

COF - Combat à 3 actions

3 actions par tour

Un tour dur 10 secondes.

Un personnage dispose de 3 points d'action (PA) par tour.

Chaque PA est soit une action de mouvement, soit une action d'attaque.

Une action limitée (L) implique l'utilisation de 2 PA.

Le joueur décide de l'ordre de ses actions (exemple : il peut se déplacer, attaquer, se déplacer à nouveau).

Un personnage peut également avoir une ou plusieurs actions gratuites selon ses compétences.

Action de mouvement

Une action de mouvement peut servir à se déplacer, saisir un objet l'utiliser, ou faire une action qui ne servira pas à attaquer comme communiquer ou se défendre.

Un déplacement se fait sur une distance de 20m.

Un personnage peut se déplacer jusqu'à 60m (hors bonus) en utilisant ses 3 PA comme action de mouvement pour se déplacer. Dans ce cas, un test de CON 10 est demandé ou le personnage est affaibli pendant 1 tour.

Une action dédiée à se défendre augmente la défense du personnage de +2. Un personnage peut augmenter sa DEF jusqu'à +4 jusqu'au prochain tour en utilisant 2 PA.

1 PA dédié à préparer une attaque permet de gagner un bonus de +2 au test d'attaque. Un personnage peut augmenter son bonus d'attaque jusqu'à +4 en utilisant 2 PA. Il doit obligatoirement attaquer pendant son tour ou perdre ce bonus.

Action d'attaque

Une action d'attaque peut être soit au contact (donner un coup d'épée), à distance (tirer à l'arc) ou magique (lancer un sort).

Il est possible de réaliser 3 attaques durant un tour, mais chaque attaque entraîne un malus cumulable de -5 aux chances de toucher.

Lors de la première attaque, il n'y a pas de malus, mais lors de la 2nd le malus est de -5, lors de la 3eme attaque le malus est de -10.

Contact

Une action d'attaque de contact permet d'attaquer un adversaire lorsque le joueur est au corps à corps contre lui.

Distance

Une action d'attaque à distance se fait dans la portée indiquée par l'arme. Il est possible d'aller jusqu'à doubler une distance de tire. Le teste d'attaque subit alors un malus de -5.

Effectuer une attaque à distance avec un ou plusieurs adversaires au corps à corps, déclenche une action d'attaque d'opportunité pour chaque adversaire à portée.

Une ATQ à distance sur une cible à couvert ou en pleine mêlée se fait avec un malus de -2. Si un allié masque la cible, le malus est de -5.

Pluies fortes : -2 à tous les tests physique (ATQ, FOR, DEX, etc...).

Pénombre : -5 aux tests d'ATQ à distance.

Noir total : -5 en initiative, en ATQ et en DEF, -10 en ATQ à distance.

Magique

Effectuer une attaque magique avec un ou plusieurs adversaires au corps à corps, déclenche une action d'attaque d'opportunité pour chaque adversaire à portée.

Ça ne s'applique pas aux sorts de contact.

Les sorts de rang 1 et 2 coutent 1 PA.

Les sorts de rang 3 et supérieur sont des actions limitées (L) et coutent donc 2 PA.

Amélioration d'un sort contre 1 PA supplémentaire (chaque amélioration ne peut être choisi qu'une fois)

- Augmenter d'une catégorie la valeur des dés utilisés : 1d4 à 1d6 à 1d8 à 1d10.
- Doubler la durée ou la portée de tous les sorts qui ne produisent pas des DM ou des soins.
- Lancer un sort à cible "soit même" sur + mod INT cibles au contact.
- Lancer un sort de contact sur une distance de 10m.
- Agrandir de 50% la zone d'un sort de zone.
- Lancer un sort à cible unique sur cible supplémentaire (il faut alors réaliser deux tests d'attaques différents le 2eme subit un malus de -5).
- Augmenter la difficulté pour résister à un sort de +2.

Chaque amélioration d'un sort augmente le rang du sort de 1. Il faut déjà maîtriser un sort du même rang afin de pouvoir lancer le sort amélioré. Pour améliorer des sorts de rang 5 il faut avoir atteint le rang 5 dans au moins 2 voies. Améliorer 2 fois un sort de rang 1 coûte 3 PA.

Incantation

Un mage doit pouvoir parler et avoir les mains libres pour pouvoir incanter. Être attaché et/ou bâillonné interdit l'utilisation de sort.

Sort réflexe

Pour lancer le sort en dehors de son tour de jeu afin de se sauver lui ou un allié, le magicien peut faire un test d'INT (ajoutez le rang atteint dans la Voie du sort utilisé) difficulté 15. Toutefois, lancer le sort compte toujours pour une action limitée (2 PA).

Attaque Magique opposée

Le résultat de l'ATQ n'est pas fait contre la DEF de la cible mais contre le résultat de l'ATQ Magique de la cible.

Attaques répétées

Utiliser de manière répétée une capacité limitée (L) sur une même cible au cours d'un combat entraîne un malus cumulatif de -5 au test d'attaque.

Action gratuite

Cette action peut être réalisée en plus des actions normales du personnage, certaines capacités permettent de réaliser une attaque ou un déplacement en action gratuite. Une action gratuite ne coûte aucun PA.

Attaque d'opportunité

Quand une créature est engagée au corps à corps avec un adversaires (qui ne subit aucun état préjudiciable) et quitte son périmètre d'attaque ou effectuer une action de mouvement (ramasser son arme, se relever, etc...), son adversaire peut faire une action d'attaque au corps à corps.

Il est possible de se désengager contre 1PA.

Se désengager permet de se déplacer seulement de la moitié de la distance de déplacement.

Il n'est pas possible d'attaquer après s'être désengagé.

Certaines capacités permettent de ne pas déclencher d'attaque d'opportunité (Pas du vent, moine).

Si une action limitée inclut un déplacement (déchainement d'acier, attaque tourbillon, etc.), ce déplacement n'est pas sujet aux attaques d'opportunité de la part des créatures ciblées par cette capacité.

Une seule attaque d'opportunité par créature et par tour.

Augmenter l'initiative

Dépenser 1PA permet d'augmenter son initiative à ce tour de +5. Maximum de 2 PA pour +10.