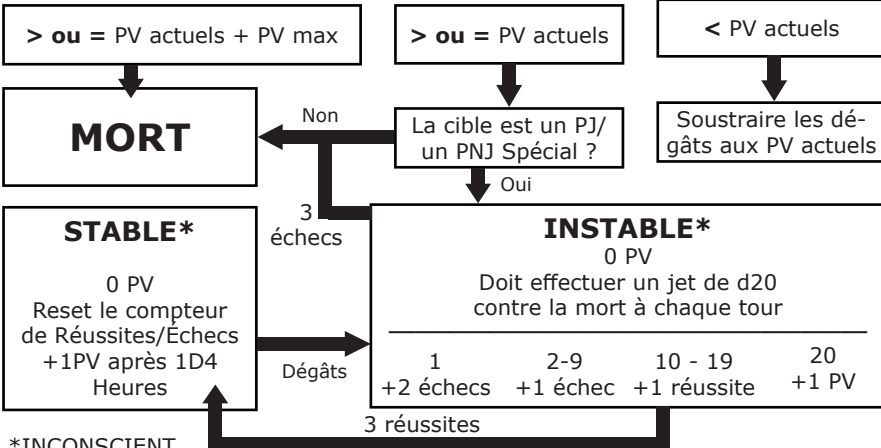


4. BLESSURES

Si le nombre de dégâts est :



*INCONSCIENT

- Peut toujours prendre des dégâts qui comptent pour 1 échec (2 si critique).
- Critique auto. pour les attaquants à moins de 1.5m (mort si OPV et dégâts >= PV Max).
- Avantage pour les jets d'attaque des attaquants.
- Si la créature regagne des PV, elle redevient consciente et dans l'état «Au Sol». Le joueur reçoit une blessure grave

COMBAT RAPIDE (Optionnel)

Fatigue : À partir du quatrième tour de combat, tous les protagonistes subissent un malus de -2 en DEF. Le malus augmente de 1 tous les 2 tours.

Attaque de groupe : Lorsque plusieurs créatures similaires et faibles attaquent un PJ, plutôt que de faire une att. pour chaque créature, lancez un seul dé, mais ajoutez +2 en att. par créature supp.

De plus, vous doublez les DM si le résultat de l'attaque est supérieur d'au moins 5 points à la DEF de la cible et vous les triplez en cas de critique.

DM TEMPORAIRE

-2 au test d'attaque (sauf arme adaptée : mains nues, gourdin...)

DM Temporaire = [DM de l'arme]

+ [Mod. de FOR Attaquant] - [Mod. de FOR Cible]

Main nues = 1d4 DM

POINT DE RÉCUPÉRATION (PR)

5 PR par joueur

5 mn de repos + 1PR = Récupération de [jet 1 DV + Mod. CON + Niv.] PV

Une épreuve fatigante physiquement ou nerveusement = 1PR de perdu.

8 h de sommeil ininterrompu = Récup. d'1PR.

Test CON Dif. [10 ou 15] avant récup. en cas de stress, d'inconfort ou de combat en pleine nuit

POINT DE CHANCE (PC)

Nombre de PC = 3 + Mod. CHA

PC = +10 sur un jet de d20.

utilisation d'un point de chance se fait avoir pris connaissance du résultat du jet

RÈGLE DE MAGIE (Terre d'Arran)

/!\ Avec ces règles (voir LANCER UN SORT), les sort en **Action limité (L)*** sont remplacé par des **Actions d'Attaque (A)***

Récupération du Mana :

Total = 8h de sommeil ininterrompu **OU** 5min de repos +1 PR

Aléatoire / Partiel : Potion de Mana

NBRE POINT DE MANA (PM)

Barde, Druide, Forgesort et Prêtre :

[Niv. + Mod. INT/SAG ou CHA] PM

Ensorcelleur, Magicien et Nécromancien :

[2x Niv. + Mod. INT ou CHA] PM

BLESSURES GRAVES

Pour soigner une blessure grave : Sort Guérison d'un prêtre ou réussite après un repos long d'un test DD8 avec un d12 (PC non utilisable) Bonus de +2 si soins adaptés

MODIFICATEUR D'ATTAQUE

A Couvert	Att. dist. : -2/-5 (si allié masque cible)
Au Sol	-5 DEF et score d'att.
Pluies fortes	-2 aux tests physiques
Pénombre	Att. dist. : -5
Noir Total	Voir «Aveuglé» Att. Magique impossible s'il faut voir la cible
Paralysé	Pas d'action, touché auto + crit
Effets Répétés	-5 en Att. (util répétitive capa.)
Incantation	Le magicien doit être libre de parler et de bouger
Portées Longues	Doubler la portée d'une attaque mais -5 au test d'att.
Manier sans compétence	Arme : -3 au test d'Att Bouclier / Armure : -3 Init, Att. & DEF

ÉTATS PRÉJUDICIALES

	Test	Attaque	Init.	DEF
Aveuglé	-5	-5/10 (dist)	-5	-5
Affaibli	d12 d20			
Étourdi	Pas d'action			-5
Immobilisé	d12 d20, pas de déplacement			
Paralysé	Pas d'action, touché auto. + critique			
Ralenti	Une action/tour (att. ou mouv.)			
Renversé		-5		-5
Surpris	Pas d'action le 1er tour			-5

POURSUITE

1. Déterminer l'écart initial en mètres.
2. À chaque tour faire un **Test de DEX en opposition** (! malus DEF armure)
Si diff. ≥ 10 = Action supp. (mouvement ou attaque) pour le vainqueur.
Si diff. < 10 = La distance est réduite ou augmentée de cette valeur en mètres
Fin si perte de vue (50m en forêt à 500m et + en plaine).
Tests de CON au bout d'une dizaine de tours.

MOD. AUX TEST DE POURSUITE

Parcourt 30m par action de mouvement	+10
À une action supplémentaire / tour	+10
La créature vole	+5
Quadrupède (pas de cumul avec vol)	+2
Taille énorme ou supérieur	+5
Taille très petite ou inférieur	-5

Les bonus se cumulent