

PROMITERRA

Chapitre 4

Les combats

*« Ma rage n'a d'égale que mon amour »
Lussa 10, 6*

Table des matières

Table des matières.....	2
Combats	3
Déplacements	4
Styles de combat	5
Surnombre en combat	6
Ligne de tir.....	7
Feu.....	8
Attaques d'opportunités	9
Occuper la case d'une cible blessée.....	9
Positions désavantageuses	10
Changer d'équipement en combat	10
Coups critiques.....	11
Effets des coups critiques.....	12
Effets des coups critiques perçants	12
Effets des coups critiques tranchants	14
Effets des coups critiques contondants	15
Effets des coups critiques de feu.....	17
Effets des coups critiques de sortilège	18
Maladresses.....	20
Blessures	21
Effets spéciaux	23
Armes	25
Armures.....	25
Baguettes magiques	26
Montures	27
Fortifications.....	29
Prise d'otage.....	30
Pièges	31
Dégâts infligés	33
Calculer les dégâts avec plusieurs bonus	34
Dégâts infligés lors d'une chute.....	35
Tableau des dégâts infligés lors d'une chute	36
Initiative retardée	37
Initiative accélérée	37
Changement au maximum de points de vie ou magie	37
Temps requis pour équiper une armure	38
Limite aux bonus cumulatifs.....	38
Maladresse automatique.....	38
Combattre des créatures	39

Combats

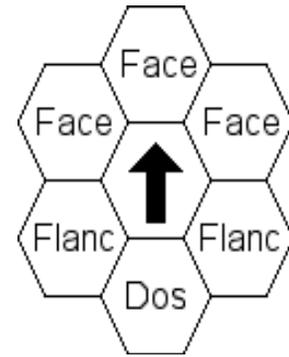
Les combats se déroulent en temps réel, le temps avance peu à peu et permet à votre personnage d'agir. Le temps est calculé en secondes, le combat commence à zéro et l'initiative se calcule de façon continue. Le délai entre chacun de vos tours est égal à votre vitesse, donc celui qui a une vitesse de 8 obtient son tour à toutes les 8 secondes.

Voici les trois phases de combat, disponibles lorsque votre tour survient :

1. **Déplacement** : Déplacez-vous d'un nombre de cases égal à votre mouvement. Une fois votre déplacement terminé, choisissez la direction à laquelle vous faites face.

2. **Action** : Effectuez une action parmi les suivantes :

a. **Attaque** : Pour réussir une attaque, vous devez lancer un D10 et obtenir un résultat supérieur ou égal au score de votre arme. Ce score est relatif à votre position par rapport à votre adversaire. Si vous touchez votre adversaire et qu'il ne bloque pas, vous lui infligez les dégâts calculés sur votre feuille de personnage moins le pourcentage de protection de son armure.



b. **Action** : Vous pouvez utiliser une action acquise par une carrière, certaines sont considérées comme des attaques, d'autres sont des sortilèges.

c. **Compétence** : Vous pouvez tenter d'utiliser certaines compétences lors d'un affrontement, la difficulté et l'utilité sont au jugement du maître de jeu.

d. **Objet** : Vous pouvez utiliser un objet en votre possession. L'effet est variable, tout dépendant de l'objet, et un jet de compétence peut être requis. Vous pouvez également équiper n'importe quelles armes et boucliers en votre possession.

e. **Autres** : D'autres actions peuvent être posées dans certaines circonstances, elles sont expliquées en détails dans les sections qui suivent.

3. **Fin de tour** : Lorsque votre tour est terminé, certaines choses peuvent survenir et des jets peuvent vous être demandés, voyez les autres sections pour plus de détails.

Tour simultané : Si deux personnes ou plus ont leur tour à la même initiative, elles doivent lancer un D10, le plus haut résultat débute, suivi du deuxième et ainsi de suite.

Déplacements

Par défaut, tout déplacement dans une case adjacente requiert 1 point de mouvement. Vous pouvez franchir autant de cases que vous le voulez lors de votre déplacement mais ne pouvez pas excéder le maximum de votre personnage. Certains styles de déplacement sont plus complexes et exigent plus de points de mouvement. Il est également possible d'effectuer certaines actions de base en sacrifiant des points de mouvement, ceci déclenche des attaques d'opportunité comme pour un déplacement. Voici les détails :

Terrain simple (1 point de mouvement)

Un terrain simple est considéré comme étant plat et peu encombré. Voici des exemples de terrains simples : plaine, plancher, route ou sable dur.

Terrain difficile (2 points de mouvement)

Un terrain difficile est considéré comme encombré ou naturellement difficile d'accès. Voici des exemples de terrains difficiles : eau peu profonde, herbes hautes, sol rocailleux, sol instable, terrain boisé ou case occupée à plus de 50% par des objets telle une chaise.

Terrain complexe (3 points de mouvement)

Un terrain complexe est considéré comme étant fortement encombré ou très difficile d'accès. Voici des exemples de terrains complexes : rebord d'une falaise, eau profonde, forêt dense, marécage ou case occupée entièrement par des objets telle une table.

Déplacement complexe : mouvement silencieux (+1 point de mouvement)

Si vous vous déplacez lentement ou êtes accroupi pour tenter d'être silencieux, ajoutez 1 point de mouvement par cases parcourues.

Déplacement complexe : vers une case alliée (+1 point de mouvement)

Vous pouvez vous déplacer vers une case occupée par un allié consentant, ceci requiert 1 point de mouvement supplémentaire car la case est encombrée. Vous ne pouvez pas terminer votre mouvement dans une case occupée sauf si l'occupant est couché sur le sol.

Déplacement complexe : ramper (+2 point de mouvement)

Si vous rampez sur le sol, ajoutez 2 points de mouvement par cases parcourues.

Action : dégainer ou rengainer (1 point de mouvement)

S'applique à toutes les armes qui peuvent être saisies rapidement, habituellement depuis votre ceinture. Les grands objets tels un arc ou un bouclier exigent une action complète.

Action : prendre ou donner un objet (3 points de mouvement)

Vous pouvez prendre ou donner un objet dans votre case ou dans une case adjacente en utilisant 3 points de mouvement. L'accès à l'objet doit être facile, s'il est situé sur une cible, elle doit être consentante pour se faire prendre ou recevoir un objet ainsi.

Action : relever (3 points de mouvement)

Vous pouvez vous relever du sol en utilisant 3 points de mouvement au lieu d'une action.

Styles de combat

Combat avec une arme inconnue

Tout dépendant de votre carrière, certaines armes ne vous sont pas accessibles. Si vous désirez quand même utiliser celles-ci, vous devez appliquer un malus de 2 à votre facteur pour toucher et vous ne pouvez pas faire de coup critique.

Combat au bouclier

Le bouclier vous permet de tenter une parade sur toutes les attaques au corps-à-corps ainsi qu'au tir. Pour parer, lancez un D10, si le résultat est égal ou supérieur à votre facteur de parade, vous annulez le coup. Votre facteur de parade est déterminé par rapport à votre bouclier et votre position face à l'ennemi. Pour équiper un bouclier, votre physique doit être égal ou supérieur au facteur du bouclier.

Combat à deux armes

Il est possible de combattre avec deux armes, à condition que ces armes soient maniables à une seule main et qu'elles ne soient pas inconnues de vous. Combattre avec deux armes permet d'attaquer plus rapidement. Lorsque vous effectuez une attaque pendant votre tour, vous pouvez en effectuer une deuxième après (vitesse de tour / 2) secondes.

La deuxième attaque enlève 2 au facteur de touché. Votre prochain tour survient après (vitesse de tour) votre deuxième attaque. Une personne agissant aux 7 secondes aura son initiative ainsi : 7, 11 (deuxième), 18, 22 (deuxième), 29, etc. La deuxième attaque est toujours une attaque normale, vous ne pouvez pas effectuer d'actions. Par contre vos bonus divers et vos talents s'appliquent également pour la deuxième attaque.

Combat sans arme

Une attaque sans arme est considérée comme une attaque standard contondante ayant 8 pour toucher de face, 7 de flanc et 6 de dos. Le facteur d'attaque est considéré comme égalant zéro. Vos critiques font 150% des dégâts et votre facteur de maladresse est égal à 9 moins votre mental. Les règles du combat à deux armes s'appliquent au combat sans arme, la première attaque touche normalement et la deuxième enlève 2 pour toucher.

Combat aveugle

Lorsque vous effectuez une action sans voir votre cible à cause de la noirceur, vous devez lancer un D10 avant de faire l'action. Sur le dé, vous devez obtenir au moins (3 + le nombre de case de distance à atteindre) ou vous ratez automatiquement votre action. Vous devez donc obtenir 4 pour attaquer au corps-à-corps (3 + 1 case) et obtenir 6 pour lancer un sortilège dans un rayon de 3 cases (3 + 3 cases). Si vous ne savez pas à quelle distance se trouve la cible, le maître de jeu peut décider de lancer le D10 pour vous. Si vous êtes aveugle, vous ne pouvez pas bloquer ou éviter les attaques adverses.

Attaquer sans vouloir tuer

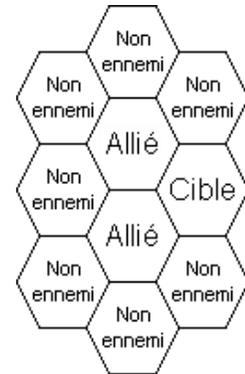
Il vous est possible d'attaquer une cible sans la tuer, pour ce faire attaquez normalement. Si vous touchez, vous effectuez la moitié des dégâts normaux. La personne frappée ainsi ne peut pas tomber à moins de zéro point de vie. Elle reste donc stable.

Surnombre en combat

Le surnombre est un avantage considérable lors d'un affrontement. Il permet de percer la défense de l'ennemi et de toucher celui-ci plus facilement. Le surnombre s'applique seulement aux attaques de corps-à-corps ayant une portée de 1 case. Voici les circonstances qui entraînent le surnombre et leurs avantages.

Alliés avantagés : +1 pour toucher

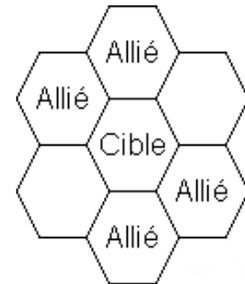
Si vous ainsi qu'un allié êtes situés dans une case adjacente à une cible, que vous et cet allié n'avez aucun ennemi dans une case adjacente, vous êtes en surnombre. Ceci s'applique uniquement pour les cibles occupant 1 ou 2 cases. Vous et votre allié n'avez pas besoin d'être côte à côte.



Ennemi entouré : +1 pour toucher

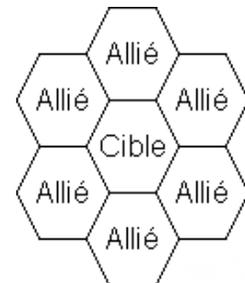
Si 4 alliés ou plus se trouvent autour du même ennemi, les alliés sont en surnombre. Si l'ennemi occupe plus d'une case, le nombre d'alliés doit être de $(3 + \text{le nombre de cases externes (*) occupées par l'ennemi})$ ou plus. Donc 6 alliés pour un ennemi qui occupe 3 cases.

(*) Les cases externes sont celles qui peuvent être atteintes. Un ennemi qui occupe 7 cases en cercle et dont une case centrale est complètement entourée par ses autres cases possède 6 cases externes.



Ennemi totalement entouré : +2 pour toucher

Si toutes les cases externes adjacentes d'un ennemi sont occupées par des alliés, tous ces alliés sont considérés comme en surnombre total. Les créatures occupant plus de 7 cases sont immunisées à ce type de surnombre dû à leur taille gigantesque.



Les situations de surnombre ne sont pas cumulatives, si plusieurs situations sont possibles en même temps, utilisez la plus avantageuse.

Ligne de tir

Les attaques de tir ainsi que plusieurs sortilèges exigent une ligne de tir afin de pouvoir être utilisés. S'il n'y a pas de ligne de tir valide, l'attaque ou le sortilège est impossible. La ligne de tir consiste à avoir une ligne droite inoccupée entre le tireur et la cible à atteindre. Voici les règles standards pour déterminer s'il y a une ligne de tir valide ou non :

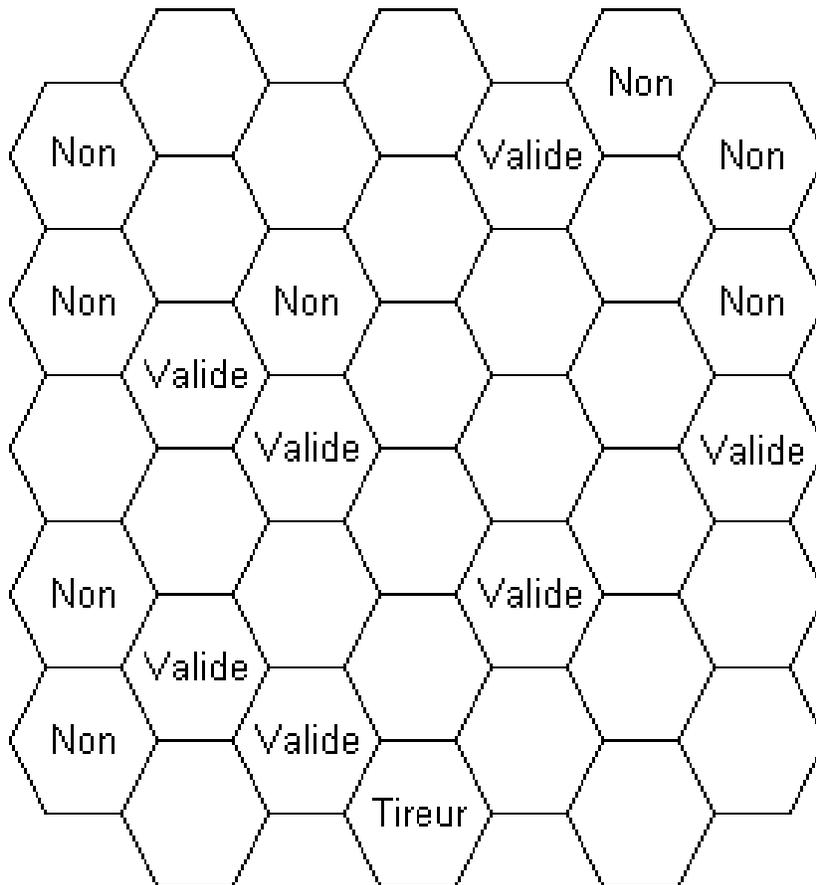
Cible à deux cases de portée

La ligne de tir est toujours valide lors d'une attaque sur une cible à deux cases de portée, même si les cases entre le tireur et la cible sont occupées. Ceci affecte également les attaques au corps à corps avec les armes ayant deux cases de portée comme les lances à deux mains. Ne fonctionne pas si la case entre les deux adversaires est occupée par une structure pleine comme un mur.



Cible partiellement voilée

Si la cible est partiellement voilée, il faut déterminer si la ligne de tir est suffisamment franche pour être valide. Pour ce faire, vous pouvez utiliser une règle positionnée en ligne au dessus du tireur et de la cible. Si la ligne de la règle entre à plus de 25% dans une case occupée, donc elle ne fait pas seulement frôler la case, la ligne de tir n'est pas valide. Voici plusieurs exemples que vous pouvez utiliser comme guide :



Feu

S'il est bien utilisé, le feu est une arme puissante. Certaines cases peuvent prendre en feu lorsque les conditions climatiques sont favorables. Si votre personnage possède un objet qui peut allumer des feux, il peut utiliser une action pour enflammer une case adjacente.

Une cible peut subir des dégâts par le feu de deux façons : si la case où elle se trouve est en feu au début de l'initiative du feu ou si elle se déplace dans une case en feu. Les dégâts effectués par le feu sont de 10 % du maximum des points de vie de la cible. Une cible occupant plus d'une case divise les dégâts par le nombre de cases qu'elle occupe.

Le facteur de protection contre le feu de l'armure réduit les dégâts infligés. Voici un tableau qui vous donne le pourcentage de dégâts selon la protection de l'armure.

Facteur de protection contre le feu	Pourcentage de dégât effectué
0 %	10 %
25 %	7.5 %
50 %	5 %
75 %	2.5 %
100 %	0 %

Lors de son déplacement, une cible doit réussir un test mental pour demeurer dans une case en feu. Si elle échoue le test, elle doit utiliser son mouvement pour atteindre une case qui n'est pas en feu. De plus, une personne présente dans une case sans feu qui désire entrer dans une case en feu lors de son déplacement doit réussir un test mental ou arrêter son mouvement immédiatement.

Une fois le premier feu allumé, vous devez calculer une initiative pour le feu de 10 secondes. Au début de chaque initiative du feu, celui-ci inflige ses dégâts, par la suite vous devez lancer un D10 pour chaque case en feu afin de déterminer si le feu se répand.

Jet *	Effet sur la case en feu
1, 2, 3	La case en feu s'éteint
4, 5, 6	La case demeure en feu
7, 8	La case en feu s'éteint et une case adjacente s'enflamme selon le vent
9	La case demeure en feu et une case adjacente s'enflamme selon le vent
10	La case demeure en feu et deux cases adjacentes s'enflamment selon le vent

* Le jet peut être modifié par le maître de jeu selon les conditions climatiques.

Éteindre une case en feu

Un personnage peut utiliser une action pour tenter d'éteindre une case en feu. Pour ce faire, il doit être situé dans une case adjacente et réussir un test de réaction. S'il réussit, la case est éteinte. La tentative peut déclencher des attaques d'opportunités.

Attaques d'opportunités

Certains agissements, lorsque des adversaires se trouvent dans une case adjacente, peuvent déclencher une attaque d'opportunité. Pour réussir une telle attaque, l'adversaire doit d'abord réussir un test de réaction standard, dans le cas échéant, il peut frapper normalement au corps-à-corps sans changer son initiative. Voici les différents actes qui peuvent déclencher une attaque d'opportunité :

- Effectuer un déplacement
- Fouiller un corps ou un objet
- Lancer un sortilège
- Utiliser un objet qui n'est pas une arme
- Utiliser une arme de tir
- Utiliser une compétence d'habileté (médecine, thanatologie, etc.)

L'attaque d'opportunité se produit avant que l'acte soit posé mais n'annule pas celui-ci à moins que la personne soit blessée gravement par l'attaque. Donc la personne qui quitte une case adjacente à un ennemi subit l'attaque mais fait son déplacement malgré tout.

Les armes de tir ne peuvent pas être utilisées pour effectuer des attaques d'opportunités. Par contre, une personne utilisant une arme de tir peut effectuer une attaque sans arme (coup de coude, coup de pied, etc.) standard en guise d'attaque d'opportunité.

Occuper la case d'une cible blessée

Il vous est possible d'arrêter votre mouvement sur la case d'une cible blessée gravement ou d'une cible consentante couchée sur le sol. Vous piétinez cette cible mais ne lui faites pas de dégât. Vous pouvez agir normalement à partir de cette case et les ennemis peuvent vous attaquer ou attaquer la cible normalement. Si la cible peut agir, tout ce qu'elle peut faire lors de son tour c'est utiliser une action pour se relever dans une case adjacente inoccupée, ceci peut déclencher des attaques d'opportunités.

Positions désavantageuses

Certaines positions peuvent vous désavantager lors d'une bataille. Les positions désavantageuses sont nombreuses et laissées à la discrétion du maître de jeu, voici des exemples typiques de positions désavantageuses :

- Couché ou à genou sur le sol
- Assis sur une chaise
- Accroupi sous une table
- En escalade ou en équilibre
- Encombré par un poids excessif
- Dans l'eau profonde ou en natation

Combattre en position désavantageuse

En position désavantageuse, vous soustrayez 2 à tous vos jets pour toucher et ne pouvez pas faire de coup critique. De plus, si vous faites une action qui déclencherait des attaques d'opportunités, l'ennemi n'a pas besoin de faire de test de réaction pour tenter de vous toucher.

Se défendre en position désavantageuse

Il est plus facile de frapper une cible située en position désavantageuse. Toute cible alerte en position désavantageuse est considérée de dos par ses assaillants lorsqu'elle est attaquée. Tous les bonus pour toucher de dos, malus pour bloquer au bouclier de dos, bonus d'action de dos et bonus de talents de dos s'appliquent.

Attaque d'opportunité en position désavantageuse

Une cible en position désavantageuse ne peut jamais effectuer d'attaques d'opportunités.

Changer d'équipement en combat

En tout temps dans un combat, vous pouvez utiliser une action pour changer votre équipement en main actuel. Par exemple, dans cette unique action, vous pouvez changer de bouclier pour un autre bouclier en votre possession et changer d'arme pour une autre arme en votre possession. Ceci déclenche une attaque d'opportunité par adversaire comme si vous vous étiez déplacé.

Changer d'armure est beaucoup plus laborieux, voyez la section sur le temps requis pour équiper une armure pour plus de détails.

Coups critiques

Lorsque vous obtenez un résultat naturel de 10 sur un jet pour toucher, vous pouvez relancer votre jet. Si vous touchez la cible de nouveau, multipliez les dégâts infligés par votre facteur de critique. Tous comme les jets de compétence, les coups critiques sont cumulatifs. Donc si vous obtenez encore un 10 sur le deuxième jet, vous pouvez faire un troisième test pour déterminer si le facteur de critique est ajouté deux fois (double critique). Il n'y a pas de limite, tant que vous obtenez des 10, ajoutez le facteur. Les jets supplémentaires pour déterminer les doubles critiques et plus sont toujours sur un 10, même si votre coup critique original pouvait se faire sur moins de 10 avec une action.

Par exemple, si votre facteur de critique est de 250%, que vous lancez un 10, un autre 10 et puis touchez de nouveau (critique x2), votre dégât infligé sera égal à deux fois le bonus additionné (250% donne un bonus de 150%). Donc le dégât sera égal à 100 % de base + 150 % + 150 % soit 400% du dégât initial. Voici un tableau qui résume les critiques multiples, il est bien sûr possible d'aller au-delà du tableau en suivant la logique :

Facteur	Coup Critique	Double Critique	Triple Critique	Quad. Critique
150%	150%	200%	250%	300%
200%	200%	300%	400%	500%
250%	250%	400%	550%	700%
300%	300%	500%	700%	900%
350%	350%	600%	850%	1100%
400%	400%	700%	1000%	1300%
450%	450%	800%	1150%	1500%
500%	500%	900%	1300%	1700%

Critique automatique

Certains talents, actions ou circonstances vous permettent d'effectuer un coup critique automatique. Dans ce cas, vous ne devez pas lancer de dé pour toucher mais seulement lancer un D10 pour savoir si votre coup critique sera encore plus fort. Si vous obtenez un 10 sur un coup critique automatique, il devient un coup double critique automatique. Un deuxième 10 va le transformer en un coup triple critique automatique, etc.

Coup critique sur sortilèges

Vos sortilèges peuvent également infliger des coups critiques et des effets critiques sauf avis contraire dans la description. Les cibles immunisées aux coups critiques sont également immunisées aux coups critiques sur sortilèges. Si plusieurs cibles sont atteintes par un sortilège, la détermination du coup critique se fait une cible à la fois.

Le critique se détermine ayant de rouler les dégâts en lançant un D10. Sur un résultat de 10, vous avez un critique et pouvez lancer le D10 de nouveau. Sur un autre 10, vous avez un double critique et ainsi de suite. Le facteur de critique d'un sortilège est toujours de 200%. Donc 300% pour un double critique, 400% pour un triple critique et ainsi de suite.

Effets des coups critiques

En plus du dégât effectué, un coup critique peut avoir des effets néfastes supplémentaires sur l'adversaire. Les adversaires sont immunisés à ces effets s'ils occupent plus du double des cases de la personne qui effectue le coup critique. Une fois le dégât effectué, lancez un D10 pour déterminer l'effet dans la table correspondant au type de dégât effectué (perçant, tranchant, contondant, feu ou sortilège).

Effets des coups critiques perçants

D10	Effet des coups critiques perçants simples
1	Le coup perce le torse sans atteindre aucun organe. Plus de peur que de mal, aucun effet.
2	Votre assaut perce l'épaule de votre adversaire. Il doit réussir un test physique ou enlever 1 à tous ses jets pour toucher pour 60 secondes.
3	Le coup pénètre sous la peau de l'abdomen, causant l'infection et de grandes démangeaisons. À chaque 6 heures pendant 24 heures, l'adversaire perd 1 point de physique. Considéré comme une maladie.
4	Votre coup atteint (homme la fourche, femme le sein) de votre adversaire, la douleur est grande. Il doit réussir un test physique ou ne rien faire à son prochain tour.
5	Votre attaque cause une blessure physique immédiate à votre adversaire qui pousse un cri de douleur. Lancez la localisation et la durée de la blessure physique.
6	Le coup transperce l'avant-bras de votre adversaire et provoque une grande douleur. Il soustrait 25% à tout dégât infligé au corps-à-corps ou au tir pour 60 secondes.
7	Votre assaut perce le gros intestin et provoque immédiatement l'infection. Votre adversaire perd 1 point de physique, considéré comme une maladie.
8	Le coup perce profondément et atteint la colonne de votre adversaire. Il doit réussir un test physique ou être sujet à la paralysie.
9	Votre attaque perce la cage thoracique et provoque de violents maux de ventre. Votre adversaire va subir les dégâts de votre coup critique une deuxième fois dans 60 secondes.
10	Relancez dans la table des effets des coups critiques doubles.

D10	Effet des coups critiques perçants doubles
1	Le coup perce tout près du cœur sans l'atteindre. Plus de peur que de mal, aucun effet.
2	Votre attaque perce violement l'épaule de votre adversaire qui saigne abondamment. Il enlève 1 à tous ses jets pour toucher pour 60 secondes.
3	L'attaque s'enfonce dans l'intestin de l'adversaire, causant l'infection ainsi que des saignements du postérieur. À chaque 60 secondes pendant 4 minutes, l'adversaire perd 1 point de physique. Considéré comme une maladie.
4	L'attaque atteint grièvement (homme la fourche, femme le sein) de l'adversaire. Ceci lui provoque une douleur horrible et de forts gémissements. Il ne peut faire d'action et peut uniquement se déplacer pendant ses deux prochains tours.
5	Le coup transperce l'adversaire qui saigne abondamment et cause une blessure physique immédiate. Lancez la localisation dans la table des blessures. Si la durée est de moins de 1 mois, relancez la durée.
6	Le coup transperce l'avant-bras de votre adversaire et provoque une douleur incroyable. Il soustrait 50% à tout dégât infligé au corps-à-corps ou au tir pour 60 secondes.
7	Votre assaut transperce la cuisse et entraîne un flot de sang. Votre adversaire ne pourra rien faire lors de son prochain tour et enlève 1 point de réaction pour 24 heures.
8	Le coup perce violement le torse de votre adversaire et atteint la colonne. Il tombe sur le sol comme une planche et est sujet à la paralysie.
9	Votre coup perce le thorax et provoque l'hémorragie interne. Votre adversaire va tomber automatiquement à zéro point de vie dans 60 secondes s'il n'est pas déjà sous zéro.
10	Relancez dans la table des effets des coups critiques triples.

D10	Effet des coups critiques perçants triples
1	Par miracle, votre assaut perçant violement n'atteint pas d'organe ou de muscle mais crée seulement une cicatrice permanente, lancez la localisation dans les blessures physiques.
2	Votre attaque perce et brise brutalement l'épaule de votre adversaire, il ne peut plus faire de coup critique et enlève 1 à tous ses jets pour toucher pour 24 heures.
3	Le coup perce l'estomac de l'adversaire, causant infections et vomissements violents. Il perd immédiatement 1 point de physique et va perdre un autre point à chaque 60 secondes pendant 24 heures. Considéré comme une maladie.
4	Votre coup perce en sang (homme la fourche, femme un sein) de l'adversaire. Il ne peut rien faire lors de ses trois prochains tours. Au quatrième tour, il doit réussir un test physique ou s'évanouir dans la douleur et perdre connaissance.
5	La violence de votre assaut cause une blessure physique immédiate à votre adversaire et le sang coule à flot. Lancez la localisation dans la table. La durée est de D4 années.
6	Le coup transperce violement l'avant-bras de votre adversaire et provoque un flot de sang. Il soustrait 75% à tout dégât infligé au corps-à-corps ou au tir pour 60 secondes.
7	Votre assaut transperce la cuisse et entraîne une douleur incroyable. Il s'effondre sur le sol et ne pourra pas se relever avant 60 secondes, il peut toujours agir sans se relever.
8	L'assaut transperce l'adversaire et atteint sa quatrième vertèbre. Il est quadriplégique, sans aucune possibilité de guérison, pour 60 secondes.
9	Votre assaut brutal au torse provoque une hémorragie interne violente. Votre adversaire crache le sang et va tomber automatiquement à -100% de ses points de vie dans 60 secondes s'il n'est pas déjà mort.
10	Votre arme transperce le cœur de votre adversaire et l'éjecte de sa poitrine, il meurt.

Effets des coups critiques tranchants

D10	Effet des coups critiques tranchants simples
1	L'arme frôle la tête de l'adversaire. Plus de peur que de mal, aucun effet.
2	Votre coup taillade la cheville de votre adversaire, il doit réussir un test de réaction ou tomber sur le sol.
3	Le coup taille le front de l'adversaire. Il enlève 3 à son champ d'action pour 60 secondes.
4	L'arme tranchante brise l'armure de l'adversaire (-25% de protection, minimum de 0%). Le facteur de protection touché est déterminé au hasard parmi les valides. L'armure peut être réparée grâce à une heure de travail et un jet de compétence relié de 20.
5	Votre coup fait saigner violemment l'oreille de votre adversaire, le laissant déséquilibré. Il soustrait 25% à sa force magique pour 60 secondes.
6	Votre coup taille la veine d'un poignet de votre adversaire. Il perd 10% de son maximum de points de vie à chaque 10 secondes tant qu'un jet de médecine de 20 n'est pas réussi.
7	Votre assaut tranchant atteint la gorge de votre adversaire. Il doit réussir un test physique ou être sujet au mutisme.
8	Votre attaque ouvre une grande plaie sur la poitrine de l'adversaire. Pour les prochaines 60 secondes, tout dégâts infligé sera augmenté de 25%.
9	L'arme tranche le ventre de votre adversaire. Il va subir les dégâts de votre coup critique une deuxième fois dans 20 secondes à moins qu'un jet de médecine à 20 soit réussi.
10	Relancez dans la table des effets des coups critiques doubles.

D10	Effet des coups critiques tranchants doubles
1	L'arme tranchante coupe une grande mèche de cheveux de l'adversaire qui sera chauve sur le sommet de son crâne jusqu'à la repousse des cheveux. Aucun autre effet.
2	L'attaque taille violemment le tibia de votre adversaire. Il tombe immédiatement sur le sol en gémissant et ne pourra pas se déplacer lors de son prochain tour.
3	Le coup tranche le genou de l'adversaire. Il enlève 1 point de réaction pour 60 secondes.
4	L'arme tranchante brise l'armure de l'adversaire (-25% de protection, minimum de 0%). Tous les facteurs de protections sont affectés. L'armure peut être réparée grâce à une journée de travail et un jet de compétence relié de 40.
5	Votre coup sectionne brutalement l'oreille de votre adversaire, le laissant grandement déséquilibré. Il soustrait 50% à sa force magique pour 60 secondes.
6	L'arme ouvre une veine majeure d'un bras de l'adversaire. Il perd 20% de son maximum de points de vie à chaque 10 secondes tant qu'un jet de médecine de 40 n'est pas réussi.
7	Votre assaut tranchant sectionne la gorge de votre adversaire. Il est sujet au mutisme et ne pourra être guéri par aucune méthode sauf ses propres tests en fin de tour.
8	Votre attaque ouvre une plaie béante sur la poitrine de l'adversaire et le sang coule à flot. Pour les prochaines 60 secondes, tout dégât infligé sera augmenté de 50%.
9	L'arme tranchante ouvre la poitrine de votre adversaire. Il va tomber automatiquement à 0 point de vie dans 20 secondes à moins qu'un jet de médecine à 40 soit réussi.
10	Relancez dans la table des effets des coups critiques triples.

D10	Effet des coups critiques tranchants triples
1	L'arme pénètre profondément dans l'adversaire mais n'atteint pas de muscle ou d'organe. Elle laisse une cicatrice permanente, lancez la localisation dans les blessures physiques.
2	L'assaut tranche la jambe de l'adversaire qui tombe sur le sol en criant de douleur. Il ne peut plus se déplacer à moins de réussir un test physique à la fin de ses tours.
3	Le coup brutal taillade l'avant bras de votre adversaire et la douleur est insoutenable. Il ne peut plus utiliser d'arme à deux mains pour 60 secondes.
4	L'arme tranchante fracasse l'armure de l'adversaire, elle est considérée comme étant brisée et ne donne plus aucune protection tant qu'elle n'est pas réparée normalement.
5	Votre coup violent tranche l'oreille de votre adversaire qui gît dans une case adjacente aléatoire. Totalement déséquilibré, il soustrait 75% à sa force magique pour 60 secondes.
6	Votre coup sectionne la jugulaire de votre adversaire. Il perd 30% de son maximum de points de vie à chaque 10 secondes tant qu'un jet de médecine de 60 n'est pas réussi.
7	Votre assaut tranchant atteint avec force le larynx de votre adversaire. Il est sujet au mutisme pour 24 heures et ne peut pas être guéri d'aucune façon.
8	Votre attaque ouvre une plaie sur la poitrine de l'adversaire. Le sang coule et la douleur est grande. Pour les prochaines 60 secondes, tout dégât infligé sera augmenté de 100%.
9	L'arme tranche le cou de votre adversaire qui saigne abondamment. Il va mourir au bout de son sang dans 20 secondes à moins qu'un jet de médecine à 60 soit réussi.
10	Votre coup tranche la tête de votre adversaire qui s'envole à D6 cases, il meurt.

Effets des coups critiques contondants

D10	Effet des coups critiques contondants simples
1	L'assaut frôle les tempes de l'adversaire sans les atteindre. Plus de peur que de mal, aucun effet.
2	Vous écrasez le pied de votre adversaire. Il réduit son mouvement du tiers (minimum 1) et réduit de 10 tous ses jets de course pour 60 secondes.
3	Votre attaque brise le nez de votre adversaire, le sang coule sans arrêt. Celui-ci enlève 10 à tous ses jets de compétences pour 24 heures.
4	Votre attaque frappe l'abdomen et coupe le souffle à votre adversaire. Il enlève 3 secondes pour arriver à sa prochaine initiative.
5	Vous frappez durement la main (50% gauche, 50% droite) de votre adversaire qui gémit de douleur. Il échappe immédiatement tout objet qu'il tient dans cette main.
6	Votre coup atteint avec force les tempes de votre adversaire, il doit réussir un test mental ou être sujet à la confusion.
7	Votre frappe atteint le scalpe de votre adversaire, le laissant avec un mal de tête pour le reste de la journée. Lancez une blessure mentale et la durée pour votre adversaire.
8	L'assaut atteint les sinus de votre adversaire et laisse un gros œil au beurre noir. Il doit réussir un test mental ou être considéré comme aveugle pour 60 secondes.
9	L'arme frappe le torse de votre adversaire avec force. Il subit immédiatement la moitié des dégâts de votre coup critique une deuxième fois.
10	Relancez dans la table des effets des coups critiques doubles.

D10	Effet des coups critiques contondants doubles
1	L'assaut atteint violement la tête de l'adversaire mais par chance celui-ci ne ressent aucun effet sauf un grand mal de tête pour les prochaines 24 heures.
2	Vous écrasez avec force le genou de votre adversaire. Il réduit son mouvement du deux tiers (minimum 1) et réduit de 25 tous ses jets de course pour 60 secondes.
3	L'arme frappe violement la tête de votre adversaire, le laissant sonné. Il ne peut rien faire lors de ses prochains tours tant qu'il n'a pas réussi un test mental à la fin d'un tour.
4	Votre attaque écrase les poumons et coupe sévèrement le souffle à votre adversaire. Il retarde de 2 secondes toutes ses initiatives pour 60 secondes.
5	Votre coup heurte violement le système nerveux du bras (50% gauche, 50% droit) qui reste paralysé. Le bras échappe tout se qu'il tient et est inutilisable tant qu'un test physique n'est pas réussi lors de la fin de tour de l'adversaire.
6	Votre attaque atteint de plein fouet le lobe frontal. L'adversaire est sujet à la confusion et ne pourra pas s'en sortir lors de son prochain tour, seulement les tours suivants.
7	L'arme s'écrase sur le crâne de l'adversaire et provoque une commotion. Il tombe sur le sol. Lancez une blessure mentale, si la durée est de moins de 1 mois, relancez la durée.
8	L'attaque fracasse le front de votre adversaire qui saigne sans arrêt. Il est considéré comme étant aveugle et ne pourra pas être guéri avant 30 secondes.
9	L'arme frappe violement la tête de votre adversaire. Il subit immédiatement les dégâts de votre coup critique une deuxième fois.
10	Relancez dans la table des effets des coups critiques triples.

D10	Effet des coups critiques contondants triples
1	L'arme se fracasse sur la peau de l'adversaire et laisse un immense bleu en plus d'une cicatrice permanente, lancez la localisation dans les blessures physiques.
2	Votre attaque pulvérise le genou de votre adversaire, un bruit d'os brisé retentit. Il ne peut se déplacer que d'une seule case et ne peut plus courir pour 24 heures.
3	L'arme pulvérise le muscle du second bras de l'adversaire. Il échappe tout ce qu'il tient dans la deuxième main et ne peut plus utiliser celle-ci pendant 24 heures. Il ne peut plus combattre ambidextre ou utiliser un bouclier pendant cette période.
4	Votre attaque pulvérise la cage thoracique de l'adversaire et ses poumons s'emplissent de sang. Il retarde de 4 secondes toutes ses initiatives pour 24 heures.
5	Votre assaut brise les tempes de l'adversaire, provoquant une commotion sévère. Pendant 60 secondes, il doit réussir un test mental au début de chaque tour ou ne rien faire.
6	Votre attaque fracasse brutalement le lobe frontal. L'adversaire est sujet à la confusion et ne pourra pas être guéri avant 60 secondes. Lancez également une blessure mentale.
7	L'arme fracasse le crâne de l'adversaire et provoque une commotion cérébrale sévère. Il tombe sur le sol. Lancez une blessure mentale, la durée est de D4 années.
8	L'attaque détruit le cartilage du visage de l'adversaire dans un bruit d'os broyés. Il est considéré comme étant aveugle et ne pourra pas être guéri avant 24 heures.
9	L'assaut frappe brutalement la tête de votre adversaire. Il subit immédiatement le double des dégâts de votre coup critique une deuxième fois.
10	Votre coup explose le crâne et le cerveau de votre adversaire, il meurt immédiatement.

Effets des coups critiques de feu

D10	Effet des coups critiques simples de feu
1	Le feu brûle en surface mais ne laisse pas de séquelles à l'adversaire, aucun effet.
2	L'attaque fait prendre en feu une case adjacente à l'adversaire. La case doit être inflammable et inoccupée, elle est déterminée au hasard.
3	La brûlure de l'adversaire lui laisse une cicatrice permanente ainsi qu'une douleur désagréable pour 1 mois. Lancez la localisation dans la table des blessures physiques.
4	Un petit feu incommodant débute dans l'équipement de votre adversaire. Il perd 1 à tous ses jets pour toucher tant qu'une action n'a pas été utilisée pour l'éteindre.
5	Le feu cause une brûlure qui incommode grandement votre adversaire. Tant qu'il n'a pas réussi un test physique à la fin de l'un de ses tours, il enlève 2 à sa réaction.
6	Le feu cause une brûlure vive à l'adversaire. Il doit réussir un test physique ou subir immédiatement (10% de son maximum de point de vie) points de dégâts.
7	L'une des cases occupées par l'adversaire prend automatiquement en feu. La case doit être inflammable, elle est déterminée au hasard.
8	La brûlure vive affaiblit votre adversaire, il enlève 20% à son maximum de point de vie et souffre de la brûlure pour les prochaines 24 heures.
9	Le feu cause une brûlure constante à votre adversaire. À chaque 10 secondes pour les prochaines 60 secondes, il va subir (votre expérience / 10) points de dégâts.
10	Relancez dans la table des effets des coups critiques doubles.

D10	Effet des coups critiques doubles de feu
1	Le feu brûle en profondeur et va causer de grandes douleurs à l'adversaire pour les prochaines 24 heures mais ne laisse pas d'autres séquelles, aucun effet.
2	L'attaque fait prendre en feu deux cases adjacentes à l'adversaire. Les cases doivent être inflammables et inoccupées, elles sont déterminées au hasard.
3	Le feu endommage grandement l'armure de l'adversaire, elle est considérée comme ayant la propriété négative « fragile ».
4	Un grand feu débute dans l'équipement de votre adversaire. Il perd 1 à tous ses jets pour toucher et un de ses objets est détruit à chaque début d'un de ses tours tant qu'une action qui requiert un test de réaction réussi n'a pas été utilisée pour l'éteindre.
5	Le feu cause une brûlure qui incommode grandement votre adversaire. Tant qu'il n'a pas réussi un test physique à la fin de l'un de ses tours, il enlève 4 (minimum 1) à sa réaction.
6	Le feu cause une brûlure vive à l'adversaire. Il doit réussir un test physique ou subir immédiatement (20% de son maximum de point de vie) points de dégâts.
7	Toutes les cases occupées par l'adversaire prennent automatiquement feu et ne pourront pas être éteintes avant 60 secondes. Les cases doivent être inflammables.
8	La brûlure vive affaiblit grandement votre adversaire, il enlève 40% à son maximum de point de vie et souffre de la brûlure pour les prochaines 24 heures.
9	Le feu cause une brûlure constante à votre adversaire. À chaque 10 secondes pour les prochaines 60 secondes, il va subir (votre expérience / 5) points de dégâts.
10	Relancez dans la table des effets des coups critiques triples.

D10	Effet des coups critiques triples de feu
1	Le feu violent brûle l'adversaire au troisième degré et va causer de grandes douleurs pour le prochain mois en plus de lui laisser une cicatrice permanente.
2	Le feu brûle grièvement un membre de l'adversaire et cause une blessure physique immédiate, lancez la localisation et la durée. De plus, l'adversaire va subir une grande douleur sur ce membre pour le reste de sa vie. Il ne vous oubliera jamais.
3	Les flammes terribles affaiblissent grandement votre adversaire. La prochaine attaque au corps-à-corps ou au tir qui touche sera automatiquement un coup critique.
4	Un brassier débute dans l'équipement de votre adversaire. Lancez un jet (50%) pour chaque objet autre que ses armes, armures et boucliers pour savoir s'il est détruit.
5	La brûlure intense atteint les tissus de l'adversaire et les rend très vulnérables au feu. Tous les prochains dégâts de feu seront doublés pour 24 heures.
6	Le feu cause une brûlure atroce à l'adversaire. Il doit réussir un test physique ou subir immédiatement (40% de son maximum de points de vie) points de dégâts.
7	Toutes les cases occupées par l'adversaire et les cases adjacentes inoccupées prennent en feu et ne pourront pas être éteintes avant 60 secondes. Elles doivent être inflammables.
8	La brûlure intense affaiblit grandement votre adversaire, il enlève 60% à son maximum de points de vie et souffre horriblement de la brûlure pour les prochaines 24 heures.
9	Le feu cause une brûlure constante à votre adversaire. À chaque 10 secondes pour les prochaines 60 secondes, il va subir (votre expérience / 2) points de dégâts.
10	Le brassier horrible immole littéralement l'adversaire qui s'écroule sur le champ, il meurt.

Effets des coups critiques de sortilège

D10	Effet des coups critiques simples de sortilège
1	Le sortilège produit un son plus puissant que la normale, sans aucun autre effet.
2	Suivant l'impact du sortilège, la cible brille d'une lueur bleue pour les 60 prochaines secondes, elle ne peut plus devenir invisible et enlève 10 à ses jets de camouflage.
3	Le sortilège brûle la réserve magique de l'adversaire, celui-ci doit réussir un test mental ou perdre 3 points de magie.
4	La magie utilisée revient à vous. Ajoutez 1 à vos points de magie actuels à condition que le sortilège vous ait coûté au moins 1 point de magie.
5	Le sortilège puissant rebondit sur une autre cible située à 3 cases ou moins de la cible originale. La cible est déterminé au hasard, elle peut être alliée ou ennemie. La deuxième cible subit les dégâts normaux du sortilège et non pas un coup critique.
6	Le sortilège dissipe tous les effets positifs magiques présents sur la cible.
7	L'impact magique est puissant. La cible doit immédiatement réussir un test physique ou elle ne peut pas lancer de sortilège pour les prochaines 60 secondes.
8	En plus de faire les dégâts, le sortilège inflige une malédiction standard à l'adversaire.
9	Le sortilège provoque une explosion magique violente. La cible et tous ses alliés situés dans une case adjacente perdent immédiatement 10% de leurs maximums de point de vie et de point de magie.
10	Relancez dans la table des effets des coups critiques doubles.

D10	Effet des coups critiques doubles de sortilège
1	Le sortilège produit un son deux fois plus puissant que la normale ainsi qu'un effet visuel spectaculaire. Étrangement, ça n'a aucun autre effet sur le combat.
2	Le sortilège brûle la réserve magique de l'adversaire, celui-ci perd 3 points de magie.
3	La magie produit un effet étrange sur la cible qui se téléporte de D6 cases dans une direction aléatoire. Relancez si la case est déjà occupée ou située à une autre altitude. La téléportation ne déclenche d'attaque d'opportunité.
4	Le sortilège puissant rebondit sur une autre cible située à 4 cases ou moins de la cible originale. Vous choisissez la cible qui sera atteinte et pouvez n'en choisir aucune. La deuxième cible subit les dégâts normaux du sortilège et non pas un coup critique.
5	La magie utilisée revient à vous. Le sortilège que vous venez de lancer vous a coûté aucun point de magie.
6	Le choc du sortilège affecte grandement la tête de l'adversaire, il soustrait 1 à son mental et doit lancer immédiatement une blessure mentale.
7	Votre sortilège provoque un grand vide magique. Tous les effets magiques positifs sur les cibles ennemies situées à 6 cases ou moins de l'adversaire sont annulés. De plus, l'adversaire est maintenant sujet à une malédiction face à vous.
8	Le sortilège affaiblit grandement la cible. Le prochain sortilège qui touche celle-ci dans les prochaines 60 secondes sera automatiquement un coup critique.
9	Le sortilège provoque une explosion magique terrifiante. La cible et tous ses alliés situés dans une case adjacente perdent immédiatement 20% de leurs maximums de point de vie et de point de magie.
10	Relancez dans la table des effets des coups critiques triples.

D10	Effet des coups critiques triples de sortilège
1	Le sortilège produit un son puissant et un effet visuel incroyable. La cible est considérée comme sourde pour 60 secondes et doit lancer une cicatrice dans les blessures physiques.
2	Le sortilège brûle la réserve magique de l'adversaire, celui-ci perd la moitié de ses points de magie actuels.
3	La magie produit un effet étrange sur la cible qui se téléporte où vous le souhaitez dans un rayon de 6 cases. La case atteinte doit être à la même altitude que la case d'origine et doit être inoccupée. La téléportation ne déclenche pas d'attaque d'opportunité.
4	L'impact magique est spectaculaire et terrifiant. La cible ne peut pas lancer de sortilège pour les prochaines 60 secondes.
5	Le sortilège puissant rebondit sur deux autres cibles situées à 6 cases ou moins de la cible originale. Vous choisissez les cibles atteintes et pouvez n'en choisir aucune. Ces deux nouvelles cibles vont subir les dégâts normaux du sortilège et non pas un coup critique.
6	La magie revient à vous avec force. Le sortilège que vous venez de lancer vous à coûté aucun point de magie et votre force magique est augmentée de 25% pour 60 secondes.
7	Les vents magiques vous sont favorables, vous pouvez immédiatement lancer un autre sortilège de votre choix et celui-ci ne vous coûtera pas de point de magie.
8	Le sortilège affaiblit énormément la cible. Tous les prochains sortilèges qui touchent celle-ci dans les prochaines 30 secondes seront automatiquement des coups critiques.
9	Le sortilège provoque une explosion magique incroyable. La cible et tous ses alliés situés dans une case adjacente perdent immédiatement 40% de leurs maximums de point de vie et de point de magie.
10	La puissance terrifiante du sortilège draine la vie de l'adversaire, il meurt sur le coup.

Maladresses

En plus de rater votre cible, il est possible qu'une attaque manquée ait un effet négatif. Pour chaque attaque où vous avez obtenu un résultat naturel de 1 sur le jet pour toucher, lancez un D10. Si le résultat est inférieur à votre facteur de maladresse, vous effectuez un échec critique. Un résultat de 1 sur le test signifie toujours une maladresse.

Le combattant intelligent prévient plus facilement les contrecoups et celui qui l'est moins a tendance à se laisser emporter et faire des maladresses. Si l'effet déterminé par le jet est impossible à cause de l'arme utilisée ou une circonstance extérieure, la maladresse n'a pas d'effet. L'effet est déterminé par rapport au type d'arme que vous utilisez :

Arme de corps-à-corps (D20)

Jet	Effet
1	Vous manquez lamentablement votre attaque, aucun autre effet
2	Vous effectuez une cascade ridicule, digne d'un clown mais sans effet
3	Maladresse, un objet autre que votre arme ou votre bouclier tombe sur le sol
4	Demi-tour, votre personnage effectue une rotation de 180 degrés
5	Vous ne pouvez pas effectuer d'attaques d'opportunités jusqu'à votre prochain tour
6	Distraction, ajoutez 3 secondes pour arriver à votre prochaine initiative
7	Ouverture, tous ont +1 pour vous toucher jusqu'à votre prochaine action
8	Vous tombez sur le dos, il en coûtera 3 points de mouvement pour vous relever
9	Vous tombez et entraînez un allié dans une case adjacente, déterminée au hasard
10	Déséquilibre, vous vous déplacez dans une case adjacente, déterminée au hasard
11	Vous échappez votre arme à vos pieds
12	Vous échappez votre arme dans une direction aléatoire pour 1D3 cases
13	Faux pas, les cibles alentours ont droit à test de réaction pour vous attaquer
14	Mauvaise feinte, les cibles alentours ont droit d'effectuer une attaque standard
15	Vous touchez automatiquement une autre cible, déterminée au hasard
16	Vous touchez automatiquement une cible alliée, déterminée au hasard
17	Vous perdez un morceau d'armure important, elle ne vous protège plus pour le combat
18	Vous vous étirez un muscle violemment, un dégât égal à 20% de votre maximum
19	Votre arme frappe le sol violemment et se brise, elle doit être réparée
20	Vous vous frappez vous-même, effectuez les dégâts normaux sans compter l'armure

Arme de tir (D20)

Jet	Effet
1-2	Votre projectile arrache une mèche de cheveux d'un allié situé près de la cible
3	Maladresse, un objet autre que votre arme ou votre bouclier tombe sur le sol
4	Distraction, ajoutez 3 secondes pour arriver à votre prochaine initiative
5	Ouverture, tous ont +1 pour vous toucher jusqu'à votre prochaine action
6	Vous tombez, il en coûtera 3 points de mouvement pour vous relever
7	Déséquilibre, vous vous déplacez dans une case adjacente, déterminée au hasard
8	Maladresse lors du tir, vous subissez un dégât égal à 10% de votre maximum
9-12	Vous touchez automatiquement une autre cible, déterminée au hasard
13-15	Vous touchez automatiquement une cible alliée, déterminée au hasard
16-18	Aucune munition restante. Vous auriez dû en prévoir davantage.
19-20	Arc : la corde casse, Arbalète : l'arme enraye, Fusil : l'arme explose, Jet : l'arme se brise

Blessures

À la fin d'un affrontement, tous ceux ayant chuté au moins une fois sous le seuil du zéro point de vie doivent vérifier s'ils en gardent une blessure. Pour ce faire, lancez un D6 et vérifiez le résultat dans la table de détermination de la blessure. Si une blessure physique ou mentale est déterminée, vous devez également lancer la durée de celle-ci dans la table appropriée. Après ce délai, la blessure est guérie. Si vous roulez une blessure que vous avez déjà, ajoutez la durée de la nouvelle blessure au temps restant à l'ancienne.

Détermination de la blessure (D6)

Jet	Type de blessure
1-2	Aucune blessure
3	Cicatrice, lancez dans la table des blessures physiques pour l'emplacement
4-5	Blessure physique, lancez dans la table des blessures physiques
6	Blessure mentale, lancez dans la table des blessures mentales

Blessures physiques (D20)

Jet	Localisation de la blessure
1	Blessures mineures, aucun problème
2	Pied : -2 à votre mouvement à pied
3	Chevilles : Vous ne pouvez plus faire d'attaques d'opportunité
4	Tibia : -2 à votre mouvement à pied
5	Genou : -1 à votre réaction
6	Cuisse : Les tests d'opportunités face à vos déplacements sont toujours réussis
7	Bassin : Réduisez de 20% votre maximum de points de vie
8	Postérieur : Vous ne pouvez plus vous asseoir ni chevaucher
9	Ventre : -1 à votre physique
10	Dos : -10 à tous vos jets de compétence manuelle
11	Torse : Réduisez de 20% votre maximum de points de vie
12	Omoïdes : Réduisez de 20% votre maximum de points de vie
13	Mains : -1 à vos jets pour toucher au corps-à-corps
14	Avant-bras : -10 à tous vos jets de compétence d'habileté
15	Coudes : Vous ne pouvez plus combattre ambidextre ou utiliser un bouclier
16	Bras : -1 à vos jets pour toucher au tir
17	Épaule : Vous ne pouvez plus porter d'armure moyenne ou lourde
18	Visage : -2 à votre champ d'action
19	Tête : -10 à tous vos jets de compétence de sens
20	Relancez deux fois

Blessures mentales (D20)

Jet	Type de blessure mentale
1	Petits maux de tête : aucun effet
2	Amnésie : Vous oubliez complètement votre passé sauf vos amis et votre cause
3	Bégaiement : Vous devez bégayer lorsque vous parlez
4	Boulimie : Vous devez consommer trois fois plus de nourriture que la normale
5	Cauchemar : Lancez un D10 à chaque repos, sur 6 et moins, vous ne récupérez pas
6	Confus : Vous ratez tous vos tests contre la confusion et la perte de connaissance
7	Dépression : -10 à tous vos jets de compétence sociale
8	Étourdissement : Lancez un D10 à chaque début de tour, sur 1 vous ratez le tour
9	Faiblesse mentale : -1 à votre mental
10	Fatigue : Vous devez dormir au moins 12 heures par jour pour récupérer
11	Gêne : Vous devez agir gêné, vous échouez tous vos tests d'influence
12	Migraine : -3 à tous vos jets de compétence
13	Perte d'attention : À chaque sortilège, lancez D10, sur 1 ou 2 le sort échoue
14	Perte de concentration : Divisez en deux votre maximum de points de magie
15	Peur du sang : -1 à tous vos jets lorsqu'une cible blessée est dans case adjacente
16	Phobie : Vous ratez tous vos tests contre la peur, vous ne pouvez pas entrer en rage
17	Stress : -2 à votre champ d'action
18	Tremblote : -1 à tous vos jets pour toucher
19	Trouble de mémoire : -10 à tous les jets de compétence de connaissance
20	Relancez deux fois

Durée de la blessure (D20)

Jet	Durée de la blessure	Jet	Durée de la blessure
1	1 Jour	11	4 Mois
2	2 Jours	12	5 Mois
3	3 Jours	13	6 Mois
4	5 Jours	14	7 Mois
5	1 Semaine	15	8 Mois
6	2 Semaines	16	9 Mois
7	3 Semaines	17	10 Mois
8	1 Mois	18	11 Mois
9	2 Mois	19	12 Mois
10	3 Mois	20	1D4 Années

Effets spéciaux

Charme : Sous l'effet d'un charme, la personne devient le protecteur du charmeur. Ses actes sont décidés par le maître de jeu et tendront à protéger le charmeur et tuer ses ennemis. Une seule personne peut être charmée à la fois par le même charmeur, si une deuxième personne est charmée, la première redevient automatiquement normale. À chacune de ses fins de tours, la personne charmée peut lancer deux tests mentaux pour se libérer de son charme. Un seul charme peut être effectué à la fois sur une personne.

Confusion : Une personne confuse est totalement désorientée et erre sans but précis, lancez un D12 pour déterminer les agissements de cette personne à son tour. Si vous lancez un résultat qui ne peut être accompli, la personne ne fait tout simplement rien pour ce tour. À chaque fin de tour, la personne confuse doit lancer deux tests mentaux. Si elle réussit les deux, elle n'est plus confuse.

Jet	Agissements de la personne confuse
1	Elle attaque un allié déterminé au hasard
2	Elle se couche sur le sol et cache sa tête pour se protéger
3	Elle laisse tomber tout ce qu'elle tient dans une case adjacente libre, déterminée au hasard
4	Elle regarde autour d'elle avec un air confus et ne fait rien
5	Elle se déplace de son maximum de mouvement dans une direction aléatoire
6	Elle attaque un allié ou ennemi ou corps-à-corps, déterminé au hasard
7	Elle fuit le combat du mieux qu'elle peut
8	Elle avance d'une case dans une direction aléatoire
9	Elle attaque un ennemi au corps-à-corps, déterminé au hasard
10	Elle peut faire son mouvement normalement mais ne peut faire d'action
11	Elle peut faire une action normalement mais ne peut pas se déplacer
12	Elle peut agir normalement comme si elle n'était pas confuse

Invisibilité : La figurine du personnage invisible disparaît du plateau de jeu. Seul le joueur et le maître de jeu sont conscients de l'emplacement exact du personnage. Celui-ci revient visible s'il subit des dégâts, effectue une attaque, effectue une action de carrière ou lance un sortilège. Lorsqu'il est invisible, le personnage occupe quand même une case, si une autre personne désire occuper cette case, la personne invisible peut se déplacer automatiquement sur une autre case adjacente inoccupée. La personne invisible fait toujours du bruit en marchant, donc dans une situation propice, elle peut être entendue. Si la personne invisible effectue une attaque, elle ajoute 1 à son jet pour toucher et ses adversaires enlèvent 2 pour bloquer avec un bouclier ou esquiver l'attaque.

Maladie : Les maladies mineures tels le rhume ou la toux ne sont que des inconvénients pour un personnage et n'affectent que le côté théâtral de celui-ci. Les véritables maladies telles la pneumonie ou la peste des morts-vivants affectent directement le physique du personnage. Chaque fois qu'une personne contracte une maladie, elle doit diminuer temporairement son physique de 1 point. Elle doit donc recalculer son maximum de points de vie et ses dégâts effectués. Si son total de points de vie actuel est supérieur à son maximum, la personne doit diminuer ses points de vie actuels. Chaque nuit de sommeil guérit 1 point de physique perdu.

Malédiction : Sous l'effet d'une malédiction, la personne soustrait ou ajoute un à tous ses jets de dés, tout dépendant lequel est le pire dans le cas présent. Les 1, les 10 et les 20 naturels gardent leurs effets spéciaux. Plusieurs malédiction peuvent être cumulées une sur l'autre mais celles-ci doivent provenir de sources différentes. Une malédiction est supprimée si la source de la malédiction le décide ou si cette même source est détruite.

Mutisme : Une personne atteinte de mutisme ne peut pas lancer de sortilèges. À chacune de ses fins de tours, la personne muette peut tenter deux tests physiques pour s'en libérer.

Paralysie : Une personne paralysée ne peut plus bouger n'y agir d'aucune façon. Elle est consciente de ce qui se passe autour d'elle mais ne peut rien y faire. À chacune de ses fins de tours, elle doit réussir deux tests physiques pour sortir de la paralysie. Tant que la personne est paralysée, elle est considérée comme cible inerte et toutes les attaques effectuées sur celle-ci sont automatiquement des coups critiques.

Perte de connaissance : Une cible ayant une perte de connaissance tombe sur le sol dans un état comatique. Elle va revenir à elle-même après une heure de repos ou si elle subit au moins 10% de son maximum de point de vie en dégât. Une cible en perte de connaissance est considérée comme étant sans défense et toutes les attaques effectuées sur celle-ci sont automatiquement des coups critiques.

Pétrification : Une personne atteinte de pétrification devient une statue de pierre indestructible. La cible ne peut pas subir de dégâts d'aucune façon et ne vieillit pas. Il est impossible de se libérer de la pétrification par soi-même, la cible doit être aidée par une autre personne. La statue se détruit d'elle-même après (expérience + essence + 1) années, la personne meurt sur le champ lorsque ce phénomène se produit.

Peur : La cible apeurée ne peut pas effectuer d'actions contre la source de sa peur à moins de réussir un test mental auparavant. Si le test est réussi, l'action se déroule normalement. Si le test est raté, la personne perd son action pour le tour présent. La peur se dissipe d'elle-même après avoir dormi ou peut être supprimée par certains pouvoirs.

Poison : Lorsqu'une personne est empoisonnée, elle doit débiter une nouvelle initiative aux 10 secondes. À chaque fois que le délai arrive, celle-ci perd 10 % de son maximum de points de vie, ignorant l'armure. Une fois les dégâts infligés, la personne peut tenter de se libérer du poison en réussissant deux tests physiques. Plusieurs poisons peuvent être cumulés sur la même personne à des initiatives différentes. Le poison continue à faire effet normalement même si la personne tombe à moins de zéro point de vie.

Rage : Tant que la personne est sous l'effet de la rage, elle ajoute 25% à tous dégâts infligés en mêlée et 50% aux facteurs de critique au corps-à-corps. La personne enragée ne peut plus faire d'actions autres que des attaques au corps-à-corps. De plus, chaque jet pour bloquer, parer ou esquiver une attaque doit être réussi deux fois, donc deux tests pour réussir à bloquer avec un bouclier. À chaque fin de tour, la personne peut lancer deux tests mentaux pour se libérer de la rage. La rage se termine automatiquement si la personne tombe à zéro point de vie ou moins.

Armes

Les armes sont de puissants instruments de combat, les dégâts de celles-ci augmentent à mesure que votre personnage gagne de l'expérience. Afin de pouvoir utiliser une arme sans malus, cette arme doit être incluse dans votre carrière actuelle, certains talents peuvent vous permettre d'utiliser une arme précise en tout temps. Voici la formule des dégâts : **Dégâts = (((Expérience + Attaque) * (20 + Attaque) * Physique) / 1000) + 1**

Exemple : Un personnage ayant 10 points d'expérience, un physique de 7 et une arme ayant un facteur d'attaque de 8 calculera ses dégâts ainsi :

$$\text{Dégâts} = (((\text{Expérience} + \text{Attaque}) * (20 + \text{Attaque}) * \text{Physique}) / 1000) + 1$$

$$\text{Dégâts} = (((10 + 8) * (20 + 8) * 7) / 1000) + 1$$

$$\text{Dégâts} = (18 * 28 * 7 / 1000) + 1$$

$$\text{Dégâts} = 4.528 \text{ arrondie à } 5$$

Le facteur de critique

Toutes les armes ont un facteur de critique, certaines en ont un meilleur que d'autres. Si pour une raison ou une autre, vous obtenez un bonus à votre facteur de critique, vous ne devez pas multiplier mais additionner le bonus à votre facteur de base.

Donc une arme ayant un facteur de base de 200% qui ajoute 50% de bonus tombe à 250%. Si vous avez une action qui vous permet d'augmenter de 100% votre facteur de critique, vous aurez alors un facteur de 350% (200% + 50% + 100%).

Armures

Les armures soustraient un pourcentage aux dégâts effectués sur leurs porteurs. Les armures ont 5 facteurs de protections différents :

Perçant (Perç.) : Dégâts qui percent (arbalète, arc, dague, lance, bec, dard, etc.)

Tranchant (Tran.) : Dégâts qui tranchent (épée, hache, sabre, griffe, etc.)

Contondant (Cont.) : Dégâts contondants (aucune arme, bâton, fléau d'arme, masse, etc.)

Feu et explosion (Feu) : Dégâts de feux ou d'explosions (feu, fusil, bombe, canon, etc.)

Sortilège (Sort.) : Dégâts de sortilèges autres que de feu. Dégât magique de créature.

Lors de tout dégât infligé, vous devez soustraire le pourcentage de protection approprié à ce même dégât. Si le maître de jeu effectue ou reçoit le dégât, il fera le calcul pour vous. Exemple : une personne ayant un facteur de protection de 25% reçoit 7 points de dégâts.

$$\text{Dégât} = \text{Dégât original} * (100\% - \text{Pourcentage de protection de l'armure})$$

$$\text{Dégât} = 7 * (100\% - 25\%)$$

$$\text{Dégât} = 7 * 75\%$$

$$\text{Dégât} = 5.25, \text{ arrondie à } 5$$

Baguettes magiques

Les baguettes magiques sont des armes puissantes fabriquées par les magiciens depuis des temps immémoriaux. Physiquement, la baguette n'est qu'un petit bâton de bois sculpté avec attention qui peut s'acheter au coût de 2 pièces d'or ou être fabriquée en accomplissant un jet d'artisanat de 40. La valeur de la baguette ne réside pas en son contenant mais son contenu magique. Une baguette enchantée possède un sortilège en elle ainsi qu'un nombre de charge qui est le nombre de fois que le sortilège peut être lancé avant que la baguette ne soit plus magique. Il n'est pas possible de créer une baguette magique à moins qu'une action ou qu'un talent dans vos carrières le précise.

Utiliser une baguette magique

Utiliser une baguette magique consiste à lancer le sortilège qu'elle contient, vous ne pouvez pas utiliser de baguette sauf si votre carrière le permet. Lancer un sortilège depuis une baguette magique est la même chose que lancer un sortilège standard sauf que vous n'avez pas besoin de connaître le sortilège et celui-ci ne consomme pas de point de magie mais une charge dans la baguette. Il est possible que lancer le sortilège de la baguette demande un test de statistique si le sortilège original requérait également le test. Ceci peut déclencher des attaques d'opportunités comme pour un sortilège standard.

Durée de vie

Toutes les baguettes magiques ont une durée de vie, soit une date ou elles seront automatiquement désenchantées. Les baguettes mineures qui sont plus fréquentes ont une durée de vie en jours et les baguettes majeures ont une durée de vie en années. Le nombre de jour ou d'année est lié à la force magique du sorcier qui a créé la baguette.

Acheter une baguette magique

Se procurer une baguette magique n'est pas toujours chose facile. Puisque les baguettes ont une durée de vie, il faut des sorciers puissants dans une ville pour en faire le commerce. Pour savoir si des baguettes magiques sont disponibles à acheter dans une ville, le maître de jeu peut lancer un D10, s'il obtient le score d'éducation de la ville ou moins, des baguettes sont disponibles. Le nombre de baguette disponible est le résultat obtenu sur le D10 précédent. Une ville bien éduquée a donc plus de chance d'avoir des sorciers disponibles pour créer et commercer les baguettes. Ce jet doit être relancé à chaque mois pour connaître la disponibilité et la quantité.

Valeur d'une baguette magique

La valeur pour acheter une baguette magique est variable selon les circonstances, elle est laissée à la discrétion du maître de jeu. Typiquement, la valeur de la baguette sera égale à 25 pièces d'or multiplié par le nombre de points de magie requis par le sortilège, multiplié par le nombre de charge, multiplié par 3 pour une baguette majeure. Voici un exemple qui vous donne une ligne de conduite mais le prix peut toujours varier :

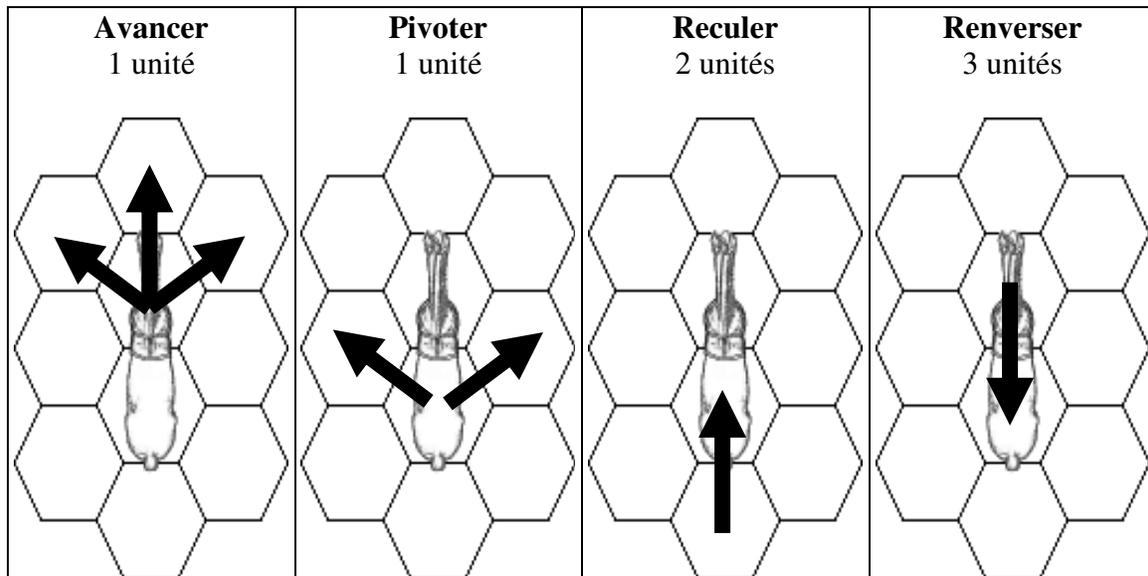
Une baguette majeure ayant 1 charge, qui contient un sortilège coûtant 3 points de magie

Valeur = 25 * Points de magie requis par le sortilège * Nombre de charge * 3 si majeure

Valeur = 25 * 3 * 1 * 3 = 225 pièces d'or

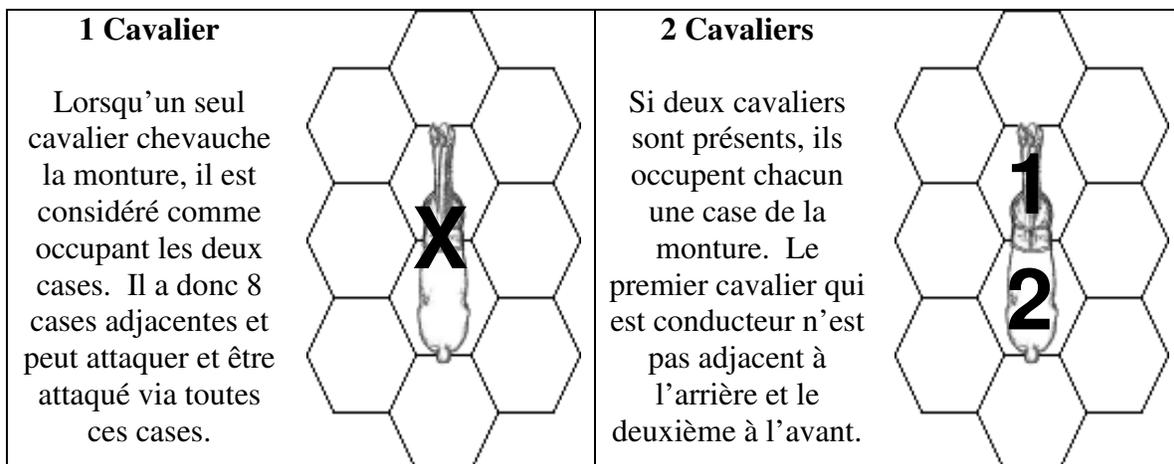
Montures

Les montures sont un atout important, principalement si vous portez une armure lourde. La mobilité de la monture devient le nombre d'unités de déplacement dont vous disposez à chaque tour. Voici les déplacements possibles et le nombre d'unité requis. La flèche indique la position finale de la monture et la pointe indique l'emplacement de la tête. Tous ces déplacements peuvent déclencher des attaques d'opportunités comme à pied.



Cavaliers

Embarquer ou débarquer d'une monture exige une action. Jusqu'à deux personnes peuvent combattre sur une monture à la fois mais une seule peut conduire. Le déplacement de la monture s'effectue toujours lors de l'initiative du conducteur. N'importe qui peut chevaucher une monture mais doit avoir la mention « monture » dans sa carrière pour effectuer une attaque, un sortilège ou une action de carrière à partir de celle-ci. Voici la position des cavaliers sur la monture selon le nombre de cavaliers.



Types de monture

Il existe plusieurs types de montures, la liste est disponible dans le chapitre sur l'économie. Chacune à une mobilité, des points de vie et des statistiques. Une monture peut être frappée et tuée normalement. Elle divise sa mobilité en deux si un poids supérieur à (Physique * 100) kilos l'encombre ou si plus de deux personnes la chevauchent. Le sexe de la monture n'a pas d'importance sur ses caractéristiques.

Armures pour montures

Certaines montures peuvent équiper des armures appelées caparaçons et bardes. Tout comme les armures régulières, elles offrent un facteur de protection contre les dégâts perçants, tranchants, contondants, de feu et de sortilège. Réduisez tout dégât effectué à la monture par le facteur de protection. Ces armures sont coûteuses mais n'encombrent pas la monture dans son déplacement.

L'une des caractéristiques de la monture est sa capacité de porter une armure. Une monture pouvant porter une armure est identifiée comme « caparaçon » ou « barde ». Les montures ayant « caparaçon » peuvent porter uniquement des armures de type caparaçon. Les montures ayant « barde » peuvent porter n'importe quelle armure.

Orientation du cavalier

Contrairement au combattant à pied, l'orientation de face du cavalier demeure toujours la même, soit celle de la monture. Il ne peut jamais pivoter sur sa monture et s'orienter dans un sens différent de celle-ci. Même s'il attaque une cible occupant une case dans son flanc, la cible est toujours considérée de flanc lors de son propre tour.

Cavalier blessé

Lorsqu'un cavalier monté tombe à zéro point de vie ou moins, il a droit à un test de réaction pour demeurer sur la monture malgré sa blessure. S'il échoue le test, il se retrouve sur la même case que la monture mais en dessous de celle-ci.

Monture blessée

Lorsqu'une monture tombe à zéro point de vie ou moins, elle s'effondre sur le sol. Ses passagers doivent faire un test de réaction. Si le test est réussi, le cavalier demeure debout, par dessus la monture blessée. Si le test est raté, le cavalier tombe sur le sol lui aussi et devra se relever lors de son prochain déplacement.

Fortifications

En effectuant une attaque à distance ou un sortilège qui exige une ligne de tir, il est parfois difficile d'atteindre une cible utilisant une fortification. La cible qui utilise la fortification à son avantage n'a pas de malus mais tous ceux qui veulent atteindre cette cible à distance ont un jet supplémentaire pour savoir s'ils n'atteignent pas la fortification elle-même au lieu de la cible. Les fortifications s'appliquent uniquement pour les attaques ou sortilèges qui exigent une ligne de tir et ayant plus d'une case de portée.

Pour savoir si vous touchez malgré les fortifications, vous devez d'abord toucher normalement ou réussir tout prérequis demandé par votre sortilège. Une fois l'attaque ou le sortilège réussi, vous devez lancer un D10 et obtenir un résultat égal ou supérieur au niveau de fortification. Voici les différentes fortifications et le résultat à attendre.

Fortification faible (3 ou plus)

Caché dans un buisson épais ou derrière un objet lourd qui peut couvrir au moins 50% de la cible. Voilé dans une zone relativement plus sombre que la zone de l'attaquant.

Fortification moyenne (5 ou plus)

Caché derrière un objet lourd qui peut couvrir 100% de la cible, tel un gros arbre ou une grande table. Fortifié dans le cadre d'une fenêtre d'un bâtiment non militaire. Étendu sur un toit et situé à plus haute altitude que l'attaquant.

Fortification élevé (7 ou plus)

Fortifié dans le cadre d'une fenêtre d'un bâtiment militaire. Juché sur une palissade ou au sommet d'un bâtiment militaire.

Fortification maximale (9 ou plus)

Fortifié à l'intérieur d'un bâtiment militaire et embusqué derrière une meurtrière.

Forêt dense (nombre de cases de distance)

Dans une forêt dense, la valeur de la fortification est égale au nombre de cases à parcourir pour atteindre la cible. Plus la cible est loin, plus elle est difficile à atteindre. Il est donc impossible de toucher une cible si plus de 10 cases vous séparent d'elle.

Deux cibles fortifiées

Il est possible que deux cibles fortifiées tentent de s'atteindre à distance l'une et l'autre. Le malus de fortification de l'autre cible s'applique alors à chacun. Par exemple, la cible A est fortifiée dans le cadre d'une fenêtre d'une auberge et la cible B derrière un petit arbre non loin de la fenêtre. À chaque fois que la cible A attaque, elle doit passer la fortification de la cible B (3 ou plus). À chaque fois que la cible B attaque, elle doit passer la fortification de la cible A (5 ou plus).

Prise d'otage

Une situation de prise d'otage signifie qu'un attaquant maîtrise un otage à l'aide d'une arme près d'un point vital sans nécessairement attaquer. L'attaquant peut ainsi demander une rançon ou autre chose en échange de la vie de l'otage. La situation typique est celle de l'attaquant derrière l'otage avec une dague à la gorge mais d'autres sont possibles comme un attaquant par-dessus l'otage blessé avec l'épée pointée sur la poitrine.

La prise d'otage se fait avec des armes qui n'exigent pas un grand mouvement pour frapper comme une dague, une épée à une main, un sabre à une main, une lance, une arbalète ou un fusil. La cible doit être vivante, occuper une seule case et avoir des organes vitaux. La prise est plus facile ou difficile selon la situation de la cible :

Cible en combat - Une cible en situation de combat ne peut pas être prise en otage à moins d'utiliser une action spécifiquement destinée à cette fin.

Cible sur ses gardes - Hors combat mais sur ses gardes, l'attaquant doit trouver une façon de surprendre la cible de dos, possiblement avec des jets de camouflage et de discrétion. S'il réussit, une compétition de réaction se fera entre les deux, l'attaquant doit gagner le jet pour prendre l'otage. Si la cible gagne, le combat risque de débiter.

Cible hors garde - Pour une cible qui n'est pas alerte (en train de manger, de boire ou de lire), l'attaquant doit toujours la surprendre mais les jets demandés par le maître de jeu seront plus faciles. Si l'attaquant parvient à se positionner, il devra seulement réussir un test de réaction pour tomber en situation de prise d'otage.

Cible inerte - Si la cible est considérée comme étant inerte, donc si elle dort, est complètement ivre, est paralysée, est blessée gravement ou autre. L'attaquant doit quand même se positionner mais débiter la prise d'otage ne requiert pas de jet. Prendre en otage une cible inerte peut se faire en combat si l'attaquant est dans une case adjacente.

En situation de prise d'otage

La situation de prise d'otage déclenche automatiquement l'initiative de combat si elle n'était pas débutée. L'attaquant est automatiquement considéré comme s'il retardait son initiative et peut frapper quand il le veut, il peut également parler et avancer de 1 case à chaque 3 secondes si l'otage peut également se déplacer.

En tout temps, l'attaquant peut décider d'attaquer son otage, ceci inflige automatiquement un coup critique à la cible. Une fois l'attaque effectuée, la cible est libre et l'attaquant débute son initiative normalement. Lorsque l'initiative de l'otage survient, il peut tenter une action afin de se libérer avec un test physique, s'il réussit il est libre mais l'attaquant peut décider de frapper avant sa libération et effectuer automatiquement un coup critique.

Si un allié de l'otage s'en prend à l'attaquant, celui-ci peut toujours décider de frapper avant l'allié. Donc si un allié tente d'assommer l'attaquant, celui-ci inflige le dégât à l'otage avant de subir lui-même les dégâts de l'allié et d'être possiblement assommé. L'attaquant à donc toujours droit à une frappe de préemption dans cette situation.

Pièges

Avec suffisamment d'expertise et de temps, il vous est possible de concevoir des pièges afin de blesser ou de ralentir vos ennemis. Il existe trois principaux types de pièges mais le maître de jeu peut en ajouter au besoin. Dans tous les cas, la cible qui s'apprête à entrer dans la case piégée peut faire un jet de compétence de détection contre votre jet de piège. Si elle égalise ou obtient plus haut que votre jet, elle aperçoit le piège avant d'entrer dans la case piégée. Le maître peut décider d'appliquer des modificateurs au jet :

- Piège dans un lieu peu propice : +10 détection
- Cible sur alerte qui divise son mouvement en 2 pour détecter : +25 détection
- Piège dans l'obscurité : -10 détection
- Piège dans le noir total : -25 détection

Piège de chute

Ce piège consiste à avoir un faux plancher qui s'ouvre sous la cible pour la faire chuter. Vous devez avoir des outils de mineurs pour concevoir ce piège, calculez que vous pouvez creuser 2 cases de profondeur par jour de travail pour un maximum de 6 cases.

La cible qui active le piège a droit à un test de réaction pour ne pas tomber et atteindre une case adjacente au piège. Si la cible échoue, elle tombe d'un nombre de cases égal à la profondeur et subira des dégâts de chute, en plus de devoir escalader pour s'en sortir. Il est possible d'utiliser une journée supplémentaire pour rendre la chute plus douloureuse en utilisant des pointes de bois ou des pierres tranchantes.

Piège de capture

Ce type de piège consiste à avoir un mécanisme pour attraper la cible et la garder prisonnière, soit pendu à une corde, dans un filet ou même dans une cage. Vous devez avoir les matériaux requis pour fabriquer le piège (corde, filet, etc.). Concevoir le piège requiert une journée de travail.

La cible qui active le piège a droit à un test de réaction pour l'éviter. Si la cible échoue, elle est prisonnière dans le piège et peut tenter de s'en sortir normalement lors de ses prochaines actions, son tour présent se termine immédiatement. Par exemple, il est possible de s'évader d'un piège de corde ou de filet avec un jet de corde ou avec une arme tranchante. Voici les malus qui accablent une cible capturée :

- Elle ne peut se déplacer lors de ses actions.
- Elle applique un malus de 1 à tous ses jets pour toucher.
- Elle applique un malus de 1 à tous ses jets pour bloquer ou éviter une attaque.
- Elle applique un malus de 1 à ses résistances de réaction.
- Ses adversaires ajoutent 1 pour la toucher lors de toute attaque.
- Elle doit réussir un jet de concentration à 25 pour lancer un sortilège.

Piège de projectile

Ce type de piège consiste à avoir des objets qui sont projetés ou qui s'abattent sur la cible comme des pierres ou une lame. Concevoir ce type de piège est plus complexe et requiert un jet de technologie en plus du jet de piège; utilisez le résultat le plus bas des deux. En plus du jet, vous devez utiliser certains matériaux comme de la pierre, du métal, une bombe ou du poison brûlant. Fabriquer ce type de piège requiert une journée de travail et un environnement propice.

Pour un piège de pierre (contondant), de lance (perçant) ou de lame (tranchant), le dégât infligé est égal à votre expérience divisée par 4. Si la cible réussit un test de réaction, elle subit seulement la moitié des dégâts.

Pour un piège de poison, vous devez utiliser un poison brûlant, il n'y a pas de dégât mais la cible est automatiquement empoisonnée.

Pour un piège explosif, vous devez utiliser une bombe, elle explose depuis la case de la cible ainsi que dans toutes cases de son rayon. La bombe inflige son dégât de feu standard, sans test de réaction pour diminuer les dégâts.

Cases d'activation

Par défaut, un piège occupe une seule case, et la cible doit entrer dans cette case pour que le piège s'active. Un piège peut être également conçu sur plusieurs cases, ce qui ajoute du temps et des matériaux pour chaque case. Dans le cas d'un piège sur plusieurs cases, vous devez choisir à l'avance la ou les cases d'activation du piège. La première cible à entrer dans l'une de ces cases va déclencher le piège pour toutes les cases en même temps.

Cible occupant plus d'une case

Une cible occupant plus d'une case peut également être piégée. Pour que ça fonctionne, plus de la moitié des cases occupées par la cible doivent être piégées et le nombre total de cases du piège doit être égal ou supérieur au nombre de cases occupées par la cible.

Par exemple, pour piéger un cheval qui occupe 2 cases, il doit se tenir dans 2 des cases du piège, 1 case ne suffit pas car il faut plus de la moitié (plus de 1). Pour piéger une créature occupant 7 cases, le piège doit être au moins grand de 7 cases et la créature doit occuper au moins 4 des cases du piège.

Dégâts infligés

Ce tableau permet de convertir les dégâts calculés en dés, afin d'ajouter une plus grande partie de hasard aux combats. Ce tableau peut également être utilisé pour calculer la puissance de vos sortilèges ou toutes actions qui altèrent les points de vie d'une personne.

Table de base

<i>Dégâts</i>	<i>Dés</i>								
0	0	7	2D6	14	4D6	21	6D6	28	5D10
1	1	8	3D4	15	6D4	22	4D10	29	8D6
2	1D3	9	2D8	16	3D10	23	5D8	30	7D8
3	1D5	10	3D6	17	5D6	24	7D6	31	9D6
4	2D3	11	2D10	18	4D8	25	10D4	32	5D12
5	2D4	12	5D4	19	3D12	26	4D12	33	6D10
6	2D5	13	2D12	20	8D4	27	6D8	34	10D6

Table avancée (multipliez le résultat des dés par 10)

<i>Dégâts</i>	<i>Dés</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Dés</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Dés</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Dés</i>
35 à 44	2D3	110 à 119	2D10	190 à 199	3D12	270 à 279	6D8
45 à 54	2D4	120 à 129	5D4	200 à 209	8D4	280 à 289	5D10
55 à 64	2D5	130 à 139	2D12	210 à 219	6D6	290 à 299	8D6
65 à 74	2D6	140 à 149	4D6	220 à 229	4D10	300 à 309	7D8
75 à 84	3D4	150 à 159	6D4	230 à 239	5D8	310 à 319	9D6
85 à 94	2D8	160 à 169	3D10	240 à 249	7D6	320 à 329	5D12
95 à 99	4D4	170 à 179	5D6	250 à 259	10D4	330 à 339	6D10
100 à 109	3D6	180 à 189	4D8	260 à 269	4D12	340 à 349	10D6

Table héroïque (multipliez le résultat des dés par 100)

<i>Dégâts</i>	<i>Dés</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Dés</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Dés</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Dés</i>
350 à 449	2D3	1100 à 1199	2D10	1900 à 1999	3D12	2700 à 2799	6D8
450 à 549	2D4	1200 à 1299	5D4	2000 à 2099	8D4	2800 à 2899	5D10
550 à 649	2D5	1300 à 1399	2D12	2100 à 2199	6D6	2900 à 2999	8D6
650 à 749	2D6	1400 à 1499	4D6	2200 à 2299	4D10	3000 à 3099	7D8
750 à 849	3D4	1500 à 1599	6D4	2300 à 2399	5D8	3100 à 3199	9D6
850 à 949	2D8	1600 à 1699	3D10	2400 à 2499	7D6	3200 à 3299	5D12
950 à 999	4D4	1700 à 1799	5D6	2500 à 2599	10D4	3300 à 3399	6D10
1000 à 1099	3D6	1800 à 1899	4D8	2600 à 2699	4D12	3400 à 3499	10D6

Calculer les dégâts avec plusieurs bonus

Plusieurs actions ou talents peuvent vous donner des bonus ou des malus aux dégâts effectués. Si plus d'un bonus ou malus s'applique en même temps, voici la façon de calculer le dégât.

$$\text{Dégât} = (\text{Dégât normal} + (\text{Dégât normal} * \text{Multiplicateurs}) + \text{Bonus fixe}) * \text{Critique}$$

Dégât normal = Dégât calculé pour l'arme sur votre feuille de personnage

Multiplicateurs = La somme de tous les bonus/malus multiplicateurs

Bonus fixe = Somme de tous les bonus/malus fixes de votre personnage

Critique = Le multiplicateur de critique si un coup critique est effectué

Voici un exemple avec plusieurs bonus :

Dégât normal = 10

Premier bonus = 50% de plus aux dégâts

Deuxième bonus = 10% de plus aux dégâts

Troisième bonus = +1 au dégât

Quatrième bonus = +3 au dégât

Premier malus = -25% aux dégâts

Deuxième malus = -1 au dégât

Critique = 150%

$$\text{Dégât} = (\text{Dégât normal} + (\text{Dégât normal} * \text{Multiplicateurs}) + \text{Bonus fixe}) * \text{Critique}$$

$$\text{Dégât} = (10 + (10 * \text{Multiplicateurs}) + \text{Bonus fixe}) * \text{Critique}$$

$$\text{Dégât} = (10 + (10 * (50\% + 10\% - 25\%)) + \text{Bonus fixe}) * \text{Critique}$$

$$\text{Dégât} = (10 + (10 * 35\%) + \text{Bonus fixe}) * \text{Critique}$$

$$\text{Dégât} = (10 + 3.5 + \text{Bonus fixe}) * \text{Critique}$$

$$\text{Dégât} = (14 + \text{Bonus fixe}) * \text{Critique}$$

$$\text{Dégât} = (14 + (1 + 3 - 1)) * \text{Critique}$$

$$\text{Dégât} = (14 + 3) * \text{Critique}$$

$$\text{Dégât} = 17 * \text{Critique}$$

$$\text{Dégât} = 17 * 150\%$$

$$\text{Dégât} = 25.5$$

$$\text{Dégât} = 26$$

Ainsi la personne lancera les dés de dégât selon 26 de dégâts. Bien sur ce cas est très complexe car il inclut 4 bonus, 2 malus et un coup critique.

Guérisons

Ce principe s'applique également aux guérisons. Utilisez la même formule si plusieurs bonus s'appliquent à une guérison, ignorez la portion sur les coups critiques.

Dégâts infligés lors d'une chute

Chuter d'une case en altitude ou plus cause du dégât à la cible. Le dégât est déterminé par le nombre de cases parcourues, le nombre de cases que la cible occupe, le type de terrain lors de l'atterrissage et il peut être réduit par un jet d'acrobatie réussi. L'armure de la cible n'influence pas les dégâts d'aucune façon, le dégât d'une chute est toujours considéré étant sans armure. Voici la formule pour connaître les dégâts infligés :

Dégât = (Nombre de cases de chute en altitude) * (Nombre de cases occupées par la cible) * (Facteur d'environnement) * (Réduction par l'acrobatie réussi) points de vie

Facteur d'environnement

Le facteur d'environnement est le terrain où la cible termine sa chute, les terrains sont nombreux et laissés à la discrétion du maître de jeu, voici quelques exemples :

Terrain	Facteur
Eau profonde	1
Terrain mou : Eau peu profonde, marais, matelas, foin	2
Terrain standard : Sol de terre, plancher de bois	5
Terrain solide : Sol de pierre, de rocaille ou de métal	8
Terrain dangereux ou piégé avec des objets perçants	12

Jet d'acrobatie

La difficulté du jet d'acrobatie est reliée au nombre de cases de chute en altitude et se fait en deux échelons. Si le premier échelon est atteint, seulement la moitié des dégâts sera infligée à la cible. Si le deuxième échelon est atteint, aucun dégât n'est effectué.

Échelon	Dégâts	Difficulté du jet de compétence d'acrobatie
Aucun	100%	
Premier	50%	Nombre de case en chute * 5
Deuxième	0	Nombre de case en chute * 10

Exemples

Une cible occupant 1 case chute de 3 cases en altitude sur un sol standard (Facteur de 5). La cible lance un jet d'acrobatie et obtient 17 comme résultat, elle atteint donc le premier échelon pour la moitié des dégâts (50%) car 17 est plus grand ou égal à 15 (3 cases * 5).

Dégât = (Nombre de cases de chute en altitude) * (Nombre de cases occupées par la cible) * (Facteur d'environnement) * (Réduction par l'acrobatie réussi) points de vie

Dégât = (3) * (1) * (5) * (50%) points de vie

Dégât = 7.5, arrondi à 8 points de vie

Une monture occupant 2 cases chute de 5 cases en altitude sur un sol de pierre (Facteur de 8). Elle lance un jet d'acrobatie et obtient 11 comme résultat, elle ne réduit pas les dégâts car 11 est inférieur à 25 qui est requis pour le premier échelon (5 cases * 5).

Dégât = (5) * (2) * (8) * (100%) points de vie

Dégât = 80 points de vie

Tableau des dégâts infligés lors d'une chute

Vous pouvez utiliser ce tableau pour trouver rapidement les dégâts effectués lors d'une chute. Si la cible ayant chuté occupe plus d'une case, multipliez le dégât par le nombre de cases. Si la chute est pour plus de 25 cases, vous devez faire le calcul manuellement.

Cases	1 ^{er} échelon	2 ^{ième} échelon	Eau profonde	Terrain mou	Terrain standard	Terrain solide	Terrain danger.
1	5	10	1 / 1	2 / 1	5 / 3	8 / 4	12 / 6
2	10	20	2 / 1	4 / 2	10 / 5	16 / 8	24 / 12
3	15	30	3 / 2	6 / 3	15 / 8	24 / 12	36 / 18
4	20	40	4 / 2	8 / 4	20 / 10	32 / 16	48 / 24
5	25	50	5 / 3	10 / 5	25 / 13	40 / 20	60 / 30
6	30	60	6 / 3	12 / 6	30 / 15	48 / 24	72 / 36
7	35	70	7 / 4	14 / 7	35 / 18	56 / 28	84 / 42
8	40	80	8 / 4	16 / 8	40 / 20	64 / 32	96 / 48
9	45	90	9 / 5	18 / 9	45 / 23	72 / 36	108 / 54
10	50	100	10 / 5	20 / 10	50 / 25	80 / 40	120 / 60
11	55	110	11 / 6	22 / 11	55 / 28	88 / 44	132 / 66
12	60	120	12 / 6	24 / 12	60 / 30	96 / 48	144 / 72
13	65	130	13 / 7	26 / 13	65 / 33	104 / 52	156 / 78
14	70	140	14 / 7	28 / 14	70 / 35	112 / 56	168 / 84
15	75	150	15 / 8	30 / 15	75 / 38	120 / 60	180 / 90
16	80	160	16 / 8	32 / 16	80 / 40	128 / 64	192 / 96
17	85	170	17 / 9	34 / 17	85 / 43	136 / 68	204 / 102
18	90	180	18 / 9	36 / 18	90 / 45	144 / 72	216 / 108
19	95	190	19 / 10	38 / 19	95 / 48	152 / 76	228 / 114
20	100	200	20 / 10	40 / 20	100 / 50	160 / 80	240 / 120
21	105	210	21 / 11	42 / 21	105 / 53	168 / 84	252 / 126
22	110	220	22 / 11	44 / 22	110 / 55	176 / 88	264 / 132
23	115	230	23 / 12	46 / 23	115 / 58	184 / 92	276 / 138
24	120	240	24 / 12	48 / 24	120 / 60	192 / 96	288 / 144
25	125	250	25 / 13	50 / 25	125 / 63	200 / 100	300 / 150

Légende

Cases	Le nombre de cases en altitude parcourues par la cible
1 ^{er} échelon	Le jet d'acrobatie requis pour diviser en 2 des dégâts
2 ^{ième} échelon	Le jet d'acrobatie requis pour ne pas subir de dégât
Eau profonde	Le dégât standard / Le dégât si le premier échelon est atteint
Terrain mou	Le dégât standard / Le dégât si le premier échelon est atteint
Terrain standard	Le dégât standard / Le dégât si le premier échelon est atteint
Terrain solide	Le dégât standard / Le dégât si le premier échelon est atteint
Terrain dangereux	Le dégât standard / Le dégât si le premier échelon est atteint

Initiative retardée

Lors d'un affrontement, lorsque votre tour survient, il est possible que vous ne vouliez pas agir immédiatement. Lorsque votre tour survient et que vous voulez agir plus tard, dites-le au maître de jeu en précisant à quelle seconde vous voulez agir.

Votre initiative sera donc retardée à la seconde précisée. Lorsque vous aurez agi, vous devrez compter votre prochaine initiative à partir de la seconde précisée. Donc quelqu'un qui joue aux 8 secondes et qui retarde à 13 jouera à 13, 21, 29, etc.

Si vous choisissez de retarder votre initiative, les effets bénéfiques des actions et sortilèges identifiés comme étant jusqu'à votre prochain tour se terminent immédiatement. Donc un personnage qui joue aux 9 secondes et qui effectue « Maîtrise du bouclier » à 9 voit les effets de son action se terminer à 18 même si celui-ci retarde jusqu'à 20.

Par contre les effets négatifs demeurent jusqu'à ce que la personne décide d'agir, donc une personne qui est considérée comme étant aveugle lors de son prochain tour sera aveugle lors de son prochain tour même si elle retarde son initiative. Une personne sujette à la confusion ne peut pas retarder son initiative.

Initiative accélérée

Certaines actions et talents peuvent accélérer l'initiative d'une personne, faisant en sorte que son ou ses tours de jeu arrivent plus rapidement. Dans ces situations, utilisez les mêmes règles que pour l'initiative retardée. Ces actions ou talents qui accélèrent l'initiative ne se cumulent jamais entre eux, utilisez le meilleur bonus si tel est le cas.

Changement au maximum de points de vie ou magie

Si pour une raison ou une autre, votre maximum de points de vie ou de points de magie change : soit par une action, par un changement de carrière, par un changement d'armure pour la magie ou autre, vos points de vie et points de magie actuels ne changent pas.

Vous devez donc guérir normalement ce nouvel écart créé par le changement. Cette règle peut être ignorée à la discrétion du maître de jeu si le personnage était déjà à son maximum de points de vie ou de magie et s'il était en situation pacifique.

Évidemment, les points de vie ou de magie ne peuvent jamais excéder le maximum, ramener ceux-ci au maximum si tel est le cas.

Temps requis pour équiper une armure

Équiper ou enlever une armure exige un certain temps. Si vous devez le faire en combat, voici le temps requis pour chaque type d'armure.

Type d'armure	Équiper l'armure	Enlever l'armure
Armure légère ou caparaçon	60 secondes (1 minute)	30 secondes
Armure moyenne	300 secondes (5 minutes)	120 secondes (2 minutes)
Armure lourde ou barde	600 secondes (10 minutes)	300 secondes (5 minutes)
Tunique ou robe	20 secondes	20 secondes

Si une deuxième personne vous aide, divisez en deux le temps. Une seule personne peut vous aider à la fois.

Vous pouvez interrompre le port ou l'enlèvement d'une armure en tout temps. Le temps que vous avez utilisé est conservé et vous pouvez recommencer le travail par la suite. Pour simplifier le combat, l'armure n'est pas considérée comme étant équipée ou enlevée, tant que tout le temps requis n'est pas écoulé.

Limite aux bonus cumulatifs

Les bonus donnés par les différentes actions et talents se cumulent entre eux jusqu'à une certaine limite lors des jets pour toucher ou pour bloquer avec un bouclier. Le bonus maximum cumulé de toutes les actions et talents ne peut jamais excéder 2. La seule exception se trouve dans les talents sans arme de la lignée directe du moine et cette exception est clairement indiquée dans la description des talents.

Donc si vous avez 3 bonus différents qui ajoutent 1 pour toucher, vous ajoutez seulement 2 lors de votre jet pour toucher car le bonus maximum est de 2. Autre exemple, si vous avez une action qui ajoute 2 à vos jets pour bloquer au bouclier, les talents qui donnent d'autres bonus pour bloquer ne se cumulent pas car le bonus maximum est de 2.

Maladresse automatique

Certaines actions spécifient que la maladresse est automatique sous des circonstances particulières. De plus, il est également possible que vous ayez une autre action ou talent qui vous empêche de faire une maladresse. Si tel est le cas, la maladresse est toujours automatique, même si en principe vous ne deviez pas pouvoir faire de maladresse.

Combattre des créatures

Voici les règles les plus communes qui régissent le combat contre des créatures :

Protection surnaturelle

Plusieurs créatures possèdent des protections surnaturelles contre certains types de dégâts. Par exemple, les squelettes sont résistants aux armes perçantes et les fées sont résistantes aux sortilèges. Cette protection surnaturelle agit comme une armure normale afin de couper les dégâts effectués mais ne doit être pas être considérée comme une armure pour les actions et talents qui réduisent ou ignorent l'armure. Cette armure est toujours effective et ne peut pas être altérée d'aucune façon. Les carapaces naturelles comme le cuir ou les écailles sont considérées exactement comme une armure.

Conjuration

Certaines actions vous permettent d'appeler ou de créer des créatures. Toute nouvelle créature amenée en jeu par l'une de ces actions est automatiquement ramenée ou détruite après une heure, à moins d'avis contraire dans l'action ou dans l'un de vos talents.

Actions et talents et créatures

Les créatures possèdent plusieurs actions et talents uniques que les joueurs ne peuvent pas utiliser. Les règles pour gérer le combat individuel de chaque créature sont expliquées en détails dans le bestiaire.