

ACTIONS

Vous pouvez effectuer lors de votre tour de jeu, 1 action majeure et 1 action mineure ou 2 actions mineures.

ACTIONS MAJEURES

Attaque de mêlée. Vous attaquez un adversaire adjacent (2m) au corps à corps.

Attaque à distance. Vous attaquez un ennemi visible et à portée avec une arme de tir ou de lancer.

Attaque à outrance. Si votre attaque porte, +1 au Dégâts. Vous subissez -1 à votre Défense jusqu'au début de votre prochain tour.

Charge. Déplacement de Vitesse/2 (arrondi au-dessous) puis attaque de mêlée contre un adversaire adjacent. +1 au jet d'attaque

Courir. Vous vous déplacez du double de votre Vitesse. Si vous êtes à terre vous devez utiliser une action mineure **Se déplacer** pour vous relever d'abor).

Se défendre. +2 en Défense jusqu'au début de votre prochain tour.

Soigner. Vous devez être adjacent avec des bandages prêts (**pris dans un kit de soins avec une action Tenir prêt ou fabriquer avec 2 actions Tenir prêt**). Test **Ingéniosité (Soins)** SR 11. En cas de réussite votre allié récupère **Dé Dragon + Ingéniosité en Santé**. Cet allié ne peut pas bénéficier d'une autre action **Soigner** tant qu'il n'a pas reçu de dégâts additionnels.

Donner le coup de grâce. Achever un personnage mourant ou inconscient. Adjacent : automatique. Attaque à distance : jet 'attaque contre une Défense de 10.

ACTIONS MINEURES

Activer. Cette action permet d'amorcer certain pouvoirs ou objets, comme un style de combat ou des potions.

Attaque pressante. Choisissez un adversaire adjacent. Jusqu'au début de votre prochain tour, si cet adversaire se déplace, vous pouvez le poursuivre immédiatement d'une distance égale à votre Vitesse. Ceci arrive immédiatement après de déplacement de votre adversaire et avant qu'il puisse faire autre chose. Vous pouvez uniquement utiliser cette action sur un adversaire que vous avez déjà touché dans un combat en mêlée ce tour (dégâts infligés ou pas). Vous êtes libre de

renoncer à tout ou partie du mouvement que permet cette action quand votre ennemi la déclenche.

Préparer. Vous choisissez une action majeure que vous vous préparez à exécuter. Cela termine votre tour. A n'importe quel moment jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez interrompre un autre personnage et accomplir immédiatement votre action préparée. Si vous ne l'utilisez pas avant votre prochain tour, l'action est perdue. Vous ne pouvez pas préparer une action si vous avez déjà effectuée une action majeure lors de votre tour.

Se déplacer. Vous vous déplacer de votre Vitesse en m. Permet de se jeter à terre, de se relever ou de monter sur un cheval ou un véhicule et combiner avec un déplacement à Vitesse / 2 (arrondi au-dessous).

Se tenir sur ses gardes. +1 ou +2 (au choix) en Défense jusqu'à la fin de ce tour. -1 ou -2 à tous vos tests pour le reste du tour. Cette action mineure doit être choisie avant l'action majeure du tour.

Tenir bon. Jusqu'au début de votre prochain tour, un adversaire qui utilise **Escarmouche** ou **Mise à terre** pour vous déplacer ou vous faire tomber doit réussir un test avec opposition de **Force (Tours de force)** contre votre **Force (Tours de force)** ou **Dextérité (Acrobatie)** à votre choix. Ce test peut seulement être fait après que votre adversaire ait dépensé ses points Un adversaire dépensant plusieurs points pour **Escarmouche** lors de la même attaque effectue un seul jet d'opposition contre vous.

Tenir prêt. Vous dégainez une arme, sortez une potion ou vous faites en sorte qu'un objet rangé soit disponible. Comme partie de cette action vous pouvez lâcher quelque chose que vous avez déjà en main (vous pouvez ainsi lâcher votre arc et sortir une épée par exemple).

Viser. Si votre prochaine action est une attaque de mêlée ou à distance, vous bénéficiez de +1 à votre jet d'attaque.

PROUESSES (STUNTS)

Dès qu'un jet réussi affiche un double, le personnage obtient autant de points que la valeur du Dé Dragon pour accomplir des. Les doubles sur des jets octroyés par une prouesse ne permettent pas d'obtenir des points supplémentaires.

COUT EN POINTS

COMBAT

- 1+ **Escarmouche.** Vous pouvez vous déplacer ou déplacer votre adversaire de 2 mètres dans n'importe quelle direction pour chaque 1 point dépensé.
- 1 **Rechargement rapide.** Vous pouvez recharger immédiatement une arme de tir
- 1 **Rester vigilant.** Test de **Perception (Focus au choix) SR 11**. En cas de réussite le MJ peut vous informer soit d'une situation du champ de bataille qui a échappé à votre perception, soit vous donnez +1 au prochain test effectué. Ce bonus ne peut pas se cumuler avec un autre bonus excepté un Focus et expire à la fin de votre prochain tour de jeu même si vous ne l'avez pas utilisé.
- 2 **Mise à 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 **Position défensive.** +2 en Défense jusqu'au début de votre prochain tour
- 2 **Désarmement.** 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 **Coup puissant.** Vous infligez 1D6 points de dégâts supplémentaires lors de cette attaque
- 2 **Raillerie.** Vous insultez ou détourner l'attention d'un adversaire de votre choix à 10m de vous. Vous devez faire un test avec opposition de **Communication (Tromperie)** contre **Volonté (Autodiscipline)** de votre cible. Si vous l'emportez, la cible subit -1 sur ses jets d'attaque et de lancement de sort lors de son prochain tour. Les effets d'autres **Raillerie** ne se cumulent pas .
- 2 **Perce armure** Vous portez votre attaque sur une faiblesse de l'armure adverse. La protection de l'armure est divisée par 2 (arrondi au-dessous) pour cette attaque
- 2 **Posture menaçante.** Vous adoptez une posture menaçante face à un adversaire de votre choix à 10m de vous. Vous devez faire un test avec opposition de **Force (Intimidation)** contre **Volonté (Autodiscipline)** de votre cible. Si vous l'emportez, il doit vous attaquer quelque soit la manière (mêlée, tir, sort, etc.) lors de son prochain tour. Les effets d'autres **Posture menaçante** ne cumulent pas.
- 3 **Attaque éclair.** 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 supplémentaire.
- 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. Vous appliquez le résultat du premier jet d'attaque à la seconde cible 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
- 5 **Coup Mortel.** Vous infligez 2d6 points de dégâts supplémentaires lors de votre attaque. Vous ne pouvez pas combiner **Coup Mortel** et **Coup puissant** dans la même attaque.

COUT EN POINTS

SORTS

- 1-3 **Incantation puissante.** Augmente la Puissance du sort de 1 par point 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 puissant.** 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 imposant.** La puissance du sortilège 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) SR 10 + Magie**. En cas d'échec il peut à la place se déplacer ou effectuer une action **Se défendre**.

COUT EN POINTS

EXPLORATION

- 1 **Position avantageuse.** vous faites votre découverte à partir d'une position avantageuse de votre choix. Cette position ne peut être à plus de deux mètres de l'endroit où normalement vous auriez fait votre découverte. Vous pouvez attendre que le MJ décrive ce que vous avez trouvé, si approprié, avant de choisir votre position avantageuse.
- 2 **Recherche efficace.** Si les ressources de toute nature sont habituellement consommées au cours de votre test, vous n'en utilisez que la moitié de ce que vous auriez du dépenser.
- 2 **Recherche rapide.** Vous effectuez votre test en moitié de temps que nécessaire.
- 3 **Cela me fait penser à...** Vous pouvez immédiatement faire un second test de **Perception**, sans coût supplémentaire de temps ou de ressource, pour tenter d'obtenir davantage d'informations sur votre l'environnement ou l'objet examiné. Ce test supplémentaire doit utiliser un Focus différent de celui du test d'origine et ne donne jamais de points. Les deux tests sont considérés comme simultanés. S'il n'y a rien de plus à découvrir la prouesse est inutile mais le MJ n'a pas à prévenir qu'il n'y a rien à apprendre de plus.
- 3 **L'objet de votre attention.** Vous recevez un bonus de +1 pour tout autre test permettant d'examiner ou de percevoir d'autres aspects sur l'objet de votre test témoins jusqu'à que le moment ou le lieu change.
- 4 **Haut la main.** Si vos découvertes déclenchent quelques hostilités, vous gagner un bonus de +3 à votre jet d'initiative
- 4 **Ressources sous la main.** Choisissez un Focus que vous n'avez pas mais qui est lié à la caractéristique utilisée par votre test. Vous êtes considéré comme ayant ce Focus témoins jusqu'à que le moment ou le lieu change. Le MJ peut exiger que vous expliquiez comment ce Focus découle de l'environnement et le refusez si votre suggestion ne semble pas raisonnable.
- 4 **En beauté:** Vous impressionnez les témoins de votre action en cours et recevez un bonus de +1 pour les tests avec opposition impliquant les témoins jusqu'à que le moment ou le lieu change.

- Bon mot.** En fin de votre action, vous faites un brillant trait d'humour qui restera gravé dans la mémoire de chacun, et ne tardera pas à se répandre au-delà des frontières pour le bien ou pour le mal. Si vous n'avez pas un bon mot en tête, le reste des joueurs et le meneur de jeu peuvent proposer rapidement quelques options, et vous choisissez l'un d'entre eux. Ce bon mot peut faire boule de neige en bien ou en mal.
- Et autre chose.** Vous réussissez à introduire un deuxième axe à la conversation qui a amené au test. Si votre argumentation le permet, vous effectuez un second test immédiatement dans le cadre de votre action et avant que quiconque ait eu la chance de répondre ou de contre argumenter ou de faire des tests.
- Prestation contagieuse.** Votre prestation se révèle d'une telle efficacité qu'elle vous permet de l'exercer sur une personne supplémentaire de votre choix en plus de la cible initiale. Vous pouvez utiliser cette prouesse à plusieurs reprises sur le même jet de dés. Toutefois, si le test qui a donné lieu à cette prouesse est un test en opposition, vous ne pouvez pas étendre l'effet à une personne qui a un meilleur score de Caractéristique + Focus que la cible initiale.
- Silence stupéfait.** Vous êtes si impressionnant que vous laissez ceux qui sont témoins de votre prestation complètement ahuris et incapables de parler pour au moins un tour complet. Hors combat, l'effet dure, suffisamment longtemps pour que votre personnage puisse entreprendre quelque chose d'autre.
- Plaisanterie.** Vous faites une superbe plaisanterie ou un effet comique tordant. Les PNJ qui la voient et l'entendent se tordent de rire s'ils échouent à un test de **Volonté (Autodiscipline) SR 11**. Toutefois, à la discrétion du MJ, le ou les PNJ cibles de la plaisanterie risquent de ne pas rire du tout.
- Flirt.** Choisissez un personnage pour effectuer immédiatement un test en opposition de **Communication (Séduction)** contre **Volonté (Autodiscipline)**. Si vous réussissez, ce personnage devient énamouré du vôtre, selon la compatibilité des genres. Ce que cela signifie sur le moment et comment il pourrait grandir (ou se désagréger) sur le long terme sont à la discrétion du MJ (ou du joueur si cette prouesse ciblait un PJ), et dépendent de la façon dont vous continuez d'agir, mais si vous réussissez, vous avez créé une opportunité romantique.
- Volonté de fer.** Votre réussite vous donne une grande confiance en vous. Pour la suite de cette interaction de « jeu de rôle », vous obtenez un bonus de +1 sur les tests en opposition face à tout PNJ qui tenterait de vous déstabiliser émotionnellement, comme vous impressionner, marchander, vous intimider, etc.
- Rendre enragé.** Vous remuez le couteau dans la plaie, provoquant ou insultant un PNJ que vous désignez et qui doit choisir entre vous attaquer ou quitter la scène. Si le PNJ choisit d'attaquer, l'assaut n'est pas nécessairement un combat à mort. Une gifle ou un gant lancé peut tenir lieu d'attaque.

En rouge : règles du Set 1

En bleu : règles du Set 2

En vert : précisions ou amendements maison