

ACTIONS LIÉES AU MOUVEMENT

◆ S'avancer

MOUVEMENT

Vous vous déplacez de votre Vitesse.

◆ Fais un pas (de placement)

MOUVEMENT

Condition *Vitesse* ≥ 2 cases

Vous vous déplacez prudemment de 1 case sans provoquer. Vous ne pouvez pas Faire un pas vers un terrain difficile, ni utiliser une Vitesse autre que votre Vitesse de marche.

◆ Ramper

MOUVEMENT

Condition à terre, *Vitesse* ≥ 2 cases

Vous vous déplacez de 1 case et restez à terre.

◆ Sauter

MOUVEMENT

Horizontalement : 2 ca (*Vitesse* ≥ 3), 3 ca (*Vitesse* ≥ 6)

Verticalement : 90cm vers le haut et 1 ca vers l'avant

Notes. Pour sauter plus loin/haut, utiliser *Athlétisme*.

◆ Se relever

MOUVEMENT

Vous n'êtes plus à terre mais debout.

◆ Se coucher (à terre)

MOUVEMENT

Vous vous mettez à terre.

◆ Monter (ou descendre en selle)

MOUVEMENT

Condition à côté d'une créature ayant au moins une catégorie de taille de plus que vous et accepte d'être votre monture

Vous montez sur la monture. Ou vous descendez de votre monture et vous vous déplacez vers une case adjacente.

⌚ Arrêter une chute

Déclencheur vous êtes en train de tomber

Condition vous possédez une *Vitesse de vol*
Effectuez un test d'*Acrobaties* de DD 15.

[C] vous descendez lentement sans subir de dégâts.

◆ Fouir

MOUVEMENT

Condition vous possédez une *Vitesse de fouissement*

Vous traversez un matériau meuble (terre, sable, pas de la roche sauf capacité spéciale) à votre *Vitesse de fouissement*.

◆ Voler

MOUVEMENT

Condition vous possédez une *Vitesse de vol*

Vous vous déplacez dans les airs de votre *Vitesse de vol* (vers le haut en vertical/diagonal : comme terrain difficile ; vers le bas : 3m (2 ca) par case de *Vitesse*) ou vous restez sur place.

Note. Si vous terminez votre tour dans les airs sans avoir utilisé d'action *Voler* ce tour-ci, vous tombez.

⌚ Se rattraper [Grab an Edge]

MANIPULATION

Déclencheur vous tombez et êtes à portée d'une prise

Condition mains utilisables (pas attachées derrière le dos)
Effectuez un jet de *Réflexes* (DD généralement égal au test d'*Escalade*) pour attrapper la prise. Si vous y parvenez, vous pouvez effectuer un test d'*Athlétisme* pour remonter.

[RC] Vous agrippez la prise même si vous n'avez pas de main libre (en utilisant ce que vous tenez en main). Vous subissez des dégâts de chute correspondant à la hauteur parcourue moins 6 cases (généralement 2,5 HP par case).

[C] Si vous avez au moins une main libre, vous agrippez la prise. Vous subissez des dégâts de chute pour la hauteur parcourue moins 4 cases (généralement 2,5 HP par case). Si vous n'avez pas de main libre, vous continuez à tomber.

[ÉC] Vous continuez à tomber et, si vous avez déjà chuté de 4 cases ou plus avant d'utiliser cette réaction, vous subissez 10 points de dégâts contondants par 4 cases de chute.

ACTIONS LIÉES AU COMBAT

◆ Frapper

ATTAQUE

Vous attaquez une créature. Effectuez un jet d'attaque (de corps à corps ou à distance) contre la CA de la cible.

[RC] Comme [R] mais dégâts doublés.

[R] Vous infligez des dégâts à la cible.

◆ S'échapper

ATTAQUE

Vous êtes agrippé, immobilisé ou restreint. Effectuez une attaque à mains nues ou un test d'*Acrobaties* ou un test d'*Athlétisme* (votre choix) contre le DD d'un tel effet.

[RC] Vous vous libérez et pouvez Avancer de 1 case.

[R] Vous vous libérez.

[ÉC] Vous ne vous libérez pas et ne pouvez plus tenter de vous Échapper avant votre prochain tour.

◆ Lever un bouclier

Condition vous tenez un bouclier en main

Vous placez le bouclier en position défensive. Vous gagnez son bonus de CA (circonstances). Le bouclier reste levé jusqu'au début de votre prochain tour.

◆ S'abriter

Condition vous bénéficiez d'un abri, êtes proche d'un abri possible ou êtes à terre.

Au lieu d'un abri standard (+2), vous bénéficiez d'un abri supérieur : +4 (circonstances) CA, *Réflexes* contre les effets de zone et *Discretion* pour éviter la détection, et ce jusqu'à ce que vous vous déplaciez, attaquiez, deveniez inconscient (ou ◆ pour y mettre fin volontairement).

⌚ Attaque d'opportunité (pas inné)

Déclencheur une créature dans votre portée utilise une action de MANIPULATION ou de MOUVEMENT, attaque à distance ou quitte une case au cours d'une action de MOUVEMENT

Vous profitez de l'occasion pour attaquer la créature.

Effectuez une Frappe au corps à corps. En cas d'attaque critique, si le déclencheur était une action de MANIPULATION, celle-ci est perturbée.

Note. Cette frappe ne modifie pas et n'utilise pas votre pénalité d'attaques multiples.

ACTIONS LIÉES À L'INTERACTION AVEC DES CRÉATURES

◆ Chercher

CONCENTRATION, SECRET

Vous scrutez une zone à la recherche de créatures (cône de 6 ca ou émanation de 3 ca) ou d'objets (2 ca × 2 ca). Le test de Perception est opposé au DD (de Discretion peut-être).
[RC] Les créatures non détectées/cachées sont observées.
[R] Les créatures non détectées deviennent cachées ; les créatures cachées deviennent détectées.

Note. Avec un sens non précis (ex. créatures invisibles), les créatures ne deviennent jamais observées (juste cachées).

◆ Indiquer [Point out]

AUDITIF, MANIPULATION, VISUEL

Condition vous avez détecté une créature qui est non détectée par un/des allié(s)

Vous indiquez la position de la créature par des gestes et des paroles. Elle devient cachée pour vos alliés qui peuvent vous voir et vous entendre. Les alliés qui ne peuvent pas vous voir ou vous entendre effectuent un test de Perception contre le DD de Discretion de la créature ; en cas d'échec, ils interprètent mal et pensent que la créature est ailleurs que sur la position indiquée.

ACTIONS LIÉES À L'INITIATIVE

◇ Retarder (son tour)

Déclencheur vous commencez votre tour

Vous subissez les dégâts continus et autres effets négatifs devant se produire lors de votre tour. Les effets bénéfiques limités dans le temps voient leur durée diminuer. Vous sortez de l'initiative. Quand le tour d'une autre créature se termine, vous pouvez utiliser ◇ pour réintégrer l'initiative.

◆◆ Préparer (une action)

CONCENTRATION

Vous vous préparez à utiliser une action (◇ sans déclencheur ou ◆) en-dehors de votre tour, quand un déclencheur que vous choisissez se produit. Vous pouvez alors le faire sous la forme d'une ⤵. S'il s'agit d'une attaque, elle subit votre pénalité d'attaque multiple.

◆ Percevoir les intentions [Sense Motive]

CONCENTRATION, SECRET

Vous observez le langage corporel, les signes de nervosité... d'une créature pour déceler ses intentions ou percevoir si elle est victime d'effets magiques mentaux. Le test de Perception est opposé au DD de Tromperie ou du sort. Une seule tentative par situation.

[RC] Vous déterminez ses intentions / les enchantements.
[R] Vous savez si son comportement est normal ou pas mais ne connaissez pas ses intentions exactes / les enchantements.
[É] Vous détectez ce que la créature désire vous faire croire.
[ÉC] Vous détectez des intentions autres que les véritables.

⤵ Aider (quelqu'un)

Déclencheur allié sur le point de réaliser une action

Condition allié accepte votre aide, vous êtes prêt à l'aider

Vous avez utilisé ◆ pour vous préparer à aider. Effectuez un test de compétence / jet d'attaque DD 20.

[RC] +2 (circonstances) au jet (+3 si M, +4 si L)

[C] +1 (circonstances) au jet

[ÉC] -1 (circonstances) au jet

ACTIONS LIÉES À LA MANIPULATION D'OBJETS

◇ Lâcher

MANIPULATION (mais ne provoque pas !)

Vous laissez tomber un objet ou lâchez une corde retenant un objet ou lâchez d'une main un objet tenu à deux mains.

◆ Intéragir

MANIPULATION

Vous manipulez un objet ou le terrain : ramasser/ranger un objet, ouvrir une porte, passer/recevoir un objet, détacher un bouclier/objet attaché, prendre à 2 mains un objet tenu dans 1 main, prendre un objet dans un sac/une bourse.

Notes. Laisser tomber un objet et lâcher d'1 main un objet tenu à 2 mains sont des ◇.

ACTIONS LIÉES À LA MAGIE

Lancer un sort (*pas inné*)

Matériel (MANIPULATION) : nécessite une main libre
Somatique (MANIPULATION) : on peut tenir quelque chose en main mais elle être libre d'effectuer des mouvements
Verbal (CONCENTRATION) : paroles d'une voix forte
Focalisateur (MANIPULATION) : nécessite une main libre pour prendre le focalisateur (puis éventuellement le ranger au cours de l'action d'incantation) ou l'avoir déjà en main

Activer un objet

Condition si l'objet nécessite une Interaction, vous devez l'avoir en main (objet à tenir) ou le toucher avec une main libre ; s'il possède le trait "investi", vous devez l'avoir investi.

Commande (AUDITIF, CONCENTRATION) : paroles
Conceptualisation (CONCENTRATION) : image mentale
Interaction (MANIPULATION) : manipulation physique
Lancer un sort : gagne les traits du sort

◆ Maintenir un sort (ou un objet magique)

CONCENTRATION

Condition vous avez (au moins) un sort actuellement actif dont la durée est "concentration", et vous n'êtes pas fatigué.

La durée du sort s'étend jusqu'à la fin de votre prochain tour.

*Note. Si cette action est perturbée, le sort prend fin.
Note. Maintenir un sort pour plus de 10 minutes (100 rounds) met fin au sort et vous rend fatigué, sauf si la description du sort précise une durée maximale plus longue.*

◆ Mettre un terme (à un sort/effet)

CONCENTRATION

Vous faites cesser un effet de sort ou d'objet magique (soit entièrement soit seulement pour certaines cibles).

Se recentrer [Refocus]

CONCENTRATION, EXPLORATION

Condition vous disposez d'une réserve de Points de Focus et vous en avez dépensé au moins un depuis la dernière fois que vous en avez regagné

Consacrez 10 minutes à une activité vous permettant de récupérer des Points de Focus (selon votre classe ou capacité). Vous récupérez 1 Point de Focus.