

Les Actions

On distingue 3 types d'Action :

Un personnage peut effectuer dans son tour soit 2 Actions Simples, soit 1 Action Simple et 1 Attaque Simple, soit une Action Limitée.

Action Limitée

- utiliser une Capacité Limitée associée à un déplacement de 10 mètres maximum.

- 'Fuir' ou 'Courir' : se déplacer d'environ 50 mètres.

Action Simple

- se déplacer de 20 mètres environ

- ramasser une arme

- boire une potion

- se relever

- dégainer une arme en se déplaçant de 10 mètres

Attaque Simple

Faire un test d'Attaque au choix et infliger les DM correspondants.

Surprise

Un personnage qui a l'avantage de la surprise gagne une Attaque Simple ou une Action Simple (20 mètres) au choix avant le premier tour de combat. Il peut choisir de transformer cette Action Simple en un bonus de +20 en Initiative au tour suivant.

DM Temporaires

Un personnage peut infliger des DM non létaux : il ne veut pas réellement blesser ou tuer une créature mais juste l'assommer, on les appelle des DM temporaires.

Il réalise ses tests d'Attaque à -2 sauf s'il utilise une arme adaptée comme les mains nues ou un gourdin. On retranche toujours aux DM Temporaires le Mod. de FOR de la cible : en général le Mod. de FOR d'une créature est égal à son bonus aux DM. Comme toujours en cas de Réduction des DM, les DM minimum infligés sont de 1 point. Les DM Temporaires ne sont pas retranchés aux PV mais ajoutés les uns aux autres à part.

Lorsque les DM temporaires infligés dépassent le score de PV actuel de la créature, elle est assommée.

Une créature récupère 1 point de DM temporaire par minute.

Combat à Mains Nues

Un personnage qui ne possède pas de Capacité particulière pour se battre à mains nues réalise $1d4 + \text{Mod. de FOR DM}$ et inflige toujours des DM Temporaires.

Règles Diverses

Pénalités

- Tout tir sur une cible à couvert ou en pleine mêlée se fait avec une pénalité de -2 à -5 (-5 si l'allié masque la cible, -2 autrement).
- Les attaques qui visent à faire tomber au sol un adversaire sont pénalisées de -5 s'il est de grande taille et de -10 s'il est de taille très grande.
- Les créatures qui utilisent des armes à 2 mains sont plus difficiles à désarmer, cela se fait avec une pénalité de -5

Succès automatique

Un résultat de 20 'naturel' (sans bonus) sur un d20 est toujours un succès.

Un résultat de 12 sur 1d12 en attaque est un succès automatique (certaines capacités utilisent 1d12 au lieu du d20).

Critiques

Lorsqu'une attaque est un critique on multiplie par 2 le résultat du dé de DM de l'arme et les bonus mais jamais les dés de bonus (attaque sournoise, magie, arme enflammée...).

DM Minimum

Toute attaque qui porte inflige au moins 1 point de DM quelle que soit la réduction des DM de la cible. ($3 \text{ DM} - 5 \text{ RD} = 1 \text{ DM} !$)

Répétition de Capacités Limitées

Certaines capacités limitées peuvent avoir un effet pénible en jeu si elles sont systématiquement répétées à chaque tour (certains sorts, renverser ou désarmer un adversaire par exemple). Le MJ peut assigner un malus cumulatif de -5 en attaque à chaque utilisation durant le même combat sur une même cible.

Effets en Attaque

Les effets en attaque obtenus au d20 (faire tomber sur 17-20, Hémorragie sur 18-20...) ne sont jamais cumulatifs. Si plusieurs sont applicables, un seul doit être choisi.

En général, le joueur doit aussi choisir s'il inflige un coup critique ou l'effet spécial, il inflige seulement l'un ou l'autre.

Durée des sorts

La plupart des sorts ont une durée égale à un combat (cela évite d'avoir à comptabiliser les tours pour déterminer la fin de chaque sort). Hors combat considérer qu'un sort à une durée de 10 tours au maximum si rien n'est précisé.

Points de Vie

Au niveau 1, Guerrier : $15 + \text{Mod. de CON}$, Rôdeur, Prêtre et Voleur : $12 + \text{Mod. de CON}$, Magicien : $9 + \text{Mod. de CON}$.

Aux niveaux suivants le joueur obtient un score fixe selon sa Classe : Guerrier 5, Voleur, Rôdeur et Prêtre 4, Magicien 3

On ajoute à chaque niveau le Mod. de CON.

Coma

Un personnage dans le coma qui n'est pas soigné meurt au bout de 1 heure à moins de réussir un test de CON difficulté 20. S'il réussit il récupère 1 PV.

Séquelles

Lorsqu'un personnage tombé à 0 PV est sorti du coma, qu'elle qu'en soit la méthode, il subit une pénalité de -2 à toutes ses actions pour le reste de la journée. Ce malus est annulé après 8 heures de repos. Il s'applique à tous les tests de d20. Si le personnage tombe plusieurs fois dans le coma, cette pénalité est cumulative.

Coup Mortel

Lorsqu'un coup amène le personnage à 0 PV, si les DM subits sont supérieurs à la Constitution du personnage, c'est un 'Coup Mortel'. Le Joueur doit réussir un test de CON dont la difficulté est égale aux DM subits moins les PV restants juste avant. En cas d'échec, le personnage est tout simplement... Mort.

Récupération

Un personnage possède un score de Récupération égal à son Niveau.

Il faut se reposer **1 heure** pour récupérer et le personnage perd 1 point de Récupération, il augmente alors ses PV de son score de Récup.

Score de Récup.

Guerrier : $d10 + \text{Mod. de CON} + \frac{1}{2} \text{ Niveau}$ (arrondi à l'inf). Voleur, Rôdeur et Prêtre : $d8 + \text{Mod. de CON} + \frac{1}{2} \text{ Niv. Magicien}$: $d6 + \text{Mod. de CON} + \frac{1}{2} \text{ Niv.}$

Récupération Rapide

Si un joueur le souhaite, il peut effectuer une récupération rapide : le personnage se repose seulement 5 minutes mais il ne récupère que la moitié des PV prévus.

Fatigue

Le score de Récupération peut aussi servir à simuler la fatigue des personnages. Le MJ peut faire perdre un point de Récupération après une journée de marche forcée ou la traversée d'un Marais.

Nuit de Repos

Chaque nuit, après 8 heures de sommeil ininterrompu dans de bonnes conditions, le personnage regagne l'ensemble des points de Récupération perdu. Le MJ aura toute latitude pour ne rendre qu'une partie des Récup. en cas de stress, d'inconfort ou de combat en pleine nuit.

Points de Mana (PM)

Points de Mana (PM) = Niveau + Mod. de CHA

Les sorts de Rang 3 coûtent 1 PM pour être lancés, les sorts de Rang 4 nécessitent 2 PM.

Les PM se récupèrent par une nuit de repos de 8 heures au moins.

Option : Limitation de Puissance

Avec cette règle optionnelle, après le niveau 4, les personnages voient leurs scores de PV et d'Attaque progresser moins vite. Le score d'Attaque progresse seulement aux niveaux pairs (6, 8, 10 et 12) et le score de PV seulement aux niveaux impairs (5, 7, 9 et 11).

Voie des Très Grandes Créatures

1- Fauchage

« Un coup appuyé décolle la malheureuse victime du sol. Elle retombe en vrac... »

Lorsque la créature réussit une attaque, si la victime subit des DM supérieurs ou égaux à son score de Force, elle est de plus renversée par la Violence de l'attaque à moins de Réussir un test de DEX de difficulté 20.

2- Balayage (L) :

La créature utilise sa grande taille pour affecter plusieurs créatures face à elle d'un seul coup de patte/arme. Si plusieurs cibles sont présentes face à elle, son attaque peut affecter 2 créatures. Faire 2 tests d'attaque séparés.

3- Projection

« Un impact titanesque projette la victime de 5m en arrière dans une magnifique série de salto ponctuée de gouttelettes de sang. »

Sur 15-20 au test d'attaque la victime est projetée au loin. Elle tombe à 1d4+1 mètre de là et subit autant de DM supplémentaires. Si le vol plané est bloqué par un obstacle les DM sont doublés. Elle doit réussir un test de Dextérité 20 pour rester debout.

Le MJ est libre de réduire ou d'augmenter la distance de projection en fonction de la taille de la créature et de la victime.

4- Presse-agrume

« Le coup arrive en pleine face avec la grâce d'un marteau pilon, la tête rentre dans les épaules et la victime est KO, Sbroch... »

Lorsque les DM infligés par la créature sont supérieurs ou égaux au score de CON de la victime, celle-ci est Etourdie : elle ne peut pas agir à son prochain tour à moins de dépenser 1 point de Chance ou de Récupération.

Voie de la Meute

1- Tactique de Meute

Les créatures obtiennent un bonus de +1 en attaque par membre de la meute qui combat la même cible (+3 si elles attaquent à 3).

2- Encerclement

Les créatures tournent autour de la victime, celle qui fait face à l'attaquant ce concentrant toujours sur une tactique défensive. A chaque tour, une des créatures au choix du MJ, bénéficie d'un bonus en Défense égal au nombre de créatures présentes autour de la victime.

3- S'engouffrer dans la Brèche (L)

Si une créature du groupe a précédemment réussi son attaque, la créature suivante gagne un bonus supplémentaire de +5 en attaque à ce tour.

4- L'Hallali (L)

Les créatures profitent d'une erreur de leur victime pour lui porter des attaques fatales. Lorsque la victime de la meute réalise une attaque et la rate en obtenant un résultat au d20 compris entre 1 et 5, elle déclenche l'Hallali ! A leur prochain tour, les créatures obtiennent un bonus de +3 en Attaque et +1d6 aux DM contre elle.

Voie de la Horde

1- Survivre

Lorsqu'une attaque devrait amener le vétéran à 0 PV ou moins, les DM sont divisés par 2.

2- Montrer l'Exemple

Si le sergent réussit à blesser un adversaire, tous ses alliés ont un bonus de +2 en attaque et aux DM à ce tour contre cet adversaire.

3- Motiver les Troupes

Le capitaine donne un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM à n'importe quel allié sous ces ordres à portée de vue une fois par tour. Ce bonus ne se cumule pas à montrer l'exemple.

4- Fin Tacticien

Tant qu'il est en vie, le général donne un bonus de +2 en initiative et en Défense à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue. De plus aucune d'entre elle ne fuit le combat.

Voie du Champion

1- Attaque Brutale

Lorsque le champion obtient 17-20 au d20 du test d'attaque, il inflige +1d6 DM si l'attaque est réussie. Sinon, le champion touche tout de même quelle que soit la Défense de son adversaire.

2- Juste Toi et Moi (L)

Le champion défie un adversaire, il obtient +4 en Défense contre toutes les attaques provenant d'autres adversaires tant qu'il n'attaque que celui qu'il a défié.

3- Baroud d'Honneur

Le champion peut encore agir un tour à 0 PV, il obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 DM à ce tour.

4- Bande de Couard !

Le Champion peut riposter en attaque gratuite contre chaque adversaire qui lui inflige des DM sauf celui qu'il a défié (juste toi et moi). Cette capacité ne brise pas 'Juste Toi et Moi'.

Voie du Méchant Récurrent

1- Poudre d'Escampette

Même s'il a déjà agité à ce tour le Méchant peut réaliser une action de fuite gratuite une fois par combat.

2- Essaye Encore

Une fois par combat le Méchant peut ignorer les effets néfastes d'une attaque. Si ces effets ne consistent pas en des DM (le désarmer, un sort qui le paralyse...), il gagne ensuite un bonus de +5 pour résister à ce type d'attaque.

3- Chaire à Canon

Une fois par tour le Méchant peut choisir qu'une attaque qui le visait touche à la place un sous fifre sous ses ordres situé à moins de 3m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert).

4- Porteur de Poisse

Le Méchant possède de 1 à 4 Points de Poisse par rencontre au choix du MJ : il peut l'utiliser pour infliger une pénalité de 10 au test de d20 d'un adversaire. A chaque fois qu'un joueur utilise 1 point de Chance contre lui, le Méchant récupère 1 Point de Poisse.

Caractéristiques des Créatures

Taille	RD	PV	FOR CON	DM	Cuir	Ecailles	Cuirasse
Très Petite		1-4	2-6	1d4	0	+1	+2
Petite		4-8	6-12	1d6	+1	+2	+3
Normale		8-15	10-20	1d8	+2	+3	+4
Grande	1	15-50	20-24	1d10	+3	+4	+6
Enorme	2	50-100	24-28	2d6	+4	+6	+8
Gigantesque	4	100-200	28-32	3d6	+6	+8	+10
Titanesque	8+	200+	32+	3d8	+8	+10	+12

Carac	20	22	24	26	28	30	32	40
Bonus	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+15

- Niveau 1 Créature Elite (Vétéran) : +10 PV (ou 10%), + 1 Att, DM, Def
- Niveau 2 Petit Chef (Sergent) : +25 PV (ou 30%), + 2 Att, DM, Def
- Niveau 3 Boss Mineur (de chapitre, Capitaine) : +50 PV (ou 60%), + 3 Att, DM, Def
- Niveau 4 Boss Majeur (d'aventure, Général, Roi) : +100 PV (ou 100%), + 4 Att, DM, Def