

ACTIONS LIÉES AU MOUVEMENT

◆ S'avancer [Stride]

MOUVEMENT

Vous vous déplacez de votre Vitesse.

◆ Fais un pas (de placement) [Step]

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.

◆ Sauter [Leap]

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.

◆◆ Sauter en hauteur [High Jump]

MOUVEMENT

Athlétisme (sans degré minimal)

Vous vous Avancez et sautez verticalement. Test de DD 30, échec automatique si moins de 2 ca de déplacement avant.

[RC] max 2,40 m haut ; ou 1,50 m haut + 2 ca vers l'avant

[R] max 1,50 m vers le haut

[É] comme un Saut normal

[ÉC] Vous ne sautez pas et tombez à terre.

◆◆ Sauter en longueur [Long Jump]

MOUVEMENT

Athlétisme (sans degré minimal)

Vous vous Avancez et sautez verticalement. DD = nb cases de saut $\times 5$ (max votre Vitesse) ; échec auto si moins de 2 ca de déplacement avant ou saut dans une autre direction.

[R] saut réussi pour la distance prévue

[É] comme un Saut normal

[ÉC] Vous sautez puis tombez à terre.

◆ Ramper [Crawl]

MOUVEMENT

Condition à terre, Vitesse ≥ 2 cases

Vous vous déplacez de 1 case et restez à terre.

◆ Se relever [Stand]

MOUVEMENT

Vous n'êtes plus à terre mais debout.

◆ Se coucher (à terre) [Drop prone]

MOUVEMENT

Vous vous mettez à terre.

◆ Traverser un espace ennemi [Tumble through]

MOUVEMENT

Acrobaties (sans degré minimal)

Vous vous Avancez de votre Vitesse en passant à travers l'espace d'un ennemi. Acrobaties vs Réflexes de l'ennemi.

Peut aussi être utilisé avec d'autres modes de déplacement.

[R] Déplacement réussi ; espace ennemi = terrain difficile

[É] Déplacement bloqué au moment d'entrer dans l'espace ennemi + déclenche réactions

◆ Garder son équilibre [Balance]

MOUVEMENT

Acrobaties (sans degré minimal)

Condition dans une case au sol inégal, sur une surface étroite

Vous gardez votre équilibre mais êtes pris au dépourvu.

[RC] Vous vous déplacez de max votre Vitesse.

[R] Vous vous déplacez de max votre Vitesse, terrain difficile

[É] Vous devez rester sur place (action perdue) ou choisir de tomber (auquel cas votre tour se termine).

[ÉC] Vous tombez et votre tour se termine

🌀 Arrêter une chute [Arrest a fall]

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.

🌀 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 attraper 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.

MODES DE MOUVEMENT

◆ Escalader [Climb]

MOUVEMENT

Athlétisme (sans degré minimal)

Conditions mains libres

Vous êtes pris au dépourvu pendant l'escalade (sauf si vous avez une vitesse d'escalade).

[RC] 1 ca + 1 ca / 4 ca de Vitesse (généralement 2 ca)

[R] 1 ca / 4 ca de Vitesse (min 1 case)

[É] Chute, vous êtes par terre

◆ Nager [Swim]

MOUVEMENT

Athlétisme (sans degré minimal)

Automatique en eaux calmes ; sinon test.

[RC] 2 ca + 1 ca / 4 ca de Vitesse (généralement 3 ca)

[R] 1 ca + 1 ca / 4 ca de Vitesse (généralement 2 ca)

[É] sur-place; -1 round d'air si vous retenez votre respiration

◆ Fouir [Burrow]

MOUVEMENT

Condition vous possédez une Vitesse de foussement

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

◆ Voler [Fly]

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 -1 round d'air si vous tombez.

◆ Manœuvrer en vol [Maneuver in Flight]

MOUVEMENT

Entraîné en Acrobaties

Condition vitesse de vol

Vous tentez de faire du sur-place, de tourner à 180°, de voler à contre-vent ou de monter/descendre abruptement.

[R] Manœuvre réussie

[É] Échec (chute ou pas de mouvement selon la tentative)

[ÉC] Comme échec, mais avec conséquences plus graves

ACTIONS LIÉES À L'INITIATIVE

◆ Retarder (son tour) [Delay]

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) [Ready]

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.

ACTIONS LIÉES À LA DISCRÉTION

◆ Se cacher [Hide]

SECRET

Discrétion (sans degré minimal)

Vous profitez d'un abri/abri supérieur ou d'un camouflage pour passer d'observé à caché/reste caché. Test de Discrétion vs DD de Perception de chaque observateur, avec le bonus de circonstances de l'abri/abri supérieur.

[R] vous devenez/restez caché ; ce n'est plus le cas si vous perdez l'abri, ou si la créature vous Cherche, ou si vous faites autre chose que Vous cacher, Vous déplacer furtivement ou Faire un pas de placement ; en cas d'autre action, vous devenez observé juste avant l'action (mais la cible reste prise au dépourvue s'il s'agit d'une Frappe)

◆ Créer une diversion [Create a diversion]

MENTAL

Duperie (sans degré minimal)

Créer une diversion via un geste (Manipulation) ou des paroles (Auditif) : test vs Perception de chacune des cibles. *Note.* Après une tentative, les cibles gagnent +4 (circ) Perception contre Duperie pendant 1 min.

[R] vous devenez caché (et vous pouvez vous Déplacer furtivement) jusqu'à la fin de votre tour ou jusqu'à ce que vous fassiez autre chose que Faire un pas de placement, Vous cacher ou Vous déplacer furtivement ; si vous Frappez une créature, elle est prise au dépourvu pour l'attaque mais vous redevenez observé après l'attaque ; pour les autres actions, vous devenez observé juste avant d'agir

[É] les cibles se rendent compte de votre tentative

◆ Se déplacer furtivement [Sneak]

MOUVEMENT, SECRET

Discrétion (sans degré minimal)

Vous vous déplacez de la moitié de votre Vitesse (ou autre mode de mouvement) en restant/devant non détecté.

À la fin de votre mouvement, test vs DD de Perception de chaque créature pour qui vous étiez caché/non détecté (avec le bonus d'abri/abri supérieur). Échec automatique si, à la fin du mouvement, vous ne bénéficiez pas d'un abri/camouflage contre la cible.

Si vous êtes non détecté par une créature qui ne peut pas vous observer (invisibilité, ténèbres, aveuglé), un [ÉC] devient un [E] et vous pouvez rester non détecté même si vous ne bénéficiez plus d'un abri/camouflage.

[R] non détecté par la créature pendant et après votre mouvement ; ce n'est plus le cas si vous perdez l'abri, ou si la créature vous Cherche, ou si vous faites autre chose que Vous cacher, Vous déplacer furtivement ou Faire un pas de placement ; en cas d'autre action, vous devenez observé juste avant l'action (mais la cible reste prise au dépourvue s'il s'agit d'une Frappe)

[É] un bruit révèle votre position ; vous êtes juste caché [ÉC] vous êtes observé pendant le mouvement et après (ou caché si vous êtes invisible pour la créature)

ACTIONS DE COMBAT

◆ Frapper [Strike]

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.

◆ Agripper [Grapple]

ATTAQUE

Athlétisme (sans degré minimal)

Conditions 1 main libre, cible max 1 ctg de taille de plus

Test d'Athlétisme contre Vigueur de la cible.

[RC] comme [R] mais cible immobilisée

[R] cible agrippée jusqu'à la fin de votre prochain tour ou jusqu'à ce que vous vous déplaçiez / qu'elle se Libère

[É] cible n'est pas (ou n'est plus) agrippée

[ÉC] cible n'est pas/plus agrippée/immobilisée et elle peut soit vous agripper soit vous mettre à terre (comme si elle avait réussi le jet)

◆ Repousser [Shove]

ATTAQUE

Athlétisme (sans degré minimal)

Conditions 1 main libre, cible max 1 ctg de taille de plus

Test d'Athlétisme contre Vigueur de la cible.

[RC] comme [R] mais max 2 cases

[R] cible repoussée de 1 ca ; vous pouvez vous Avancer de la même distance et dans la même direction

[ÉC] vous perdez l'équilibre et tombez à terre

⊕ 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.

◆ Faire tomber [Trip]

ATTAQUE

Athlétisme (sans degré minimal)

Conditions 1 main libre, cible max 1 ctg de taille de plus

Test d'Athlétisme contre Réflexes de la cible.

[RC] cible tombe à terre et prend 1d6 dg contondants

[R] cible tombe à terre

[ÉC] vous perdez l'équilibre et tombez à terre

◆ Désarmer [Disarm]

ATTAQUE

Entraîné en Athlétisme

Condition 1 main libre, cible max 1 ctg de taille de plus

Test d'Athlétisme contre Réflexes de la cible.

[RC] objet tombe à terre dans l'espace de la cible

[R] prise de la cible sur l'objet affaible : +2 (circ) aux nv tentatives de Désarmement et -2 (circ) aux attaques/tests avec l'objet jusqu'au début du tour de la cible

[ÉC] vous perdez l'équilibre : vous êtes pris au dépourvu jusqu'au début de votre tour suivant

◆ Feinter [Feint]

MENTAL

Entraîné en Duperie

Conditions cible dans votre portée de corps à corps

Test vs Perception de la cible.

[RC] cible prise au dépourvu contre vos attaques de càc jusqu'à la fin de votre prochain tour

[R] cible prise au dépourvu contre votre prochaine attaque de càc jusqu'à la fin de votre tour actuel

[ÉC] vous êtes pris au dépourvu contre les attaques au càc de la cible jusqu'à la fin de votre prochain tour

◆ Démoraliser [Demoralize]

AUDITIF, CONCENTRATION, ÉMOTION, MENTAL

Intimidation (sans degré minimal)

Vous démoralisez par un cri une cible à max 6 cases. Test vs Volonté de la cible (à -4 si elle ne comprend pas votre langage ou ne peut pas vous entendre). Après une tentative, la cible est immunisée à vos Démoralisations pour 10 min.

[RC] cible devient effrayée 2

[R] cible devient effrayée 1

ACTIONS DE DÉFENSE

◆ Lever un bouclier [Raise a shield]

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 [Take cover]

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 Discrétion pour éviter la détection, et ce jusqu'à ce que vous vous déplaçiez, attaquiez, deveniez inconscient (ou ◆ pour y mettre fin volontairement).

◆ Se libérer [Escape]

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.

◆ Détourner le regard [Avert gaze]

+2 (circ) vs capacités visuelles nécessitant que vous regardiez une créature/objet jusqu'au début de votre tour suivant.

ACTIONS LIÉES À L'INTERACTION AVEC DES CRÉATURES

🕒 Aider (quelqu'un) [Aid]

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

◆ Premiers secours [Administer first aid]

MANIPULATION

Médecine (sans degré minimal)

Conditions outils de soigneur

Vous effectuez les premiers secours sur une créature adjacente qui est mourante à 0 PV ou qui saigne.

Stabiliser (S) : DD = 5 + DD de récupération de la cible (généralement 15 + la valeur de mourant)

Arrêter les saignements (A) : DD de l'effet de saignement

[R] cible (S) perd la condition mourant mais reste inconsciente ou (A) peut effectuer un test pur pour mettre fin au saignement

[ÉC] cible (S) voit sa condition mourant augmenter de 1 ou (A) subit immédiatement des dégâts de saignement

◆ Traiter un poison [Treat poison]

MANIPULATION

Entraîné en Médecine

Conditions outils de guérisseur

Test de Médecine contre le DD du poison ; pas de nouvelle tentative avant le prochain jds de la cible contre le poison.

[RC] +4 (circ) au prochain jds de la cible contre le poison

[R] +2 (circ) au prochain jds de la cible contre le poison

[ÉC] -2 (circ) au prochain jds de la cible contre le poison

◆ Monter (ou descendre en selle) [Mount]

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.

◆ Commander un animal [Command an animal]

AUDITIF, CONCENTRATION

Nature (sans degré minimal)

Test contre la Volonté de l'animal en donnant un ordre (par exemple Sauter, Chercher, Se relever, Avancer, Frapper).

Pour une activité plus longue, il faut passer le même nombre d'actions à Commander l'animal.

Note. Échec auto si l'animal est hostile/inamical ; s'il est allié, augmenter le degré de réussite de 1.

[R] l'animal obéit à votre ordre lors de son prochain tour

[É] l'animal hésite ou résiste et ne fait rien

[ÉC] l'animal désobéit/comprend mal, fait une autre action

◆ Demander [Request]

AUDITIF, CONCENTRATION, LANGAGE, MENTAL

Diplomatie (sans degré minimal)

Vous demandez quelque chose à une cible amicale ou alliée.

[RC] cible accepte sans réserve

[R] cible accepte (peut-être avec des modifications)

[É] cible refuse (propose peut-être une alternative)

[ÉC] cible refuse et son attitude s'empire de 1 degré

◆ Réaliser une représentation [Perform]

CONCENTRATION

Représentation (sans degré minimal)

Vous offrez un spectacle court (un chant, une danse, quelques blagues), ce qui pourrait influencer de futures tentatives de Diplomatie.

[RC] spectateurs sont impressionnés, prêts à parler de vous

[R] spectateurs apprécient

[É] spectacle ne suscite pas de réactions

[ÉC] vous vous montrez incompetent

ACTIONS LIÉES À LA MAGIE

Lancer un sort (*pas inné*) [Cast a spell]

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 [Activate an object]

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 sort/obj magique [Sustain]

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) [Dismiss]

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.

RECHERCHE D'INFORMATION

◆ Se souvenir [Recall knowledge]

CONCENTRATION, SECRET

[RC] Souvenir précis et informations supplémentaires

[R] Souvenir précis

[ÉC] Souvenir erroné

◆ Chercher [Seek]

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 Discrétion 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 Discrétion de la créature ; en cas d'échec, ils interprètent mal et pensent que la créature est ailleurs que sur la position indiquée.

◆ 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.

ACTIONS LIÉES À LA MANIPULATION D'OBJETS

◇ Lâcher [Release]

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.

◆ Interagir [Interact]

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 ◇.

◆◆ Crocheter une serrure [Pick a lock]

MANIPULATION

Entraîné en Art du voleur

Conditions outils de voleur

Certaines serrures nécessitent plusieurs réussites et/ou un degré de formation plus élevé. (-2 sans outils adéquats)

[RC] compte pour 2 réussites ; vous ne laissez aucune trace

[R] compte pour 1 réussite (pour un dispositif complexe)

[ÉC] vous déclenchez le dispositif

◆◆ Désactiver un dispositif [Disable a device]

MANIPULATION

Entraîné en Art du voleur

Conditions outils de voleur (dans certains cas)

Vous désamorcez un piège ou un autre dispositif complexe, ce qui peut nécessiter plusieurs réussites. Certains dispositifs nécessitent un degré de formation plus élevé.

[RC] compte pour 2 réussites ; vous ne laissez aucune trace

et pouvez ensuite réactiver le dispositif si c'est possible

[R] compte pour 1 réussite (pour un dispositif complexe)

[ÉC] vous déclenchez le dispositif

◆ Forcer [Force open]

ATTAQUE

Athlétisme (sans degré minimal)

Vous forcez une porte, fenêtre, conteneur, portail...

Note. -2 au test sans barre à mine

[RC] Vous ouvrez sans endommager l'obstacle

[R] Vous ouvrez, l'obstacle devient brisé.

[ÉC] Vous bloquez l'obstacle, -2 (circ) aux autres tentatives

◆ Escamoter un objet [Palm an object]

MANIPULATION

Art du voleur (sans degré minimal)

Vous vous emparez d'un petit objet (d'encombrement négligeable) abandonné sans être remarqué. Test vs le DD de Perception de chaque observateur.

[R] la créature ne remarque pas votre action

[É] la créature remarque votre action mais vous avez tout de même agrippé l'objet

◆ Voler un objet [Steal]

MANIPULATION

Art du voleur (sans degré minimal)

Vous vous emparez d'un petit objet (d'encombrement négligeable) qui se trouve sur une personne qui n'y prête pas une grande attention. Test (-5 si l'objet est dans une poche ou similaire) vs le DD de Perception de la cible/des observateurs.

Note. Échec auto si la cible est en combat ou sur ses gardes

[R] la créature ne remarque pas votre action

[É] la créature remarque votre action ; si c'est la cible, elle remarque le mouvement avant que vous n'ayez pris l'objet

◆ Cacher un objet [Conceal an object]

MANIPULATION, SECRET

Discrétion (sans degré minimal)

Vous cachez un petit objet. Test de Discrétion vs DD de Perception des observateurs. En cas de fouille, test de Perception de l'observateur vs votre DD de Discrétion.

[R] objet reste non détecté

[É] objet détecté/trouvé

EXPLORATION : ACTIVITÉS STANDARDS

Éviter d'être repéré [Avoid notice]

EXPLORATION

Vous avancez à demi vitesse en réalisant un test de Discrétion (pleine vitesse avec le don Furtivité rapide, combiné avec une autre activité avec Furtivité légendaire). Vous utilisez Discrétion au lieu de Perception au début d'une rencontre (pour l'initiative et pour savoir si vous êtes repéré).

Détection de la magie [Detect magic]

CONCENTRATION, EXPLORATION

Vous avancez à demi vitesse et lancez *détection de la magie* à intervalles réguliers. Vous repérez toutes les auras magiques si votre vitesse ≤ 6 ca (90 m/min) ; vous les repérez avant d'y pénétrer si votre vitesse ≤ 3 ca (45 m/min).

Répéter un sort [Repeat a spell]

CONCENTRATION, EXPLORATION

Vous avancez à demi vitesse et lancez un certain sort à intervalles réguliers (généralement un sortilège que vous désirez être actif au début d'un combat ; il doit s'agir d'un sort nécessitant au plus 2 actions). Cette activité peut aussi être utilisée avec Maintenir un sort ou une activation d'objet pendant 10 minutes (sauf précision contraire).

Mode défensif [Defend]

EXPLORATION

Vous avancez à demi vitesse avec votre bouclier levé. En cas de rencontre, votre bouclier est levé dès le début.

Pas rapide [Hustle]

EXPLORATION, MOUVEMENT

Vous avancez au double de votre vitesse pendant un nombre de minutes égal au plus à votre modificateur de Con $\times 10$ (min 10 minutes).

Exploration attentive [Investigate]

CONCENTRATION, EXPLORATION

Vous avancez à demi vitesse tout en examinant votre environnement. Vous utilisez Se souvenir de connaissances en tant que test secret pour repérer les indices que vous croisez au cours de votre progression.

Fouille [Search]

CONCENTRATION, EXPLORATION

Vous avancez à demi vitesse et scrutez méticuleusement la présence de portes dissimulées, de dangers cachés etc. là où leur présence est la plus probable. Vitesse max 6 ca (90 m/min) pour une fouille raisonnable ; vitesse max 3 ca (45 m/min) pour une fouille complète.

Éclaireur [Scout]

CONCENTRATION, EXPLORATION

Vous avancez à demi vitesse pour pouvoir scruter les dangers qui pourraient survenir à l'avant ou à l'arrière du groupe. Au début de la prochaine rencontre, tous les membres de votre groupe gagnent un bonus de +1 (circ) à leur jet d'initiative.

Suivre l'expert [Follow the expert]

AUDITIF, CONCENTRATION, EXPLORATION, VISUEL

Vous suivez les instructions d'un allié (qui est au moins expert) pour des tests répétés (escalade, discrétion...). Votre bonus de formation inclut votre niveau (même sans formation) et vous gagnez un bonus de circonstances de +2 (+3 si l'allié est M, +4 si l'allié est L).

EXPLO : MOUVEMENT

Se faufiler [Squeeze]

EXPLORATION, MOUVEMENT

Entraîné en Acrobaties

Vous vous frayez à travers un espace extrêmement petit.

[RC] 1 minute par 2 cases

[R] 1 minute par 1 case

[ÉC] Coincé ; 1 minute pour nv tentative

S'orienter [Sense direction]

EXPLORATION, SECRET

Survie (sans degré minimal)

Vous vous orientez grâce aux étoiles, à la mousse... Test une fois par jour (-2 sans boussole).

[RC] vous savez parfaitement où vous êtes et où est le nord

[R] vous parvenez à ne pas vous perdre

Pister [Track]

CONCENTRATION, EXPLORATION, MOUVEMENT

Entraîné en Survie

Vous vous déplacez à la moitié de votre Vitesse pour suivre des traces. En cas de test réussi, vous pouvez continuer à demi-vitesse pendant max 1 heure (ou moins, test à refaire aussi quand les circonstances changent)

[R] vous trouvez la piste/continuez à la suivre

[É] vous perdez la piste mais nv tentative possible après 1h

[ÉC] vous perdez la piste ; nv tentative possible après 24h

Recouvrir les traces [Cover tracks]

CONCENTRATION, EXPLORATION, MOUVEMENT

Entraîné en Survie

Vous vous déplacez à la moitié de votre Vitesse pour couvrir les traces. Ceux qui tentent de vous Pister effectuent un test de Survie contre votre DD de Survie si celui-ci est plus élevé que le DD normal pour vous pister.

EXPLORATION : INFORMATIONS

Identifier de la magie [Identify magic]

CONCENTRATION, EXPLORATION, SECRET

Entraîné en *Arcanes/Nature/Occultisme/Religion*

Vous identifiez un objet, un lieu ou un effet magique (10 min, DD varie avec la pertinence de la compétence).

[RC] Nom, effet, activation et maudit ou pas

[R] Sens général, activation, nom de l'effet

[É] Pas d'identification ; attendre 1 jour avant nv tentative

[ÉC] Informations erronées

Identifier un obj alchimique [Identify alchemy]

CONCENTRATION, EXPLORATION, SECRET

Entraîné en *Artisanat*

Conditions outils d'alchimiste

Vous passez 10 min à identifier un objet alchimique.

[R] objet identifié ainsi que sa méthode d'activation

[É] pas d'identification ; nv tentative possible

[ÉC] informations erronées

Déchiffrer un écrit [Decypher writing]

CONCENTRATION, EXPLORATION, SECRET

Entraîné en *Arcanes/Occultisme/Religion/Société* selon le texte

Déchiffrer un texte (1 min/page, plus si codé) dans une langue connue.

[RC] Véritable signification

[R] Véritable signification (ou sens global si codé)

[É] Vous ne comprenez pas, -2 (circ) aux nv tentatives

[ÉC] Vous comprenez un message erroné.

Rassembler des informations [Gather information]

EXPLORATION, SECRET

Diplomatie (sans degré minimal)

Vous passez 2+ heures dans les tavernes, marchés... locaux à la recherche d'informations sur un sujet précis.

[R] vous obtenez des informations

[ÉC] informations erronées

EXPLO : INTERACTIONS

Traiter des blessures [Treat wounds]

EXPLORATION, GUÉRISON, MANIPULATION

Entraîné en *Médecine*

Conditions outils de guérisseur

Vous soignez une créature blessée (ou vous-même, 10 min) ; la cible devient immunisée à Traiter des blessures pendant 1 heure à partir du début des soins. Test de Médecine de DD 15. En cas de réussite, vous pouvez continuer à soigner pendant 1 heure entière pour doubler le nombre de PV soignés.

[RC] +4d8 PV et suppression de la condition blessé

[R] +2d8 PV et suppression de la condition blessé

[ÉC] -1d8 PV

Note. Vous pouvez choisir DD 20 si E pour +10 PV soignés, 30 si M pour +30 PV soignés, 40 si L pour +50 PV soignés.

Réparer [Repair]

EXPLORATION, MANIPULATION

Artisanat (sans degré minimal)

Conditions kit de réparation

Vous réparez un objet (10 min). DD = DD de fabrication.

[RC] +10 PV (20 si T, 30 si E, 40 si M, 50 si L)

[R] +5 PV (10 si T, 15 si E, 20 si M, 25 si L)

[ÉC] -2d6 PV à l'objet (décompter sa Solidité)

Apprendre un sort [Learn a spell]

CONCENTRATION, EXPLORATION

Entraîné dans la compétence liée à votre tradition de sorts

Vous apprenez un sort de votre liste à partir d'un parchemin/grimoire/maître (1h/niv, prix/DD selon niv).

[RC] Coût divisé par deux et réussite

[R] Sort appris

[É] Coût = 0, sort pas appris ; gagner 1 niv avant nv tentative

[ÉC] comme [É] mais coût = moitié des matériaux

Emprunter un sort [Borrow an arcane spell]

CONCENTRATION, EXPLORATION

Entraîné en *Arcanes*

Vous préparez un sort à partir d'un autre grimoire que le vôtre. DD selon le niveau du sort et sa rareté.

[R] Le sort emprunté est préparé

[É] Échec mais l'emplacement de sort reste disponible ; pas de nv tentative pour ce sort avant les préparations suivantes

EXPLORATION : INTERACTIONS AVEC DES CRÉATURES

Contraindre [Coerce]

AUDITIF, CONCENTRATION, ÉMOTION, EXPLORATION, LANGAGE, MENTAL

Intimidation (sans degré minimal)

Vous menacez une cible (1+ min). Test vs Volonté.

[RC] cible répond à vos questions/accepte vos ordres tant que cela ne la met pas en péril (pendant max 1 jour) puis devient inamicale/hostile sans oser se venger directement

[R] comme [RC] mais pourrait se venger plus rapidement (ex : vous dénoncer aux autorités/aider vos ennemis)

[É] cible refuse, devient inamicale

[ÉC] cible refuse, devient hostile, ne peut être Contrainte par vous pendant 1 semaine

Mentir [Lie]

AUDITIF, CONCENTRATION, LANGAGE, MENTAL, SECRET

Duperie (sans degré minimal)

Test contre Perception de la cible.

[R] cible vous croit

[É] cible ne vous croit pas, +4 (circ) vs nv tentative pendant la même conversation

Se faire passer pour qqn [Impersonate]

CONCENTRATION, EXPLORATION, MANIPULATION, SECRET

Duperie (sans degré minimal)

Vous créez un déguisement (10 min, kit de déguisement) et/ou vous vous faites passer pour quelqu'un d'autre. Test vs Perception des cibles si vous interagissez.

[R] cible se laisse tromper

[É] cible sait que vous mentez

[ÉC] comme [É] et la cible vous reconnaît (si applicable)

Faire bonne impression [Make an impression]

AUDITIF, CONCENTRATION, EXPLORATION, LANGAGE, MENTAL

Diplomatie (sans degré minimal)

Vous discutez pendant 1+ min pour vous attirer les bonnes grâces de la cible. Test vs Volonté de la cible.

[RC] attitude de la cible s'améliore de 2 degrés

[R] attitude de la cible s'améliore de 1 degré

[ÉC] attitude de la cible s'empire de 1 degré

TEMPS LIBRE

Gagner de l'argent [Earn income]

TEMPS LIBRE

Entraîné en Artisanat, Savoir, Représentation ou autre

Une fois une tâche trouvée (p-ê avec Recueillir des informations), déterminer le gain pour une journée (le travail peut être étendu à plusieurs jours avec le même gain/jour).

[RC] Travail exceptionnel : gain pour une tâche de niv +1

[R] Travail correct : gain normal

[É] Travail médiocre : gain minimal

[ÉC] Pas de gain, ne peut pas prolonger, réputation souffre

Traiter une maladie [Treat disease]

TEMPS LIBRE, MANIPULATION

Entraîné en Médecine

Conditions outils de guérisseur

Vous passez 8+ heures à vous occuper de la cible. Test de Médecine contre le DD de la maladie ; pas de nouvelle tentative avant le prochain jds de la cible contre la maladie.

[RC] +4 (circ) au prochain jds de la cible contre la maladie

[R] +2 (circ) au prochain jds de la cible contre la maladie

[ÉC] -2 (circ) au prochain jds de la cible contre la maladie

Survivre [Subsist]

TEMPS LIBRE (OU TEST À -5 APRÈS 8H D'EXPLORATION)

Société ou Survie (sans degré minimal)

Vous dénécitez de la nourriture et un abri.

[RC] Nourriture pour vous + 1 créature (ou confort)

[R] Nourriture et abri pour vous

[É] Pas assez de ressources : fatigué

[ÉC] Aucune nourriture (danger de mort de faim/soif) et problèmes : -2 (circ) à Survivre pendant 1 semaine

Fabriquer [Craft]

TEMPS LIBRE, MANIPULATION

Entraîné en Artisanat

Vous fabriquez un objet dont vous connaissez la formule, du niveau <= à votre niveau et pour lequel vous disposez des matières premières et des outils nécessaires.

Min 4 jours de travail, plus pour diminuer le coût.

[RC] chaque jour supp diminue le coût selon votre niv + 1

[R] chaque jour supp diminue le coup selon votre niv

[É] échec ; vous pouvez récupérer les matières premières

[ÉC] échec ; 10% des matières premières détruites

Créer un faux [Create forgery]

TEMPS LIBRE, MANIPULATION

Entraîné en Société

Vous créez un faux document (en 1 jour/semaine) à partir des matériaux nécessaires. Le MJ effectue un test secret de DD 20 : réussite = aucun indice flagrant, pas d'observation passive ; échec = indice flagrant, tous les observateurs tentent un test d'observation passive.

Observation passive : test de Société vs DD de Perception/Société de l'observateur — *Observation active* : test de Perception/Société de l'observateur vs votre DD de Société

[R] observateur ne détecte pas le faux

[É] observateur détecte le faux