

## TACTIQUES D'ATTAQUE

- **Corps à corps** : (IC + comp.) – (IC + comp.)
- **Distance** : IC + comp. Pas de DIF d'opposition.
- **Désarmement** : (IC + comp. – 5) – (IC + comp.)

Si succès : (FOR x 2) – (FOR/DEX + comp.)

- **Feinte** : (INT + comp.) – (INT + comp.)

Pas de défenses possibles.

- **Saisie** : (IC + comp.) – (IC + comp.)

Entraîne une opposition active.

- **Étreinte (ou clef)** : Saisie préalable.

Cas d'opposition active.

- **Projection** : Saisie préalable.

Cas d'opposition active.

## MODIFICATION D'ATTAQUE

- **Localisée** : DIF additionnel égal à la localisation.
- **Étourdissante/assommante** : DIF -5 (corps à corps) / DIF -10 (distance)

Si succès, cible teste sa CON (DIF égal aux dommages reçus) pour éviter étourdissement ou inconscience.

- **Renversement** : Gabarit ou FOR supérieure à l'adversaire, DIF -5.

Si succès, cible teste sa FOR (DIF égal aux dommages reçus) pour éviter la chute.

## TACTIQUES DE DÉFENSE

- **Parade** : Si victime d'une attaque victorieuse.

Opposition active : (IC + comp. : Armes, Garde, Bouclier +3).

- **Esquive** : Si victime d'une attaque victorieuse.

Opposition active : (IC + Combat à mains nues, Garde, à défaut – 3 OU DEX + Acrobaties – 5).

- **Contre une attaque à distance** : DIF supplémentaire -5.

## TACTIQUES DE DÉPLACEMENT

- **Déplacement standard autorisé** : déplacement gratuit durant un round de son Allure furtive.

- **Se relever, enfourcher/désarçonner, dégainer/rengainer, ramasser son arme** : remplace le mouvement standard autorisé.

- **Charge** : déplacement maximum égal à l'allure de marche, suivi d'une attaque (DIF -3). Dommages éventuels augmentés de +1PV par 4 m parcourus. Perte de son DIF d'opposition pour le round.

- **Charge en selle** : idem ci-dessus avec le déplacement de la monture. L'attaque s'effectue sans malus.

- **Attaque en piqué** : descente égale à la moitié de la vitesse de croisière suivie d'une attaque à DIF -3 et ascension égale à l'autre moitié de la vitesse de pointe. Dommages éventuels augmentés de +1PV par 4 m parcourus. Perte de sa DIF d'opposition pour le round.

- **Fuite** : défense préalable réussie ou subit une attaque de corps à corps gratuite de tous ses opposants engagés. Déplacement maximum de l'allure de course. Aucune autre action possible. Perte de son DIF d'opposition pour le round.

- **Course** : déplacement maximum de l'allure de course. Aucune autre action possible. Perte du DIF d'opposition durant le round de course.

## ACTIONS DIVERSES

- **Incantation de formules, de contre-sorts, activation d'un objet, utilisation d'un talent de peuple** : mouvement standard autorisé. Défense autorisée.

- **Incantation de sorts** : défense autorisée. Mouvement impossible.

- **Viser** : décale la portée d'un cran vers le bout portant par round de visée. Toute autre action est impossible durant la visée, sauf perte du bonus.

- **Enfiler son armure** : 1 round pour 2 niveaux d'IP de l'armure. Mouvement autorisé.

- **Action de compétence/fouiller ses sacs** : test obligatoire pour toutes les actions de compétences. Requiert un ou plusieurs rounds selon la complexité de l'action. Mouvement autorisé.



\* : changement possible de portée ou durée de base du Mode.

**I** = Instantanée / **O** = Ordre / **M** = Malédiction

**P** = Personnel / **T** = Toucher / **E** = Émanation /

**C** = Cercle / **S** = Scrutation

**DIF** = degré de Difficulté / **NS** = Niveau de Sort /

**NdC** = Niveau de Capacité / **ZdE** = Zone d'Effet

## ATTAQUE (P. 119)

**Durée** : I + 1 rd par -3 DIF

**Portée** : 15 + 3 m par -1 DIF

**ZdE** : Aire (50 cm de rayon par -1 DIF)

**Résistance** : DEX (DIF = NS effet primordial)

### EFFETS PRIMORDIAUX

**Dommages** : 1 NS par ID 1

**Attaque assommante** : 3 NS par ID 1 (non létal)

**Contamination (Mode Soins requis)** : 3 NS/point de virulence (test de CON quotidien), 5 NS/point de virulence (test horaire).

**Drain de vie** : 1 cible max, +3 NS par ID 1 infligé

**Effets secondaires** : p. 120, +3 NS

**Attaque passe-armure** : +5 NS.

## CONJURATION (P. 122)

**Durée** : 15 +15 minutes par -1 DIF

**Portée** : 15 + 3 m par -1 DIF

**Temps d'incantation** : 1 rd par NS

### EFFETS PRIMORDIAUX

**Quantité** : +1 NS par 100 cm<sup>3</sup>/1 kg/1 l

**Effets secondaires** : p. 122, +3 NS

**Détails précis ou complexes** : +3 NS

## CONVOCATION (P. 124 ET BESTIAIRE P. 259)

**Durée** : O

**Temps d'incantation** : 1 rd/NS

**Résistance** : opposition active de NdC

**Magnitude** : +1 NS/NdC convoqué/banni.

## DÉFENSE (P. 126)

**Durée** : 10 + 5 rd par -1 DIF

**Portée** : P\*

### EFFETS PRIMORDIAUX

1) **Absorption** : 1 NS pour 2 ID absorbés

2) **Immunité** : +15 NS (p. 127)

### EFFETS SECONDAIRES (+3 NS) : P. 128

**Changement de portée** : +3 NS

1) **Rempart (absorption uniquement)** : Portée devient 3+3m par -1 DIF.

Taille rempart : 1,50x1,50 m+50x50 cm par -1 DIF

2) **Sur les 2 effets** : +5 NS. Portée devient C (3 m+50 cm de rayon par -1 DIF)

## ILLUSION (P. 130)

**Durée** : 5 + 5 rd par -1 DIF

**Portée** : 15 + 3 m par -1 DIF

**ZdE** : Aire : 50 cm de rayon/-1 DIF

**Résistance** : INT, succès et + (DIF = NS global)

**Taille de l'illusion** : 1 m par -1 DIF

### EFFETS PRIMORDIAUX

**Intensité de l'illusion** : 3 NS par degré (max. : 15 NS)

**Dissimulation** : p. 132

**Invisibilité** : p. 132

**Agressions sensorielles** : NS d'intensité = DIF additionnel sur actions cibles.

**Résistance** : test de PER (DIF = NS global).

**Hallucination** : paralyse une cible. 27 NS. Résistance : opposition active de VOL (DIF -15). Échec critique = folie probable.

### EFFETS SECONDAIRES (+3 NS) : (P. 132)

Sens additionnel affecté (max. +12 NS)/Détails précis ou complexes/Mouvement/Animation

## INFLUENCE (P. 135)

**Durée** : 5 + 5 rd par -1 DIF\*

**Portée** : E

**Résistance** : VOL (DIF = NS effet primordial). Échec critique = effets perdurent au-delà durée initiale.

### EFFETS PRIMORDIAUX

**Affaiblir la résistance** : +2 NS par -1 DIF sur test de résistance.

**Effets types (pas d'ajouts de NS requis)** : souffrance imaginaire, effroi, injonction (ordre d'un mot).

### EFFETS SECONDAIRES (+3 NS) : (P. 136)

**Influence sur la VOL** : +5 NS par -1/+1 VOL

**Conditionnement** : +5 NS. Durée de base devient O

**Influencer l'attitude** : +3 NS par décalage d'un cran de l'attitude de base des cibles (p. 136)

**Modification mémorielle** : p. 136

**Suggestion** : +3 NS par point d'INT affecté. Si INT cible > à effet de suggestion, il ne l'affecte pas

**Valeur faussée** : +9 NS, p. 137

## MALÉDICTION (P. 138)

**Durée** : M (extensible)

**Portée** : T

### EFFETS PRIMORDIAUX

**Sujet de la malédiction** : +3 NS (p. 138)

**Antinomie/Attraction/Vulnérabilité/Susceptibilité** : +5 NS

## MOUVEMENT (P. 140)

**Durée** : concentration\*

**Portée** : 15 + 3 m par -1 DIF\*

**ZdE** : cible (extensible)

**Résistance** : FOR

### EFFETS PRIMORDIAUX

+1 NS : +1 FOR (en partant de -9, +15 kg affecté, +3 m/rd vitesse induite)

**Bond prodigieux** : par NS, +15 cm/+25 cm/+1m (hauteur/longueur/longueur avec élan)

### EFFETS SECONDAIRES (+3 NS) : P. 141

**Changement portée et durée** : +10 NS. Portée devient T, Durée devient 5 rd (extensible).

**Déplacement multidirectionnel**

**Manipulation à distance**

**Poussée inverse** : +5 NS. Force le recul.

**Renversement** : +5 NS (Résistance : DEX).

**Saisie et projection** : projetée à 50 cm (ID 1)/NS

**Vol** : +5 NS

## RÉVÉLATION (P. 144)

**Durée** : 10 + 5 rd par -1 DIF

**Portée** : 15 + 3 m par -1 DIF\*

**ZdE** : cible (extensible)

### EFFETS PRIMORDIAUX

(max. bonus = niveau dans le Mode)

**Amélioration sensorielle** : +1 NS par +1 PER

**Compréhension surnaturelle** : +1 NS par +1 niveau pour la compréhension d'une compétence

**Détection surnaturelle** : +1 NS par +1 PER

**Divination** : p. 145

**Lecture pensées, émotions et mémoire** : p. 145

**Scrutation** : +3 NS, portée devient 1,6 + 1,6 km par -1 DIF)

**Localisation** : +3 NS, portée devient 1,6 + 1,6 km par -1 DIF)

**Vision du passé** : p. 146

## SOINS (P. 148)

**Durée** : Instantanée

**Portée** : Toucher

### EFFETS PRIMORDIAUX (MAX. 1 SOIN PAR BLESSURE ET PAR JOUR)

**Régénération** : +1 NS par PV rendu.

**Apaisement** : +1 NS par point de malus de douleur annulé.

**Équilibration** : +1 NS par niveau du trouble guéri.

**Guérison** : +1 NS par point de virulence enlevé à la maladie ou au poison.

**Restauration** : +5 NS par point de caractéristique rendu. +3 NS par point d'IP ou d'ID rendu (armes, armures).

## TRANSFORMATION (P. 150)

**Durée** : 10 + 5 rd par -1 DIF

**Portée** : T

**ZdE** : cible (extensible)

**Résistance** : CON (DIF = NS global)

### EFFETS PRIMORDIAUX (CHOIX OBLIGATOIRE ENTRE ÊTRES VIVANTS OU MATIÈRE INERTE/OBJET)

1) **Altération** : NS 3 (banale) ; NS 5 (mineure)

2) **Métamorphose** : NS 10 (majeure), NS 15 (radicale). Le NdC de la forme doit être fixé.

3) **Transmutation** : 20 NS (Maître)

### EFFETS SECONDAIRES (+3 NS) : (P. 151)

**Ampleur de l'altération** :

1) **sur altération banale** : +3 NS par point (+/-) de compétence, de carac. à titre spécifique, d'IP, d'ID, modification de 10 cm/1 kg.

2) **sur altération mineure** : +5 NS par point (+/-) de carac., décalage d'un cran de gabarit

**Ampleur de la Métamorphose** : +1 NS par NdC