

Une action simple permet d'accomplir quelque chose, comme attaquer ou lancer un sort. Une action simple peut être convertie en action de mouvement.



Aider quelqu'un (AO*)
att vs CA 10 => +2 att ou CA ou test comp



Attaque à distance (AO)

-



Combattre sur la défensive lors d'une action simple
-4 Att / +2 CA (esquive)



Défense totale
d'esquive de +4 et ne peut plus faire d'AO



Destruction (BMO)(AO)
remplace une attaque et inflige des dégats normaux à un objet



Feinte
bluff vs DD 10 + BBA + BNS SAG || 10 + psy => perte Dex



Lancer un sort
dont la durée est d'une action



Maintenir l'effet d'un sort
uniquement pour certains sorts



Renversement (BMO)(AO)
pendant charge ou déplacement => tombe à terre



Salé coup (BMO)(AO)
assourdi, aveuglé, ébloui, enchevêtré, fiévreux ou secoué



Utiliser un objet magique (AO)
potion, parchemin et objets à mot de commande



Attaque CaC
armé ou mains nues (AO)



Bousculade (BMO)(AO)
1,5m + (BMO - DMD)/5 * 1,5m



Croc-en-jambe BMO
remplace une attaque pour faire chuter l'adversaire



Désarmement (BMO)(AO)
remplace une attaque pour faire tomber l'arme adverse



Entraînement (BMO)(AO)
se déplace avec l'ennemi sur 1,5m + (BMO - DMD)/5 * 1,5m



Incantation sur la défensive
pas d'AO et DD 15 + n° x2



Lutte (BMO)(AO)
combat à mains nues/armes naturelles



Stabiliser un allié (AO)
la durée de l'action varie selon la blessure



Repositionnement (BMO)(AO)
déplace l'ennemi sur 1,5m + (BMO - DMD)/5 * 1,5m



Subtilisation (BMO)(AO)
vol un objet en combat



Utiliser un pouvoir spécial
magique (AO), surnaturel ou extraordinaire

L'action de mouvement permet au personnage de se déplacer sur une distance égale ou inférieure à sa vitesse de base ou d'accomplir une action demandant le même temps.



Dé(ren)gagner arme/bouclier (AO*)
seule l'action de rengagner une arme provoque une AO



(Re)Diriger un sort
possible avec certains sorts



Grimper (AO)
limité par sa vitesse * 1/4
ou vitesse * 1/2 avec +5 DD



Nager (AO)
limité par sa vitesse * 1/4



Se relever (AO)

-



Déplacement (AO)
limité par sa vitesse



Feinte
si l'on possède Science de la feinte sinon action simple



Manipuler un objet (AO)
sortir un objet de son sac



Ramper (AO)
limité par sa vitesse * 1/4

Une action complexe demande un round entier. Le déplacement du personnage se limite à un pas de placement (avant, pendant ou après son action). Il peut aussi accomplir des actions libres et une action rapide.

**Attaque à outrance**

peut utiliser toutes ses attaques (possible de combattre sur la défensive)

**Coup de grâce (AO)**

si sans défense => coup critique auto, Vigeur DD 10 + dégâts

**Lancer un sort (AO)**

qui nécessite un round

**Bouger d'1,50m terrain difficile (AO)**

Si une action de mouvement ne permet pas d'avancer de 1,50m

**Charger**

déplacement x2 en ligne droite, + 2 Att -2 CA

**Courir (AO)**

déplacement x4 en ligne droite et perte DEX

**Retraite (AO*)**

met fin au combat, déplacement x2 sans AO sur le 1er déplacement

**Utiliser un pouvoir spécial**

magique (AO), surnaturel ou extraordinaire

ACTIONS LIBRES

∞/TOUR

Les actions libres prennent un temps négligeable et ne demandent presque aucun effort. Le personnage peut en accomplir une ou plusieurs tout en exécutant l'action qu'il a choisie. On peut effectuer plusieurs actions libres au cours d'un round, dans les limites du raisonnable et avec l'accord du MJ.

**Dé(ren)gagner arme**

pendant une charge ou un déplacement si on a +1 en BAB ou plus

**Lâcher un objet**

tenu dans sa main

**Plonger au sol**

-

**Stopper sa concentration**

sur un sort actif

ACTIONS RAPIDES

MAX. 1/TOUR

Une action rapide demande peu de temps mais représente une dépense d'énergie ou un effort plus important qu'une action libre. On ne peut accomplir qu'une action rapide par tour.

**Lancer un sort**

à incantation rapide

**Utiliser un pouvoir spécial**

magique, surnaturel ou extraordinaire

ACTIONS IMMEDIATES

MAX. 1/TOUR

Une action immédiate remplace l'action rapide du round, mais elle peut être accomplie à n'importe quel moment du round. Le personnage ne peut pas utiliser d'action immédiate s'il est pris au dépourvu.

**Utiliser un pouvoir spécial**

magique, surnaturel ou extraordinaire

ACTIONS DIVERSES

MAX. 1/TOUR

Les actions suivantes prennent un temps variable ou bien fonctionnent différemment des autres.

**Faire un pas de placement**

déplacement unique de 1,50m quand il le souhaite pendant son tour

**Utiliser un don (AO*)**

Certains dons peuvent être utilisé en combat (voir description)

**Utiliser une compétence (AO*)**

Certaines compétences peuvent être utilisé en combat (voir description)

Si plus d'un état préjudiciable affecte le personnage, appliquez-en tous les effets. Si les effets ne peuvent se combiner, appliquez les plus handicapants.

 À terre -4 att / -4 CA CaC +4 CA vs att à distance	 Agrippé -2 att / -4 DEX et ne peut pas faire d'AO
 Assourdi sourd / -4 init / 20% d'echec de sort	 Aveuglé -2 CA / perte DEX / att echec 50% / vitesse dépl réduite
 Chancelant une seule action non complexe	 Confus ne peut plus agir normalement
 Ébloui -1 attaque/perception	 Effrayé / Secoué fuit la source de sa peur / -2 à tous ses jets
 Enchevêtré -2 att / -4 DEX / déplacement réduit / sort DD 15 + n°	 Épuisé -6 FOR / DEX
 Étourdi -2 CA et perd son DEX	 Fasciné/Hébété ne peut rien faire
 Fatigué -2 FOR / DEX	 Fiévreux -2 à TOUS les tests
 Immobilisé (lutte) dex => 0 (malus 4 à la CA)	 Intangible immunité aux att, 1/2 dégâts vs magie sauf effet de force
 Invisible +2 att et la victime perd son DEX	 Nauséeux limité à une action de mouvement par round
 Paniqué comme Effrayé, s'enfuit au hasard et lâche ses objets	 Paralysé FOR / DEX à 0
 Pris au dépourvu perd BNS DEX à la CA et DMD, ne peut pas faire d'AO	 Recroquevillé aucune action, perte BNS DEX et -2 CA
 Saignement dégâts au début de chaque round, DD 15 pour stopper	 Sans défense comme à terre et DEX 0 (permet coup de grâce)

MANOEUVRE DE COMBAT ET TAILLE DES CRÉATURES

Entrer dans une zone contrôlée par une créature avec une allonge naturelle supérieure (AO)

[E] espace occupé, [A] Allonge naturelle haute/longue

 BMO - Bonus manoeuvre offensive BBA + mod FOR + mod TAI - dégâts de l'AO	 DMD - Degré de manoeuvre défensive 10 + BBA + mod FOR + mod DEX + mod TAI
 Colossal (-8) [E] 9m [A] 9/6m	 Gig. (-4) [E] 6m [A] 9/4.5m
 Moy.(0) Pe.(+1) [E] 1.5m [A] 1.5m	 Très petit (+2) [E] 75cm [A] 0
 Très grand (-2) [E] 4.5m [A] 4.5/3m	 Grand (-1) [E] 3m [A] 3/1.5m
 Minuscule(+4) [E] 30cm [A] 0	 Infine (+8) [E] 15cm [A] 0