

AIDE DE JEU : LE COMBAT

ACTIONS

ROUNDS ET TOURS

Les combats se divisent en **ronds** d'environ **trois secondes**. Pendant ce laps de temps, chaque participant dispose d'un tour d'action.

TABLEAU D'ACTIONS

ACTIONS SIMPLES

Attaque
Débuter un combat Verbal
Lancer un sort
Utiliser une compétence
Prendre/dégainer un objet ou une arme

ACTIONS DEMANDANT UN ROUND

Courir : déplacement jusqu'à VITx3
Esquive active : Malus de -2 à tout attaquant voulant vous attaquer à ce round.
Viser : Augmente l'attaque à distance de +1 pour le prochain round. Cumulable 3x
Action de récupération : Récupérer un montant d'END égal à votre score de REC.

ACTIONS & DÉFENSES SUPPLÉMENTAIRES

Vous pouvez dépensez **3 points d'END** pour effectuer **une action supplémentaire à -3**. Si vous êtes forcé d'entreprendre des actions défensives (**repositionner/bloquer**) chacune coûte **1 point d'END** sauf si vous avez choisi une action d'**Esquive active** pour ce round.

DEGAINAGE RAPIDE

Initiative +3 pour ce round, malus -3 à l'attaque. Pas de bonus de visée et attaque obligatoire.

FRAPPE PUISSANTE OU RAPIDE

Lorsque vous effectuez une **Attaque** vous pouvez infliger soit une **Frappe rapide** (deux attaques dans le même round sans malus), soit une **Frappe puissante** (énorme attaque avec malus de -3 mais dégâts doublés).

- **Arcs** : pas de possibilité de **Frappe rapide**, mais vous pouvez utiliser la **Frappe puissante**.
- **Arbalètes** : pas de **Frappe rapide** ou **puissante**.

LOCALISATION DES COUPS

Vous pouvez choisir de tirer 1D10 après votre **Attaque** afin de déterminer la zone touchée, ou bien viser un endroit spécifique en vous référant aux tableaux de localisations (et en appliquant les malus). **Attention** : les **modificateurs de DEG** s'appliquent **APRES** la réduction de l'armure.

EMBUSCADE

Si vous arrivez à prendre votre adversaire par surprise (jet de Furtivité contre jet de vigilance de la cible). Vous gagnez un bonus de +5 sur votre attaque au premier round contre toute cible ne vous ayant pas remarqué.

ATTAQUER EN GROUPE

Lorsqu'une cible est attaquée par de multiples adversaires (adjacents ou jusqu'à 2m avec une arme ayant le trait Allonge), elle subit un malus de -1 en défense par adversaire après le premier.

SE METTRE A COUVERT

Tout obstacle solide entre vous et un projectile compte comme un couvert. L'attaque doit pénétrer le couvert pour vous toucher.

RÉUSSITES ET ÉCHECS CRITIQUES

- **Réussite critique** : un « 10 » au D10 est une réussite critique, relancez le dé et faites la somme (cumulable si vous refaites un « 10 »).
- **Échec critique** : un « 1 » au D10 est un échec critique. relancez le dé et soustrayez le résultat à votre score de base (en cas de 10, relancez et soustrayez la somme).

DÉTÉRIORATION DES ARMES & ARMURES

Les attaques passant l'armure et touchant vos PS réduisent la PA d'armure de 1. Lorsqu'un objet arrive à **0 de PA** ou **Fia**, il devient **inutilisable** et doit être réparé. Le **Blocage** détériore les armes et le bouclier. Les échecs critiques peuvent également réduire la **Fia**, ou la **PA** de vos pièces d'équipement.

MODIFICATEURS

MODIFICATEURS D'ATTAQUE

Circonstances	Mod.
Cible immobilisée	+4
Cible esquivant activement	-2
Cible mouvante (REF > 10)	-3
Dégainage Rapide (Initiative +3)	-3
Embuscade	+5
Tir ricochet	-5
Aveuglé (lumière, poussière)	-3
Cible à contre-jour	+2
Viser (par round)	+1

ABRIS COURANTS

Couvert	PA
Mur de Pierre	30
Gros Arbre	30
Mur de brique	25
Mur de bois	10
Lourde porte en bois	15
Porte en acier	20
Carriole	10
Tente	5
Toit de chaume	7
Tonneau de bois	10
Broussailles	7

PORTÉES ET SD CIBLE

Portée	SD cible	Mod.
A bout portant Au contact ou à moins de 50m	10	+5
Courte ¼ de la portée de base	15	0
Intermédiaire ½ de la portée de base	20	-2
Longue La portée de base de l'arme	25	-4
Extrême 2x la portée de base de l'arme	30	-6

LOCALISATION DES DÉGÂTS CHEZ LES HUMAINS

Localisation	Jet	Malus	DEG
Tête	1	-6	x3
Torse	2-4	-1	x1
Bras droit	5	-3	x½
Bras gauche	6	-3	x½
Jambe droite	7-8	-2	x½
Jambe gauche	9-10	-2	x½

LOCALISATION DES DÉGÂTS CHEZ LES MONSTRES

Localisation	Jet	Malus	DEG
Tête	1	-6	x3
Torse	2-5	-1	x1
Membre droit	6-7	-3	x½
Membre gauche	8-9	-3	x½
Queue ou Aile	10	-2	x½

NIVEAUX DE CRITIQUE

Surpasse la défense de ...	Niveau de critique	DEG supplémentaire
7	simple	3
10	complexe	5
13	difficile	8
15	mortel	10

MODIFICATEURS DE TAILLE

Taille	Mod.
Petite (Chat ou nekker)	+2
Moyenne (Humaine)	0
Grande (Troll ou cheval)	-2
Énorme (Fiellon)	-4

NIVEAU DE LUMINOSITÉ

Lumière	Effet
Lumière brillante (désert ou sur la neige)	-3 Vigilance, -3 Attaque et Défense si face au soleil
Lumière du jour	Aucun malus
Lumière tamisée (Clair de lune)	-2 Vigilance
Ténébres (Caverne, nuit noire)	-4 Vigilance, -2 Attaque et Défense

EFFETS

Nom	Description
Au sol	Malus -2 en attaque et en défense . Un autre personnage peut dépenser une action pour vous relever. Sinon sacrifiez votre mouvement pour vous remettre debout.
Aveuglé	Vos yeux sont affectés. Jusqu'à ce que vous régliez le problème, malus -3 à l'attaque et la défense , et -5 aux jets de Vigilance basés sur la vue.
Empoisonné	3 points de dégâts par round , Résilience de SD 15 Pour faire cesser les effets du poison (ou Premiers secours SD 15).
Étourdis	Vous êtes sonné et votre vision se trouble. Aucune action ou déplacement possible . Vous devez réussir un jet de sauvegarde qui vous prend un round entier. Si on vous frappe (SD 10 seulement), vous reprenez aussitôt vos esprits.
Gel	Votre corps est raide et glacé. VIT-3 et Réflexes -1 , briser l'effet demande une action, jet Physique SD 16
Hallucinations	Effets donné par le MJ, Déduction SD 16 pour reconnaître les éléments de l'hallucination.
Incinération	5 points de dégâts par round sur toutes les localisations de votre corps. L'armure absorbe les dégâts, mais le feu lui inflige 1 point de dégâts à chaque round. Pour éteindre le feu, vous devez passer un round à vous asperger d'eau ou à vous rouler par terre, ce qui vous empêche d'accomplir une autre action ou un mouvement.
Inconscient	Vous êtes inconscient. Vous finissez au sol et ne pouvez pas vous déplacer, ni effectuer aucune autre action, y compris les actions de défense. L'effet prend fin lorsque vous êtes stabilisé (cf. Guérison).
Intoxication (Ivresse)	REF, DEX et INT malus -2, -3 en combat verbal. 25% de chances d'amnésie partiel à cause de l'alcool.
Mourant	Vos PS sont tombés à 0 . Vous subissez aussi les effets au sol et inconscient et devez réussir un jet de sauvegarde ou mourir . Lorsqu'une nouvelle attaque vous touche ou au début de votre tour à partir du round suivant, vous devez à nouveau réussir un jet de sauvegarde ou mourir. Chaque jet de sauvegarde effectué au-delà du premier subit un malus -1, qui est cumulatif. L'effet prend fin lorsque vous êtes stabilisé (cf. guérison) ou que vous mourez .
Nausée	Tous les 3 rounds, réussissez un jet de COR ou passer votre tour à vomir et à expectorer.
Saignement	Vous saignez. Vous subissez 2 points de dégâts par round jusqu'à ce que le saignement soit arrêté avec un jet de Premiers secours (SD 15) réussi (ou un sort de soin), ce qui demande une action.
Stupéfaction	Vous êtes déséquilibré, Malus -2 en attaque et en défense . Le malus disparaît au début de votre prochain tour et vous retrouvez vos appuis.
Suffocation	Vous êtes en train de vous étouffer à mort. 3 points de dégâts par round et votre armure est inutile dans ce cas. Retrouver un accès à de l'air respirable met fin à cet effet.

ACTIONS

LES ARMES DE MÊLÉE

La règle pour effectuer une attaque est la suivante :
REF + compétence d'arme + modificateur + 1D10

ATTAQUES SPÉCIALES

(Principalement pour personnages combattants)
Sauf précision, une attaque spéciale prend le temps d'une action d'attaque normale.

Nom	Effets
Charge (tour complet)	Vous déplacez vers la cible à votre vitesse de course et portez une Frappe puissante . Si l'attaque est bloquée , vous pouvez faire un jet de Physique contre celui de votre opposant pour le mettre Au sol .
Frappe du pommeau	Frapper avec le manche ou le pommeau occasionne des dégâts non létaux . Dégâts de l'arme / 2 .
Désarmement	Vous pouvez tenter une attaque localisée sur le bras armé pour faire sauter l'arme de l'adversaire à 1D6 mètres (voir table de dispersion) en cas de réussite.
Déséquilibrer	Vous pouvez tenter une attaque localisée sur les jambes . En cas de réussite votre adversaire est Au sol .
Feinte	Faites un jet de Duperie à la place de votre première Attaque rapide . Si l'adversaire échoue à son jet de Vigilance , votre seconde attaque s'effectue avec un bonus de +3 .

LES ATTAQUES AU BOUCLIER

Vous pouvez utiliser le bouclier comme arme contondante. Faites des jets d'attaques de mêlées.
- Bouclier léger : dégâts coup de poing.
- Bouclier intermédiaire : coup de poing +2 niveaux.
- Bouclier lourd : dégâts coup de poing +4 niveaux.

DÉFENSES

Sauf précision, ces défenses fonctionnent contre les attaques à distance et les attaques de mêlées.

Nom	Effets
Esquive	Jet Esquive/Évasion contre le jet d'attaque.
Repositionnement	Jet d' Athlétisme contre le jet d'attaque pour faire une roulade d'une distance de VIT/2 en cas de réussite.
Blocage	Jet de la compétence d'arme appropriée. Seul le bouclier (mêlée) peut bloquer les attaques à distances . L'objet avec lequel vous bloquez subit 1 pts dégâts. En cas de blocage à mains nues (Bagarre) : vous subissez l'attaque directement sur la zone avec laquelle vous bloquez.
Parade	Fonctionne comme blocage mais avec un malus de -3 à votre jet . En cas de réussite, l'attaque est annulée, l'objet ne subit pas de dégâts et l'adversaire est stupéfait . Flèches et carreaux sont non parables et pour les autres armes à distances le malus est de -5.

LES ARMES A DISTANCE

Pour les arcs, arbalètes et armes de jet la règle est :
DEX + comp. d'arme + modif. de POR + 1D10
Le résultat doit être supérieur à la défense de la cible. Si la cible est inanimée ou ne doute de rien, référez-vous aux **Portées et SD cible**, sans oublier le **Modificateur de taille**.

CHARGEMENT DES ARBALETES

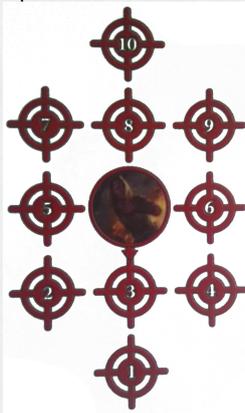
Recharger une arbalète prend une action.

BOMBES ET PIEGES

Les bombes peuvent être lancés sur un seul adversaire mais les dégâts affectent tous ceux dans la **zone d'explosion**. En cas d'échec au jet d'**Athlétisme**, résolution au **tableau de dispersion**. Le déclenchement, des dégâts et les effets de pièges dépendent de leur rayon d'action.

DISPERSION

Lancez 1D10 pour savoir vers où le projectile atterri.
Lancez 1D6 pour déterminer à combien de mètres.



ANGLES DE VUE

Normal

Restreint



NEIGE ET GLACE

Pister dans la neige : +3 aux jets de Survie sur les traces récentes et -3 pour les anciennes.
Combats sur neige ou glace : **Athlétisme SD 14** après avoir couru ou attaqué afin de rester debout. Nu ou en tenue légère dans un froid glacial : vous survivez un nombre d'heures égal à votre ETOU.

CHALEURS EXTRÊMES

END réduite d'un tiers. En cas d'armures intermédiaires ou lourdes : **END réduite de moitié**.

MARÉCAGES ET FORÊT DENSE

Malus -2 en Esquive, Évasion et Athlétisme.

COMBATTRE SOUS L'EAU

Malus de -3 en Vigilance. **Malus de -2 en Attaque, Parade, Blocage et Armes à distance**.
Une seule attaque par tour en mêlée.
Arc et Arbalète : **Portée/4** et **DEG/2**
Esquive et repositionnement : jet d'**Athlétisme**
Arme à distance impossible sous l'eau sauf la lance.
Déplacement de la valeur de **SAUT/2**.

BAGARRE ET LUTTE

Fonctionne avec la compétence **Bagarre**
Sauf précision, les attaques suivantes prennent toutes une action et remplacent les frappes rapides ou puissantes. **Les dégâts sont non létaux**.

Nom	Effets
Coup de poing (coude/paume)	Vous pouvez choisir des frappes rapide ou puissantes .
Coup de pied (genou, talon)	Vous pouvez choisir des frappes rapide ou puissantes .
Coup de pied direct	Dégâts/2 au Torse mais adversaire repoussé de votre COR/3 !
Charge	Fonctionne comme la charge armée (-3), au poing ou au pied.
Désarmement	Bagarre contre Esquive/évasion de la cible. Vous pouvez projeter l'arme (1D3 mètres) ou essayer de l' attraper (malus -3) .
Saisie	La cible saisie à un malus de -2 à toutes actions physiques. Elle peut se libérer avec la réussite d'un jet Esquive/évasion contre Bagarre .
Clouer au sol	Nécessite Saisie . Adversaire immobilisé jusqu'à réussite d'un jet Esquive/évasion contre Bagarre .
Étranglement	Nécessite Saisie . Cible en Suffocation jusqu'à réussite d'une Esquive/évasion contre Bagarre .
Projection	Nécessite Saisie . Cible Au sol et subit les dégâts de coup de poing . La cible doit faire un jet de sauvegarde contre ETOU malus -1
Déséquilibrer	Si réussite, adversaire Au sol

BLESSURES ET SOINS

Si votre armure n'arrête pas une attaque, vous subissez des dégâts, ce qui peut à terme limiter vos actions : c'est le **seuil de blessure**.
Lorsque vos points de santé (PS) passent en dessous de votre seuil de blessure, vos **REF, DEX, INT et VOL** sont **diminués de moitié**.

TABLE DES SEUILS DE BLESSURE

Santé maximale	Seuil
15	3
20	4
25	5
30	6
35	7
40	8
45	9
50	10
55	11
60	12
65	13
70	14

STABILISATION

Sur personne agonisante : Jet de **Premiers soins** avec **SD = PS en dessous de 0**. La cible revient à 1 PS si le jet est réussi, sinon l'agonie continue.

GUERRIR AVEC LE TEMPS

Récupération en **PS par jours** de repos de la valeur de la **REC**. Attention, la récupération commence **uniquement après** la réussite d'un **Premier soin** ou des **Mains thérapeutiques** sur les blessures (+3 **PS/jour** en cas de **Mains thérapeutiques**).
Aucune action fatigante pendant la récupération ! En cas de course (fuite), combat ou travail : **REC/2**

GUERRIR PAR MAGIE

- **Sorts et rituels** : le sort de **soins magiques** pour régénérer des PS au fil du temps ou un **Rituel de vie** restaure la santé de la cible instantanément.
- **Potions** : les non-Sorceleurs ont de grandes chances d'avoir des effets néfastes.

LES BLESSURES CRITIQUES

Seul un docteur (**Mains thérapeutique**) ou un mage (**sort de soin**) est capable de s'occuper de ce type de blessures (vois tableaux ci-dessous).

Si vous n'avez ni mage ni docteur vous pouvez tenter de **STABILISER** la blessure avec un jet de **Premiers soins** avec SD relative au :

TABLEAU DE STABILISATION

Critique	SD
Simple	12
Complexe	14
Difficile	16
Mortel	18

ATTENTION : la guérison ne commence vraiment qu'après une Main Thérapeutique ou un Sort réussi.

MAINS THERAPEUTIQUES

Critique	Tours	SD
Simple	2	12
Complexe	4	14
Difficile	6	16
Mortel	8	18

SORT DE SOINS

Critique	Utilisations	SD
Simple	4	14
Complexe	6	16
Difficile	8	18
Mortel	10	20

GUERISON DES CRITIQUES

Nombre de jours nécessaire pour guérir d'une blessure après traitement par un mage ou un docteur.

COR	Simple	Complexe	Difficile
3	5	9	12
4	4	8	11
5	3	7	10
6	2	6	9
7	1	5	8
8	1	4	7
9	1	3	6
10	1	2	5
11	1	1	4
12	1	1	3
13	1	1	2