

Légende

| | | |
|----------------------------|----------------------------------|------------------------------------|
| (A) : Action d'attaque | (M) : Action de mouvement | (E) : Action élaborée |
| AO : Attaque d'opportunité | BMO Bonus de manoeuvre offensive | DMD : Degré de manoeuvre défensive |

Les actions élaborées provoquent toujours des attaque d'opportunités

Actions basiques (1 action)

Abaisser ou réactiver sa résistance à la magie

Pour recevoir un sort allié par exemple

(A) Attaquer

Jet d'attaque ou d'attaque à distance, AO si distance

(E) Contrôler une monture

test d'Acrobatie, 1 tour pour réessayer

Démoraliser

Intimidation $DD10 + nv \text{ de l'adversaire} + mod. \text{ Sag. de la cible}$, cible secouée pendant 1 round + $1/5 \text{ points} > DD$

(A) Destruction

BMO, AO, dégâts normaux

Estimer un objet

Estimation ($DD20$ si courant) +2 et (E) si objet tenu

Gérer un animal

Donner un ordre à un animal qui le connaît

Mettre un terme à un sort

Préparer ou lâcher un bouclier

Fixe pour avoir le bonus à la CA et la main libre, si $BBA \geq +1$ peut se faire pendant une (M)

(A) Renversement

Si personnage traverse la case d'un ennemi qui ne choisit pas de s'écarter, BMO, si $>DMD+5$ cible jetée à terre, +2/patte >4

Utiliser un pouvoir (rapide)

(E) Charger une arbalète de poing ou légère

Pas d'action si don "Rechargement rapide"

(A) Désarmement

BMO, AO, -4 si mains nues

Fouiller

Perception

Aider quelqu'un

Type de l'action aidée, $DD10 / +2$ au test

(A) Bousculer

BMO, repousse de $1.5m + 1.5m/5 \text{ points au dessus du DD}$

(A) Croc-en-jambe

BMO (max $T+1$), cible à terre (si échec de 10 ou plus, attaquant à terre) +2/patte > 4 , AO

(M) Déplacement

Se déplace à sa vitesse de base au max

Diriger ou rediriger un sort

(A) Feinte

Bluff ($DD 10+BBA+mod. \text{ Sag. OU } 10+\text{Psychologie}$), enlève le mod.Dex à la CA

Lancer un sort (rapide)

AO

Ouvrir ou fermer une porte

Une main libre nécessaire

Préparer une action

Prépare son action en tant que réaction

(M) Se mettre en selle ou à pied

Equitation ($DD 20$), si échec AO

Allumer une torche

Allume-feu ou flamme nue

Dégainer/Rengainer une arme

Si BBA +0 AO

Echapper à une lutte

BMO ou évacion ($DD=DMD \text{ adverse}$)

(E) Manipuler un objet

Peut durer plus d'une action selon l'objet



Actions basiques (1 action) (cont)

Pas de placement

1.5m, si aucune (M) dans le tour

(M) Ramper

AO, 1.5m

(M) Se relever

AO

Actions évoluées

(E,3) Administrer qqc à une créature inconsciente

(E,2) Allumer une torche

Silex, amorce ...

(E,2) Boire ou appliquer qqc

(M,2) Charger

Double de la vitesse vers un ennemi, si BBA >= +1 dégainer gratuitement, +2 aux jets d'attaque, de bousculade et de rencontre ce tour

(E,2) Charger une arbalète lourde ou à répétition

répétition : 5 carreaux

(E,2) Charger une arme à feu rudimentaire à une main

(E,3) Charger une arme à feu rudimentaire à deux mains

(A,2) Commencer une lutte

AO, -4 si les deux mains ne sont pas libres, BMO, cible agrippée

(M,3) Courir

4xVitesse, pas de mod.Dex à la CA, nb round = mod.Con si + test de Con. (DD 10+1 par test précédent) en cas d'échec chancelant pendant 10-mod.Con round

(2) Défense totale

+4 esquive CA, pas de (A), si (A) défait fait dans le tour, +2 esquive, si Acrobatics >= 3 esquive passe +6/+3

(E,3) Donner le coup de grâce

Si ennemi sans défense et pas immunisé aux coups critique, inflige un coup critique confirmé, pour ne pas mourir Vigueur (DD 10+dgts)

(E,2) Echapper à un filet

Evasion (DD20)

(A,3) Effectuer toutes ses attaques naturelles

Attaque à outrance naturelle

(A,2) Entraîner

AO de la cible, BMO, tire un ennemi de 1.5m + 1.5/5 > DMD

(E,2) Escamotage

Escamotage (DD 10 ou 10 + perception) -20 pour descendre à une action

(3) Estimer le butin

Estimation (DD entre 20 et 30) pour prendre l'objet le plus précieux

(E,2) Eteindre des flammes

Se rouler à terre, étouffer le feu avec une cape, +4 au JdS contre le feu

(E,2) Fixer/Retirer une arme à un gantelet

+10 au DMD contre le désarmement

(E,2) Lancer un sort (simple)

(E,3) Lancer un sort (complexe)

(2) Poursuivre une lutte

BMO+5, déplacer, dégâts, immobiliser ou attacher si réussi

(3) Pousser un animal

Donner un ordre qu'il ne connaît pas à un animal

(E,2) Transformer une flasque d'huile en arme à aspersion

La flasque suit maintenant la règle des armes improvisées à aspersion

(E,2) Premiers soins

DD 15 (stabilisation, enlever un saignement), 15/jour (double la vitesse de regen), 15 (blessure de chausse trappe et autre), 20 (+1PV/niveau), JdS (empoisonnement ou maladie)



Actions évoluées (cont)

(3 mini) Repérer des traces

(3) Repérer une falsification

(A,2) Repositionnement

BMO, déplacement dans la zone contrôlée, 1.5+1.5/5 > DMD, AO de la cible

(E,3 mini) Sabotage

Crocheter une serrure, désarmer un piège ...

(A,2) Sale coup

BMO, donne aveugle, ébloui, sourd, enchevêtré, secoué ou fiévreux pendant 1 round + 1/5 > DMD, AO

(2) Se concentrer pour maintenir un sort

Concentration du lanceur de sort (si attaqué ou conditions défavorables)

(A,2) Subtilisation

BMO, une main libre au moins, +5 si objet attaché, AO de la cible

(E,2) Utiliser un objet à fin d'incantation

(2) Utiliser un objet à potentiel magique

(2) Utiliser un mot de commande

(2) Utiliser un pouvoir surnaturel (simple)

(E,3) Utiliser un sort de contact sur 6 alliés maxi

(x) ou (A,x) : x est le nombre d'actions nécessaires

Actions libres

Arrêter de se concentrer sur un sort

Combattre sur la défensive

-4 aux jets d'attaque, +2 CA (+3 si Acrobaties >= 3)

Identifier un sort en cours d'incantation

Art de la magie (DD 10+lvl du sort)

Lâcher un objet

Lancer un sort sur la défensive

*Concentration (DD 15+2lvl du sort)**

Parler

Prendre une flèche et l'encoche

Préparer les composantes ou le focalisateur d'un sort

Se laisser tomber à terre

Se rappeler une information

Test de Connaissance ou de Savoir

Utiliser un pouvoir exigeant une action libre

Réactions

Dépenser une utilisation d'AO

Certains pouvoirs permettent de faire autre chose qu'une attaque d'opportunité dans une situation similaire

Effectuer une AO

Si un ennemi dans la zone de contrôle fait une action qui provoque une AO ou s'il se déplace hors d'une case contrôlée

Terminer une action préparée

Déclencher une action préparée par une action de base

Utiliser un pouvoir nécessitant une action immédiate

