

Actions proactives

À son tour en dépensant une AC.

Attaquer — Avec une arme de mêlée ou à distance.

Changer la Distance — Automatique si l'adversaire n'a plus d'AC, sinon jet d'Esquive contre Esquive ou jet d'attaque opportuniste de l'adversaire contre Esquive, mais alors le changement de distance réussit systématiquement. Permet de rompre l'engagement.

Hésiter — Ne rien faire.

Lutter — Se libérer d'une manœuvre (coincée, ...).

Manœuvrer — Engager plusieurs adversaires dans un jet d'opposition d'Esquive de groupe ; ceux qui échouent ne peuvent attaquer durant ce round.

Monter — Monter ou descendre d'une monture.

Préparer une Arme — Dégainer, rengainer ou recharger. Il faut 2 tours pour ramasser une arme.

Renforcer sa Position — La TAI du défenseur est x 1,5 contre le recul ou une attaque par bond ; TAI x 2 contre l'effet spécial Repousser.

Retarder — AC réservée pour une réaction ultérieure.

Retenir la Magie — Une fois l'incantation terminée, retenir un sort, un miracle ou un esprit, attendant le meilleur moment pour le déclencher.

Se Déplacer — Seulement si non engagé.

Se Mettre à Couvert — Seulement si un abri est disponible.

Se Relever — Seulement si non engagé.

Utiliser la Magie — Après l'incantation, la magie est libérée à tout moment jusqu'au prochain tour (l'effet peut alors être retardée avec **Retenir la Magie**).

Réactions

À n'importe quel moment en dépensant une AC.

Contre-sort — Si le temps d'incantation > 1 tour, doit être préparée à l'avance avec **Retenir la Magie**.

Esquiver — Après l'esquive, le personnage est à terre.

Interruption — Uniquement à la suite de **Retarder** : interrompt l'action d'un adversaire pour agir à sa place.

Parer — Bloque une attaque.

Actions libres

À n'importe quel moment et gratuitement.

Évaluer la Situation — Seulement si non engagé : jet de Perception pour remarquer tout changement significatif de la situation tactique.

Garde passive — Tout coup qui atteint la localisation couverte est automatiquement diminué comme si l'arme avait paré avec succès. Impossible de parer activement avec une arme en garde passive.

Lâcher une Arme — Lâcher une arme au sol.

Parler — Limité à de courtes phrases.

Signaler — Faire des gestes à ses alliés.

Utiliser un Point de Chance

- Relancer un jet de dé (même celui de l'adversaire) ou échanger les dés
- Obtenir une AC supplémentaire
- Transformer une blessure grave en blessure sérieuse

Offensifs

Choisir la Localisation — Attaque critique nécessaire avec une arme à distance, sauf si la cible est à courte portée, immobile ou inconsciente de l'attaque.

Clouer sur Place (arme à distance) — Intimide le défenseur qui reste à couvert et ne peut attaquer au prochain tour s'il échoue à un jet de Volonté contre le jet d'attaque initial.

Contourner la Couverture (arme à distance avec munitions autoguidées, critique de l'attaquant) — Ignore la couverture du défenseur, les dégâts peuvent être réduits.

Empaler (arme qui empale) — Jeter 2 fois les dégâts, et choisir le meilleur résultat. Si l'attaque pénètre l'armure et blesse la cible, l'attaquant peut :

1. Laisser son arme dans la cible : malus à l'utilisation de compétences selon la table ci-dessous.
2. Retirer l'arme (action **Préparer une Arme**, 1 AC) avec un jet simple de Force Brute ou un jet d'opposition de Force Brute si la cible résiste. Succès : libère l'arme et inflige 1/2 dégâts (ni MD ni réduction d'armure), sauf les armes barbelées qui infligent des dégâts normaux. Échec : arme coincée et le porteur peut réessayer au tour prochain.

TAI	Petite	Moyen.	Grande	Très Grd.	Énorme
1-10	Redout.	Hercul.	Ss Espoir	Ss Espoir	Ss Espoir
11-20	Difficile	Redout.	Hercul.	Ss Espoir	Ss Espoir
21-30	-	Difficile	Redout.	Hercul.	Ss Espoir
31-40	-	-	Difficile	Redout.	Hercul.
41-50	-	-	-	Difficile	Redout.

Enchaîner (à main nue, cumulable) — Permet d'attaquer à nouveau immédiatement (1 AC) avec une autre partie du corps.

Étourdir (arme contondante et bouclier) — Si le coup pénètre l'armure et blesse la cible, le défenseur doit réussir un jet d'Endurance contre le jet d'attaque ou alors :

- La localisation est inutilisable pendant un nombre de tours égal aux dégâts infligés
- Le défenseur perd un niveau de fatigue au début de chaque tour, jusqu'à recevoir les premiers soins
- Si torse : le défenseur ne peut que se défendre.
- Si tête : le défenseur est étourdi et ne peut rien faire.

Feinte (critique de l'attaquant) — Contourne complètement une parade normalement réussie.

Fracasser (arme à deux mains) — Endommage l'armure portée ou naturelle. Les dégâts s'appliquent aux PA, déduction faite des effets magiques et de la parade. Le surplus de dégâts est déduit de la valeur de PA et s'il reste des dégâts après que les PA aient été réduits à zéro, ils s'appliquent aux PV de la localisation.

Maximiser les Dégâts (critique de l'attaquant, cumulable) — Un dé de dégât est compté à son maximum. Peut être utilisé avec des armes naturelles.

Neutraliser l'Adversaire (arme à distance) — Si le défenseur reçoit une blessure légère : jet d'Endurance opposé au jet d'attaque initial. Si échec : défenseur hors de combat pendant 1/VG h., sauf s'il reçoit les Premiers Soins ou utilise des drogues stimulantes.

Plonger à Couvert (arme à distance) — L'attaquant en train de tirer peut en même temps plonger pour se mettre à l'abri. Le personnage doit se tenir debout ou accroupi à proximité immédiate d'un abri potentiel.

Prendre l'Avantage — Empêche l'adversaire d'attaquer au prochain tour.

Offensifs (suite)

Réarmement rapide (cumulable) — Réduit de 1 le temps de rechargement de la prochaine attaque.

Remise (petite arme secondaire) — L'attaquant peut lancer une nouvelle attaque avec une arme de Petite taille (1 AC) au prochain tour de l'adversaire, qui doit transformer son action proactive en réaction pour contrer l'attaque.

Repousser (arme contondante et bouclier) — Utilisez la valeur des dégâts avant toute réduction.

- Bouclier : le défenseur recule de 1m/2 pts de dégâts
- Arme contondante : le défenseur recule de 1m/3 pts de dégâts.

Seulement si FOR adversaire est max 2 x FOR de l'attaquant. Jet Difficile d'Athlétisme ou Standard d'Acrobaties pour éviter de trébucher en réculant.

Saigner (arme tranchante) — Si le coup dépasse les PA et blesse la cible, jet d'Endurance du défenseur contre jet d'attaque initial ou le défenseur subit un niveau de fatigue au début de chaque round, jusqu'à recevoir les Premiers Soins (mais reste hors de combat).

Saisir (à main nue, une main doit être libre) — La cible ne peut pas changer de distance ni se désengager. Elle peut se libérer avec un jet de Force Brute ou Bagarre (au choix) contre Force Brute ou Bagarre de l'attaquant (au choix).

Tir Précis (arme à distance) — Permet au tireur de déplacer d'un cran la localisation touchée vers une localisation adjacente du corps de la cible.

Transpercer (arme à distance, critique de l'attaquant) — Si le tir de l'attaquant traverse l'armure du 1er défenseur, il atteint ensuite le 2e défenseur et lui inflige la moitié des dégâts. Tout autre effet spécial ne s'applique qu'au 1er défenseur.

Traverser l'Armure (critique de l'attaquant, cumulable) — Ignore les PA de la localisation touchée. Affecte l'armure naturelle OU portée (y compris magique). Cumule pour traverser l'armure naturelle et l'armure portée.

Tuer Silencieusement (trait Assassinat, première attaque sur une cible surprise) — Si l'attaque inflige une blessure sérieuse, le défenseur rate automatiquement son jet d'Endurance. La cible ne peut ni crier ni donner l'alarme pendant un round.

Défensifs

Autre Cible (maladresse de l'attaquant) — Le coup touche un personnage adjacent à portée d'attaque ou dans la ligne de tir. L'attaque touche automatiquement et la nouvelle cible ne peut subir aucun effet spécial.

Arme Défaillante (maladresse de l'attaquant, arme à distance) — L'arme de l'attaquant fonctionne si mal qu'elle devient inutile tant qu'elle n'est pas réparée.

Aveugler (critique du défenseur) — Sable, poussière ou éblouissement. Jet d'Esquive (ou de style de combat pour un bouclier) de l'attaquant contre la parade du défenseur. Échec : défenseur aveuglé pour 1d3 tours.

Blessure Accidentelle (maladresse de l'attaquant) — Pousse l'adversaire à se blesser lui-même. Jet de dégâts de l'attaquant contre lui-même, dans une localisation aléatoire. Si adversaire n'est pas armé, la blessure est interne et ignore l'armure.

Exposer l'Adversaire (cumulable) — L'attaquant est entraîné par son élan et n'attaque pas au prochain tour.

Parade Complète (critique du défenseur) — Dévie tous les dégâts de l'attaque, quelle que soit la taille de l'arme.

Défensifs (suite)

Préparer la Riposte (cumulable) — Le défenseur note secrètement un effet spécial spécifique à contrer. Si l'attaquant utilise cet effet spécial durant le combat, alors le défenseur remplace instantanément cet effet par un des siens, qui réussit automatiquement.

S'Éloigner — Change la distance d'engagement pour qu'elle soit favorable à l'arme la plus longue. Permet de rompre automatiquement l'engagement.

Se Libérer (critique du défenseur) — Annule automatiquement les effets d'Emmêler, Saisir ou Coincer l'Arme.

Se Redresser — Le défenseur peut se relever.

Se Replier — Le défenseur peut rompre l'engagement.

Tenir Ferme — Le défenseur ne subit pas les effets du recul.

Offensifs et Défensifs

Coincer l'Arme (critique) — Au tour de la cible : jet de Force Brute ou de Bagarre (au choix) contre Force Brute ou la Bagarre (au choix) pour libérer l'arme bloquée (1 AC). Tant que l'arme est coincée, la cible ne peut éviter les attaques qu'en esquivant, en utilisant Bagarre ou en se désengageant.

Désarmer - Jet de style de combat de la cible contre le jet d'attaque/parade initial, sinon l'arme est projetée à MD mètres. Si l'arme ciblée est plus petite (plus grande) que celle qui désarme, chaque différence de taille augmente (diminue) la difficulté du test d'un niveau. Seulement si FOR adversaire est max 2 x FOR de l'attaquant.

Emmêler (arme d'enchevêtrement) — Immobilise la localisation touchée.

- Bras : un éventuel objet tenu est inutilisable
- Jambe : la cible ne peut plus se déplacer
- Tête, poitrine ou abdomen : +1 niveau de difficulté

Au tour suivant : possibilité automatique de **Faire Trébucher** l'adversaire (1 AC). Pour se libérer : jet de Force Brute contre Force brute ou utiliser **Endommager l'Arme**, **Désarmer** ou **Se Libérer**.

Endommager l'Arme — Les dégâts s'appliquent à l'arme de la cible qui soustrait ses propres PA et se brise si ses PV sont réduits à 0.

Entailler (arme tranchante) — Laisse une balafre pour le restant de la vie.

Exiger la Reddition — Reddition d'un adversaire sans défense ou défavorisé (désarmé, à plat ventre, blessure sérieuse, etc.) s'il échoue à un jet de Volonté contre l'attaque/parade initiale. Aucun dégât n'est infligé.

Faire Trébucher — Jet de Force Brute, Esquive ou Acrobaties de la cible contre le jet initial ou elle tombe au sol. Les quadrupèdes peuvent utiliser Athlétisme et réduire d'un cran le niveau de difficulté.

Forcer l'Échec (maladresse de l'adversaire) — Échec automatique au jet d'opposition d'un autre effet spécial.

Se Rapprocher — Change la distance d'engagement pour qu'elle soit favorable à l'arme la plus courte.

Prendre l'Arme (mains nues) — Jet de style de combat de la cible contre le jet de Bagarre ou l'arme est saisie et peut être utilisée par le personnage agissant. La taille des armes n'est pas prise en compte. Seulement si FOR adversaire est max 2 x FOR de l'attaquant.

Combat rapproché

Attaque par balayage (queue de dragon)

Jet d'attaque unique. Chaque cible fait un jet de parade ou d'Esquive et résoud individuellement sa passe d'arme.

Bond offensif

- Position surélevée ou en fin de Charge.
- Attaque par jet d'Athlétisme contre Force Brute ou Esquive du défenseur (si quadrupède ciblé, +1 niveau difficulté)
 - Réussite : défenseur à terre
 - Échec : le défenseur évite l'attaque par bond
- Aucun dégât infligé mais effets spéciaux possibles.

Charge

- 1 round complet de mouvement préalable
- +1 niveau de difficulté au jet d'attaque
- MD +1 cran (bipède) ou +2 crans (quadrupède)
- +1 cran à la taille de l'arme attaquante

La cible peut réagir avec avec une **parade**, une **esquive** ou une **attaque** opportuniste (les 2 adversaires sont alors considérés comme ayant échoué à leur parade).

Charge au contact — L'attaquant est engagé et perd le bénéfice de la charge après la première passe d'arme.

Charge au travers — L'attaquant n'est pas engagé et peut utiliser ses autres AC pour s'éloigner avant la riposte du défenseur. Réservée aux combattants montés et créatures de grande taille.

Combat aérien

Attaque de cibles au sol — Une attaque en piqué est traitée comme une charge au travers

Combat en vol — Jet d'opposition de Vol à chaque round (ou Équitation si créature montée). Le gagnant peut attaquer pendant le round (jet de groupe si plusieurs adversaire)

Combat montée

- Style de combat limité par Équitation (sauf trait Combat Monté).
- Jet de localisation 1d10+10 contre bipède.
- Possibilité de rompre l'engagement si la monture n'est pas engagée et sa vitesse > à celle de l'adversaire.
- Possibilité de substituer Équitation à son style de combat pour défendre sa monture (1 AC)
- Un jet d'Équitation réussi ajoute la TAI de la monture à la celle du cavalier pour résister à un recul.
- Charge : utilise le MD de la monture. Si l'arme empale, elle doit être abandonnée.

Combat sans arme

Utilise le style de combat Bagarre. La cible doit être à porté des armes naturelles. Permet de Frapper, Empoigner ou Parer.

Parer une arme à main nue — Seulement créature intelligente. Pas de dégâts à la localisation utilisée.

Frapper — Armes naturelles humaines : taille Petite, allonge Toucher, 1d3 points de dégâts.

Saisir (action Lutter) — Jet différentiel de Bagarre contre style de combat. Si succès :

- Prise établie, membre saisie inutilisable et jets de compétence au niveau Difficile.
- Au tour suivant, MD dégâts (écrasement, torsion, étranglement) à la partie agrippée si l'attaquant gagne un jet d'opposition Bagarre ou Force Brute contre le jet d'attaque initial.
- Pour rompre l'étreinte (au tour de la victime) : succès à un jet d'opposition de Bagarre ou de Force Brute.

Esquive

- Jet différentiel Esquive contre jet d'attaque (ou autre).
 - Succès : tous dégâts évités + au sol (sauf quadrupèdes).
 - Échec : au sol, y compris les quadrupèdes.

Combat rapproché (suite)

Parade passive (garde)

- Protège 1 localisation (arme) ou plusieurs (bouclier).
- Parade active (jet de parade) impossible avec cette arme.
- Toute attaque sur une localisation «gardée» subit **automatiquement** la réduction des dégâts.
- S'acroupir derrière son bouclier double le nombre de localisations protégées.

Retenir ses coups

- Dégâts divisés par 2 (annoncer avant le lancer des dés).

Recul

Si dégâts > TAI de la cible : jet Facile d'Acrobatie ou Standard d'Athlétisme pour éviter de tomber à terre.

Surprise

La cible doit ignorer la présence ou l'intention de l'attaquant.

- -10 à l'initiative de la cible
- La cible ne peut se défendre jusqu'à son tour ni attaquer pendant ce round
- La première attaque, si elle réussie, procure un effet spécial bonus.

Combat à distance

Tire en mouvement

- Style de combat limité par Équitation ou Conduite.
- Tir impossible si vitesse supérieure à la marche, sauf trait Tirailleur (mais le style de combat limité par Athlétisme)

Viser

- Nécessite 1 round
- -1 niveau de difficulté à un modificateur situationnel.

Autres règles

Arme contre objet inanimé

Si PA de l'arme < PA de l'objet alors : dégâts infligés à la fois à l'objet et à l'arme.

Arme non couverte par un style de combat

- Très différentes (sabre/fléau) : score de base FOR + DEX
- Assez différentes (sabre/épée à 2 mains) : +2 niv. de difficulté.
- Plutôt similaires (sabre/épée courte) : +1 niv. de difficulté.
- Similaire (sabre/cimeterre) : pas de changement.
- 1 arme connue et une arme inconnue : +1 niv. de difficulté.

PNJ subalternes

Piétaille

- Armure légère ou absente
- Pas d'effet spéciaux
- PV = 1/5 (CON + TAI)
- Cessent le combat à la **première** blessure :
 - légère → fuite
 - sérieuse → reddition inconditionnelle
 - grave → mort spectaculaire et grotesque
- Tous s'enfuient dès qu'un **tier** d'entre eux est touché.

Sous-fifres

- Armure moyenne
- Effets spéciaux utilisés normalement
- PV = 1/5 (CON + TAI)
- Cessent le combat et se replient à la **deuxième** blessure :
 - légère → poursuite du combat
 - sérieuse → échec automatique au jet d'Endurance
 - grave → mort violente et horrible
- Tous s'enfuient dès que **la moitié** d'entre eux est touchée.

MODIFICATEURS

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Automatique	Jet inutile
Très Facile	Double
Facile	Augmenté de moitié
Standard	Pas d'ajustement
Difficile	Réduit d'un tier
Redoutable	Réduit de moitié
Herculéen	Réduit à un 1/5e
Sans Espoir	Aucune tentative possible

Les seuils de réussite critique et de maladresse sont modifiés.
Des niveaux de difficulté d'origine différentes ne se cumulent pas, seul le plus élevé compte.

FATIGUE

	Diff.	Mouv.	RA	AC	Récup.
Frais	Standard				
Essoufflé	Difficile				15 min
Fatigué	Difficile	-1m			3 h
Exténué	Redoutable	-2m	-2		6 h
Épuisé	Redoutable	Moitié	-4	-1	12 h
Affaibli	Herculéen	Moitié	-6	-2	18 h
Incapacité	Herculéen	Immob.	-8	-3	24 h
Semi-conscient	Sans Espoir	Mouv. impossible			46 h
Comateux		Mouvement impossible			48 h
					Mort

COMBAT RAPPROCHÉ

Attaquer une cible sans défense	Automatique
Combattre accroupi ou à genoux	Difficile
Se défendre en contrebas ou contre un adversaire monté	Difficile
Combattre au sol	Redoutable
Se défendre contre une attaque de dos	Redoutable
Combattre sur un sol instable	Difficile
Combattre dans un espace confiné	Difficile
Combattre avec une faible visibilité	Difficile
Combattre dans l' obscurité partielle	Redoutable
Combattre dans le noir complet	Herculéen
Aveuglé (ou perte du sens principal)	Herculéen
Utiliser une arme non familière	Difficile

RÉDUCTION DES DÉGÂTS / TAILLE DES ARMES

Arme de défense	Arme d'attaque				
	P	M	G	TG	É
P	tous	1/2	aucun	aucun	aucun
M	tous	tous	1/2	aucun	aucun
G	tous	tous	tous	1/2	aucun
TG	tous	tous	tous	tous	1/2
É	tous	tous	tous	tous	tous

COMBAT À DISTANCE

Vent léger	Difficile
Vent modéré	Redoutable
Vent puissant	Herculéen
Tempête, tornade ou ouragan	Sans Espoir
La cible court	Difficile
La cible zigzague	Redoutable
Cible dans le brouillard ou une obscurité partielle	Difficile
Cible dans une fumée épaisse ou dans l' obscurité	Redoutable
Cible dans l' obscurité complète	Herculéen
Aveuglé (ou perte du sens principal)	Sans Espoir
Cible au sol	Redoutable
Attaquant au sol (sauf arbalette)	Herculéen
Attaquant sur un sol instable	Difficile

AJUSTEMENT TAILLE / DISTANCE

	10 et -	11-20	21-40	41-80	81-150	151-300
1-20m	+1	0	-1	-1	-2	-2
21-40m	+1	+1	0	-1	-1	-2
41-60m	+2	+1	+1	0	-1	-1
61-80m	+2	+2	+1	+1	0	-1
81-100m	+3	+2	+2	+1	+1	0
101-120m	+3	+3	+2	+2	+1	+1
121-140m	+4	+3	+3	+2	+2	+1

COMPÉTENCES ET PASSIONS

Passion

- Augmenter une compétence : + 1/5 de la passion (si appropriée).
- Forcer un comportement : jet de Passion réussi.
- Déterminer la passion dominante : jet d'opposition entre passions.
- Une Passion peut se substituer à la Volonté (si approprié).

Augmenter une compétence

- Une seule compétence secondaire peut participer.
- + 1/5 de la compétence secondaire ajouté à la principale.
- Les chances de réussite critique ou de maladresse ne changent pas.

Jet de Groupe

L'individu le plus (ou le moins) compétent du groupe fait le jet. Les effets s'appliquent à tous.

PÉRILS, BLESSURES ET SOINS

CHUTE

Hauteur	Dégâts
1m ou moins	aucun
2 à 5m	1d6 dans 1 localisation
6 à 10m	2d6 dans 2 localisations
11 à 15m	3d6 dans 3 localisations
16 à 20m	4d6 dans 4 localisations
+ 5m	+ 1d6 points

FEU

Intensité	Exemple	Ignition en ...	Dégâts
1	Bougie	1d4 rounds	1d2
2	Torche	1d3 rounds	1d4
3	Feu de camp	1d2 rounds	1d6
4	Déflagration	1d2 rounds	2d6
5	Lave volcanique	Instantané	3d6

ACIDE

Intensité	Dégâts	Durée
Faible	1d2	1 round
Fort	1d4	1d2 rounds
Concentré	1d6	1d3 rounds

ASPHYXIE / NOYADE / HÉMORRAGIE

Possibilité de retenir sa respiration pendant Endurance en secondes. Puis jet d'Endurance chaque round et gain de niveaux de fatigue selon le résultat :

Critique	Succès	Échec	Maladresse
0	+1	+1d2	+1d3

BLESSURES

Blessure	Effet	Jet d'Endurance		
Légère	• Perte PV	n/a		
Sérieuse	<ul style="list-style-type: none"> • Perte PV • Attaque impossible pendant 1d3 tours • Jet d'Endurance vs jet d'attaque • Marque permanente 	Membre	Succès Pas d'effet supplémentaire	Échec Inutilisable tant que PV ≤ 0 Tombe à terre (jambe) ou lâche ce qu'il tient (bras)
		Abdomen, poitrine, tête		Inconscience pendant (dégâts) min.
Grave	<ul style="list-style-type: none"> • Perte PV • Immédiatement hors de combat • Jet d'Endurance vs jet d'attaque • Risque de mutilation 	Membre	Succès Pas d'effet supplémentaire	Échec Inconscience Mort en 5 x VG min. si non stabilisé
		Abdomen, poitrine, tête	Mort en 2 x VG rounds si non stabilisé	Mort instantanée et spectaculaire

PREMIERS SOINS ET GUÉRISON

Blessure	Guérison naturelle	Compétence Premiers Soins	Compétence Guérison
Asphyxie	+1 niv. de fatigue / min	La victime respire à nouveau	
Hémorragie	+1 niv. de fatigue / jour	Le flot de sang est étanché	
Empalement		L'objet est retiré sans causer de dégâts supplémentaires	
Inconscience		Le personnage reprend conscience (sauf poisons ou narcotiques)	
Blessure Légère	+VG points de vie par jour	+1 d3 PV à la localisation blessée Critique : +1d6 PV Maladresse : -1 PV	
Blessure Sérieuse	+VG points de vie par semaine	La localisation fonctionne partiellement La guérison naturelle peut démarrer Critique : +1d3 PV Maladresse : -1 PV	+1d3 PV Critique : +1d3+1 PV Maladresse : -1 PV
Blessure Grave	+VG points de vie par mois	La localisation est stabilisée (évite la mort immédiate). Critique : la localisation fonctionne partiellement	La guérison naturelle peut démarrer Critique : +1 PV Maladresse : jet d'Endurance sinon mort Localisation mutilée si le jet intervient après Guérison/20 jours

MAGIE

THÉISME

	Initié	Acolyte	Prêtre et +
Lancement	Jet d'Exhortation		
Durée de lancer	1 tour	2 tours	3 tours
Coût	1 PM	2 PM	3 PM
Intensité	1 par 10% du score de Dévotion		
Magnitude	1 par 10% du score de Dévotion		
Portée / Zone	Intensité en unité indiquée		
Durée	Intensité en unité indiquée		

MAGIE POPULAIRE

Lancement	Jet de Magie Populaire
Durée de lancer	1 tour
Coût	1 PM
Intensité	1
Magnitude	1
Portée / Zone	Score de Magie Populaire en m
Durée	Scène

SORCELLERIE

Lancement	Jet d'Invocation +1 niv. de difficulté par sort combiné
Durée de lancer	1 tour +1 tour par paramètre manipulé
Coût	1 PM +1 PM par paramètre manipulé +1 PM par sort combiné
Intensité	1 par 10% du score d'Invocation
Magnitude	1
Portée	Toucher
Durée	POU min
Cible	1
Manipulation	1 point par 10% en Manipulation
Mémorisation	INT sorts 1 semaine de travail pour en changer

ANIMISME

Limite de contrainte	Esprit de POU < 3 x seuil critique
Limite d'esprits liés	Suivant : 1/4 POU Adorateur spirituel : 1/2 POU Chamane 3/4 POU Grand chamane : POU
Libérer un esprit	Automatique
Commander un esprit lié	Jet de Contrainte
Commander un esprit non lié	Jet de Contrainte contre Combat Spectral
Contacter un esprit	Jet de Transe, 1PM
Le faire venir	Jet de Contrainte, intensité PM Demeure dans le monde spirituel
L'attirer dans le Monde matériel	Jet de Transe, 1PM, chamane seulement

Combat spirituel : jet d'opposition

Animiste : Contrainte
Non -animiste : Volonté au niveau Redoutable
Esprit : Combat spectral
Dégâts retranchés des PM
Fuir le combat : Transe contre Combat Spectral, 1PM

MANIPULATION DES PARAMÈTRES

Pts	Comb.	Durée (x POU)	Magn.	Portée (x POU)	Cibles
0	0	1 min	1	Toucher	1
1	2	2 min	2	1m	2
2	3	3 min	3	5m	3
3	4	4 min	4	10m	4
4	5	5 min	5	50m	5
5	6	6 min	6	100m	6
6	7	7 min	7	500m	7
7	8	8 min	8	1km	8
8	9	9 min	9	5km	9
9	10	10 min	10	10km	10
10	11	11 min	11	15km	11
+1	+1	+ 1 min	+1	+ 5km	+1

MYSTICISME

	Compétence	Trait	Attribut
Lancement	Jet en Mysticisme		
Durée de lancer	Intensité en tours		
Coût	1 PM	2 PM	3 PM
Intensité	Choisie	1	Choisie
Limite d'intensité	Par talent actif : 1/20 de Mysticisme Tous talents actifs : 1/10 de Méditation		
Magnitude	1	2	3
Portée	Le mystique exclusivement		
Durée	Scène		