

ACTIONS

À chacun de ses tours un personnage peut réaliser : **1 action majeure + 1 action mineure, ou bien**, à la place, effectuer **2 actions mineures**. Il peut aussi ne pas utiliser 1 ou 2 de ses actions.

ACTIONS MAJEURES

ATTAQUER EN FORCE : dégâts +1, Défense -1 jusqu'au début du prochain tour du personnage.

ATTAQUER EN MÊLÉE : vous attaquez au corps à corps un ennemi dans les 2 yards.

ATTAQUER À DISTANCE : vous attaquez un ennemi en tirant ou lançant un projectile.

CHARGER : vous vous déplacez de **Vitesse / 2** (arrondi inférieur) et obtenez **+1 à votre attaque de mêlée**.

COURIR : vous vous déplacez de **Vitesse x 2** en yards. Vous devez être debout pour faire cela.

SE DÉFENDRE : **Défense +2** jusqu'au début de votre prochain tour.

SOIGNER : vous devez être à moins de 2 yards du blessé et avoir des bandages prêts pour soigner. Effectuez un test de **Ruse (Soins) avec un SR 11**. Si vous réussissez, votre allié regagne un nombre de points de vie égal à **Ruse + dé dragon**. Cet allié ne peut plus bénéficier d'un autre soin jusqu'à ce qu'il soit de nouveau blessé.

DONNER LE COUP DE GRÂCE : une créature **mourante** ou **inconsciente** peut être tuée par un coup de grâce. Vous devez être adjacent avec une arme de mêlée pour tuer automatiquement ou réussir une attaque à distance contre une Défense de 10.

ACTIONS MINEURES

ACTIVER : cette action est utilisée avec certains pouvoirs ou objets dont la description comporte quelque chose comme « utilisez une action d'activation pour... ».

ATTAQUE PRESSANTE : cette action cible un adversaire adjacent. Jusqu'au début de votre prochain tour, si l'adversaire désigné s'éloigne de vous, vous pouvez vous déplacer de votre Vitesse vers lui. Ce déplacement s'effectue immédiatement après celui de l'adversaire.

ATTENDRE : vous choisissez une action majeure que vous désirez exécuter, vous finissez votre tour (sans action majeure). À n'importe quel moment du prochain tour, vous pouvez interrompre n'importe qui pour effectuer immédiatement votre action choisie. Si vous n'utilisez pas votre action, elle est perdue. Vous ne pouvez utiliser l'action choisie si vous avez déjà utilisé une action majeure.

ATTITUDE DÉFENSIVE : **Défense +1 ou +2** (au choix) jusqu'à la fin du round. **-1 ou -2** (respectivement) à tous les tests (même les tests opposés) jusqu'à la fin du round. Cette action mineure doit être choisie avant d'effectuer une action majeure.

NE PAS PERDRE PIED : jusqu'au début de votre prochain tour, tous les ennemis qui utilisent les stunts **Escarmouche** ou **Mise à terre** sur vous doivent d'abord réussir un test en opposition de Force (Prouesse de force) contre votre Force (Prouesse de force) ou Dextérité (Acrobatie). Le test est fait après que les points de stunt aient été dépensés. Un adversaire qui essaie Escarmouche sur vous plus d'une fois dans une seule attaque ne fait qu'un test.

PRÉPARER : vous dégainez une arme, préparez un outil ou autre chose qui a besoin d'être préparé pour être utilisé et que vous portez. Lâcher quelque chose que vous aviez déjà en main fait partie intégrante de cette action.

SE DÉPLACER : vous vous déplacez de votre **Vitesse** en yards. Si vous vous limitez à la moitié de votre Vitesse, vous pouvez aussi vous laisser tomber, vous **lever** ou **monter** ou **descendre** d'un cheval ou d'un véhicule.

VISER : **+1** à la prochaine action (même à votre prochain tour) s'il s'agit d'une attaque en mêlée ou à distance.

Set 1

-

Set 2

-

Set 3



STUNTS

Lorsqu'une action est réussie et que les dés donnent un double, il s'agit d'un coup d'éclat (stunt). Le dé dragon (qu'il soit dans le double ou non) indique le nombre de points à dépenser (les personnages de niveau 11 ou plus ont 1 point supplémentaire). Les points non dépensés sont perdus.

STUNTS DE COMBAT

Coût	Stunt
1+	Escarmouche : vous pouvez vous déplacer vous même ou déplacer la cible de votre attaque de 2 yards dans n'importe quelle direction pour chaque 1 SP dépensé.
1	Rechargement rapide : vous pouvez immédiatement recharger une arme de tir.
1	Rester vigilant : vous prenez un instant pour bien voir tout ce qui se passe autour de vous. Faites un test de Perception SR 11 avec le focus de votre choix. S'il est réussi, le MJ doit vous signaler tout ce qui aurait pu vous échapper sur le champ de bataille ou vous donner un bonus de +1 à votre prochain test. Ce bonus n'est pas cumulable avec d'autres bonus excepté un Focus et expire à la fin de votre prochain tour même s'il n'est pas utilisé.
2 Ou 4	Empoisonné : la toxine de votre lame pénètre dans le corps de votre ennemi et fait son sale boulot. La cible subit immédiatement les dégâts de base et additionnels de votre poison. Les dégâts des poisons sont pénétrants. Ce stunt coûte 4 SP si vous ne possédez pas le talent de création de poison.
2	Sarcasmes : vous insultez ou distrayez un adversaire de votre choix dans les 10 yards autour de vous. Vous devez effectuer un test de Communication (Escroquerie) opposé à un test de Volonté (Autodiscipline) de l'adversaire. Si vous remportez le test, la cible subit un malus de -1 sur ses jets d'attaque et de lancement de sort à son prochain tour. Elle ne peut pas être la cible d'autres Sarcasmes jusqu'à la fin de son prochain tour.
2	Menacer : vous adoptez une attitude menaçante et défiez l'ennemi de votre choix dans les 10 yards autour de vous. Vous devez effectuer un test de Force (Intimidation) opposé à un test de Volonté (Autodiscipline) de l'adversaire. Si vous remportez le test, la cible doit vous attaquer (comme elle le désire : mêlée, distance, sort, etc.) à son prochain tour. Elle ne peut pas être la cible d'autres menaces jusqu'à la fin de son prochain tour.
2	Mise à terre : vous faites tomber votre cible. Tout personnage effectuant une attaque contre une cible à terre gagne un bonus de +1 à son jet d'attaque.
2	Position défensive : votre attaque améliore votre position défensive. Vous gagnez un bonus de +2 à votre Défense jusqu'au début de votre prochain tour.
2	Désarmement : vous tentez de désarmer votre cible avec votre attaque de mêlée. Vous et votre adversaire devez effectuer un jet d'attaque en opposition . Ces jets d'attaque ne génèrent pas de points de stunt. Si vous remportez le test, vous projetez l'arme de l'ennemie à 1d6 + Force yards dans la direction que vous désirez.
2	Coup puissant : votre attaque inflige 1d6 de dégâts supplémentaires.
2	Perce armure : vous trouvez une faille dans l'armure de votre ennemie. Son indice d' armure est divisé par 2 (arrondi à l'inférieur) pour cette attaque.
3	Attaque éclair : vous pouvez effectuer une deuxième attaque contre le même ennemi ou une autre à portée et visible. Vous devez avoir une arme prête pour une attaque à distance. Si vous obtenez un double à cette deuxième attaque, vous ne gagnez pas de points de stunt supplémentaires.
3	Kaboum ! : votre attaque fait exploser une grenade portée par votre cible. L'explosion inflige des dégâts normaux à la cible et toutes les créatures dans les 2 yards. Seule une grenade activée peut exploser si votre cible a le talent Création de poison. Les grenades tenues sont toujours affectées avant les grenades transportées, si les deux sont des cibles potentielles. Si plusieurs grenades sont portées, le MJ détermine au hasard la grenade qui explose. Méfiez-vous que si vous réalisez ce stunt sur une attaque de mêlée, vous êtes à 2 yards de l'explosion de la grenade, sauf si vous utilisez Escarmouche !
4	Coup double : votre attaque est tellement forte qu'elle affecte deux cibles . Premièrement, choisissez une deuxième cible. Elle doit vous être adjacente si vous attaquez en mêlée ou dans les 6 yards autour de votre première cible si vous attaquez à distance. Appliquez le résultat de votre attaque originale à cette seconde cible (en d'autres mots vous effectuez un seul jet d'attaque sur deux adversaires). Si vous touchez la deuxième cible, infligez normalement vos dégâts.
4	Prendre l'initiative : votre attaque change le rythme de la bataille. Vous devenez le premier dans l'ordre de l'initiative . Cela veut dire que vous aurez un autre tour avant que certains combattants n'agissent. Vous gardez l'initiative jusqu'à ce que quelqu'un d'autre reprenne l'initiative.
4	Premier sang : vous faites couler le sang de votre adversaire d'une façon humiliante mais sans lui faire de dégâts. Ceci est suffisant pour remporter un duel au premier sang.
5	Coup mortel : vous infligez 2d6 de dégâts supplémentaires à votre attaque. Vous ne pouvez pas utiliser Coup mortel et Coup puissant pour la même attaque.

STUNTS D'EXPLORATION

Coût	Stunt
1	Position avantageuse : vous trouvez une position avantageuse 2 yards autour de ce que vous cherchiez normalement, en accord avec l'objet de votre test. Vous devez attendre que le MJ décrive ce que vous avez trouvé avant de choisir votre position avantageuse. Ce stunt peut être utilisé plusieurs fois sur un même test si vous avez assez de points.
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 : l'action dure moitié moins de temps qu'elle aurait dû.
3	Ça me fait penser à... : vous effectuez immédiatement un autre test de Perception , sans coût additionnel en ressources ou temps, pour découvrir plus d'informations sur votre environnement, ou sur l'objet de votre test. Ce nouveau test doit utiliser un Focus différent du premier et ne donne pas de point de stunt. Les deux tests sont considérés comme simultanés. S'il n'y a rien de plus à découvrir le stunt 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 à tout autre test permettant d'examiner ou de percevoir d'autres aspects de l'objet de votre test jusqu'à ce que le moment ou le lieu change.
4	La main haute : si vos découvertes conduisent à un combat dans un moment ou deux, vous recevez un bonus de +3 sur votre jet d'initiative .
4	Ressources sous la main : choisissez un focus que vous n'avez pas mais lié à la même caractéristique que vous avez utilisée pour ce test. Vous êtes considérés comme ayant ce focus jusqu'à ce que le moment ou le lieu change. Le MJ peut vous expliquer comment ce bonus découle de l'environnement.
4	Avec panache : les modalités de votre succès impressionnent ceux qui sont proches de vous et vous voient. Vous avez un bonus de +1 à vos tests opposés à ceux qui sont les témoins de votre coup d'éclat jusqu'à ce que le moment ou le lieu change.

STUNTS DE RÔLE

Coût	Stunt
1	Bon mot : vous faites une remarque pleine d'esprit à la fin de votre action. Elle fait mouche auprès de tous ceux qui l'entendent. Si vous ne trouvez pas de bon mot, les autres joueurs et le MJ peuvent vous aider, à vous de choisir parmi leurs propositions. Ce bon mot est susceptible de faire boule de neige, en bien ou en mal.
2	Et autre chose : vous avez réussi à introduire un deuxième axe dans la conversation qui a engendré ce test, si c'est possible. Le cas échéant, vous pouvez faire un test supplémentaire dans le cadre de votre action, avant que quelqu'un d'autre n'ait une chance de répondre ou d'argumenter ou de faire des tests.
2	Influencer la foule : vos efforts interpersonnels sont si efficaces qu'ils s'étendent sur les autres autour, et vous affectez une personne supplémentaire de votre choix en plus de la cible originale. Vous pouvez utiliser ce stunt à plusieurs reprises sur le même jet de dés. Toutefois, si le test qui a donné lieu à ce stunt est un test opposé, vous ne pouvez pas étendre l'effet à une personne qui a un meilleur score de Caractéristique + Focus que la cible initiale.
3	Silence stupéfait : vous êtes tellement impressionnant que vous laissez vos auditeurs et spectateurs complètement abasourdis et incapables de parler pendant au moins un tour complet. En dehors d'un combat, cela dure assez longtemps pour que votre personnage puisse commencer à faire autre chose.
3	Plaisanterie : vous tournez une phrase, faites une grimace, ou encore autre chose qui fait rire les personnes à proximité, ou au moins, réduire leur grogne. Tout PNJ qui souhaite ne pas rire doit réussir un test de Volonté (Autodiscipline) SR 11 , à l'exception, à la discrétion du MJ, des PNJ cibles de votre blague.
4	Séduction : choisir un personnage qui est présent et faire immédiatement un test en opposition de Communication (Séduction) contre sa Volonté (Autodiscipline) . Si vous gagnez, ce personnage est séduit par le vôtre. Ce que cela signifie sur le moment et comment ce flirt pourrait grandir (ou se désagréger) sur le long terme sont à la discrétion du MJ, et dépendent de la façon dont vous continuez d'agir, mais si vous réussissez, vous avez créé une opportunité romantique.
4	Tour de volonté : votre réussite vous donne une idée de votre propre intelligence et votre force de caractère. Pour le reste de l'échange actuel, vous avez un bonus de +1 à tous les tests en opposition dans lesquels un adversaire essaie de vous mettre dans une situation désavantageuse émotionnellement, tels que vous intimider, vous impressionner, négocier avec vous, etc.
5	Faire enrager : vous remuez le couteau dans la plaie, vous provoquez ou insultez de telle sorte qu'un seul PNJ que vous désignez doit choisir entre vous attaquer ou battre en retraite loin de la scène. S'il choisit d'attaquer, l'agression ne doit pas être mortelle (même si cette option est certainement ouverte aux caractères belliqueux). Une giflle ou le lancement d'un gant peut tenir lieu d'« attaque » tout aussi facilement.

STUNTS DE SORTS

Coût	Stunt
1-3	Sort efficace : augmentez la puissance du sort de +1 par point de stunt dépensé, jusqu'à un maximum de 3.
2	Sort performant : réduisez de 1 le coût en points de mana du sort. Le coût peut être réduit à 0.
2	Sort puissant : si le sort fait des dégâts, une cible du sort (choisissez) reçoit +1d6 de dégâts supplémentaires.
3	Bouclier mana : vous utilisez le mana résiduel de votre sort pour lever temporairement un bouclier protecteur. Vous gagnez un bonus de +2 à votre Défense jusqu'au début de votre prochain tour.
4	Sort rapide : après avoir résolu votre sort vous pouvez immédiatement en relancer un autre . Le second sort doit avoir un temps de lancement d'une action majeure ou mineure. Si vous obtenez un double lors du lancement de ce deuxième sort, vous ne gagnez pas de points de stunt supplémentaires.
4	Sort imposant : l'effet du sort est bien plus dramatique que d'habitude. Jusqu'au début de votre prochain tour, quiconque tente une attaque de mêlée contre vous doit réussir un test de Volonté (Courage) 10 + Magie . Ceux qui ratent ce test doivent se déplacer ou effectuer une action Se défendre au lieu d'attaquer.

STUNTS AVANCÉS DE SORTS

Les stunts avancés ne peuvent être choisis que si le mage possède le talent Expertise des sorts.

Coût	Stunt
1	Acuité magique : votre expertise magique vous est d'un grand secours. Effectuez un test de Magie SR 11 avec le focus de votre choix. S'il est réussi, vous prenez conscience d'un détail magique pendant cette rencontre ou obtenez un bonus de +1 à votre prochain test de Magie lié au focus utilisé, jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.
1	Avantage magique : la cible souffre d'une pénalité de -1 à son prochain test de résistance contre un de vos sorts, jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.
1+	Sort répulsif : si le sort fait des dégâts, vous pouvez déplacer la cible de 2 yards dans n'importe quelle direction pour chaque 1 SP dépensé.
1+	Armure arcanique : en canalisant les résidus magique du lancement du sort, vous créez un champ de protection autour de vous, gagnant ainsi une Armure égale aux SP dépensés jusqu'au début de votre prochain tour.
3	Sort prolongé : si le sort a une existence supérieure à l'instant, elle est étendue au double de la durée originale , sans coût additionnel en point de magie. Exemples : Armure de pierre durera une heure de plus, Glyphe de paralysie 2d3 rounds de plus, etc.
4	Déferlante mana : tout de suite après le lancement du sort, regagnez +1d6 points de magie .
4	Sort maîtrisé : le coût du sort en point de magie est réduit de -2 PM . Il peut coûter 0 point de magie.
4	Sort doublé : si le sort n'affecte qu'une seule cible, il peut en affecter 2 si la deuxième est à portée du sort et à 6 yards ou moins de la première cible. Cela ne coûte pas de point de magie et les cibles résistent séparément au sort.
5	Sort dissipant : en plus de ses effets normaux, le sort est tellement puissant qu'il dissipe un autre effet magique présent sur la cible. Un test réussi de Magie (Esprit) contre la puissance du sort présent sur la cible enlève cet effet. Un échec ne fait rien de plus. Ce test ne génère pas de points de stunt.
5	Sort mortel : si le sort fait des dégâts, une cible du sort subit 2d6 dégâts supplémentaires, ou bien, toutes les cibles subissent 1d6 dégâts supplémentaire.
6	Sort pénétrant : si le sort fait des dégâts, tous les dommages qu'il fait ce round-ci sont pénétrants, ignorant l'armure des cibles.

STUNTS AVANCÉS DE SORTS DE CRÉATION

Les stunts suivants ne peuvent être choisis que si le sort lancé est un sort de Création.

Coût	Stunt
1	Sort renforçant : un allié dans les 2 yards autour de vous gagne un bonus de +1 en Force jusqu'au début de votre prochain tour.
1	Sort accélérant : un allié dans les 2 yards autour de vous gagne un bonus de +1 en Dextérité jusqu'au début de votre prochain tour.
1+	Sort revigorant : vous ou un allié dans les 2 yards autour de vous avec plus de 0 PV récupère 1 PV pour chaque SP dépensé.
2	Sort stabilisant : un allié dans les 10 yards autour de vous ayant 0 PV ne compte pas ce round pour déterminer combien de rounds il peut survivre à 0 PV.
3	Sort améliorant : vous gagnez +1 à votre puissance de sort pour le prochain sort que vous lancez jusqu'à la fin de votre prochain tour.

STUNTS AVANCÉS DE SORTS ÉLÉMENTAIRES

Les stunts suivants ne peuvent être choisis que si le sort lancé est un sort élémentaire.

Coût	Stunt
2	Sort éblouissant : en plus des autres effets, la cible de votre sort souffre d'une pénalité de -1 pour tous les tests impliquant la vision (dont les attaques) jusqu'au début de votre prochain tour.
3	Immolation : la magie que vous utilisez vous fait prendre feu. Cela ne vous blesse pas, mais jusqu'au début de votre prochain tour, quiconque venant à votre contact ou vous attaquant en mêlée subit 1d6 + 1 dégâts .
3	Peau épaisse : votre peau devient brièvement plus dure et ajoute +1 à votre Armure jusqu'au début de votre prochain tour. Ce stunt ne peut pas être utilisé si le sort lancé améliore votre armure ou si un autre sort le fait déjà.
4	Arcs électriques : des arcs électriques partent de votre corps vers les ennemis situés à 2 yards ou moins de vous et leur infligent 2 point de dégâts pénétrants d'électricité.

STUNTS AVANCÉS DE SORTS D'ENTROPIE

Les stunts suivants ne peuvent être choisis que si le sort lancé est un sort d'Entropie.

Coût	Stunt
1	Faim dévorante : si une créature dans les 10 yards autour de vous meurt ce round, vous récupérez +1d6 points de magie . Vous ne pouvez récupérer que les points de magie perdus ; et vos points de magie ne peuvent pas être supérieurs à votre maximum.
2	Malédiction mineure : la cible de votre sort souffre d'une pénalité de -1 à sa Défense jusqu'au début de votre prochain tour.
2	Pied lourd : la cible de votre sort souffre d'une pénalité de -1 à sa Vitesse jusqu'au début de votre prochain tour.
3+	Bénédition vampirique : la cible de votre sort perd -1 PV et vous êtes soigné du même nombre. Cela ne soigne que vos blessures ; cela ne peut pas vous faire dépasser le maximum de vos PV. Il est possible de prendre ce stunt 2 fois pendant ce tour.

STUNTS AVANCÉS DE SORTS D'ESPRIT

Les stunts suivants ne peuvent être choisis que si le sort lancé est un sort d'Esprit.

Coût	Stunt
1+	Bouclier spirituel : vous récupérez un excès de mana pour vous protéger. Jusqu'au début de votre prochain tour, tout stunt de sort (bénéfique ou non) qui ne coûte pas plus que les SP investis pour activer le Bouclier spirituel n'a aucun effet sur vous. Si le stunt de sort a plusieurs cibles, vous n'êtes pas affecté mais les autres cibles le sont normalement.
2	Mise à terre : vous mettez à terre la cible de votre sort. Toute personne effectuant une attaque de mêlée contre un ennemi à terre gagne un bonus de +1 à son jet d'attaque.
3+	Sort absorbant : si la cible de votre sort est un lanceur de sorts, elle perd -1 point de magie . Ce stunt peut être pris deux fois pendant ce tour.

Dé dragon	INCIDENT MAGIQUE Échec du lancement de sort à prérequis + dé dragon égal à 1 Test de Volonté (Auto-discipline) échec (réussi alors seulement mis à terre)
1	Drain mana : le mage perd le double du coût en points de magie du sort en plus du coût initial (soit un total du triple du coût normal).
2	Brûlure mana : le mage perd en points de vie le double du coût en points de magie du sort.
3	Contrecoup : le choc de l'incident rend le mage incapable de lancer le moindre sort pendant 1d6 rounds.
4	Cafouillage : le sort part mais touche un allié au lieu d'un ennemi (ou vice versa) ou a un effet opposé à celui attendu (soins au lieu de dégâts, ou vice versa). Le MJ détermine l'effet.
5	Perdu dans l'Immatériel : le mage tombe en transe, son esprit est perdu dans l'Immatériel pour 2d6 minutes. Le mage est sans défense pendant tout ce temps et est vulnérable à un Coup de grâce.
6	Catastrophe : comme dans Perdu dans l'Immatériel, excepté que le mage doit en plus effectuer un test de Volonté (Foi ou Auto-discipline) SR 13 toutes les 2 minutes pour ne pas être possédé par un démon et devenir une abomination.