

COMBAT 1

1. INITIATIVE

SURPRISE

Chacun des membres du groupe qui tombe en embuscade doit faire un Test : **SAG DD [10 + Mod. DEX (+ bonus de discrétion) des assaillants]**

Chaque membre qui rate son Test de SAG est **SURPRIS** : **Pas d'action et -5 en DEF** au 1er Tour de combat

ROUND (10sec)

Chaque créature a un tour dans l'ordre de l'initiative.

Init. 17

Init. 16

Init. 14

Init. 13

Init. 10

2. TOURS

MOUVEMENT (M)

20m 10m de déplacement max. La distance max est divisée par 2 en terrain difficile. Se jeter au sol ne coûte rien.

INTERAGIR

Simple et rapide :
- faire un geste
- dire quelques mots
- prendre un objet
- ouvrir/fermer une porte...

ACTION

(Voir 3. ACTIONS)
Max 1 / tour
(L) Action limitée : Elle prend plus de temps à réaliser donc le perso ne peut pas effectuer d'action de **MOUVEMENT (M)** pendant ce tour.

ACTION BONUS
(si permise)
Max 1 par tour

Tout ceci peut entraîner une...

RÉACTION

Durant votre tour, une créature peut réaliser un/une

ACTION PRÉPARÉE

(Voir action "SE TENIR PRÊT")

ATT. D'OPPORTUNITÉ

Si une créature quitte le c.a.c ou passe à côté de vous elle s'expose à une attaque d'opportunité en réaction. Lorsque vous en êtes la cible, il est possible de consommer votre "réaction" afin d'éviter celle-ci.

Les créatures ne peuvent réagir qu'une seule fois par round. Les créatures surprises ne peuvent pas réagir.

4. ATTAQUER

ÇA TOUCHE ? Jet d'attaque ! Lancer un dés 20

Avantage* ou Désavantage** possibles

Jeter 2 dés et prendre le meilleur*/pire** résultat

d20 : 1 -> Echec Critique (EC)
d20 : 20 -> Réussite Critique (RC)

Sinon : **d20 + Mod. de Carac** (ATC, ATD ou ATM)
+ Bonus/Malus éventuels (Voir: DIVERS BONUS/MALUS) doit être > ou = à DEF de la cible

NOMBRE DE DÉGÂTS Jet de dégâts !

Lancer le(s) dé(s) de dégâts

Total du/des dé(s) de dégâts (x2 si critique) + mod. de FOR si ATC

Résistance au type de dégâts (RD) : Dégâts / 2
Vulnérabilité au type de dégâts : Dégâts x2

3. ACTIONS

AIDER

Donne un avantage à la créature ciblée sur son prochain jet d'attaque jusqu'au début de votre prochain tour : **Test Att DD 15 => +5 att. Du partenaire**

ATTAQUER

1 Attaque au choix : **Contact (ATC), à Distance (ATD)** (voir 4. ATTAQUER)

ATT. A 2 ARMES (L)

ATT = 1d20 1d12 (pour les 2 Att.) Arme légère (1d6 max) en main faible

ATT. ASSURÉE (L)

Vous pouvez assurer votre attaque : Test Att +5 mais DM divisé par 2 (arrondi inférieur) et crit. impossible

ATT. RISQUÉE (L)

Test ATC +2 mais -4 en DEF jusqu'au prochain tour

LANCER UN SORT*

Les sorts sont des capacités spéciales reconnaissables par le "*" qui suit leur nom. Une créature doit utiliser un nombre de PM égal au rang du sort. Lors d'une incantation, le personnage peut décider de **SE CONCENTRER** plus que d'ordinaire. Lancer un sort requiert alors une **ACTION LIMITÉE (L)** et permet d'obtenir l'un des effets suivants, au choix :

- **Magie économe** : Le sort consomme 2 PM de moins
 - **magie étendue** : La durée ou la portée du sort est doublée
 - **Magie puissante** : Les dés utilisés sont augmentés d'une catégorie
- Brûlure de magie** : Quand un PJ n'a pas assez de PM pour lancer un sort, il peut sacrifier des PV à raison de 1 PM = 1 PV.

SE CONCENTRER (L)

EFFECTUER UNE MANŒUVRE

Pour réaliser une manœuvre (A), le PJ doit d'abord réussir un **test d'attaque** contre son adversaire. En général, il s'agit d'une ATC, mais en fonction du contexte et de l'action réalisée vous pouvez autoriser une ATD ou ATM. **Si l'attaque porte**, le PJ doit ensuite réussir un test opposé dont la nature dépend de la manœuvre réalisée. Lorsque le symbole "o" apparaît, si l'attaquant est plus petit que sa cible, il reçoit une pénalité de -5 au test d'attaque par catégorie de taille.

AVEUGLER

[DEX VS CON] Pendant un tour complet la cible subit -5 en attaque, en DEF et aux DM.

Critique : la cible est aveuglée pour 1d6 tours et subit des DM normaux.

BLOQUER°

[FOR VS FOR] Au prochain tour la cible ne peut pas se déplacer.

Critique : la cible subit en plus l'effet de la «Tenir à distance.»

DÉSARMER

[FOR ou DEX VS FOR] La cible laisse tomber son arme au sol. Il faut une action de mouvement pour la ramasser. **Critique** : l'attaquant se saisit de l'arme.

FAIRE DIVERSION

[CHA VS INT] La cible subit un malus de -5 à tous ses tests de perception et en DEF jusqu'à son prochain tour. **Critique** : le malus est de -10.

MENACER

[CHAR VS SAG] Si la cible attaque le personnage à son prochain tour, elle subit une attaque au contact automatiquement réussie dont les DM sont majorés de +1d6.

Critique : si la cible attaque, elle subit des DM doublés (+2d6)

RENVERSER°

[FOR VS FOR] La cible tombe au sol, elle subit -5 en DEF et il lui faut une action de mouvement pour se relever. **Critique** : l'attaque inflige en plus des DM normaux.

REPOUSSER°

[FOR VS FOR] Faire reculer la cible de 1d6 mètres.

Critique : la cible et de plus renversée après avoir reculé d'un min de 3m

TENIR A DISTANCE

[DEX VS DEX] La cible ne peut pas attaquer le personnage au prochain tour. **Critique** : la cible subit en plus l'effet de la manœuvre : Bloquer

CHERCHER

Peut nécessiter un **test de SAG** ou un **test d'INT** (Investigation).

SE PROTÉGER

Défense simple : +2 en DEF

Défense totale : Action limitée (L) = +4 en DEF (jusqu'au prochain tour)

SE CACHER

Test de DEX VS SAG Si réussi : désavantage aux jets d'att. de l'ennemi et avantage aux vôtres. Vous n'êtes plus caché si vous attaquez / vous sortez de la cachette / vous échouez un test de DEX vs SAG d'une créature proche.

SE DÉSENGAGER

Permet de se déplacer hors de portée **sans subir d'attaques d'opportunité** jusqu'à la fin du tour.

SE PRÉCIPITER

Permet d'effectuer une **seconde action de mouvement (M)**

SE TENIR PRÊT

Permet d'utiliser sa réaction avant le prochain tour. Nécessite un déclencheur. Ex : « Si le goblin approche, je m'éloigne » Il est possible d'utiliser un sort mais cela nécessite de **SE CONCENTRER (L)**

UTILISER UN OBJET

Permet d'interagir avec un objet nécessitant une action pour être utilisé. Peut aussi servir en plus "d'interagir" pour utiliser un 2ème objet durant le même tour.

PREMIERS SOINS

Tenter de stabiliser une créature inconsciente.

Test de SAG ou INT DD 10.

AUTRES

Voir avec MJ