

FICHE DE RÉFÉRENCE : ACTIONS ET STUNTS

TEST : 3d6 + DE CARACTÉRISTIQUE + BONUS DE FOCUS (+2) VS. SEUIL DE RÉUSSITE

ACTIONS

Vous pouvez effectuer une action majeure et une action mineure ou deux actions mineures.

ACTIONS MAJEURES

ATTAQUER EN MÊLÉE : vous attaquez au corps-à-corps un ennemi dans les 2 yards (1,8 mètres).

ATTAQUER À DISTANCE : vous attaquez un ennemi en tirant ou lançant un projectile.

COURIR : vous vous déplacez du double de votre Vitesse en yards. Vous devez être debout pour faire cela.

SE DÉFENDRE : vous gagnez un bonus de +2 à votre Défense jusqu'au début de votre prochain tour.

SOIGNER : vous prodiguez les premiers secours à un allié. Vous devez être à moins de 2 yards (1,8 mètres) de lui et avoir des bandages prêts pour soigner.

Effectuez un test de Ruse (Soins) avec un SR 11. Si vous réussissez, votre allié regagne un nombre de points de vie égal à votre ruse plus votre dé dragon. Cet allié ne peut plus bénéficier d'un autre soin jusqu'à ce qu'il soit de nouveau blessé.

ACTIONS MINEURES

PRÉPARER : vous dégainez une arme, préparez un outil ou autre chose qui a besoin d'être préparé pour être utilisé et que vous portez. Lâcher quelque chose que vous aviez déjà en main fait partie intégrante de cette action.

SE DÉPLACER : vous vous déplacez de votre Vitesse en yards. Si vous vous limitez à la moitié de votre Vitesse, vous pouvez aussi vous laisser tomber, vous lever ou monter ou démonter d'un cheval ou d'un véhicule.

VISER : vous préparez votre prochaine attaque. Si votre prochaine action est une attaque en mêlée ou à distance (même à votre prochain tour), vous gagnez +1 à ce jet d'attaque.

ACTIVER : cette action est utilisée avec certains pouvoirs ou objets dont la description comporte quelque chose comme « utilisez une action d'activation pour... ».

STUNTS STANDARDS

SP	STUNT
1+	Escarmouche : vous pouvez vous déplacer vous même ou déplacer la cible de votre attaque de 2 yards (1,8 mètres) dans n'importe quelle direction pour chaque 1 SP dépensé.
1	Rechargement rapide : vous pouvez immédiatement recharger une arme de tir.
2	Mise à terre : vous faites tomber votre cible. Tout personnage effectuant une attaque contre une cible à terre gagne un bonus de +1 à son jet d'attaque.
2	Position défensive : votre attaque améliore votre position défensive. Vous gagnez un bonus de +2 à votre Défense jusqu'au début de votre prochain tour.
2	Désarmement : vous tentez de désarmer votre cible avec votre attaque de mêlée. Vous et votre adversaire devez effectuer un jet d'attaque en opposition. Ces jets d'attaque ne génèrent pas de points de stunt. Si vous remportez le test, vous projetez l'arme de l'ennemie à 1d6 + Force yards dans la direction que vous désirez.
2	Coup puissant : votre attaque inflige 1d6 de dégâts supplémentaires.
2	Perce armure : vous trouvez une faille dans l'armure de votre ennemie. Son indice d'armure est divisé par deux (arrondi à l'inférieur) pour cette attaque.
3	Attaque éclair : vous pouvez effectuer une deuxième attaque contre le même ennemie ou une autre à portée et visible. Vous devez avoir une arme prête pour une attaque à distance. Si vous obtenez un double à cette deuxième attaque, vous ne gagnez pas de points de stunt supplémentaires.
4	Coup double : votre attaque est tellement forte qu'elle affecte deux cibles. Premièrement, choisissez une deuxième cible. Elle doit vous être adjacente si vous utilisez une arme de mêlée ou dans les 6 yards (5,4 mètres) autour de votre première cible si vous utilisez une attaque à distance. Appliquez le résultat de votre attaque originale à cette seconde cible (en d'autres mots vous effectuez un seul jet d'attaque sur deux adversaires). Si vous touchez la deuxième cible, infligez normalement vos dégâts.
4	Prendre l'initiative : votre attaque change le rythme de la bataille. Vous devenez le premier dans l'ordre de l'initiative. Cela veut dire que vous aurez un autre tour avant que certains combattants n'agissent. Vous gardez l'initiative jusqu'à ce que quelqu'un d'autre reprenne l'initiative.

STUNTS STANDARDS DE SORTS

SP	STUNT DE SORT
1-3	Sort efficace : augmentez la puissance du sort de 1 par point de stunt dépensé, jusqu'à un maximum de 3.
2	Sort performant : réduisez de 1 le coût en points de mana du sort. Le coût peut être réduit à 0.
2	Sort puissant : si le sort fait des dégâts, une cible du sort (choisissez) reçoit 1d6 de dégâts supplémentaires.
3	Bouclier mana : vous utilisez le mana résiduel de votre sort pour lever temporairement un bouclier protecteur. Vous gagnez un bonus de +2 à votre Défense jusqu'au début de votre prochain tour.
4	Sort rapide : après avoir résolu votre sort vous pouvez immédiatement en relancer un autre. Le second sort doit avoir un temps de lancement d'une action majeure ou mineure. Si vous obtenez un double lors du lancement de ce deuxième sort, vous ne gagnez pas de points de stunts supplémentaires.
4	Sort imposant : l'effet du sort est bien plus dramatique que d'habitude. Jusqu'au début de votre prochain tour, quiconque tente une attaque de mêlée contre vous doit réussir un test de Volonté (courage). Le seuil de réussite (SR) de ce test est 10 + votre caractéristique Magie. Ceux qui ratent ce test doivent effectuer de se déplacer ou effectuer une action Se défendre au lieu d'attaquer.