



PROUESSES

Dès lors que le jet d'attaque réussi affiche un double, le personnage obtient des points d'action pour accomplir des prouesses dont la valeur est égale à celle du « dé dragon ». En fonction de la nature du combat, les points d'action bénéficient au corps à corps, au tir ou au sort.

Règle générale : Les doubles sur les attaques supplémentaires obtenues par une prouesse ne permettent pas d'obtenir des points d'action supplémentaires

MANŒUVRES STANDARDS (ATTAQUES AU CORPS A CORPS ET A DISTANCE)

COUT EN PA		PROUESSE
1+	MANOEUVRE	Vous pouvez vous déplacer ou déplacer votre adversaire de 2 mètres (1 case) dans n'importe quelle direction pour chaque point d'action dépensé
1	RECHARGEMENT RAPIDE	Vous pouvez recharger immédiatement votre arme
2	JETER A TERRE	Vous jetez à terre votre adversaire. Tout personnage qui attaque au corps à corps un adversaire au sol gagne +1 à son jet d'attaque
2	POSTURE DEFENSIVE	Votre attaque vous permet d'organiser votre défense. Vous obtenez un bonus de +2 en Défense jusqu'au début de votre prochain tour
2	DESARMER	Dans un combat au corps à corps, vous tentez de désarmer votre adversaire. Les deux combattants font un jet d'attaque en opposition. En cas de réussite, vous envoyez l'arme de votre adversaire valsé à 1D6 + Force mètres dans la direction que vous souhaitez
2	ATTAQUE DEVASTATRICE	Vous infligez 1D6 points de dégâts supplémentaires lors de cette attaque
2	PERCE ARMURE	Vous porter votre attaque sur une faiblesse de l'armure adverse. La protection de l'armure est divisée par 2 (arrondi à l'inférieure) contre cette attaque
3	ATTAQUE ECLAIR	Vous pouvez enchaîner une seconde attaque sur le même adversaire ou sur un autre en vue et à portée. Une arme de tir doit être chargée pour pouvoir faire une attaque à distance
4	COUP DOUBLE	Votre attaque particulièrement efficace affecte deux cibles. Choisissez une seconde cible. Elle doit vous être adjacente pour une attaque au corps à corps, ou à 6 mètres maximum (3 cases) de votre premier adversaire pour une attaque à distance. Le jet d'attaque initial s'applique aux deux cibles (un seul jet d'attaque) mais les dégâts infligés se calculent pour chacune d'entre elles
4	REPRENDRE L'INITIATIVE	Vous réagissez au quart de tour, ce qui vous place en tête dans l'ordre d'initiative. L'effet s'applique dès le prochain tour et sur les tours suivants tant que personne ne vous reprend à l'initiative



MANŒUVRES STANDARDS MYSTIQUES

COUT EN PA		PROUESSE MYSTIQUE
1-3	INCANTATION PUISSANTE	Augmente la Puissance du sort de 1 par point d'action dépensé avec un maximum de 3
2	INCANTATION EXPERTE	Réduit la dépense de mana de 1. Cela peut réduire à 0 le coût en mana
2	SORT DEVASTATEUR	Sur un sort qui inflige des dommages, un des adversaires ciblés au choix du mage, reçoit 1D6 points de dégâts supplémentaires
3	BOUCLIER DE MANA	Une part de mana résiduelle vous apporte une protection de +2 en Défense jusqu'au début de votre prochain tour
4	INCANTATION RAPIDE	Après avoir résolu les effets du sort, vous pouvez enchaîner sur un second sort d'une durée d'action mineure ou majeure
4	SORT TERRIFIANT	La puissance de vos sortilèges fait peur. Jusqu'au début de votre prochain tour, tout adversaire qui tente de vous attaquer au corps à corps doit réussir un test de Volonté (Courage). La valeur cible du test est 10 + Magie. En cas d'échec il peut effectuer à la place une action Déplacement ou Défense