

AIDE-MÉMOIRE

RÈGLE D'OR

Pour effectuer une action, réussir un jet de dé (D20) **égal ou au-dessous** du nombre cible.

LANCER UN DRAGON OU UN DÉMON

Faire un 1 sur un D20 s'appelle **tomber sur un dragon** : c'est un succès critique. Le MJ pourra décrire des bénéfices additionnels, comme rendre votre action plus rapide, plus impressionnante ou donnant plus de résultats qu'anticipé.

Pendant un combat, vous pourrez ajouter un effet :

- ◆ Une attaque avec eux fois plus de dés de dégâts
- ◆ Une attaque immédiate sur un autre ennemi (mêlée seul.)
- ◆ Effet de l'armure de l'ennemi ignoré (armes perf. seul.)
- ◆ Une parade qui permet une contre-attaque immédiate

Si vous lancez un sort, vous pourrez ajouter un effet :

- ◆ Doublement des dégâts ou de la portée du sort
- ◆ Le sort ne coûte pas de Points de Volonté
- ◆ Lancer immédiatement un nouveau sort, mais avec un fléau

Faire un 20 sur un D20 s'appelle **tomber sur un démon** : c'est un échec critique. Le MJ peut décrire des effets négatifs additionnels, comme rendre l'action bruyante, irresponsable ou même blessante pour vous ou d'autres.

(Règle optionnelle) Pendant un combat ou quand vous lancez un sort, le MJ pourra choisir des effets négatifs additionnels dans une table des mésaventures.

FAVEURS ET FLÉAUX

Si votre action reçoit une **faveur**, lancez deux D20 et prenez le résultat le plus petit. Si votre action reçoit un **fléau**, lancez deux D20 et prenez le résultat le plus grand. Plusieurs faveurs et fléaux se combinent arithmétiquement.

FORCER LA CHANCE

(Règle optionnelle) Vous pouvez **forcer la chance** si vous ratez un jet de dé : relancez les dés. Indépendamment du résultat, appliquez-vous un Etat que vous n'avez pas déjà sur une caractéristique de votre choix. Vous devez être en mesure d'expliquer comment l'Etat choisi résulte de votre action. Si les six caractéristiques ont déjà un Etat, vous ne pouvez plus forcer votre chance. Vous ne pouvez pas forcer la chance si vous tombez sur un démon.

JETS EN OPPOSITION

Les **jets en opposition** exigent que vous et un adversaire lancent les dés. Pour réussir, votre résultat doit être inférieur au sien. Vous pouvez forcer votre chance si vous êtes en train d'agir.

POINTS DE VOLONTÉ

Dépensez des **Points de Volonté (PV)** pour activer certaines capacités spéciales. Vos PV maximum sont égaux à votre score de Volonté. Vous récupérez des PV en vous reposant. capacités de famille, héroïques ou magiques. Vos PV maximum sont égaux à votre score de Volonté. Vous récupérez des PV en vous reposant.

MESURER LE TEMPS

Le temps est mesuré en **Rounds, Périodes et Intervalles**.

Un Round dure 10 secondes ; utilisé pendant les combats.

Une Période dure 15 minutes ; utilisée pendant la recherche dans les donjons ou les bâtiments, les repos courts.

Un intervalle dure 6 heures ; utilisé pendant l'exploration, les voyages ou les repos longs.

EQUIPEMENT

Vous pouvez porter un nombre d'objets égal à $0,5 * FOR$. Un sac à dos ajoute 2. Les armes maniées (3 max) ne comptent pas dans ce total, de même que l'armure, le bouclier ou le casque.

Si vous portez plus, faites un jet de FOR pour bouger pendant un combat ou marcher pendant un intervalle de voyage. En cas d'échec, vous devez diminuer votre charge ou rester sur place.

ETATS

Prenez un **Etat** quand vous forcez la chance ou subissez un effet. Chaque Etat donne un fléau aux jets liés à la caractéristique.

Si vous souffrez d'un Etat que vous avez déjà, vous devez en choisir un autre. Si vous avez déjà les six, perdez D6 PV. Si vous n'avez plus de PV, perdez D6 Points de Santé (PS). Vous pouvez soigner un état pendant une période de repos et tous les états pendant un intervalle de repos.

- ◆ **Epuisé** - FOR
- ◆ **Malade** - CON
- ◆ **Etourdi** - AGI
- ◆ **Furieux** - INT
- ◆ **Effrayé** - VOL
- ◆ **Découragé** - CHA

SEQUENCE DE COMBAT

Tirer l'initiative

(Chacun son tour de 1 à 10)



Déclarer l'action

(Se déplacer + 1 action)



Jeter les dés en cas d'attaque

(Si le défenseur effectue une **Réaction**, il jette les dés pour parer ou esquiver)



Jeter les dés de dégâts

(Le défenseur soustrait son armure aux dégâts)



Prochain tour

(Retirer l'initiative après la fin de chaque tour)

LISTE DES ACTIONS

◆ **Attaque au corps-à-corps.** Effectuée sur les ennemis situés 2 mètres au plus (4 pour les armes longues)

◆ **Attaque à distance.** Effectuée sur les ennemis situés à portée en fonction de l'arme

◆ **Aider.** Eonne au P(N)J une faveur sur son jet de dés.

◆ **Course.** Double votre vitesse de déplacement.

◆ **Crocheter une serrure.** Faire un jet de DEXTERITE (avec fléau sans outils de crochetege.)

◆ **Déclencher une capacité.** Innée ou héroïque.

◆ **Enfiler / enlever.** Une pièce d'armure.

◆ **Enfoncer une porte.**

◆ **Lancer un sort.** Sauf les sorts de réaction.

◆ **Premiers soins.** La compétence SOINS permet de sauver la vie d'un P(N)J dont les PS sont à 0.

◆ **Ralliement.** PERSUADER un P(N)J dont les PS sont à 0 de continuer à se battre.

◆ **Réaction.** Pendant le tour de l'adversaire.

◆ **Round de repos.** Récupérer D6 PV 1x par intervalle.

◆ **Utiliser un objet.** Par exemple, boire une potion.

MOUVEMENT EN COMBAT

Vous pouvez normalement vous déplacer d'autant de mètres que votre DEPLACEMENT.

Vous ne pouvez pas passer à côté d'un adversaire debout qui cherche à vous arrêter. Si vous quittez la zone de 2 mètres autour d'un ennemi, faites un jet d'ESQUIVE ou subissez une attaque gratuite de sa part qui ne peut être ni parée ni esquivée.

ACTIONS GRATUITES

- ◆ Dégainer, changer, ranger une arme
- ◆ Se mettre debout, se coucher sur le sol
- ◆ Laisser tomber un objet
- ◆ Dire ou crier quelques mots

RÉACTIONS

Une **réaction** a lieu en dehors de votre Round et remplace votre action pendant votre Round.

- ◆ **Parer une attaque.** À distance, exige un bouclier.
- ◆ **Esquiver une attaque.** En option, vous déplacer de 2 mètres.

Parer une attaque de monstre est normalement impossible.

ATTAQUES SPÉCIALES *(Règles optionnelles)*

◆ **Agripper :** jet en opposition entre les BAGARRE ; en cas d'échec, tombez au sol. En cas de succès, vous et votre adversaire tombez au sol et ne pouvez plus bouger. Vous pouvez l'attaquer à mains nues (BAGARRE avec faveur), attaque qui ne peut être ni esquivée ni parée. Se dégager ou lâcher prise est une action gratuite.

◆ **Désarmer :** Jet en opposition entre les ARME ; si elle tenue à deux mains, lancer avec un fléau. En cas succès, l'arme est projetée à D6 mètres.

◆ **Pousser :** Si votre bonus de dégâts de FOR est supérieur à celui de l'adversaire, vous pouvez faire bouger votre adversaire de 2 mètres dans une direction de votre choix.

◆ **Renverser :** Jet en opposition entre votre ARME et son ESQUIVE, avec une faveur si votre arme possède **Renversement** ; en cas de succès, l'adversaire est au sol.

◆ **Trouver un point faible :** Prenez un fléau sur le jet d'attaque ; en cas de succès, l'armure de l'adversaire ne compte pas.

SE REPOSER ET RÉCUPÉRER

Pendant que vous vous reposez, vous ne pouvez pas effectuer d'action qui exigent un jet de dé ou des PV.

Round de Repos : Récupérez D6 PV ; un seul par intervalle.

Période de Repos : Récupérez D6 PS ; si assisté par un P(N) J avec un jet de SOINS (une seule cible par période ; pas de récupération pour lui), récupérez 2D6 PS. Récupérez également D6 PV et enlevez un Etat de votre choix ; une seule par intervalle.

Intervalle de Repos : Récupérez tous vos PS et PV ; enlevez tous les Etats. S'il est interrompu par un combat ou du travail, l'intervalle de repos n'a pas d'effet.

MAGIE

Posséder une compétence dans une des **écoles de magie** permet de lancer des sorts : lancez les dés et dépensez autant de PV que nécessaire pour lui donner le **niveau de puissance** voulu.

Les niveaux de puissance vont de 1 à 3 et coûtent 2 PV par niveau. Si un sort n'a pas de niveau, il coûte 2 PV. Si vous n'avez plus de PV, vous pouvez sacrifier des PS à la place en lançant un dé (jusqu'à D20) : vous subissez le résultat en dégâts et gagnez autant de PV ; ceux-ci doivent être utilisés immédiatement.

Vous ne pouvez pas utiliser la magie si vous portez une armure ou une arme en métal. Certains sorts possèdent des prérequis en termes de paroles, de gestes ou d'ingrédients.

Sorts préparés : Le nombre maximum de sorts préparés que vous pouvez avoir en mémoire est égal à votre chance de base pour votre caractéristique d'INT. Si vous voulez préparer un autre sort, vous devez en remplacer un. Pour préparer un sort, étudiez-le pendant une période.

Grimoire : Vous pouvez lancer un sort directement depuis votre grimoire, mais cela demande 2x plus de temps.

Tours de magie : Ils sont toujours préparés et ne comptent pas dans votre total ; ils coûtent 1 PV et réussissent toujours. Ils demandent tous un geste pour être lancés.