

QUI HABITE LES SONGES NE MEURT JAMAIS  
(GEORGES SCHÉHADÉ, LES POÉSIES)

NOUS SOMMES FAITS DE LA MÊME ÉTOFFE QUE LES SONGES ET NOTRE PETITE VIE,  
UN SOMME LA PARACHÈVE (WILLIAM SHAKESPEARE, LA TEMPÊTE)

Camélia

Escrime

Insomnie

Bottes

Sidh

Chemin de Glace

Intrigues

Ebène

Rapier

Cauchemar

Tempêtes des Songes

Mousquetaire

Serpenteur

Passer

Cape

Epigonos

Limbo

Rêveur

Pirate



## DÉPENSE DE POINTS D'ACTION

ACTIVATION D'UN ÉCLAT (DE 1 À 3 PA SELON LA PUISSANCE)

ACTIVER UN TRAIT (QUALITÉ) (1 PA)

ACTIVER UN DESCRIPTEUR (1 PA)

RÉUSSITE AUTOMATIQUE D'UNE ACTION (2 PA), UNIQUEMENT SI CELA RESTE COHÉRENT PAR RAPPORT AU PERSONNAGE (IL FAUT QUE LA COMPÉTENCE UTILISÉE SOIT POSSÉDÉE PAR LE PERSONNAGE). DÉPENSE DE 3 PA SI LE JOUEUR N'A PAS LE BON TRAIT OU LA BONNE COMPÉTENCE (ET SI CELA EST LOGIQUEMENT RÉALISABLE PAR LE PJ).

MISER POUR INFLUENCER L'ACTION D'UN AUTRE PJ (1 PA).

ACTIVATION D'UNE AFFIRMATION (RENDRE RÉEL UN FAIT OU UNE OPINION).

DANS LES MOMENTS IMPORTANTS (EX : TUER LE GRAND MÉCHANT), LE MJ PEUT RÉCLAMER LA DÉPENSE DE 1 OU 2 PA (PAR JOUEUR). SI LES JOUEURS REFUSENT, LE MÉCHANT EST, PAR EXEMPLE, SAUVÉ PAR UNE COÏNCIDENCE.

LAISSER UNE TRACE D'UNE BLESSURE FAITE À UN ADVERSAIRE (1 À 2 PA SELON L'IMPORTANCE DE LA BLESSURE).

REMONTER SON KARMA (3 PA POUR UNE CASE DE KARMA).

AVOIR SOUS LA MAIN UN OBJET QUI LUI MANQUE (1 OU 2 PA SELON L'IMPORTANCE DE L'OBJET).

ASSOCIER UNE PIÈCE D'ÉQUIPEMENT À SON PERSONNAGE OU CONSERVER UN OBJET PARTICULIER (3 PA).

DÉCLENCHER UNE MINI-SCÈNE (EX : FLASHBACK) 1 PA

ACQUÉRIR UN NOUVEL ÉCLAT (NOMBRE DE PA ÉGAL AU COÛT POUR LANCER L'ÉCLAT EN PM)

ACTIVER LE KARMA POSITIF (1 PA).

EN COMBAT, ON PEUT DÉPENSER 1 PA (2 AU MAXIMUM) POUR CHANGER D'UN NIVEAU (OU DE 2 MAXIMUM) LE DEGRÉ DE RÉUSSITE.

## GAIN DE POINTS D'ACTION

*Le gain de PA se fait toujours en tirant des jetons au hasard dans le Pot*

ACTIVATION D'UN DÉFAUT OU D'UN DESCRIPTEUR NÉGATIF (UN PA).

ROLEPLAY DANS LES SOUS-INTRIGUES (SELON LA COMPLEXITÉ ET LE DANGER : 1 PA OU PLUS).

DIALOGUES PERCUTANTS (1 PA)

ACTIVATION DU KARMA NÉGATIF.

EMPÊCHEMENT PAR LE MJ DE L'ACTIVATION D'UN ÉCLAT (1 PA)

RATER UNE ACTION IMPORTANTE LÀ OÙ VOUS AURIEZ DÛ RÉUSSIR, DE MANIÈRE VOLONTAIRE (1 PA)

