

ACTIONS DE DÉPLACEMENT

❖ MARCHER RAPIDEMENT | DÉPLACEMENT

Vous vous déplacez d'une distance maximale égale à votre Vitesse.

❖ FAIRE UN PAS | DÉPLACEMENT

Conditions. Votre Vitesse est d'au moins 3 m.

Vous vous déplacez prudemment de 1,50 m. Faire un pas ne déclenche pas de réactions.

Vous ne pouvez pas Faire un pas quand vous vous trouvez sur un terrain difficile, et vous ne pouvez pas Faire un pas en utilisant une autre Vitesse que votre Vitesse au sol.

❖ BONDIR | DÉPLACEMENT

Vous faites un petit saut sans prendre de risque. Vous pouvez Bondir de 3 m au maximum à l'horizontale si votre Vitesse est supérieure ou égale à 4,50 m, ou de 4,50 m au maximum à l'horizontale si votre Vitesse est supérieure ou égale à 9 m. Vous atterrissez dans l'espace où se termine votre Bond.

Si vous Bondissez verticalement, vous pouvez vous déplacer de 90 cm en hauteur et de 1,50 m en longueur pour atteindre une surface surélevée.

Vous devez faire appel à la compétence Athlétisme pour sauter sur de plus grandes distances.

❖ RAMPER | DÉPLACEMENT

Conditions. Vous êtes à terre et votre Vitesse est d'au moins 3 m.

Vous vous déplacez de 1,50 m en rampant, en restant à terre.

❖ SE JETER À TERRE | DÉPLACEMENT

Vous vous laissez tomber à terre.

❖ SE RELEVER | DÉPLACEMENT

Vous étiez à terre et vous Vous relevez.

❖ CREUSER | DÉPLACEMENT

Conditions. Vous avez une vitesse de creusement.

Vous creusez un chemin à travers de la terre, du sable ou un autre matériau meuble avec d'une distance maximale égale à votre Vitesse de creusement. Vous ne pouvez pas creuser à travers la roche ou d'autres substances plus denses que la terre, sauf si un pouvoir vous le permet.

❖ SE METTRE EN SELLE | DÉPLACEMENT

Conditions. Vous vous trouvez sur une case adjacente à une créature qui fait au moins une catégorie de taille de plus que la vôtre et qui accepte d'être votre monture.

Vous enfourchez la créature et la chevauchez. Si vous êtes déjà en selle, vous pouvez à la place utiliser cette action pour descendre de selle et mettre pied à terre dans un espace adjacent à votre monture.

❖ VOLER | DÉPLACEMENT

Conditions. Vous avez une vitesse de vol.

Vous vous déplacez dans les airs avec une vitesse d'une distance maximale égale à votre Vitesse de vol. Vous faites appel aux règles du déplacement à travers un terrain difficile pour vous déplacer vers le haut (verticalement ou en diagonale). Vous pouvez vous diriger verticalement vers le sol de 3 m en dépensant 1,50 m de déplacement. Si vous Volez jusqu'au sol, vous ne subissez pas de dégâts de chute. Vous pouvez utiliser une action pour Voler sur une distance de 0 m afin de faire du vol stationnaire. Si vous êtes dans les airs à la fin de votre tour et que vous n'avez pas utilisé d'action pour Voler lors de ce tour, vous chutez.

❖ MISE À L'ABRI

Conditions. Vous bénéficiez d'un abri, vous trouvez près de vous un élément de votre environnement derrière lequel vous abriter, ou vous êtes à terre.

Vous vous plaquez contre un mur ou vous jetez derrière un obstacle

pour mieux vous mettre à l'abri. Vous bénéficiez des avantages liés à un abri standard (un bonus de circonstances de +2).

Ces avantages perdurent jusqu'à ce que vous quittiez votre emplacement actuel, utilisiez une action d'attaque, vous trouviez dans l'état inconscient ou mettiez fin à cet effet par une action gratuite.

↻ ARRÊTER UNE CHUTE

Déclencheur. Vous chutez.

Conditions. Vous avez une Vitesse de vol.

Vous faites un test d'Acrobaties pour ralentir votre chute. Le DD est généralement de 15, mais il peut être plus élevé en cas de turbulences ou d'autres circonstances particulières.

Succès. Vous chutez délicatement et ne subissez pas de dégâts de chute.

↻ SE RACCROCHER IN EXTREMIS | MANIPULATION

Déclencheur. Vous chutez depuis un rebord ou une prise ou passez à côté de l'un de ces éléments lors de votre chute.

Conditions. Vos mains ne sont pas entravées d'une quelconque manière. Vous pouvez tenter de vous accrocher afin d'interrompre votre chute. Vous devez pour cela réussir un jet de Réflexes, généralement associé avec un DD pour Escalader. Si vous réussissez à vous raccrocher au rebord ou à la prise, vous pouvez alors Escalader en utilisant la compétence Athlétisme.

Succès critique. Vous réussissez à vous rattraper in extremis. Vous subissez quand même les dégâts correspondant à la hauteur de laquelle vous avez chuté, mais vous réduisez cette hauteur de 9 m.

Succès. Vous réussissez à vous rattraper. Vous subissez quand même les dégâts correspondant à la hauteur de laquelle vous avez chuté, mais vous réduisez cette hauteur de 6 m.

Échec critique. Vous continuez votre chute et, si vous avez déjà chuté d'une hauteur supérieure ou égale à 6 m quand vous avez utilisé cette réaction, vous subissez 10 dégâts contondants causés par l'impact pour toute tranche de 6 m de chute.

ACTIONS DE COMBAT

❖ FRAPPER | ATTAQUE

Vous attaquez avec une arme que vous tenez en main ou une attaque à mains nues, en prenant pour cible une créature qui se trouve dans votre zone d'allonge (pour une attaque au corps à corps) ou à portée (pour une attaque à distance).

Succès critique. Vous infligez le double de dégâts.

Succès. Vous infligez, les dégâts de l'arme ou de l'attaque à mains nues en tenant compte de tous les modificateurs, bonus et malus aux dégâts appropriés.

❖ S'ÉCHAPPER | ATTAQUE

Vous tentez de vous tirer d'une situation dans laquelle vous êtes empoigné, immobilisé ou entravé. Vous faites un test contre le DD de l'effet duquel vous voulez vous échapper en utilisant votre modificateur d'attaque à mains nues. Au lieu d'utiliser votre modificateur d'attaque, vous pouvez faire un test d'Acrobaties ou d'Athlétisme.

Succès critique. Vous vous libérez et vous pouvez Marcher rapidement sur une distance de 1,50 m.

Succès. Vous réussissez à vous libérer.

Échec critique. Vous ne réussissez pas à vous libérer et vous ne pouvez plus tenter de Vous échapper avant votre prochain tour.

❖ LEVER UN BOUCLIER

Conditions. Vous maniez un bouclier.

Vous levez votre bouclier pour vous protéger. Quand vous avez Levé un bouclier, vous ajoutez le bonus de circonstances indiqué dans son profil à votre CA. Votre bouclier reste levé jusqu'au début de votre prochain tour.

↻ ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ

Déclencheur. Une créature qui se trouve à portée de votre allonge utilise une action de manipulation ou de déplacement, fait une attaque à distance, ou quitte une case lors d'une action de déplacement qu'elle entreprend.

Vous frappez un adversaire qui vous laisse une ouverture. Vous faites une Frappe au corps à corps contre la créature qui a déclenché ce pouvoir. Si vous obtenez un coup critique et que le déclencheur était une action de manipulation, vous interrompez cette action. Cette Frappe n'est pas prise en compte pour votre malus d'attaques multiples et votre malus d'attaques multiples ne s'applique pas à cette Frappe.

ACTIONS D'INTERACTION

❖ CHERCHER | CONCENTRATION | SECRET

Vous scrutez une zone à la recherche de créatures ou d'objets. Si vous utilisez Chercher pour découvrir des objets, vous examinez une case de 3 m de côté maximum qui se trouve dans un emplacement adjacent.

Succès critique. Si vous tentiez de repérer des créatures, toute créature non détectée ou cachée contre laquelle vous avez obtenu un succès critique devient observée face à vous. Si vous cherchiez un objet, vous découvrez son emplacement.

Succès. Si vous tentiez de repérer des créatures, toute créature non détectée contre laquelle vous avez obtenu un succès devient cachée au lieu de non détectée et toute créature cachée devient observée. Si vous cherchiez un objet, vous découvrez son emplacement ou un indice vous aidant à trouver celui-ci, en fonction de ce que préfère le MJ.

❖ DEVINER LES INTENTIONS | CONCENTRATION | SECRET

Vous tentez de déterminer si le comportement d'une créature est anormal. Vous tentez de repérer des signes étranges, de la nervosité ou d'autres indicateurs qui peuvent laisser penser qu'elle tente de tromper quelqu'un.

Succès critique. Vous devinez les véritables intentions de la créature et déterminez le type de magie mentale qui l'affecte éventuellement.

Succès. Vous êtes capable de dire si la créature se comporte normalement ou non.

Échec. Vous détectez seulement ce qu'une créature trompeuse cherche à vous faire croire.

Échec critique. Votre impression concernant les intentions de la créature est erronée.

❖ INTERAGIR | MANIPULATION

Vous utilisez une main ou plus pour manipuler un objet ou un élément de votre environnement. Vous devrez probablement faire un test de compétences afin de déterminer le succès de votre interaction.

❖ DÉTOURNER LE REGARD

Vous détournez le regard d'un danger. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à vos jets de sauvegarde contre les pouvoirs visuels qui nécessitent que vous regardiez une créature ou un objet, comme le regard pétrifiant d'une méduse. Votre regard reste détourné jusqu'au début de votre prochain tour.

❖ RELÂCHER | MANIPULATION

Vous relâchez quelque chose que vous tenez dans une main ou dans vos deux mains. À la différence des autres actions de manipulation, Relâcher ne déclenche pas de réactions qui peuvent être déclenchées par les actions possédant le trait manipulation. Si vous voulez vous tenir prêt à Relâcher quelque chose hors de votre tour, utilisez l'activité Préparer.

ACTIONS D'INTERACTION

◆ SIGNALER | AUDIBLE | MANIPULATION | VISUEL

Conditions. Une créature est non détectée par un ou plusieurs de vos alliés, mais pas par vous.

Vous désignez une créature que vous pouvez voir à un ou plusieurs de vos alliés, en la montrant du doigt et en indiquant verbalement à quelle distance elle se trouve. La créature se trouve alors cachée par rapport à vos alliés plutôt que non détectée. Cela ne fonctionne que si vos alliés peuvent vous voir et qu'ils se trouvent à un endroit d'où ils pourraient potentiellement détecter la cible. Si vos alliés ne peuvent pas vous entendre ou vous comprendre, ils doivent alors réussir un test de Perception contre le DD de Discretion de la créature. Sur un échec, ils vous comprennent mal et croient que la cible se trouve à un autre endroit que celui que vous désignez.

◆◆ PRÉPARER | CONCENTRATION

Vous vous préparez à utiliser une action qui se déroulera hors de votre tour. Choisissez une action unique ou une action gratuite que vous pouvez utiliser et précisez un déclencheur. Votre tour prend alors fin. Si le déclencheur que vous avez indiqué se déroule avant le début de votre prochain tour, vous pouvez utiliser l'action choisie comme une réaction (dans la mesure où vous répondez à toutes les conditions d'utilisation). Vous ne pouvez pas Préparer une action gratuite qui a déjà un déclencheur.

Si vous êtes soumis à un malus d'attaques multiples et que votre action préparée est une action d'attaque, votre attaque préparée est soumise au malus d'attaques multiples que vous aviez quand vous l'avez Préparée. Il s'agit d'une des rares occasions où le malus d'attaques multiples est appliqué hors de votre tour.

◆ RETARDER

Déclencheur. Votre tour commence.

Vous attendez le bon moment pour agir. Vous pouvez reprendre une place dans l'ordre d'initiative par une action gratuite déclenchée par la fin du tour d'une créature. Cette nouvelle place devient votre place permanente dans l'ordre d'initiative. Vous ne pouvez pas utiliser de réaction avant de reprendre une place dans l'ordre d'initiative.

Quand vous Retardez, tous les dégâts persistants et les autres effets négatifs qui se produisent normalement au début de votre tour sont appliqués immédiatement quand vous utilisez l'action Retarder.

Tous les effets bénéfiques qui devraient normalement prendre fin à n'importe quel moment de votre tour se terminent également.

↻ AIDER

Déclencheur. Un allié est sur le point d'utiliser une action qui lui demande de faire un test de compétence ou un jet d'attaque.

Conditions. L'allié est disposé à accepter votre aide et vous vous êtes préparé à l'aider.

Vous tentez d'apporter votre aide à un allié confronté à une tâche particulière. Pour utiliser cette réaction, vous devez préalablement vous être préparé à l'aider. Quand vous utilisez la réaction Aider, faites un test de compétence ou un jet d'attaque en lien avec l'action de votre allié.

Succès critique. Vous permettez à votre allié de bénéficier d'un bonus de circonstances de +2 au test déclencheur. Si vous possédez le rang de maîtrise de maître dans le test que vous faites, ce bonus est de +3 et, si votre rang est légendaire, il est de +4.

Succès. Vous permettez à votre allié de bénéficier d'un bonus de +1 au test déclencheur.

Échec critique. Votre allié subit un malus de -1 au test déclencheur.

ACTIONS DE MAGIE

◆ MAINTENIR UN SORT | CONCENTRATION

Conditions. Vous avez au moins un sort actif avec une durée maintenue et vous n'êtes pas fatigué.

Choisissez un sort actif avec une durée maintenue. La durée de ce sort se prolonge jusqu'à la fin de votre prochain tour. Certains sorts ont un effet légèrement différent ou étendu si vous les maintenez. Maintenir un sort plus de 10 minutes (100 rounds) met un terme au sort et vous fatigue, à moins que le sort ne précise une durée maximale différente (comme « maintenu jusqu'à 1 min » ou « maintenu jusqu'à 1 h »).

Si l'action Maintenir un sort est interrompue, le sort se termine immédiatement.

◆ RÉVOQUER | CONCENTRATION

Vous mettez fin à l'effet d'un sort ou d'un objet magique. Il doit s'agir d'un effet que vous êtes autorisé à révoquer, comme le définit l'objet ou le sort. La révocation peut mettre un terme à la totalité de l'effet ou le terminer pour certaine(s) cible(s) seulement, en fonction du sort ou de l'objet.

ACTIONS D'OBJETS MAGIQUES

◆ MAINTENIR UNE ACTIVATION | CONCENTRATION

Conditions. Vous avez au moins une activation d'objet magique que vous pouvez maintenir et vous n'êtes pas fatigué.

Choisissez une activation d'objet magique active avec une durée maintenue. La durée de cette activation se prolonge jusqu'à la fin de votre prochain tour. Certaines activations ont un effet légèrement différent ou étendu si vous les maintenez.

Maintenir une activation plus de 10 minutes (100 rounds) y met un terme et vous fatigue, à moins que la description de l'objet ne précise une durée maximale différente (comme « maintenu jusqu'à 1 min » ou « maintenu jusqu'à 1 h »).

Si l'action Maintenir une activation est interrompue, l'effet de l'objet se termine immédiatement.

◆ RÉVOQUER | CONCENTRATION

Vous mettez fin à l'effet d'un sort ou d'un objet magique. Il doit s'agir d'un effet que vous êtes autorisé à révoquer, comme le définit l'objet ou le sort. La révocation peut mettre un terme à la totalité de l'effet ou le terminer pour certaine(s) cible(s) seulement, en fonction du sort ou de l'objet.

ACTIONS ACROBATIQUES (DEX)

◆ DÉPLACEMENT ACROBATIQUE | DÉPLACEMENT

Vous Marchez rapidement d'une distance égale à votre Vitesse. Pendant ce déplacement, vous pouvez tenter de traverser l'espace occupé par un ennemi. Effectuez un test d'Acrobaties contre le DD de Réflexes de l'ennemi dès que vous tentez d'entrer dans l'espace qu'il occupe. Vous pouvez faire un Déplacement acrobatique en effectuant les actions Voler, Escalader, Nager ou une autre action en fonction de votre environnement au lieu de Marcher rapidement.

Succès. Vous traversez l'espace occupé par l'ennemi, en considérant les cases dans son espace comme un terrain difficile (chaque déplacement de 1,50 m compte comme un déplacement de 3 m). Si vous n'avez pas assez de Vitesse pour traverser complètement l'espace qu'il occupe, vous appliquez l'effet de l'échec.

Échec. Votre déplacement prend fin et vous déclenchez des réactions comme si vous étiez sorti de la case dans laquelle vous avez commencé.

◆ MANOEUVRER EN VOL^(O) | DÉPLACEMENT

Conditions. Vous avez une Vitesse de vol.

Vous tentez une manoeuvre difficile en volant. Effectuez un test d'Acrobaties. Le MJ détermine quelles manoeuvres sont possibles mais elles vous permettent rarement de vous déplacer plus loin que votre Vitesse de vol.

Succès. Vous réussissez la manoeuvre.

Échec. Votre manoeuvre échoue. Le MJ décide si vous ne vous déplacez simplement pas ou si un autre effet néfaste se produit. Cet effet devrait correspondre à la manoeuvre que vous avez tentée (par exemple, vous pourriez dévier de votre trajectoire si vous tentez de voler contre un vent fort).

Échec critique. Comme un échec, mais les conséquences sont plus néfastes.

◆ GARDER L'ÉQUILIBRE | DÉPLACEMENT

Conditions. Vous êtes dans une case contenant une surface étroite, un sol inégal ou un autre élément similaire.

Vous vous déplacez sur une surface étroite ou sur un sol inégal en effectuant un test d'Acrobaties contre son DD pour Garder l'Équilibre. Vous êtes pris au dépourvu lorsque vous êtes sur une surface étroite ou un sol inégal.

Succès critique. Vous vous déplacez d'une distance maximale égale à votre Vitesse.

Succès. Vous vous déplacez d'une distance maximale égale à votre Vitesse, en considérant la surface traversée comme un terrain difficile (chaque déplacement de 1,50 m compte comme un déplacement de 3 m).

Échec. Vous devez rester sur place pour garder l'équilibre (l'action est tout de même dépensée) ou vous chutez. Votre tour prend fin si vous chutez.

Échec critique. Vous chutez et votre tour prend fin.

◆ SE FAUFLER^(O) | DÉPLACEMENT | EXPLORATION

Vous vous contorsionnez pour vous faufler dans un espace si étroit que vous pouvez à peine le traverser. Cette action concerne les espaces exceptionnellement étroits ; nombre d'espaces étroits sont considérés comme du terrain difficile que vous pouvez traverser plus rapidement et sans avoir à effectuer de test.

Succès critique. Vous traversez l'espace étroit en vous fauflant et cela vous prend une minute tous les 3m.

Succès. Vous vous faufilez en une minute par tranche de 1,50 m.

Échec critique. Vous restez coincé dans l'espace étroit. Lorsque vous êtes coincé de la sorte, vous pouvez effectuer un autre test d'Acrobaties contre le même DD en y consacrant une minute. Tout résultat autre qu'un échec critique sur ce test permet de vous décoincer.

ACTIONS D'ARCANES (INT)

◆ EMPRUNTER UN SORT^(O) | CONCENTRATION | EXPLORATION

Si vous êtes un incantateur arcanique qui prépare ses sorts écrits dans un grimoire, vous pouvez essayer de préparer un sort inscrit dans le grimoire de quelqu'un d'autre. Le MJ fixe le DD du test en fonction du niveau du sort et de sa rareté ; c'est généralement un peu plus simple que d'Apprendre le sort.

Succès. Vous préparez le sort emprunté lors de votre préparation normale des sorts.

Échec. Vous ne parvenez pas à préparer le sort mais l'emplacement de sort reste disponible pour en préparer un autre. Vous ne pouvez pas tenter de préparer ce sort jusqu'à votre prochaine préparation des sorts.

ACTIONS D'ARTISANAT (INT)

RÉPARER | EXPLORATION | MANIPULATION

Conditions. Vous avez un kit de réparation.

Vous passez dix minutes à tenter de réparer un objet endommagé, en le plaçant sur une surface stable et en utilisant le kit de réparation avec vos deux mains. Le MJ détermine le DD, sachant que le DD pour Réparer un objet donné est généralement similaire à celui pour le Fabriquer. Vous ne pouvez pas Réparer un objet détruit.

Succès critique. L'objet réparé récupère 10 points de vie, et 10 points de vie supplémentaires par rang de maîtrise que vous avez en Artisanat (pour un total de 20 PV si vous êtes qualifié, 30 PV si vous êtes un expert, 40 PV si vous êtes un maître ou 50 PV si vous êtes légendaire).

Succès. L'objet réparé récupère 5 points de vie, et 5 points de vie supplémentaires par rang de maîtrise que vous avez en Artisanat (pour un total de 10 PV si vous êtes qualifié, 15 PV si vous êtes un expert, 20 PV si vous êtes un maître ou 25 PV si vous êtes légendaire).

Échec critique. Vous infligez 2d6 dégâts à l'objet. Appliquez la Solidité de l'objet à ces dégâts.

IDENTIFIER L'ALCHIMIE^(O) | CONCENTRATION | EXPLORATION | SECRET

Conditions. Vous avez des outils d'alchimiste.

Vous pouvez identifier la nature d'un objet alchimique en l'analysant pendant dix minutes avec vos outils d'alchimiste. Si votre tentative est interrompue, vous devez la reprendre depuis le début.

Succès. Vous identifiez l'objet et découvrez la méthode pour l'activer.

Échec. Vous ne parvenez pas à identifier l'objet mais vous pouvez recommencer.

Échec critique. Vous identifiez l'objet de travers et le prenez pour un autre objet au choix du MJ.

FABRIQUER^(O) | INTERMÈDE | MANIPULATION

Vous pouvez fabriquer un objet avec des matières premières. Vous devez avoir le don de compétence Artisanat alchimique et un laboratoire d'alchimie pour créer des objets alchimiques, le don de compétence Artisanat magique pour créer des objets magiques et le don Fabrication de pièges pour créer des pièges. Pour fabriquer un objet, vous devez satisfaire aux conditions suivantes :

- L'objet est d'un niveau inférieur ou égal au vôtre. Un objet dont le niveau n'est pas précisé est de niveau 0. Vous devez être un maître en Artisanat si le niveau de l'objet est de 9 ou plus, et légendaire s'il est de niveau 16 ou plus.

- Vous possédez la formule de l'objet ; voir Obtenir des formules ci-après pour plus d'informations.

- Vous possédez un lot d'outils appropriés et un atelier est très souvent nécessaire. Par exemple, vous devez avoir accès à une forge pour forger un bouclier métallique.

- Vous devez fournir les matières premières d'une valeur au moins égale à la moitié du prix de l'objet. Vous dépensez toujours ce montant de matières premières au minimum quand vous parvenez à Fabriquer un objet. Si vous êtes dans une communauté, vous pouvez généralement acheter les matières premières nécessaires, sauf si elles sont précieuses et rares.

Vous devez passer quatre jours à travailler et vous faites un test d'Artisanat à la fin de cette période. Le MJ détermine le DD pour Fabriquer l'objet en se basant sur son niveau, sa rareté et d'autres circonstances.

Si votre tentative pour fabriquer l'objet est réussie, vous dépensez les matières premières que vous avez fournies. Vous pouvez régler la partie restante du prix de l'objet en matières pour terminer immédiatement la fabrication de l'objet ou vous pouvez passer des jours d'intermède supplémentaires pour continuer le travail. Pour chaque jour supplémentaire que vous y consacrez, réduisez la valeur des matières que vous devez dépenser pour terminer la fabrication de l'objet. Après l'un de ces jours d'intermède, vous pouvez terminer la fabrication de l'objet en dépensant la partie restante de son prix en matières. Si les jours d'intermède que vous consacrez à la fabrication sont interrompus, vous pouvez vous remettre plus tard au travail et reprendre là où vous avez été interrompu.

Succès critique. Votre tentative est réussie. Chaque jour supplémentaire consacré à la fabrication réduit la valeur des matières nécessaires pour terminer l'objet d'un montant basé sur votre niveau + 1 et votre rang de maîtrise en Artisanat.

Succès. Votre tentative est réussie. Chaque jour supplémentaire consacré à la fabrication réduit la valeur des matières nécessaires pour terminer l'objet d'un montant basé sur votre niveau et votre rang de maîtrise.

Échec. Vous ne parvenez pas à terminer la fabrication de l'objet. Vous pouvez récupérer la pleine valeur des matières premières que vous avez fournies. Vous devez tout recommencer depuis le début si vous voulez refaire une tentative.

Échec critique. Vous ne parvenez pas à terminer la fabrication de l'objet. Vous perdez 10 % des matières premières que vous avez fournies mais vous récupérez le reste. Vous devez tout recommencer depuis le début si vous voulez refaire une tentative.

ACTIONS D'ATHLÉTISME (FOR)

❖ CROC-EN-JAMBE | ATTAQUE

Conditions. L'une de vos mains au moins est libre. Votre cible ne peut pas être de plus d'une catégorie de taille de plus que vous.

Vous tentez de faire tomber un adversaire. Effectuez un test d'Athlétisme contre le DD de Réflexes de la cible.

Succès critique. La cible tombe à terre et subit 1d6 dégâts contondants.

Succès. La cible tombe à terre.

Échec critique. Vous perdez l'équilibre et tombez à terre.

❖ ESCALADER | DÉPLACEMENT

Conditions. Vos deux mains sont libres.

Vous montez, descendez ou parcourez une déclivité. Vous devez effectuer un test d'Athlétisme, sauf si l'action est particulièrement facile. Le MJ détermine le DD en fonction de la nature de la déclivité et des circonstances environnementales. Vous êtes pris au dépourvu, sauf si vous avez une Vitesse d'escalade.

Succès critique. Vous montez, parcourez ou descendez la déclivité sans problème. La distance parcourue est égale à 1,50 m plus 1,50 m par tranche de 6 m de votre Vitesse au sol (ce qui donne un total de 3 m pour la plupart des PJ).

Succès. Vous montez, parcourez ou descendez la déclivité sans problème. La distance parcourue est égale à 1,50 m par tranche de 6 m de votre Vitesse au sol (ce qui donne un total de 1,50 m pour la plupart des PJ, avec un minimum de 1,50 m si votre Vitesse est inférieure à 6 m).

Échec critique. Vous chutez. Si vous avez commencé votre escalade sur un sol stable, vous tombez à terre.

❖ NAGER | DÉPLACEMENT

Vous vous déplacez dans l'eau. Dans des eaux calmes, vous réussissez la plupart du temps l'action sans avoir à faire de test. Si vous respirez de l'air et que vous êtes immergé dans l'eau, vous devez retenir votre souffle chaque round. Si vous ne parvenez pas à retenir votre souffle, vous commencez à vous noyer.

Si l'eau dans laquelle vous nagez est agitée ou dangereuse d'une façon ou d'une autre, il se peut que vous ayez à faire un test d'Athlétisme pour Nager.

Si vous terminez votre tour dans l'eau et que vous n'avez pas réussi une action Nager lors de ce tour, vous coulez de 3 m ou vous êtes emporté par le courant, au choix du MJ. Toutefois, si votre dernière action lors de votre tour consistait à entrer dans l'eau, vous ne coulez pas et n'êtes pas emporté par le courant lors de ce tour.

Succès critique. Vous vous déplacez de 3 m dans l'eau, plus 1,50 m par tranche de 6 m de votre Vitesse au sol (ce qui donne un total de 4,50 m pour la plupart des PJ).

Succès. Vous vous déplacez de 1,50 m dans l'eau, plus 1,50 m par tranche de 6 m de votre Vitesse au sol (ce qui donne un total de 3 m pour la plupart des PJ).

Échec critique. Vous ne progressez pas et si vous reprenez votre souffle, vous perdez un round d'air.

❖ OUVRIR DE FORCE | ATTAQUE

En utilisant votre masse corporelle, un levier ou un autre outil, vous tentez de forcer l'ouverture d'une porte, d'une fenêtre, d'un contenant ou d'une grille épaisse. Avec un résultat suffisamment élevé, vous pouvez même traverser des murs. Vous subissez un malus d'objet de -2 au test d'Athlétisme si vous tentez d'Ouvrir de force quelque chose sans pied-de-biche.

Succès critique. Vous ouvrez la porte, la fenêtre, le contenant ou la grille sans l'endommager si vous le souhaitez.

Succès. Vous enfoncez la porte, la fenêtre, le contenant ou la grille et l'objet enfoncé obtient l'état brisé. S'il est particulièrement solide, le MJ peut décider qu'il subit des dégâts sans être brisé.

Échec critique. Votre tentative bloque la porte, la fenêtre, le contenant ou la grille, imposant un malus de circonstances de -2 aux tentatives ultérieures pour l'Ouvrir de force.

❖ POUSSER | ATTAQUE

Conditions. L'une de vos mains au moins est libre. La cible ne peut pas être de plus d'une catégorie de taille de plus que vous.

Vous repoussez un adversaire. Effectuez un test d'Athlétisme contre son DD de Vigueur.

Succès critique. Vous repoussez votre adversaire de 3 m. Vous pouvez Marcher rapidement après ça, mais votre déplacement doit être aussi long et doit se faire dans la même direction.

Succès. Vous repoussez votre adversaire de 1,50 m. Vous pouvez Marcher rapidement après ça, mais votre déplacement doit être aussi long et doit se faire dans la même direction.

Échec critique. Vous perdez l'équilibre et tombez à terre.

❖ SAISIR | ATTAQUE

Conditions. L'une de vos mains au moins est libre. Votre cible ne peut pas être de plus d'une catégorie de taille supérieure à vous.

Vous tentez de saisir un adversaire avec votre main libre. Effectuez un test d'Athlétisme contre son DD de Vigueur. Vous pouvez également Saisir pour maintenir votre prise sur une créature que vous avez déjà empoignée.

Succès critique. Votre adversaire est entravé jusqu'à la fin de votre prochain tour, sauf si vous vous déplacez ou si votre adversaire S'échappe.

Succès. Votre adversaire est empoigné jusqu'à la fin de votre prochain tour, sauf si vous vous déplacez ou si votre adversaire S'échappe.

Échec. Vous ne parvenez pas à saisir votre adversaire. Si vous avez déjà empoigné ou entravé votre adversaire en utilisant l'action Saisir, ces états sur cet adversaire disparaissent.

Échec critique. Si vous avez déjà empoigné ou entravé votre adversaire, il se libère. Votre cible peut vous saisir, comme si elle avait réussi à effectuer l'action Saisir contre vous, ou vous obliger à tomber à terre.

ACTIONS D'ATHLÉTISME (FOR)

❖ SAUTER EN HAUTEUR

Vous Marchez rapidement, puis vous Bondissez à la verticale et effectuez un test d'Athlétisme DD 30 pour augmenter la hauteur de votre saut. Si vous ne prenez pas un élan d'au moins 3 m avec l'action Marcher rapidement, vous ratez automatiquement votre test. Le MJ peut augmenter ou diminuer ce DD en fonction des situations.

Succès critique. Augmentez la distance verticale maximale à 2,40 m, ou la distance verticale maximale à 1,50 m et la distance horizontale maximale à 3 m.

Succès. Augmentez la distance verticale maximale à 1,50 m.

Échec. Vous Bondissez normalement.

Échec critique. Vous ne parvenez pas à Bondir et tombez à terre dans votre case à la place.

❖ SAUTER EN LONGUEUR

Vous Marchez rapidement, puis vous Bondissez à l'horizontale et effectuez un test d'Athlétisme pour augmenter la longueur de votre saut.

Pour déterminer le DD du test d'Athlétisme, on divise la distance totale en centimètres par 30 cm si vous tentez de vous déplacer pendant votre Bond (il vous faudra donc réussir un test DD 20 pour faire un Bond en longueur de 6 m). La longueur de votre Bond ne peut pas dépasser votre Vitesse.

Si vous ne prenez pas un élan d'au moins 3 m avec l'action Marcher rapidement, ou si vous tentez de sauter dans une direction différente de celle de votre Marche rapide, vous ratez automatiquement votre test. Le MJ peut augmenter ou diminuer ce DD en fonction des situations.

Succès. La distance horizontale maximale de votre Bond est égale à la distance voulue.

Échec. Vous Bondissez normalement.

Échec critique. Vous Bondissez normalement puis tombez à terre.

❖ DÉSARMER^(Q) | ATTAQUE

Conditions. L'une de vos mains au moins est libre. La cible ne peut pas être de plus d'une catégorie de taille de plus que vous.

Vous tentez d'obliger un adversaire à lâcher un objet qu'il tient. Effectuez un test d'Athlétisme contre le DD de Réflexes de l'adversaire.

Succès critique. Votre adversaire lâche l'objet qu'il tient. Cet objet tombe par terre dans l'espace qu'occupe l'adversaire.

Succès. Vous affaiblissez la prise de votre adversaire sur l'objet. Jusqu'au début du tour de cette créature, les tentatives pour la Désarmer et l'obliger à lâcher l'objet bénéficient d'un bonus de circonstances de +2 et la cible subit un malus de circonstances de -2 aux attaques effectuées avec l'objet ou aux autres tests nécessitant une prise ferme sur l'objet.

Échec critique. Vous perdez l'équilibre et êtes pris au dépourvu jusqu'au début de votre prochain tour.

ACTIONS DE CONNAISSANCES (INT)

❖ SE SOUVENIR | CONCENTRATION | SECRET

Vous effectuez un test de compétence pour tenter de vous rappeler une information à propos d'un sujet correspondant à une compétence. Le MJ détermine le DD de ces tests et la compétence applicable.

Succès critique. Vous vous souvenez avec précision de l'information nécessaire et obtenez des informations ou du contexte supplémentaires.

Succès. Vous vous souvenez avec précision de l'information nécessaire ou obtenez un indice utile sur votre situation actuelle.

Échec critique. Vous vous souvenez d'une information inexacte ou obtenez un indice faux ou trompeur.

❖ GAGNER DE L'ARGENT^(Q) | INTERMÈDE

Vous utilisez l'une de vos compétences pour gagner de l'argent lors des intermèdes. Le MJ assigne un niveau de tâche qui représente le travail disponible le plus rentable. Vous pouvez chercher des tâches d'un niveau inférieur et le MJ détermine si vous parvenez à en trouver. Parfois, vous pouvez tenter de trouver un travail plus rentable que les offres initiales mais cela prend du temps et nécessite l'utilisation de la compétence Diplomatie pour Recueillir des informations et faire quelques recherches ou mondanités.

Quand vous acceptez un travail, le MJ détermine en secret le DD de votre test de compétence. Après votre premier jour de travail, vous faites un jet pour déterminer vos gains. La somme d'argent que vous gagnez dépend de votre résultat, du niveau de la tâche et de votre rang de maîtrise.

Vous pouvez continuer à travailler sur la tâche lors des jours suivants sans avoir à faire d'autres jets. Pour chaque jour que vous passez à travailler après le premier, vous gagnez la même somme d'argent que lors du premier jour, et ce, jusqu'à ce que la tâche soit entièrement accomplie. Le MJ détermine la durée du travail pour terminer une tâche. La plupart des tâches durent une semaine ou deux, mais certaines peuvent durer des mois, voire des années.

Succès critique. La qualité de votre travail est exceptionnelle. Vous gagnez la somme d'argent correspondant au niveau de la tâche +1 et à votre rang de maîtrise.

Succès. La qualité de votre travail est comenable. Vous gagnez la somme d'argent correspondant au niveau de la tâche et à votre rang de maîtrise.

Échec. La qualité de votre travail est douteuse et vous gagnez le strict minimum. Vous gagnez la somme d'argent indiquée dans la colonne échec correspondant au niveau de la tâche. Le MJ réduira probablement la durée pendant laquelle vous pouvez continuer cette tâche.

Échec critique. Votre travail ne vous rapporte rien et vous êtes viré sur-le-champ. Vous ne pouvez plus continuer à travailler sur cette tâche. Votre réputation en pâtit, ce qui peut compliquer vos prochaines recherches de travail rentable dans la communauté où vous vous trouvez.

ACTIONS DE DIPLOMATIE (CHA)

FAIRE BONNE IMPRESSION | AUDIBLE | CONCENTRATION |

EXPLORATION | LINGUISTIQUE | MENTAL

Lors d'une conversation d'une minute au moins pendant laquelle vous faites des propositions charismatiques, des flatteries et montrez votre bonne volonté, vous cherchez à faire bonne impression à quelqu'un pour que son attitude vous soit temporairement favorable. À la fin de la conversation, faites un test de Diplomatie contre le DD de Volonté d'une cible, modifié par les éventuelles circonstances que le MJ juge appropriées. Les bonnes impressions (ou les mauvaises en cas d'échec critique) durent uniquement le temps de l'interaction sociale en cours, à moins que le MJ n'en décide autrement.

Succès critique. L'attitude de la cible à votre rencontre s'améliore de deux catégories.

Succès. L'attitude de la cible à votre rencontre s'améliore d'une catégorie.

Échec critique. L'attitude de la cible à votre rencontre se détériore d'une catégorie.

RECUEILLIR DES INFORMATIONS | EXPLORATION | SECRET

Vous fréquentez les marchés, les tavernes et les lieux de rassemblements locaux pour tenter de recueillir des informations sur un individu ou un sujet particulier. Le MJ détermine le DD du test et le temps qu'il faut investir (deux heures le plus souvent, mais parfois plus), en prenant en compte les éventuels avantages dont vous pouvez bénéficier en dépensant de l'argent en pots-de-vin, tournées de boisson ou divers cadeaux.

Succès. Vous recueillez des informations sur l'individu ou le sujet. Le MJ détermine le contenu de ces informations.

Échec critique. Vous recueillez des informations erronées sur l'individu ou le sujet.

❖ SOLLICITER | AUDIBLE | CONCENTRATION | LINGUISTIQUE | MENTAL

Vous pouvez solliciter une créature amicale ou serviable envers vous. Vous devez formuler votre sollicitation de manière à ce que la cible accepte, étant donné son attitude actuelle à votre rencontre. Le MJ détermine le DD en fonction de la difficulté de la sollicitation. Certaines sollicitations sont douteuses ou impossibles, et un PNJ, aussi serviable soit-il, ne les acceptera jamais.

Succès critique. La cible répond favorablement et sans réserve à votre sollicitation.

Succès. La cible répond favorablement à votre sollicitation mais peut imposer des conditions ou modifier certains aspects de votre demande.

Échec. La cible refuse votre sollicitation mais peut proposer une alternative moins extrême.

Échec critique. Non seulement la cible refuse votre sollicitation mais son attitude à votre rencontre se détériore d'une catégorie à cause de la témérité de votre requête.

ACTIONS DE DISCRÉTION (DEX)

❖ DISSIMULER UN OBJET | MANIPULATION | SECRET

Vous dissimulez un petit objet sur vous (tel qu'une arme dont l'Encombrement est léger). Quand vous tentez de camoufler un objet sur vous pour que personne ne le remarque, le MJ effectue votre test de Discrétion et compare le résultat au DD de Perception de l'observateur passif. Une fois que le MJ a fait votre test pour un objet dissimulé, ce même résultat est utilisé, quel que soit le nombre d'observateurs passifs qui passent à votre proximité. Si une créature vous fouille pour trouver un objet, elle peut effectuer un test de Perception contre votre DD de Discrétion (l'objet est trouvé en cas de réussite).

Vous pouvez également dissimuler un objet ailleurs que sur vous, dans un buisson ou dans un compartiment secret à l'intérieur d'un meuble, par exemple. Dans ce cas, les personnes qui Cherchent dans l'endroit où l'objet est dissimulé comparent le résultat de leur test de Perception à votre DD de Discrétion pour déterminer s'ils le trouvent.

Succès. L'objet n'est pas trouvé.

Échec. La créature qui cherche trouve l'objet.

❖ SE CACHER | SECRET

Vous vous réfugiez derrière un abri normal ou important ou vous vous enfoncez dans un élément qui offre un camouflage pour être caché et non plus observé. Le MJ effectue votre test de Discrétion en secret et compare le résultat au DD de Perception de chaque créature qui vous observe mais vis-à-vis desquelles vous bénéficiez d'un abri normal ou important, ou êtes masqué. Votre test bénéficie du bonus de circonstances que vous confère un abri normal ou important.

Succès. Si la créature pouvait vous voir, vous êtes à présent caché d'elle et non plus observé. Si vous étiez caché ou non détecté par la créature, vous conservez cet état.

Si vous avez réussi à vous cacher d'une créature mais que vous ne bénéficiez plus d'un abri normal ou important ou n'êtes pas masqué vis-à-vis d'elle, vous redevenez observé. Vous n'êtes plus caché si vous faites quoi que ce soit d'autre que Se cacher, Être furtif ou Faire un pas. Si vous Frappez une créature, celle-ci reste prise au dépourvu contre cette attaque puis vous devenez observé. Si vous faites quoi que ce soit d'autre, vous devenez observé juste avant que vous n'agissiez, à moins que le MJ n'en décide autrement.

Le MJ peut vous autoriser à accomplir une action particulièrement discrète sans vous faire repérer, mais il est possible qu'elle nécessite un autre test de Discrétion.

Si une créature Cherche dans le but de vous observer, vous devez réussir à Vous cacher pour vous cacher d'elle.

ACTIONS DE DISCRÉTION (DEX)

◆ ÊTRE FURTIF | DÉPLACEMENT | SECRET

Vous pouvez tenter de vous déplacer vers un autre endroit tout en devenant ou en restant non détecté. Marcher rapidement jusqu'à la moitié de votre Vitesse (vous pouvez Être furtif en Creusant, en Escaladant, en Volant ou en Nageant au lieu de Marcher rapidement si vous avez le type de déplacement correspondant ; vous devez vous déplacer à la moitié de votre Vitesse).

Si vous êtes non détecté par une créature et qu'il est impossible que cette créature puisse vous observer (pour une créature normale, soit vous êtes invisible, soit elle est aveugle, soit vous êtes dans les ténèbres et elle ne peut pas voir dans les ténèbres), tous les échecs critiques que vous obtenez sur un test pour Être furtif sont considérés comme de simples échecs. Vous pouvez également continuer d'être non détecté si vous ne bénéficiez plus d'un abri normal ou important, ou n'êtes plus masqué, vis-à-vis d'une telle créature. À la fin de votre déplacement, le MJ effectue votre test de Discrétion en secret et compare le résultat au DD de Perception de chaque créature vis-à-vis desquelles vous étiez caché ou non détecté au début de votre déplacement. Si vous bénéficiez d'un abri normal ou important vis-à-vis d'une créature pendant que vous Marchez rapidement, vous obtenez un bonus de circonstances de +2 grâce à l'abri (ou +4 grâce à un abri important) à votre test de Discrétion. Étant donné que vous vous déplacez, l'augmentation du bonus grâce à la Mise à l'abri ne s'applique pas. Vous ne faites pas de test contre une créature si, à la fin de votre déplacement, vous n'êtes plus masqué ou vous ne bénéficiez plus d'un abri normal ou important vis-à-vis d'elle. Vous devenez automatiquement observé par une telle créature.

Succès. Vous êtes non détecté par la créature pendant votre déplacement et restez non détecté par la créature à la fin de votre déplacement.

Vous devenez observé dès que vous faites quoi que ce soit d'autre que Se cacher, Être furtif ou Faire un pas. Si vous Frappez une créature, celle-ci reste prise au dépourvu contre cette attaque puis vous devenez observé. Si vous faites quoi que ce soit d'autre, vous devenez observé juste avant que vous n'agissiez, à moins que le MJ n'en décide autrement. Le MJ peut vous autoriser à accomplir une action particulièrement discrète sans vous faire repérer, mais il est possible qu'elle nécessite un autre test de Discrétion. Si vous parlez ou produisez délibérément un bruit fort, vous devenez caché au lieu de non détecté. Si une créature Cherche et que vous devenez caché vis-à-vis d'elle suite à sa recherche, vous devez Être furtif si vous voulez redevenir non détecté vis-à-vis d'elle.

Échec. Vous restez dissimulé mais un bruit ou autre signe suspect révèle votre position. Vous êtes caché de la créature pendant votre déplacement et le restez.

Échec critique. Vous êtes repéré ! Vous êtes observé par la créature pendant votre déplacement et le restez. Si vous êtes invisible et que vous étiez caché de la créature, vous êtes caché pendant votre déplacement, au lieu d'être observé, et le restez.

ACTIONS DE DUPERIE (CHA)

◆ FAIRE DIVERSION | DÉPLACEMENT | SECRET

À l'aide d'un geste, d'un tour de passe-passe ou de quelques mots destinés à détourner l'attention, vous pouvez faire diversion pour attirer l'attention de créatures ailleurs. Si vous utilisez un geste ou un tour de passe-passe, cette action obtient le trait manipulation. Si vous prononcez quelques mots destinés à détourner l'attention, elle obtient les traits audible et linguistique.

Effectuez un unique test de Duperie et comparez le résultat aux DD de Perception des créatures dont vous tentez de détourner l'attention. Qu'il soit réussi ou non, les créatures concernées bénéficient d'un bonus de circonstances de +4 à leur DD de Perception contre vos tentatives pour Faire diversion pendant 1 minute.

Succès. Vous devenez caché des créatures dont le DD de Perception est inférieur ou égal à votre résultat. Ceci dure jusqu'à la fin de votre tour ou jusqu'à ce que vous fassiez autre chose que Faire un pas ou que l'action Se cacher ou Être furtif de la compétence Discrétion. Si vous Frappez une créature, celle-ci reste prise au dépourvu contre cette attaque et vous devenez observé. Si vous faites quoi que ce soit d'autre, vous devenez observé juste avant que vous n'agissiez, à moins que le MJ n'en décide autrement.

Échec. Vous ne parvenez à détourner l'attention d'aucune créature dont le DD de Perception est supérieur à votre résultat et ces créatures savent que vous avez essayé de les duper.

◆ MENTIR | AUDIBLE | CONCENTRATION | LINGUISTIQUE | MENTAL | SECRET

Vous tentez de tromper quelqu'un en lui mentant. Ceci demande un round au moins ou plus longtemps si le mensonge est élaboré. Vous faites un unique test de Duperie et comparez le résultat au DD de Perception de chaque créature que vous tentez de tromper. Le MJ peut leur conférer un bonus de circonstances en fonction de la situation et de la nature du mensonge que vous élaborez. Des mensonges compliqués ou à peine croyables sont bien plus difficiles à croire que des mensonges plus simples et plus crédibles, et certains sont si énormes que personne ne peut tout simplement y croire.

À l'appréciation du MJ, si une créature croit au départ à votre mensonge, elle peut faire un test de Perception plus tard contre votre DD de Duperie afin de Deviner vos intentions et prendre conscience que vous lui mentez. Une telle créature peut faire ce test si elle dispose d'indices suffisants pour remettre en cause vos propos.

Succès. La cible croit à votre mensonge.

Échec. La cible ne croit pas à votre mensonge et bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 contre vos tentatives pour Mentir pendant toute la durée de votre conversation. Elle se montrera également plus suspicieuse à votre rencontre à l'avenir.

◆ SE DÉGUISER | CONCENTRATION | EXPLORATION | MANIPULATION |

SECRET

Vous vous confectionnez un déguisement pour vous faire passer pour quelqu'un ou quelque chose d'autre. La confection d'un déguisement convaincant prend dix minutes et nécessite un kit de déguisement, mais un déguisement plus simple confectionné au pied levé peut faire l'affaire si vous ne voulez pas vous faire passer pour quelqu'un en particulier, à l'appréciation du MJ.

Dans la plupart des cas, les créatures ont une chance de détecter la supercherie uniquement s'ils utilisent l'action Chercher pour effectuer des tests de Perception contre votre DD de Duperie. Une fois déguisé, si vous tentez d'interagir directement avec une créature, le MJ effectue à la place un test de Duperie secret à votre place contre le DD de Perception de cette créature. Si vous vous déguisez en un individu en particulier, le MJ peut conférer aux créatures avec lesquelles vous interagissez un bonus de circonstances en fonction de leur degré d'intimité avec la personne que vous imitez, ou il peut faire un test de Duperie secret, même si vous n'interagissez pas directement avec autrui.

Succès. La créature que vous dupes est convaincue que vous êtes bien la personne dont vous avez pris l'apparence. Un nouveau test peut être nécessaire si vous changez de comportement.

Échec. La créature peut affirmer que vous n'êtes pas la personne que vous prétendez être.

Échec critique. La créature peut affirmer que vous n'êtes pas la personne que vous prétendez être et elle vous reconnaît si elle vous a déjà vu sans déguisement.

◆ FEINTER^(Q) | MENTAL

Conditions. Vous êtes à portée d'allonge au corps à corps de l'adversaire que vous tentez de Feinter.

À l'aide d'un moulinet trompeur, vous faites en sorte qu'un adversaire ne puisse pas voir venir votre véritable attaque. Effectuez un test de Duperie contre le DD de Perception de cet adversaire.

Succès critique. Les tentatives de défense de votre ennemi sont complètement inefficaces. La cible est prise au dépourvu contre les attaques au corps à corps que vous portez contre elle jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Succès. Vous feintez votre adversaire, mais pour un court instant seulement. La cible est prise au dépourvu contre la prochaine attaque au corps à corps que vous portez contre elle avant la fin de votre tour actuel.

Échec critique. Votre feinte se retourne contre vous. Vous êtes pris au dépourvu contre les attaques au corps à corps que la cible porte contre vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

ACTIONS D'INTIMIDATION (CHA)

◆ CONTRAINDRE | AUDIBLE | CONCENTRATION | ÉMOTION | EXPLORATION | LINGUISTIQUE | MENTAL

À l'aide de menaces voilées ou manifestes, vous tentez d'intimider une créature pour la forcer à obéir à vos ordres. Vous devez interagir pendant au moins une minute avec une créature qui peut vous voir ou vous sentir et que vous-même pouvez voir. À la fin de l'interaction, faites un test d'Intimidation contre le DD de Volonté de la cible, modifié par les éventuelles circonstances que le MJ juge appropriées.

Succès critique. La cible vous révèle l'information que vous cherchez ou accepte de suivre vos directives tant qu'elles ne la mettent pas en danger d'une façon ou d'une autre. Elle continue d'obtempérer pendant une durée déterminée par le MJ, mais sans dépasser une journée. Une fois cette période écoulée, elle devient inamicale (si elle n'était pas déjà inamicale ou hostile). Quoi qu'il en soit, vous lui faites si peur qu'elle ne se rebiffe pas, du moins pas à court terme.

Succès. Comme un succès critique, mais une fois la cible inamicale, elle peut décider d'agir contre vous en vous dénonçant aux autorités ou en aidant vos ennemis, par exemple.

Échec. La cible ne fait pas ce que vous voulez qu'elle fasse et si elle n'était pas déjà inamicale ou hostile, elle devient inamicale.

Échec critique. La cible refuse d'obtempérer, devient hostile si elle ne l'était pas déjà et vous ne pouvez plus la Contraindre pendant au moins une semaine.

◆ DÉMORALISER | AUDIBLE | CONCENTRATION | ÉMOTION | MENTAL

Vous pouvez ébranler la détermination d'un ennemi en poussant un cri soudain, en formulant un sarcasme au moment opportun ou en lâchant une insulte mordante. Désignez une créature située à 9 m ou moins de vous et dont vous percevez la présence. Effectuez un test d'Intimidation contre le DD de Volonté de cette cible. Si elle ne comprend pas la langue que vous parlez, si vous ne parlez pas ou si elle ne peut pas vous entendre, vous subissez un malus de circonstances de -4 au test. Quel que soit le résultat, la cible est temporairement immunisée contre vos tentatives pour la Démoraliser pendant dix minutes.

Succès critique. La cible devient effrayée 2.

Succès. La cible devient effrayée 1.

ACTIONS DE MÉDECINE (SAG)

◆◆ PRODIGUER LES PREMIERS SOINS | MANIPULATION

Conditions. Vous avez des outils de guérisseur.

Vous prodiguez les premiers soins à une créature adjacente qui est mourante ou victime de saignements. Si une créature est mourante et victime de saignements, choisissez quelle affection vous voulez soigner avant de faire le test. Vous pouvez prodiguer les premiers soins à nouveau pour tenter de soigner l'autre affliction.

- Stabiliser. Faites un test de Médecine sur une créature dans l'état mourant à qui il reste 0 point de vie. Le DD est égal à 5 + le DD du test de récupération de cette créature (pour un total s'élevant le plus souvent à 15 + la valeur de son état mourant).

- Stopper l'hémorragie. Faites un test de Médecine sur une créature qui subit des dégâts de saignement persistants, ce qui lui permet d'effectuer un autre test nu pour éliminer les dégâts persistants. Le DD est le plus souvent égal à celui de l'effet qui a provoqué le saignement.

Succès. Si vous tentez de la stabiliser, la créature n'a plus l'état mourant (mais elle reste inconsciente). Si vous tentez de stopper l'hémorragie, la créature effectue un test nu pour mettre un terme au saignement.

Échec critique. Si vous tentez de la stabiliser, la valeur de l'état mourant de la créature augmente de 1. Si vous tentez de stopper l'hémorragie, elle subit immédiatement un montant de dégâts égal à ses dégâts de saignements persistants.

◆ SOIGNER LES BLESSURES^(Q) | EXPLORATION | GUÉRISON | MANIPULATION

Conditions. Vous avez des outils de guérisseur.

Vous passez dix minutes à soigner les blessures d'une créature vivante (vous pouvez soigner vos propres blessures si vous le souhaitez). La cible est ensuite temporairement immunisée aux actions Soigner les blessures pendant une heure mais cette durée comprend le temps du soin.

Le DD du test de Médecine est le plus souvent de 15 mais le MJ peut le modifier en fonction des circonstances, si un patient est soigné dehors en pleine tempête ou s'il est victime de blessures maudites par magie. Si vous êtes un expert en Médecine, vous pouvez faire à la place un test DD 20 pour augmenter de 10 les points de vie récupérés. Si vous êtes un maître en Médecine, vous pouvez faire à la place un test DD 30 pour augmenter de 30 les points de vie récupérés. Si vous êtes légendaire, vous pouvez faire à la place un test DD 40 pour augmenter de 50 les points de vie récupérés. Les dégâts infligés en cas d'échec critique restent les mêmes.

Si vous réussissez votre test, vous pouvez continuer de soigner la cible pour lui prodiguer des soins supplémentaires. Si vous les soignez pendant un total d'une heure, doublez les points de vie récupérés. Le résultat de votre test de Médecine détermine le nombre de points de vie que la cible récupère.

Succès critique. La cible récupère 4d8 points de vie et son état blessé disparaît.

Succès. La cible récupère 2d8 points de vie et son état blessé disparaît.

Échec critique. La cible subit 1d8 dégâts.

◆◆ SOIGNER UN EMPOISONNEMENT^(Q) | MANIPULATION

Conditions. Vous avez des outils de guérisseur.

Vous soignez un patient empoisonné pour stopper la propagation du poison. Faites un test de Médecine contre le DD du poison. Après avoir tenté de soigner une créature empoisonnée, vous ne pouvez pas faire d'autres tentatives tant que la créature n'a pas encore fait son prochain jet de sauvegarde contre le poison.

Succès critique. Vous conférez un bonus de circonstances de +4 à son prochain jet de sauvegarde contre le poison.

Succès. Vous conférez un bonus de circonstances de +2 à son prochain jet de sauvegarde contre le poison.

Échec critique. Vos efforts imposent un malus de circonstances de -2 à son prochain jet de sauvegarde contre le poison.

◆ SOIGNER LES MALADIES^(Q) | INTERMÈDE | MANIPULATION

Conditions. Vous avez des outils de guérisseur.

Vous passez au moins huit heures à prendre soin d'une créature malade. Faites un test de Médecine contre le DD de la maladie. Après avoir tenté de soigner une créature malade, vous ne pouvez pas faire d'autres tentatives tant que la créature n'a pas encore fait son prochain jet de sauvegarde contre la maladie.

Succès critique. Vous conférez un bonus de circonstances de +4 à son prochain jet de sauvegarde contre la maladie.

Succès. Vous conférez un bonus de circonstances de +2 à son prochain jet de sauvegarde contre la maladie.

Échec critique. Vos efforts imposent un malus de circonstances de -2 à son prochain jet de sauvegarde contre la maladie.

ACTIONS DE NATURE (SAG)

◆◆ DIRIGER UN ANIMAL | AUDIBLE | CONCENTRATION

Vous donnez un ordre à un animal. Faites un test de Nature contre le DD de Volonté de l'animal. Le MJ peut modifier le DD si l'animal a une attitude favorable à votre rencontre, si vous lui demandez d'accomplir une action pour laquelle il est prédisposé ou si vous lui offrez une friandise.

Vous ratez automatiquement si l'animal est hostile ou inimical envers vous. Si l'animal est serviable envers vous, augmentez d'un cran votre degré de succès. Il est plus facile de Diriger un animal avec un don comme Chevaucher.

La plupart des animaux savent accomplir les actions basiques Bondir, Chercher, Marcher rapidement, Frapper et Se relever. Si un animal sait accomplir une activité, telle que Galoper pour un cheval, vous pouvez Diriger un animal pour qu'il l'accomplisse mais vous devez faire autant d'actions Diriger un animal que le nombre d'actions de l'activité.

Vous pouvez également consacrer plusieurs actions pour Diriger un animal afin d'accomplir ce même nombre d'actions basiques lors du prochain tour de l'animal. Par exemple, vous pouvez consacrer trois actions pour Diriger un animal afin qu'il Marche rapidement trois fois ou qu'il Marche rapidement deux fois puis Frappe.

Succès. L'animal obéit à vos ordres lors de son prochain tour.

Échec. L'animal hésite ou rechigne et ne fait rien.

Échec critique. L'animal ne comprend pas l'ordre ou l'interprète mal et accomplit une autre action déterminée par le MJ.

ACTIONS DE REPRÉSENTATION (CHA)

◆◆ SE PRODUIRE | CONCENTRATION

Quand vous donnez une courte représentation (une chanson, une danse rapide ou quelques histoires drôles), vous utilisez l'action Se produire. Cette action est particulièrement utile quand vous voulez prouver votre talent ou impressionner rapidement quelqu'un. Ce genre de représentations a rarement un impact en tant que tel mais elles peuvent influencer le DD de tests de Diplomatie ultérieurs vis-à-vis des observateurs, ou même changer leur attitude si le MJ le permet.

Succès critique. Votre représentation impressionne les gens qui y assistent et ils parleront probablement autour d'eux de votre talent.

Succès. Vous faites vos preuves et les personnes présentes apprécient la qualité de votre représentation.

Échec. Votre représentation n'a pas l'effet escompté.

Échec critique. Vous ne parvenez à démontrer que votre incompétence.

ACTIONS DE SOCIÉTÉ (INT)

◆ CONTREFAIRE^(Q) | INTERMÈDE | SECRET

Vous contrefaites un document, le plus souvent en une journée ou une semaine. Vous devez disposer du matériel d'écriture approprié pour créer une contrefaçon. Quand vous Contrefaites, le MJ fait un test secret de Société DD 20. Si vous réussissez, la qualité de la contrefaçon est suffisamment bonne pour que des observateurs passifs ne remarquent rien. Seuls les individus qui examinent attentivement le document et font un test de Perception ou de Société contre votre DD de Société peuvent remarquer quelque chose.

Si vous n'avez pas à reproduire la calligraphie d'une personne en particulier, vous devez simplement avoir déjà vu un document similaire et vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +4 à votre test et d'un bonus à votre DD (que le MJ détermine). Pour imiter la calligraphie d'une personne en particulier, vous devez posséder un document écrit de sa main.

Si le résultat de votre test est inférieur à 20, la contrefaçon contient quelques signes évidents prouvant que c'est un faux et le MJ compare votre résultat au DD de Perception ou de Société (le plus élevé des deux) de chaque observateur passif, en appliquant les conséquences d'un succès ou d'un échec décrits ci-après. Une fois que la MJ a fait votre test pour un document, le même résultat est comparé au DD de tous les observateurs passifs, quel que soit le nombre de créatures qui observent de manière passive ce document.

Un observateur qui n'a rien remarqué en observant un document de manière passive peut toujours décider d'examiner de plus près les documents pour y déceler une supercherie, en utilisant diverses méthodes techniques et analytiques pour examiner au-delà des éléments extérieurs que vous avez réussi à contrefaire avec votre test d'origine. Le cas échéant, l'observateur peut faire un test de Perception ou de Société contre votre DD de Société (s'il le réussit, il sait que votre document est contrefait).

Succès. L'observateur ne détecte pas la contrefaçon.

Échec. L'observateur sait que votre document est une contrefaçon.

ACTIONS DE SURVIE (SAG)

◆ S'ORIENTER | DÉPLACEMENT | SECRET

Grâce aux étoiles, à la position du soleil, aux attributs géographiques, à la flore ou au comportement des animaux, vous savez toujours vous orienter en pleine nature. Vous faites généralement un test de Survie une seule fois par jour mais certains environnements ou changements peuvent nécessiter d'autres tests. Le MJ détermine le DD et le temps que vous prenez cette activité (une minute environ, le plus souvent).

Parfois, il vous faudra posséder un rang de maîtrise minimum pour Vous orienter si vous évoluez dans des régions plus inhabituelles ou que vous ne connaissez pas. Sans boussole, vous subissez un malus d'objet de -2 aux tests pour S'orienter.

Succès critique. Vous savez avec précision où vous vous trouvez. Si vous êtes dans un environnement où existent les points cardinaux, vous savez exactement dans quelles directions ils se trouvent.

Succès. Votre sens de l'orientation vous permet de ne pas vous perdre irrémédiablement. Si vous êtes dans un environnement où existent les points cardinaux, vous avez une idée de leur direction.

◆ DISSIMULER DES TRACES^(Q) | CONCENTRATION | DÉPLACEMENT | EXPLORATION

EXPLORATION

Vous dissimulez vos traces en vous déplaçant à la moitié de votre Vitesse. Il n'est pas nécessaire de faire un test de Survie pour dissimuler vos traces mais quiconque vous piste doit réussir un test de Survie contre votre DD de Survie s'il est supérieur au DD normal pour Pister.

Vous pouvez, dans certains cas, Dissimuler des traces au cours d'une rencontre. Le cas échéant, Dissimuler des traces est une action unique sans le trait exploration.

◆ PISTER^(Q) | CONCENTRATION | DÉPLACEMENT | EXPLORATION

Vous suivez des traces en vous déplaçant à la moitié de votre Vitesse. Suite à un test réussi de Pister, vous pouvez continuer à suivre des traces à la moitié de votre Vitesse sans effectuer de tests supplémentaires pendant un maximum d'une heure. Vous pouvez, dans certains cas, Pister au cours d'une rencontre. Le cas échéant, Pister est une action unique sans le trait exploration mais vous devez faire des tests plus souvent car vous vous trouvez dans une situation tendue. Le MJ détermine la fréquence de ces tests.

Vous faites un test de Survie quand vous commencez à Pister, une fois par heure quand vous suivez des traces et à chaque fois qu'une chose change les traces de manière significative. Le MJ détermine le DD de ces tests en fonction de la fraîcheur des traces, du climat et du type de sol.

Succès. Vous trouvez les traces ou continuez à suivre celles que vous avez déjà trouvées.

Échec. Vous perdez les traces mais vous pouvez réessayer après un retard d'une heure.

Échec critique. Vous perdez les traces et ne pouvez pas réessayer pendant vingt-quatre heures.

ACTIONS DE VOL (DEX)

❖ ESCAMOTER UN OBJET | MANIPULATION

Quand vous tentez d'Escamoter un petit objet que personne ne porte sans vous faire repérer, vous devez faire un unique test de Vol contre le DD de Perception de toutes les créatures qui vous observent au moment de l'action. Vous vous emparez de l'objet, que vous ayez réussi à le faire discrètement ou non. Vous ne pouvez généralement Escamoter que des objets dont l'Encombrement est négligeable, mais le MJ peut en décider autrement en fonction des situations.

Succès. La créature ne voit pas que vous Escamotez l'objet.

Échec. La créature voit que vous Escamotez l'objet et le MJ détermine sa réaction.

❖ VOLER | MANIPULATION

Vous tentez de vous emparer d'un objet que porte une autre créature sans vous faire repérer. Généralement, vous ne pouvez Voler qu'un objet dont l'Encombrement est négligeable et vous ratez automatiquement si la créature qui porte l'objet est en combat ou sur ses gardes.

Faites un test de Vol pour déterminer si vous réussissez à Voler l'objet. Le DD pour Voler est le plus souvent le DD de Perception de la créature qui porte l'objet. On part du principe que l'objet est porté mais pas surveillé de près (comme une bourse pleine de pièces portée à la ceinture ou un objet dans une telle bourse). Si l'objet est dans une poche ou à l'abri de manière similaire, vous subissez un malus de -5 à votre test de Vol. Le MJ peut augmenter le DD de votre test si la nature de l'objet complique la tentative pour le voler (comme un objet très petit dans un grand sac ou une feuille de parchemin au milieu d'autres documents).

Il est également possible que vous ayez à comparer le résultat de votre test de Vol aux DD de Perception des observateurs autres que la personne qui porte l'objet. Le MJ peut augmenter les DD de Perception de ces observateurs si leur attention est attirée par autre chose.

Succès. Vous volez l'objet sans que son détenteur ne s'en aperçoive, ou un observateur ne vous voit pas prendre ou tenter de prendre l'objet.

Échec. Le détenteur de l'objet remarque votre tentative avant que vous puissiez prendre l'objet, ou un observateur vous voit prendre ou tenter de prendre l'objet. Le MJ détermine la réaction des créatures qui remarquent votre larcin.

❖❖ CROCHETER UNE SERRURE^(Q) | MANIPULATION

Conditions. Vous avez des outils de voleurs.

Déverrouiller une serrure sans sa clef est très similaire au Désamorçage d'un dispositif mais le DD du test est déterminé par la complexité et la structure de la serrure que vous tentez de crocheter. Les serrures de qualité supérieure peuvent nécessiter plusieurs succès pour parvenir à les déverrouiller car sinon, même un cambrioleur sans talent pourrait facilement ouvrir toutes les serrures en répétant ses tests jusqu'à obtenir un 20 naturel.

Si vous ne disposez pas d'outils appropriés, le MJ peut vous autoriser à utiliser des outils improvisés, considérés comme des outils de mauvaise qualité, en fonction des spécificités de chaque serrure.

Succès critique. Vous déverrouillez la serrure ou vous obtenez deux succès pour réussir à ouvrir une serrure complexe. Vous ne laissez aucune trace de votre manipulation.

Succès. Vous déverrouillez la serrure ou vous obtenez un succès pour réussir à ouvrir une serrure complexe.

Échec critique. Vous cassez vos outils. Les réparer nécessite l'utilisation de la compétence Artisanat pour Réparer ou leur remplacement (ce remplacement des outils cassés coûte 3 pa ou 3 po s'il s'agit d'outils de voleur infiltré)

❖❖ DÉSAMORCER UN DISPOSITIF^(Q) | MANIPULATION

Conditions. Vous devez utiliser des outils de voleurs quand vous tentez de désamorcer certains dispositifs.

Cette action vous permet de désamorcer un piège ou un autre dispositif complexe. Souvent, un dispositif nécessite de nombreux succès avant de réussir à le désamorcer, en fonction de sa structure et de sa complexité. C'est le MJ qui détermine si des outils de voleur peuvent être utiles et même parfois nécessaires pour Désamorcer un dispositif, et il faut parfois un rang de maîtrise plus élevé en Vol pour désamorcer certains dispositifs. Le résultat de votre test de Vol détermine les progrès de votre tentative.

Succès critique. Vous désamorcez le dispositif ou vous obtenez deux succès pour réussir à désamorcer un dispositif complexe. Vous ne laissez aucune trace de votre manipulation et vous pouvez réarmer le dispositif ultérieurement si un tel réarmement est possible.

Succès. Vous désamorcez le dispositif ou vous obtenez un succès pour réussir à désamorcer un dispositif complexe.

Échec critique. Vous déclenchez le dispositif.