

# ACTIONS DE BASE

## TAILLER EN PIÈCES (FOR)

Quand vous attaquez un ennemi en mêlée, jetez 2d6+FOR.  
 Sur 10+, vous infligez vos dégâts à l'ennemi et évitez son attaque. Vous pouvez choisir d'infliger +1d6 dégâts en vous exposant à l'attaque ennemie. Sur 7-9, vous infligez vos dégâts à l'ennemi mais vous subissez une riposte.

## SALVE (DEX)

Quand vous visez et tirez sur un ennemi à distance, lancez 2d6+DEX.  
 Sur 10+, c'est un coup au but, infligez vos dégâts. Sur 7-9, infligez vos dégâts et choisissez une option:  
 - vous vous exposez au danger pour tirer (au choix du MJ)  
 - vous tirez au jugé : -1d6 dégâts  
 - vous devez vous y reprendre à plusieurs fois : épuisez 1 munition

## DÉFIER LE DANGER

Quand vous agissez malgré une menace imminente ou que vous subissez une catastrophe, décrivez la façon de vous y prendre et lancez 2d6...

- +FOR si vous passez en force
- +DEX si vous agissez rapidement ou évitez le danger
- +CON si vous endurez ce qui vous arrive
- +INT si vous faites preuve d'ingéniosité
- +SAG si vous usez de patience ou de volonté
- +CHA si vous usez de vos charmes ou d'un talent de société

Sur 10+ vous parvenez à vos fins sans subir le danger. Sur 7-9 vous trébuchez, hésitez ou flanchez: le MJ vous présente une situation qui empire, un marché pénible ou un choix désagréable.

## ÉTALER SA SCIENCE (INT)

Quand vous faites appel à votre savoir concernant quelque chose, lancez 2d6+INT. Sur 10+, le MJ vous dira quelque chose d'intéressant et d'utile à ce sujet. Sur 7-9, le MJ vous indiquera juste quelque chose d'intéressant; à vous de le rendre utile.  
 Le MJ peut vous demander "comment le sais-tu ?". Dites-lui tout de suite la vérité.

## DÉFENDRE (CON)

Quand vous défendez une personne, un objet ou un endroit d'une attaque, lancez 2d6+CON.  
 Sur 10+, retenez 3. Sur 7-9, retenez 1. Aussi longtemps que vous défendez, dès lors que vous (ou ce que vous protégez) subissez une attaque, vous pouvez dépenser 1 pour choisir l'une des options suivantes:  
 - redirigez vers vous l'attaque ennemie  
 - diminuer de moitié l'effet ou les dégâts de l'attaque  
 - offrir à un allié un avantage de +1 sur sa prochaine action envers l'attaquant  
 - infliger autant de dégâts que votre niveau à l'adversaire

## DISCERNER LA RÉALITÉ (SAG)

Lorsque vous observez attentivement une situation ou une personne, lancez 2d6+SAG. Sur 10+, posez 3 questions de la liste ci-dessous. Sur 7-9, posez-en une. Vous avez +1 à la prochaine action qui tient compte de la réponse.

- Que s'est-il passé ici récemment ?
- Que va-t-il se passer ?
- A quoi dois-je être attentif ?
- Qu'est-ce qui pourrait m'être utile ou précieux ici ?
- Qui est vraiment maître de la situation ici ?
- Qu'est-ce qui n'est pas ce qu'il paraît être ici ?

## NÉGOCIER (CHA)

Quand vous négociez avec un PNJ et que vous avez une monnaie d'échange, lancez 2d6+CHA. Sur 10+, il fera ce que vous demandez à condition que vous promettiez d'abord de faire ce qu'il désire. Sur 7-9, il fera ce que vous demandez si vous apportez immédiatement la preuve que vous tiendrez parole.

## AIDER OU GÊNER (LIEN)

Quand vous aidez ou gênez quelqu'un, lancez 2d6+LIEN. Sur 10+, il reçoit, au choix, +1 ou -2 à son prochain jet. Sur 7-9, le modificateur est identique mais vous vous exposez également au danger, à une riposte ou à un coût.

## MATÉRIEL

CHARGE MAX

+ FOR =

PO

	POIDS	CONSOMMABLES	POIDS
		_____ ○○○○○ ○○○○○	
		_____ ○○○○○ ○○○○○	
		_____ ○○○○○ ○○○○○	
		_____ ○○○○○ ○○○○○	
		_____ ○○○○○ ○○○○○	
		_____ ○○○○○ ○○○○○	
		_____ ○○○○○ ○○○○○	
		_____ ○○○○○ ○○○○○	
		_____ ○○○○○ ○○○○○	
			POIDS TOTAL

# ACTIONS SPÉCIALES

## MONTER UN CAMP

Quand vous vous installez pour vous reposer, dépensez une ration. Si vous êtes dans un endroit dangereux, attribuez des tours de garde. Si vous avez assez de points d'expérience, vous pouvez monter de niveau. Lorsque vous vous réveillez après quelques heures de sommeil ininterrompu, récupérez la moitié de votre maximum de PV.

## TOUR DE GARDE (SAG)

Quand c'est votre tour de garde et que quelque chose approche du camp, lancez 2d6+SAG. Sur 10+, vous réveillez tout le monde et parvenez à prendre des mesures de défense; chacun gagne +1 à suivre. Sur 7-9, votre réaction est un peu tardive. Vos compagnons sont réveillés, mais n'ont pas eu le temps de se préparer. Ils ont enfilé rapidement une armure et saisi leur arme, c'est tout. Sur 6-, ce qui s'est glissé furtivement jusqu'à la lumière du feu de camp vous tombe dessus.

## RÉCUPÉRER

Vous récupérez tous vos PV au bout d'un jour à vous reposer confortablement en sécurité. Après trois jours, vous retirez une Faiblesse de votre choix. Si l'on vous prodigue des soins (magiques ou non) durant ce repos, vous retirez une faiblesse tous les deux jours au lieu de trois.

## ENTREPRENDRE UN VOYAGE PÉRILLEUX (SAG)

Lorsque vous voyagez à travers un territoire hostile, désignez un éclaireur, un serre-file et un intendant. Chacun d'entre eux lance 2d6+SAG. Sur 10+:

- l'intendant réduit le nombre de rations nécessaires de 1
- le serre-file réduit le temps nécessaire pour parvenir à destination (le MJ vous dira de combien)
- l'éclaireur repère les dangers éventuels suffisamment tôt pour vous donner l'avantage.

Sur 7-9, chacun assure son rôle comme espéré: le nombre normal de rations est consommé, le trajet prend le temps escompté et personne ne vous surprend (vous ne prenez personne par surprise non plus).

Si vous n'attribuez pas l'un ou plusieurs de ces rôles, cela vaut comme si vous aviez fait 6-: le trajet consomme plus de rations que d'ordinaire et/ou il est plus long et/ou ce qui vous attendait sur le chemin vous tombe dessus sans crier gare.

## DERNIER SOUPIR

Quand vous rendez votre dernier souffle, vous avez un bref aperçu de ce qui vous attend derrière le Sombre Portail du Royaume des Morts (le MJ vous dira quoi). Puis lancez 2d6+ rien (oui, rien, la mort se moque de savoir si vous êtes baraqué ou sympa). Sur 10+, vous échappez à la Mort. Vous êtes en mauvaise posture mais encore vivant. Sur 7-9, la Mort elle-même vous propose un marché. Acceptez et vous êtes stabilisé ou refusez et rejoignez ce qui vous attend derrière le Sombre Portail.

Sur 6-, votre funeste sort est inévitable et vous franchirez sous peu le Sombre Portail. Le MJ vous dira quand.

## FIN DE SESSION

Quand vous finissez une session (soirée) de jeu, si vous pensez qu'un de vos liens est résolu (vous en avez fait le tour, il n'est plus pertinent, ou autre), demandez au joueur du PJ lié au vôtre s'il pense de même. Si c'est le cas, marquez 1 PX et créez un nouveau lien avec qui vous voulez, si vous le voulez. Une fois tous vos liens passés en revue, vérifiez si vous avez agi en fonction de votre alignement au moins une fois dans la session. Si c'est le cas, marquez 1 PX.

Ensuite, le groupe doit répondre à ces trois questions:

- Avons-nous appris quelque chose de nouveau et d'important sur le monde ?

- Avons-nous vaincu un ennemi ou un monstre remarquable ?

- Avons-nous trouvé un trésor mémorable ?

Pour chaque oui, chaque PJ marque 1 PX.

## MONTER DE NIVEAU

Quand vous avez du temps libre devant vous (heures ou jours) et que le nombre de vos PX est égal ou supérieur à votre niveau +7, vous tirez les leçons de vos aventures et améliorez vos talents:

- soustrayez votre niveau +7 de vos PX,

- augmentez votre niveau de 1,

- choisissez une nouvelle action avancée de votre classe,

- si vous êtes Magicien, ajoutez un sort à votre grimoire,

- augmentez d'un point l'une de vos caractéristiques et augmentez son ajustement si nécessaire. Augmenter le score de CON augmente aussi le nombre de points de vie. Aucune caractéristique ne peut dépasser 18.

## RIPAILLER

Quand vous revenez triomphants et organisez une grande fête, dépensez au moins 100 Po et gagnez +1 par tranche de 100 Po supplémentaires. Sur 10+, choisissez 3. Sur 7-9, choisissez 1. Sur 6-, choisissez 1 mais les choses dérapent franchement (le MJ vous dira comment).

- vous vous liez d'amitié avec un PNJ utile

- vous apprenez des rumeurs sur une opportunité

- vous recevez des informations utiles

- vous ne vous faites pas embrouiller, ensorceler ou duper

## ENCOMBREMENT

Quand vous tentez une action en portant une charge, vous risquez d'être encombré. Si le Poids que vous portez est:

- égal ou inférieur à votre charge, vous n'êtes pas pénalisé.

- égal ou inférieur à votre charge +2, vous subissez une pénalité de -1 tant que vous ne vous êtes pas allégé

- supérieur à votre charge +2, allégez-vous d'au moins 1 poids et agissez à -1 ou échouez automatiquement

## RECRUTER

Quand vous faites savoir que vous cherchez à embaucher du renfort, lancez les dés:

+1 si vous annoncez que le salaire est généreux,

+1 si vous faites connaître vos projets,

+1 si vous faites savoir que vous distribuerez une part de ce que vous trouverez,

+1 si vous avez une bonne réputation dans le coin.