

Jet de compétence :

1. lance Caractéristique + Compétence
2. garde Caractéristique (obligatoirement les meilleurs résultats) → la somme des dés est le TA ; si $TA \geq SD$ l'action est réussie
3. les dés non-gardés → la somme divisée par 3 est la QR ou la QE

Dé dragon : explose lorsqu'il donne 6 ; unique dé que l'on peut déplacer de la TA à la QR

Vantardise : déplace un dé des dés gardés aux dés non gardés ; pas plus de V que Héroïsme

Seuils de difficulté

SD	Description
6	action commune
9	action moyennement difficile
12	action difficile
15	action héroïque
18	action follement héroïque
21	action fabuleuse
30 et +	action légendaire

Total	QR/QE	Réussite	Echec
0-2	0	Réussi de justesse	Raté de peu
3-5	1	Réussite normale	Echec normal
6-8	2	Belle réussite	Echec cinglant
9-11	3	Très belle réussite	Echec douloureux
12-14	4	Réussite mémorable	Echec mémorable
15-17	5	Réussite exceptionnelle	Echec catastrophique
18-20	6	Réussite critique	Echec critique
21-23	7	Réussite légendaire	Echec légendaire

Durée des actions en combat

Nom	Durée en Phases	Note
Parler	0	
Déplacement	1	Coordination x mètres
Dégainer	1	
Attaque normale	1	
Attaque brutale	2	Dégâts +6
Charge	3	Dégâts +10
Lancer	1	attaque à distance
Arc court	1	attaque à distance
Arc long ou arbalète	2	attaque à distance
Défense passive	0	Coordination + Epreuve + 6
Défense active	1	Coordination + Armes
Désengagement	2	
Lancer un sort	1	Sagesse + Verbe sacré
Briser une tablette	1	

Modificateurs à l'attaque

Adversaire partiellement à couvert	SD + 3
Adversaire largement couvert	SD + 6
Adversaire à terre	SD - 6
Adversaire de dos	SD - 3
Adversaire mobile	SD + 3
Viser (+1 Phase, non cumulable)	1 Dé Bonus
Tir de nuit	SD + 3

Fluctuations des vertus héroïques

Gains de Bravoure :

- sauver une vie : +1
- sauver la vie d'un inconnu : +2
- sauver la vie d'un inconnu au mépris de sa propre sécurité : +3
- affronter une mort certaine de façon désintéressée et s'en sortir : +4

Pertes de Bravoure :

- mentir pour sauver sa peau : -1
- abandonner une personne en danger : -2
- mettre une personne en danger pour sauver sa propre vie : -3
- se rendre par peur de mourir, supplier, demander la pitié : -4

Gains de Fidélité :

- arborer fièrement les couleurs des siens en terre ennemie : +1
- se retourner contre ses compagnons pour défendre les siens ou d'autres Héritiers : +2
- abandonner toutes ses affaires en cours pour aller secourir les siens à plusieurs jours de voyage de là : +3
- tuer un être aimé pour les intérêts des siens : +4

Pertes de Fidélité :

- cacher son appartenance en terre ennemie : -1
- préférer autrui aux siens : -2
- refuser d'aider l'un des siens : -3
- refuser de donner sa vie pour les siens : -4

Gains de Foi :

- sacrifices rituels : +1
- parler de sa foi, citer ses dieux dans un discours ou une discussion importante : +2
- dédier une œuvre à ses dieux : +3
- convertir une communauté entière : +4

Pertes de Foi :

- laisser quiconque médire de ses dieux : -1
- laisser quiconque prêcher une autre foi sans tenter de le contredire : -2
- ne pas respecter un des préceptes fondamentaux de sa foi : -3
- refuser de mourir pour sa religion : -4