaires. **Intellect 6** = 4 langues supplémentaires (etc, x2 à chaque niveau de plus). Une spécialité **Linguistique** équivaut à un niveau de plus en **Intellect** pour calculer le nombre de langues connues.

Inventer (Intellect)

Inventer et modifier de l'équipement = test d'**Intellect** contre une difficulté fixée par le MJ. Avec **6 ou plus en Intellect**, vous pouvez utiliser des **Prouesses** pour réparer ou modifier des objets ou machines, ou inventer des objets (ces effets sont temporaires) qui émulent certains *pouvoirs*. En général, le niveau de difficulté du test est égal au **niveau de la Prouesse**. Le temps de fabrication/réparation/modification et les ressources nécessaires sont fixés par le MJ.

Chercher (Eveil)

Chercher activement quelque chose et fouiller = test de votre **Eveil** contre une difficulté fixée par le MJ, mais vous pouvez fixer la marge et le test n'est pas fait en secret par la MJ. Attention ! Chercher est une action !

Pister (Eveil)

Suivre les traces que les gens et les véhicules laissent derrière eux = test de votre **Eveil** contre une difficulté fixée par le MJ.

Intimider (Volonté)

Impressionner les gens et les forcer à accéder à vos demandes de manière brutale = test de **Volonté** contre la **Volonté de la cible**. Echec = l'action échoue et vous ne pouvez plus tenter d'**Intimider** à moins que vous ne fixiez la marge ou que la situation ne change. Succès mineur = la cible obéit tant que cela ne la met pas en danger ou

ne lui attire pas d'ennuis. Succès majeur = la cible obéit et à un **malus de -2** pour vous affronter sur cette page. Succès massif = la cible fait tout ce que vous demandez et se rendra ou fuira plutôt que de vous affronter.

Interpréter (Volonté)

Se donner en spectacle avec l'idée d'impressionner ou de passionner un auditoire = test de votre **Volonté** contre une difficulté fixée par le MJ.

Persuader (Volonté)

Convaincre quelqu'un de la valeur de vos arguments = test de **Volonté** contre la **Volonté de la cible** plus ou moins des modificateurs en fonction de l'attitude de la cible à votre égard.

Réactions

Eviter (Vaillance)

Eviter les attaques de **Force** et de **Vaillance** en faisant des manœuvres et des feintes (pas valable pour les attaques à distance donc de Coordination) = test de **Vaillance** contre difficulté égale au **niveau de l'attaque de l'adversaire**. Succès = l'attaque rate sa cible. Echec = l'attaque touche. Les effets sont déterminés en fonction de la marge.

Esquiver (Coordination)

Esquiver les attaques en se décalant et en se mettant hors de portée = test de **Coordination** contre difficulté égale au **niveau de l'attaque de l'adversaire**. Succès = l'attaque rate sa cible. Echec = l'attaque touche. Les effets sont déterminés en fonction de la marge.

S'épuiser (Force)

Un personnage peut agir sans discontinuer pendant un nombre de pages égal à sa (**Force x10**) avant de s'épuiser = test de **Force**. Echec = le personnage s'effondre et doit se reposer pendant au moins 10 minutes (100 pages). Succès mineur = le personnage s'effondre et doit se reposer pendant au moins 1 minute (10 pages). Succès majeur ou mieux = le personnage peut continuer à agir normalement sur cette page. Le test est à effectuer à chaque page et la difficulté augmente de +1 par page jusqu'à ce que le personnage se repose pendant au moins 1 minute (10 pages).

S'échapper (Force)

Echapper à une prise de lutte = test de votre **Force** ou de votre **Vaillance** contre la **Force de l'adversaire**. Succès mineur = vous échappez partiellement à la prise (si la prise était déjà partielle, vous êtes totalement libéré). Succès majeur = vous échappez totalement à la prise. Succès massif = vous échappez totalement à la prise et vous réussissez à placer une prise partielle à votre adversaire.

Connaître (Intellect)

Savoir si votre personnage connaît une information particulière = test de votre **Intellect**. Plus la marge est importante, plus le niveau de détail connu est important.

Aviser (Eveil)

Percevoir les choses, quelles qu'elles soient = test de votre **Eveil** contre une difficulté fixée par le MJ sur la perception implique des éléments passifs, ou sur une capacité des PNJs si la perception vise des personnages ou

éléments actifs. Attention ! Il n'est pas possible de fixer la marge pour une action **Aviser**, et ces jets sont fait en secret par le MJ !

Actions supplémentaires

Attraper (Coordination)

Quand vous avez besoin d'attraper un objet qui tombe ou qui a été lancé = test de **Coordination** contre **difficulté de 3 modifiée par la taille de l'objet**. Attention ! Vous devez être capable de soulever un objet de ce poids pour l'attraper ! Echec = vous ratez l'objet, s'il vous était lancé vous êtes automatiquement touché. Succès mineur = vous attrapez l'objet mais vous lui infligez des dégâts égaux à votre **Force**, vous pouvez choisir de subir des dégâts égaux à la **Force de l'objet** pour éviter de l'abimer. Succès majeur ou plus = vous attrapez l'objet facilement et sans dommages.

Bouger (Coordination)

Votre Coordination détermine la distance que vous pouvez couvrir sur 1 page. **Coordination 1** = distance **Personnel**. **Coordination 2 à 5** = distance **Proche**. **Coordination 6 ou plus** = distance **Portée**. Pas de test sauf en cas de terrain dangereux et d'obstacles = dans ce cas, soit la distance est réduite d'un cran, soit un test de **Coordination** est demandé pour éviter de glisser/tomber.

Nager (Coordination)

Vous nagez à une distance **Proche** en 1 page. Si vous êtes sous l'eau = test de **Force** à chaque page. Echec = vous sombrez dans l'inconscience et commencez à perdre des niveaux de **Force**. Succès mineur = vous êtes épuisé et perdez **2 points d'endurance**. Succès majeur ou mieux = aucun effet sur cette page. La difficulté augmente de **+1** par page jusqu'à ce que le personnage reprenne sa respiration.

Sauter (Force)

Vous pouvez sauter une distance que dépend de votre Force. **Force 1 à 3** = distance **Personnel**. **Force 4 à 6** = distance **Proche**. **Force 7 à 8** = distance **Portée**. **Force 9 à 10** = distance **A Vue**. Vous pouvez effectuer un test de votre **Force** contre **votre propre Force**. Succès majeur = vous pouvez augmenter la distance d'un cran.

Soulever (Force)

Votre niveau de **Force** détermine le poids que vous pouvez soulever :

Niveau de Force	Assez fort pour soulever...
1	Un sac de course
2	Un enfant
3	Deux gros sacs de courses
4	Un homme adulte
5	Une moto
6	Une voiture
7	Un tank
8	Un jet ou un train
9	Un immeuble
10	Une montagne

Vous pouvez effectuer un test de votre **Force** contre **votre propre Force**. Succès majeur = vous pouvez augmenter le poids d'un cran.

Manœuvres

Combat aérien

Les cibles aériennes peuvent être projetées quelles que soient les **Forces** comparées. Un personnage volant qui effectuer une action **Charger** en plongeant vers le sol gagne un bonus de +2 au test.

Viser

Un personnage qui passe une pleine page à **Viser** pour effectuer une attaque à distance, sans faire aucune autre action, gagne un bonus de **+1** à son test d'attaque à la page suivante.

Coup précis

A certaines occasions, un personnage peut vouloir toucher à distance une cible très précise. Il faut obtenir un succès majeur ou mieux. Un coup précis n'étourdit ni ne projette la cible car ces effets ont eux-mêmes des pré-requis spécifiques, mais vous pouvez vous reporter à la manœuvre **Tirer pour étourdir**.

Attaques combinées

Les personnages peuvent tenter de combiner leurs attaques pour surpasser l'armure d'une cible qu'ils ne pourraient autrement blesser. Tant qu'il y a une différence maximum de 1 entre leurs niveaux de dégâts, les dégâts les plus élevés reçoivent un bonus de +1.

Cibles immobiles

Le niveau de difficulté pour attaquer une cible immobile est généralement de 0, la marge de l'attaque donne donc directement son effet. Cela concerne aussi les adversaires maintenus ou affectés par un pouvoir d'*Immobilisation*.

S'interposer

Vous pouvez choisir d'abandonner votre prochaine action pour sauter devant un autre personnage **Proche** qui est la cible d'une attaque, même si ce n'est pas à votre tour d'agir. Effectuez un test de **Coordination** de **difficulté 3**. Succès = vous devenez la cible de l'attaque qui visait l'autre personnage et vous vous défendez normalement contre elle. Si l'attaque vous rate, elle rate aussi l'autre personnage : on considère que vous l'avez poussé hors de sa trajectoire.

Visibilité limitée

Si la visibilité est mauvaise (ténèbres, brouillard, obstacles etc), les attaques à distance (au-delà de Proche) subissent un **malus de -2**.

Leurrer

Dans certaines situations, vous pourrez vouloir attirer les coups et forcer un adversaire à vous frapper. Si vous prenez 1 action pour leurrer celui-ci, il obtient un **bonus de +2** à son attaque mais vous pouvez vous défendre normalement. Si votre test de défense est réussi, vous évitez l'attaque et votre adversaire touche quelque chose derrière vous, à votre choix. Il peut s'agir d'un autre adversaire, d'un panneau électrique, d'une machine en fonctionnement ou ce que vous voulez selon les circonstances.

Cibles multiples

Quand il est entouré de multiples adversaires proches, un personnage peut choisir d'attaquer tout le monde à la fois. Effectuez un **test d'attaque à -4** et appliquez la marge à chaque cible.

Retenir ses coups

Vous pouvez choisir de limiter les dégâts infligés par votre attaque. Avant d'attaquer, vous décidez des conséquences maxima de votre attaque. Si elle touche, tous dégâts au-delà de la limite sont réduits à celle-ci.

Quand vous utilisez une attaque capable de tuer, vous ne pouvez pas retenir votre coup, même si vous pouvez **Tirer pour étourdir** avec un Tir.

Tirer pour étourdir

Un personnage peut tenter de tirer sur une cible pour simplement l'étourdir (par des dégâts non mortels, comme une entaille au front). Il faut obtenir un succès majeur, considéré comme un étourdissement de décharge. Néanmoins, un succès massif peut encore tuer la cible. Rappelez-vous que lorsque vous fixez une marge, vous déclarez le succès désiré et n'obtenez pas plus.

Attaque surprise

Si vous réussissez à surprendre un adversaire inconscient de votre présence (en utilisant *Discrétion* ou *Invisibilité* par exemple), vous avez un **bonus de +2** au test d'attaque.

Combat sous-marin

Les personnages qui combattent sous l'eau doivent retenir leur respiration s'ils ne sont pas capables de respirer dans ces conditions. De plus, ils subissent un **malus de -1** à leurs actions à cause de la résistance des liquides. La spécialité **Combat sous-marin** annule ce malus, permettant au personnage d'agir normalement. Le pouvoir *Amphibie* peut augmenter la **Coordination** et l'**Eveil** du personnage pour les actions sous-marines, annulant de même la pénalité. Comme dans le **Combat aérien**, les cibles sous-marines peuvent être projetées quel que soit le niveau de **Force**.

Dégâts

Toute attaque réussie inflige des dégâts qui sont soustraits de votre **Endurance**. Quand celle-ci tombe à 0, vous êtes inconscient. La quantité de dégâts qu'inflige une attaque varie selon le type :

- Attaque au corps à corps : inflige des dégâts égaux à la **Force** de l'attaquant s'il est sans armes, ou égaux aux dégâts de l'arme s'il manie une arme de corps à corps.
- Attaque à distance : inflige des dégâts basés sur l'arme ou le pouvoir utilisé. Pour les objets lancés, utilisez le moins bon de la **Force** de l'attaquant ou de l'objet.

Projeter

Si une attaque inflige une perte de 0 point d'**Endurance** ou plus et peut éventuellement projeter la cible, effectuez un test de **Force** contre les dégâts. Les attaques qui infligent moins de 0 points de dégâts ne peuvent pas projeter leur cible. Echec = la cible vole jusqu'à la prochaine distance. La cible doit utiliser sa prochaine case pour se relever et ne peut accomplir aucune autre action. S'il y a un obstacle sur le chemin et que les dégâts infligés sont plus grands que la **Force** de ces matériaux, la cible est projetée au travers : elle subit alors des dégâts supplémentaires égaux à la **Force** des matériaux traversés. Sinon, elle heurte l'obstacle et s'arrête là. Succès mineur = la cible tombe au sol et ne change pas de distance. Se relever est une action supplémentaire. Succès majeur ou plus = la projection n'a aucun effet.

Etourdir

Si une attaque inflige une perte de 0 point d'**Endurance** ou plus et peut éventuellement étourdir la cible, effectuez un test de **Force** contre les dégâts. Les attaques qui infligent moins de 0 points de dégâts ne peuvent pas projeter leur cible. Echec = l'**Endurance** de la cible tombe à 0 et elle est inconsciente. Succès mineur = la cible est étourdie pendant 1 page, durant laquelle elle ne peut pas accomplir d'actions. Succès majeur ou plus = l'étourdissement n'a aucun effet.

Tuer

Si une attaque inflige une perte de 0 point d'**Endurance** ou plus et peut éventuellement tuer la cible, effectuez un test de **Force** contre les dégâts. Les attaques qui infligent moins de 0 points de dégâts ne peuvent pas tuer leur cible. Echec = l'Endurance de la cible tombe à 0 et elle est inconsciente. De plus, à chaque page suivante, elle perd 1 niveau de Force. Quand la **Force** tombe à 0, le personnage est mort. Succès mineur = l'Endurance de la cible tombe à 0 et elle est inconsciente. Succès majeur ou plus = la cible est indemne.

Récupération

Récupérer son Endurance

Un personnage inconscient revient à lui en 2d6 pages. Son **Endurance** est égale à sa **Force actuelle** quand il s'éveille. Ensuite, il récupère un nombre de points d'**Endurance** égale à son niveau de **Force** à chaque heure.

Récupérer sa Force

Les personnages récupèrent 1 niveau de **Force** par semaine ou par jour d'hospitalisation et de soins médicaux. Certains pouvoirs, comme *Guérison* ou *Régénération* peuvent accélérer la récupération de la **Force**. Les personnages qui ont perdu de la **Force** ont un **malus de -2** à tous leurs tests jusqu'à récupération complète.

Récupération et ténacité

Vous pouvez dépenser 1 point de ténacité pour regagner immédiatement un nombre de points d'Endurance égal au meilleur de votre Force ou de votre Volonté.

Vous n'avez pas besoin d'activer d'aspect pour cette action, mais vous ne pouvez l'effectuer qu'une fois par conflit.

Utilisation de la ténacité

Il existe 4 moyens d'utiliser la ténacité pendant le jeu : améliorer le résultat d'un jet (fixer la marge), jouer avec les points forts de votre personnage (chercher un avantage), changer ou ajouter des détails à l'histoire (RetCon), ou permettre à votre héros d'accomplir des tours et des effets spéciaux avec ses pouvoirs (Prouesses).

Dans tous les cas, vous devez activer un aspect de votre personnage (atouts ou plus rarement failles) pour utiliser de la ténacité, c'est-à-dire trouver un lien entre un de vos aspects et ce que vous voulez tenter.

Fixer la marge

Avant un test, estimez l'effet que vous voulez obtenir (succès mineur, majeur ou massif) puis effectuez votre jet normalement. Si la marge obtenue n'est pas suffisante, vous pouvez dépenser **1 point de ténacité** pour augmenter votre marge de 2 niveaux.

*Attention : fixer la marge à un **coût** ! Une fois que vous avez déclaré que vous fixiez une marge, vous devez obligatoirement dépenser au moins 1 point de ténacité, même si le résultat est celui que vous visiez.*

De plus, vous ne pouvez jamais obtenir un résultat supérieur à celui que vous vous étiez fixé.

Finalement, vous ne pouvez fixer une marge que pour un test où vous n'avez qu'une seule chance, ou bien pour un test que vous aviez déjà tenté et raté.

Chercher un avantage

Avant un test, vous pouvez utiliser **1 point de ténacité** pour changer la capacité utilisée pour un test, passant d'une capacité faible à une autre plus efficace. Utilisez la **nouvelle Capacité** en adaptant les circonstances. Notez que dans certains cas, vous pouvez également utiliser un pouvoir à la place d'une capacité. En fonction des circonstances, cela peut soit être considéré comme « chercher un avantage » soit comme une « prouesse ».

Il vous est possible de fixer la marge sur un test ou vous cherchez un avantage, à condition de dépenser de la ténacité pour les 2 actions.

RetCon (Retroactive Continuity)

Vous pouvez utiliser **1 point de ténacité** pour altérer l'histoire, le décor etc. En terme de jeu, le joueur rajoute un élément ou détaille un élément inconnu jusqu'à présent. Si le MJ donne son accord, l'élément devient vrai.

On peut également effectuer une RetCon dans le cas particulier où l'on obtient un **succès majeur sur un jet où le personnage a appliqué une de ses spécialités** : dans ce cas, le succès est considéré comme un aspect à usage unique que vous pouvez activer pour RetConner, mais vous devez quand même dépenser de la ténacité.

Prouesses

Vous pouvez utiliser de la ténacité pour accomplir des prouesses, c'est-à-dire accomplir des choses différentes ou inhabituelles à l'aide d'un de vos pouvoirs ou d'une de vos capacités surhumaines (c'est-à-dire > à 6).

Dans ce cas, décrivez l'effet que vous souhaitez obtenir. Si vous avez l'aval du MJ, dépensez **1 point de ténacité** et effectuez un test de votre **Capacité** ou de votre **Pouvoir** contre **son propre niveau en difficulté**. Echec = il ne se passe rien. Succès mineur = la prouesse fonctionne avec des effets secondaires déterminés par le MJ. Succès majeur = la prouesse fonctionne comme prévue.

On peut également **fixer une marge** lorsqu'on tente une prouesse, à condition de dépenser la ténacité prévue.