

Ordre	Déroulement	Narration	Choix	Exemple	Règles
1	Début du conflit	Discussion, description, demande de précisions au MJ...	Intention conflictuelle ou action conflictuelle.	Tenter de convaincre, baratiner, savoir ce que cache l'autre, l'empêcher de faire quelque chose, frapper, insulter, etc.	/
2	Jet d'initiative	/	/	/	Chaque personnage fait un jet de AG + VO.
3	Action	Le joueur agissant décrit ce que fait, dit ou tente de réaliser son personnage.	Une ou plusieurs actions.	N'importe quelle action que l'adversaire ne peut pas ignorer. Dans le cas d'une action que l'adversaire peut ignorer, le joueur fait un jet de discrétion, l'adversaire y répondra par un jet de vigilance.	A l'issue de la narration, le joueur calcule ses points de trait et de compétence et lance le dé de caractéristique assigné.
4	Réaction	Le joueur réagissant dit ce que rétorque son personnage et/ou décrit le résultat de l'action et de la réaction.	Une ou plusieurs actions. Si une action de plus que l'adversaire est réussie, c'est une contre-attaque.	N'importe quelle action qui permettrait de contrer l'adversaire. Le résultat ne peut que rendre l'action de l'adversaire inopérante, sauf en cas de contre-attaque.	Le joueur calcule ses points de trait et de compétence et lance le dé de caractéristique assigné. Après quoi il fait sa narration : S'il obtient un score inférieur ou égal à celui de son adversaire, il subit le coup. S'il obtient un score supérieur, il bloque ou esquive. S'il a effectué une contre-attaque, il en décrit les effets.
5	Effets	Le MJ apporte des descriptions supplémentaires relatives aux règles	/	/	Perte de points de vie en cas de blessure, gain de points de trait lorsque le personnage subit 4 points ou plus d'écart entre son score et celui de son adversaire lorsqu'il réagit.
6	Changement de tour de jeu	Le joueur suivant selon l'ordre d'initiative entreprend une action.	Cf. action - réaction	Cf. action - réaction	Cf. action - réaction
7	Fin du conflit	Le vainqueur du conflit, ou celui qui l'interrompt.	Soit un personnage a obtenu ce qu'il désirait, soit son adversaire lui a cédé ce qu'il désirait, soit il a réussi à s'enfuir ou à rompre le conflit.	Au choix du joueur qui possède la narration. Toute nouvelle action conflictuelle peut permettre d'embrayer sur un nouveau conflit, en fonction de la réaction de l'adversaire	Celui qui perd le conflit encaisse 1D points de traits négatifs supplémentaires. Celui qui gagne le conflit encaisse 1D points de traits positifs supplémentaires.

XP : à répartir dans les compétences, traits et caractéristiques employés.

Type de conflit	Nombre de rondes	Points d'expérience
Bref	Moins de 4 rondes	1D6
Moyen	4 à 8 rondes	1D8
Long	9 à 12 rondes	1D10
Très long	Plus de 12 rondes	1D12