



Règles du jeu [synthèse]

1/ Les tests de compétences et les tests de caractéristiques

On utilise le dé 20.

Le MJ fixe un degré de difficulté (DD) : si le résultat de votre test est supérieur ou égale vous avez réussi !

Si vous faites un 1 sur le dé c'est un échec critique

Si vous faites un 20 sur le dé c'est une réussite critique

Test de compétence = D20 + Total des bonus de votre compétences (case violette)

Test de caractéristique = D20 + modificateur de caractéristique (mod)

2/ Le Degré de Difficulté [DD]

Il varie en fonction du niveau moyen des joueurs ou des monstres.

Niveau moyen	DD facile	DD moyen	DD difficile
3	14	19	24
4	16	21	26
5	17	22	27
6	19	24	29
7	20	25	30
8	22	27	32
9	23	28	33
10	25	30	36
11	26	31	38
12	28	33	39
13	29	34	41

3/ La santé et la persévérance

Les dégâts réduisent en 1^{er} les Points d'Endurance (PE)

Puis les Points de Vie (PV)

Si les PV tombent à 0 le personnage est « agonisant ». Il perdra 1 Point de Persévérance par round. Il faut le stabiliser grâce aux premiers secours (test de médecine DD15, un sort ou une potion).

Si les Points de Persévérance (PP) tombent à 0, le personnage est mort.

4/ La base du combat

- **Jet d'attaque :**

C'est la tentative pour toucher l'adversaire.

Lancer D20 + Bonus d'attaque (corps à corps ou distance)

L'attaque est réussie si le résultat du lancer est égal ou supérieur à la CA de l'ennemi.

Si vous faites 20 et que le résultat total est supérieur à la CA de l'ennemi: c'est un « coup critique », vous lancerez 2 fois les jets de dégâts.

- **La CA : CAE et CAC**

CA = classe d'armure. C'est la capacité d'une créature à se défendre.

Elle se divise en 2 types de défenses :

CAE = classe d'armure énergétique (défense contre les attaques de type énergie)

CAC = classe d'armure cinétique (défense contre les attaques de type physique)

Toute référence à la « CA » parle à la fois de la CAC + CAE (ex : un bonus à la CA s'applique à CAC et CAE)

- **Les dégâts**

Réduisent en 1^{er} les Points d'Endurance (PE)

Réduisent en 2^{ème} les PV

Les dégâts à distance = dégât de l'arme

Les dégâts à distance avec une arme de jet = dégât de l'arme + mod Force

Les dégâts corps à corps = Dégâts de l'arme + mod Force

Vous pouvez aussi choisir de faire des dégâts « non létaux » afin d'assommer votre adversaire. Le dire au MJ AVANT de lancer le jet d'attaque.

5/ Liste des actions en combat

<u>Actions simples :</u>		
activer un objet attaques feinter combattre sur la défensive	Effectuer un tir de couverture effectuer un tir de diversion effectuer un manœuvre offensive lancer un sort	mettre fin à un sort Se mettre en défense totale utiliser un pouvoir spécial

<u>Actions de mouvement :</u>		
Dégainer rengainer Diriger / rediriger un effet	Effectuer un déplacement prudent manipuler un objet ramper	Se relever recharger Se déplacer à votre vitesse

<u>Actions de complexes:</u>		
Attaquer à outrance Charger Combattre sur la défensive	Courir Donner le coup de grâce Se replier	

<u>Actions rapides:</u>		
Modifier votre prise	Se mettre à terre	Certain sort ou pouvoir

Durant votre tour de combat vous pouvez faire :

Action simple + Mouvement + une action rapide

ou

Une Action Complexe

ou

Action rapide + Action rapide + Mouvement

6/ Les modificateurs de combat

- **Le camouflage**

Vous pouvez vous camoufler derrière un écran de fumer, un nuage de poussière...

Lorsque vous êtes camouflé, si l'adversaire réussit son jet d'attaque contre vous, vous devez lancer 1D100 : vous devez faire 20 ou moins pour éviter que l'attaque ne vous touche . Si c'est plus de 20, elle vous touche.

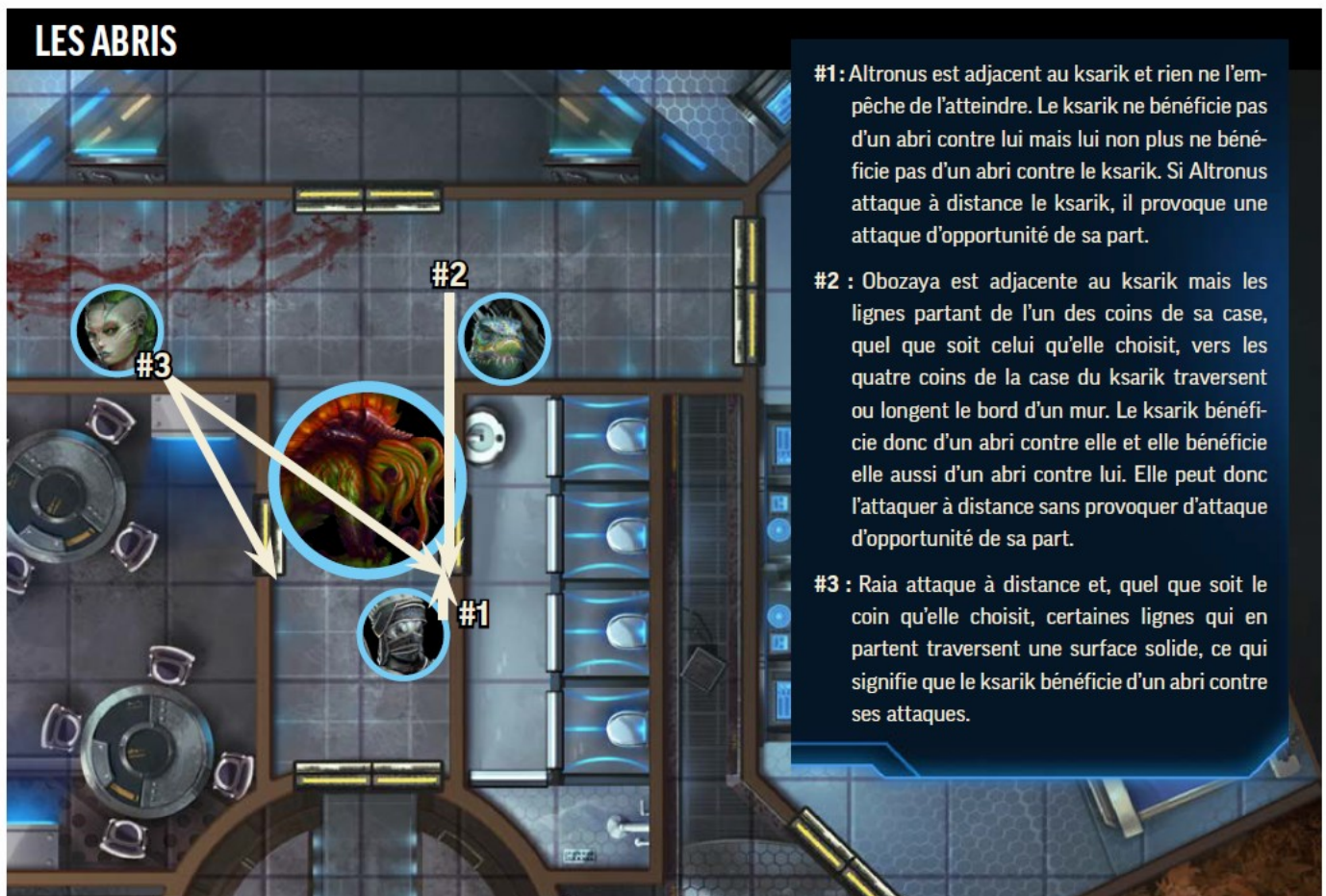
- **Les abris**

Vous pouvez vous abriter derrière des objets (ex : rocher, meuble) pour augmenter votre défense.

Un abri vous confère un bonus de +4 à la CA et un bonus de +2 aux jets de Réflexes contre les attaques provenant de l'autre côté de l'abri dont vous bénéficiez.

Abri partiel : Si plus de la moitié de votre corps est visible, les bonus que confère un abri sont réduits à +2 à la CA et à +1 aux jets de Réflexes.

Comment savoir si vous ou votre ennemi bénéficiez d'un abri ? Tracer une ligne depuis un angle de votre case jusqu'à la case de votre ennemi. Si cette ligne touche une case de type « abri » ou traverse une case occupée par une créature, alors vous bénéficiez d'un abri.



- **La prise en tenaille**

Pour les attaques au corps à corps.

Bonus de +2 aux jets d'attaques si les joueurs prennent en tenaille l'ennemi.

Les créatures avec une allonge de 0 ne peuvent faire de tenaille.

Comment savoir si deux personnages prennent en tenaille l'ennemi ? Tracer une ligne entre le centre de la case des deux personnages. Si la ligne traverse les bords/coins opposés de la case ennemi, alors il est pris en tenaille.

LA PRISE EN TENAILLE

#1 : Altronus et Raia prennent en tenaille le ksarik car ils peuvent tracer une ligne de l'un vers l'autre qui traverse les côtés opposés du ksarik. Altronus et Raia bénéficient tous deux du bonus de +2 aux jets d'attaque effectués contre le ksarik.

#2 : Obozaya ne prend pas le ksarik en tenaille car elle ne peut pas tracer une ligne vers Altronus ou Raia qui traverse les côtés opposés du ksarik. Obozaya ne peut pas tracer une ligne vers Navasi car celle-ci n'est pas adjacente au ksarik et ne le menace pas.

#3 : Le ksarik a une allonge et menace donc Navasi. Le goblin de l'espace et le ksarik prennent Navasi en tenaille car ils peuvent tracer une ligne entre eux qui traverse les bords opposés de la case de Navasi. Si le ksarik n'avait pas d'allonge suffisante pour menacer Navasi, lui et le goblin de l'espace n'auraient pas pu la prendre en tenaille.



Règles de combat avancées

Déroulement d'un combat :

- 1/ déterminer la présence de la menace (jet de perception)
- 2/ lancer l'initiative
- 3/ round de surprise (seuls les personnages non surpris peuvent agir)
- 4/ round normal

La surprise :

Les créatures surprise ont un malis -2 CA, ne peuvent pas avoir d'action de type « réaction », pas d'attaques d'opportunités.

Les coups critiques : le 20 naturel

- Si 20 nat + mod est supérieur à la CA : on lance 2 fois les jets de dégâts, certaines armes ont des effets en plus
- Si 20 nat + mod est inférieur à la CA : on touche et on applique des dégâts normaux

Multiplier plusieurs fois : p242

Si une armes ou un sort demande de multiplier des dégâts plus d'une fois (ex : x2 et x4), les multiplicateurs s'ajoutent au premier chiffre MAIS avec une valeur de -1

ex : x2 x4 → (x2)+(x3) = x5

ex2 : x2 x2 → (x2)+(x1) = x3

PE, PV, PP : Points d'Endurance, Vie, Persévérance

Les dégâts réduisent en 1^{er} les PE, puis les PV, puis les PP

Si les PV = 0 le personnage agonise

Agoniser = le personnage perd 1 PP/round (à la fin de son round) sauf si il est stabiliser.

Si les PP = 0 → mort

Se stabiliser p250

Il y a plusieurs façon de se stabiliser. Une fois cela fait vos êtes à 0 PV et inconscient.

* **Les premiers secours** : Test de médecine DD15

* **Les soins** : avec un sort ou une potion. Les PV remontent à 1, reprend conscience et peut agir

* **Utiliser les PP** : 1) se stabiliser : dépenser 1/4 de ses PP max pour devenir conscient avec 0 PV

2) Poursuivre le combat, devenir conscient : si vous êtes déjà stabilisé ou inconscient à cause d'une attaque non létal vous pouvez utiliser 1 PP pour avoir 1PV.

* **Se stabiliser à long terme en rp** :

Si vous êtes inconscient et stabilisé, vous pouvez récupérer par vous même sans utiliser de PP (valable uniquement en rp, pas en combat)

Résultat du test de constitution	conséquences
20 ou plus	Récupère 1 PV reprend conscience
10 à 19	Reste stabiliser. Doit faire un autre test dans 1h. Au bout de 8h reprend 1PV/niveau de personnage et connaissance.
9 ou moins	Mort

Si un soigneur/toubib s'occupe de vous, il peut faire un test Médecine DD15 chaque heure avant votre test. S'il réussit, bonus +2 au test de constitution et le résultat de votre test sera obligatoirement de 10 minimum.

Les jets de sauvegarde p241

On lance un jet de sauvegarde lorsqu'un effet de sort le demande

Calcul de la DD si elle est inconnue :

Si c'est pour un sort : 10 + niveau du sort + mod de carac essentielle

si c'est pour une aptitude de classe : 10 + 1/2 niveau de classe + mod carac essentielle

Types de dégâts des armes :

⌘ Dégâts cinétiques

Les types de dégâts suivants sont des dégâts cinétiques.

- **Contondant (C)** : dégâts dus à la force brute.
- **Perforant (P)** : dégâts dus à des pointes, des balles ou des perforations.
- **Tranchant (T)** : dégâts des lames, des griffes ou de tout ce qui coupe.

⌘ Dégâts d'énergie

Les types de dégâts suivants sont des dégâts d'énergie. Il en existe d'autres formes beaucoup plus rares et il est précisé dans la description pour les armes qui les infligent si elles ciblent la CAE ou non.

- **Acide (A)** : dégâts et effets dus à des substances corrosives.
- **Froid (Fr)** : dégâts infligés par la glace et l'énergie cryogénique.
- **Électricité (E)** : les dégâts infligés par les éclairs et les autres chocs électriques.
- **Feu (F)** : dégâts infligés par les flammes, les lasers et la chaleur extrême.
- **Son (S)** : dégâts infligés par des sons puissants et des fréquences dangereuses.

Liste des actions en combat

<u>Actions simples :</u>		
activer un objet attaques feinter combattre sur la défensive	Effectuer un tir de couverture effectuer un tir de diversion effectuer un manœuvre offensive lancer un sort	mettre fin à un sort Se mettre en défense totale utiliser un pouvoir spécial

<u>Actions de mouvement :</u>		
Dégainer rengainer Diriger / rediriger un effet	Effectuer un déplacement prudent manipuler un objet ramper	Se relever recharger Se déplacer à votre vitesse

<u>Actions de complexes:</u>		
Attaquer à outrance Charger Combattre sur la défensive	Courir Donner le coup de grâce Se replier	

<u>Actions rapides:</u>		
Modifier votre prise	Se mettre à terre	Certain sort ou pouvoir

Durant votre tour de combat vous pouvez faire :

Action simple + Mouvement + une action rapide

ou

Une Action Complexe

ou

Action rapide + Action rapide + Mouvement

Détail des actions essentielles :

A/ Actions simples

Attaquer sur la défensive :

* Malus -4 aux jets d'attaques du round en cours

* Bonus +2 CA jusqu'au début de votre prochain tour

Effectuer un tir de couverture :

* Utilisez votre action simple pour faire une attaque à distance qui couvre un allié.

* Jet d'attaque à distance vs CA 15 → si c'est réussi l'allié a un bonus +2 CA contre la prochaine attaque d'une créature dans votre ligne d'effet jusqu'à votre prochain tour.

Effectuer un tir de Diversion :

* Jet d'attaque à distance vs Ca15, si cela réussit vous détournez l'attention d'un ennemi dans votre ligne d'effet

* Le prochain allié qui attaquera cet ennemi aura un bonus de circonstance +2 à son jet d'attaque. Cela fonctionne uniquement si votre allié attaque avant votre prochain tour.

Effectuer une manœuvre offensive :

Vous pouvez effectuer l'une des actions suivantes si vous réussissez votre jet d'attaque. L'ennemi doit être à portée de votre allonge.

*** Effectuez un Jet d'Attaque Corps à Corps vs CAC ennemi +8**

La plupart des variations d'effets vont dépendre du résultat de ce jet.

- Bousculade : Ennemi recule de 1,5m + 1,5m/tranche de 5 points au dessus du CAC+8
- Croc en jambe : ennemi tombe à terre. Si elle volait, elle descend de 3m
- Désarmement : la cible lâche son arme. Si vous avez une main de libre, vous la prenez.
- Lutte : Vous agrippez la cible pour l'immobilisez. Il vous faut une main de libre. La cible peut vous agripper en retour. La cible prend l'état « agrippé » (ne peut pas se déplacer, malus de -2 à sa CA et ses jets liés à la dextérité et attaque)
Pour vous libérer si vous êtes agrippé : jet d'Acrobatie
Si votre jet d'attaque est égale à CAC+13 de la cible, alors la cible passe de « agrippé » à « immobilisé » (voir p273).
- Repositionnement : vous traînez la cible avec vous pour la faire changer de place. Vous devez être à porté.
→ de 1,5m de sa position initiale
→ de plus de 1,5m par tranche de 5 points au dessus de CAC+8 de la cible. (jet d'attaque corps à corps)
- Sale coup : (ex :Vous jetez du sable dans les yeux) Décrivez l'action et le MJ choisi l'état correspondant (aveuglé, assourdi, secoué, enchevêtré, imprécis)
Durée : 1 round + 1 round par tranche de 5 points au dessus de CAC+8
La cible peut sacrifier une action de mouvement pour se rétablir
- Feinter : La cible prend l'état « pris au dépourvu » (p274). Ne marche pas contre les ennemi dépourvu l'intelligence.
Pour réussir à feinter la cible, faire un *Test de Bluff vs DD 10 + Bonus total Psychologie*
ou
Test de Bluff vs DD 15 + FP de l'adversaire
(on choisira la DD la plus haute)
- Se mettre en défense totale : Vous avez un bonus de +4 CA jusqu'au début de votre prochain tour.
Ne peut pas être combiné avec d'autres actions qui donne un bonus à la CA.
Ne permet pas de faire des attaques d'opportunité.

B/ Actions complexes

Attaque à Outrance :

Permet de faire 2 attaques avec un malus de -4 aux jets d'attaques.

Charger :

Vous chargez sur la cible en ligne droite ou en diagonale. Cela vous permet de couvrir une grande distance. Si un obstacle se trouve devant vous, ou une case « terrain difficile », vous ne pouvez pas charger.

Distance = votre vitesse x2 + votre attaque corps à corps

Distance minimum de déplacement = 3m

L'attaque après la charge a un malus de -2 jets d'attaque, votre CA a un malus de -2 jusqu'au début de votre prochain tour.

Courir :

Peut se faire uniquement en ligne droite. La distance que vous pouvez parcourir est plus ou moins égale à 4 fois votre vitesse.

Vous pouvez courir pendant xConstitution-round (ex : constitution = +2, donc 2 round)

Si vous traversez un terrain difficile ou que vous ne voyez pas où vous allez, vous avez l'état « pris au dépourvu ».

Courir provoque des attaques d'opportunité.

Donner le coup de grâce :

Si la cible est dans l'état « sans défense » et sur une case adjacente, vous réussissez automatiquement cette attaque et faites un coup critique.

Si la cible survie elle fait un Jet de Vigueur (DD = 10 + Niveau du PJ ou FP) pour ne pas mourir.

Ne marche pas si la cible est immunisée aux coups critiques.

Se replier :

Se replier d'un combat corps à corps.

Votre vitesse = x2

La case dans laquelle vous démarrez votre déplacement n'a pas d'attaque d'opportunité, les autres oui.

Les ennemis invisibles ont toujours l'attaques d'opportunité.

STARFINDER

Utiliser la Magie

Révocable (R)

Si un « (R) » est indiqué après la durée d'un sort ou d'un effet, vous pouvez révoquer l'effet dès que vous le souhaitez par une action simple. Vous devez vous trouver à portée de l'effet et être capable de remplir les mêmes conditions que celles nécessaires pour créer l'effet –vous devez pouvoir vous concentrer pour lancer un sort ou avoir accès à l'équipement qui a créé l'effet, par exemple –, mais vous n'avez pas besoin, en réalité, d'effectuer l'action appropriée. Un effet nécessitant de la concentration est révocable par nature et le révoquer ne nécessite aucune action car il vous suffit d'arrêter de vous concentrer lors de votre tour pour que l'effet prenne fin.

Résistance à la magie :

il y a une mention de résistance à la magie, mais c'est un sujet assez rare et de haut niveau. Mais en gros certaines créatures ont une résistance naturelle à la magie qui peut annuler les effets d'un sort qui les vise

Lancer des sorts

Lancer un sort suit un processus basique qui est décrit ci-dessous. Le lancement d'un sort a toujours des effets évidents que des créatures proches peuvent remarquer ; il n'est pas possible de lancer un sort en toute discrétion.

Choisir un sort

La première chose à faire est de choisir quel sort lancer.

Quand vous lancez un sort, vous pouvez choisir l'un de ceux que vous connaissez tant que vous êtes capable d'en utiliser un de ce niveau ou d'un niveau supérieur. Chaque jour, vous pouvez lancer un certain nombre de sorts d'un niveau donné (vos « emplacements de sort »), mais vous pouvez lancer de nouveau le même sort si vous n'avez pas atteint votre limite.

Niveau de sort, niveau de lanceur de sorts et emplacements de sorts

Une fois que vous avez choisi un sort à lancer, notez son niveau puis déterminez le niveau de lanceur de sorts auquel vous l'utilisez. Le niveau d'un sort détermine à partir de quel niveau dans votre classe vous pouvez le lancer. Dans le cas des sorts à niveau variable, le niveau du sort déterminera ses effets exacts (voir Les sorts à niveau variable, ci-dessous). D'un autre côté, le niveau de lanceur de sorts auquel vous utilisez ce sortilège détermine de nombreux aspects de son fonctionnement, ce qui inclut souvent sa durée et sa portée. Certaines règles de ce chapitre peuvent faire référence aux emplacements de sorts. Le nombre d'emplacements de sorts d'un niveau donné dont vous disposez correspond au nombre de sorts de ce niveau que vous pouvez utiliser chaque jour (pour plus de détails sur la manière dont vous récupérez vos emplacements de sorts quotidiens, voir Réutiliser les pouvoirs et les sorts dont l'utilisation quotidienne est limitée).

Quand les règles indiquent que vous devez avoir un emplacement de sort, cela signifie que vous ne devez pas avoir utilisé tous les sorts de ce niveau dont vous disposez chaque jour. Quand les règles indiquent que vous perdez un emplacement de sort ou qu'un sort échoue, cela signifie que vous avez dépensé un des sorts de ce niveau auquel vous avez accès chaque jour.

Le niveau de sort

Le niveau d'un sort est une estimation de sa puissance relative. Ce niveau est indiqué dans la description à droite de l'icône correspondant à la catégorie du sort. le niveau d'un sort ne change jamais à moins qu'il ne s'agisse d'un sort à niveau variable.

Les sorts à niveau variable

Un sort à niveau variable est un sort qui a différents effets en fonction de l'emplacement de sort que vous avez utilisé pour le lancer. Dans la description de ce type de sorts est indiquée une plage de niveaux (« 1–6 » par exemple) ainsi que la manière dont ses effets sont modifiés en fonction de ses différents niveaux d'utilisation. Quand vous apprenez un sort qui peut être lancé à différents niveaux, vous gagnez la capacité de l'utiliser au plus haut niveau de sort auquel vous avez accès et aux niveaux inférieurs.

Si vous connaissez un sort à niveau variable et que, plus tard, vous le sélectionnez encore une fois en tant que sort connu de plus haut niveau, vous pouvez immédiatement choisir un nouveau sort connu pour remplacer la version de niveau inférieur de ce sort à niveau variable.

Le niveau de lanceur de sorts « NLS »

Votre niveau de lanceur de sorts (ou NLS) représente votre aptitude à lancer les sorts que vous connaissez et il est égal au total de vos niveaux dans des classes de lanceur de sorts. Pour les personnages n'ayant qu'une seule classe de lanceur de sorts, leur NLS est donc égal à leur niveau. Vous pouvez lancer un sort à un niveau de lanceur de sorts inférieur mais le niveau que vous choisissez doit être suffisamment élevé pour que vous puissiez le lancer et toutes les caractéristiques dépendantes du niveau doivent être déterminées en se basant sur ce même NLS. Si vous souhaitez lancer votre sort à un niveau de lanceur de sorts inférieur à la normale, vous devez le décider avant de prendre toute autre décision sur les effets de ce sort. Une fois lancé, ses effets seront déterminés en fonction du NLS choisi. Bon nombre des effets d'un sort sont basés sur le niveau de lanceur de sorts. Dans le cas où une aptitude de classe, ou un pouvoir spécial, modifie votre niveau de lanceur de sorts, cette modification s'applique non seulement aux effets basés sur le NLS (comme la durée, la portée et les dégâts infligés) mais aussi à tout test de NLS que vous devez effectuer (voir ci-dessous) et aux DD basés sur le niveau de lanceur de sorts (comme le DD pour dissiper vos sorts).

Les tests de niveau de lanceur de sorts

Parfois, les règles vous obligent à effectuer un test de niveau de lanceur de sorts. Pour l'effectuer (pour, par exemple, surmonter la résistance à la magie d'une créature), lancez 1d20 et ajoutez votre niveau de lanceur de sorts.

Concentration et sorts interrompus

Pour réussir à lancer un sort, vous devez vous concentrer. La durée de cette concentration est spécifiée avec l'élément temps d'incantation de la description du sort. Vos adversaires peuvent interrompre votre concentration de différentes manières, comme cela est expliqué ci-dessous.

La concentration requise pour lancer un sort est suffisante pour que vous baissiez temporairement votre garde. Si un adversaire menace la case où vous vous trouvez, lancer un sort provoque une attaque d'opportunité à moins que le sort ne précise le contraire. Normalement, vous pouvez vous concentrer même dans une situation qui peut être source de distraction. Mais, si vous lancez un sort et que vous subissez des dégâts à cause d'une attaque contre votre CA, ou à cause d'un effet de zone contre lequel vous avez raté votre jet de sauvegarde, le sort échoue. Vous courez le plus grand risque de subir des dégâts quand le temps d'incantation d'un sort est d'au moins 1 round, quand vous provoquez une attaque d'opportunité ou quand un adversaire a préparé une action pour vous attaquer quand vous commencez votre incantation. Cependant, vos sorts ne sont pas interrompus si vous subissez des dégâts continus (comme lorsque vous saignez ou que vous êtes en feu). Si vous tentez de lancer un sort sans respecter ses conditions d'utilisation, il échoue. Par exemple, si vous tentez de lancer un sort qui cible un humanoïde sur une créature qui n'est pas un humanoïde, le sort échoue.

Se concentrer dans des environnements difficiles

Si vous tentez de lancer un sort dans des conditions environnementales qui rendent le lancement du sort impossible, le sort échoue. En règle générale, vous pouvez lancer un sort s'il fait mauvais temps ou si votre vaisseau effectue des manœuvres délicates mais, à la discrétion du MJ, si vous êtes soumis à des déplacements violents (comme un tremblement de terre) ou à un phénomène météorologique très puissant

(comme un ouragan), vous ne pouvez pas vous concentrer pour lancer le sort. Pour plus d'informations sur les environnements et sur leurs effets en termes de règles.

Les attaques

Certaines descriptions de sorts font référence à une action d'attaque. Toutes les actions offensives de combat, même celles qui n'infligent pas de dégâts à un adversaire, sont considérées comme des attaques. À chaque fois que vous avez besoin d'effectuer un jet d'attaque pour déterminer si votre sort a touché ou non la cible, on considère que vous effectuez une attaque. Même un effet qui est inoffensif ou bénéfique pour certaines créatures compte comme une attaque s'il peut être considéré comme offensif contre une des créatures affectées. Les sorts qui infligent des dégâts, ceux auxquels des adversaires peuvent tenter de résister avec des jets de sauvegarde (et qui ne sont pas inoffensifs) et les sorts qui nuisent ou entravent leurs cibles sont des attaques.

COMBINER DES EFFETS MAGIQUES

Les sorts et effets magiques fonctionnent généralement comme indiqué dans leur description, et ce, même si d'autres effets agissent simultanément dans la même zone ou sur le même individu. Un sort n'est jamais affecté par un autre, sauf dans des cas très particuliers. Quand un sort en affecte un autre de quelque façon que ce soit, la description le précise toujours. Il faut tout de même tenir compte de plusieurs règles quand divers sorts ou effets magiques fonctionnent au même endroit.

Les effets dupliqués

À quelques rares exceptions près, les sorts qui confèrent des bonus ou des malus aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, ne se cumulent pas entre eux si des effets multiples affectent le même attribut. En règle générale, deux bonus du même type ne se cumulent jamais, même s'ils proviennent de sorts différents ou d'effets autres que des sorts (voir Les bonus page 266). Cependant, les dégâts de sorts multiples qui en infligent sont toujours cumulatifs.

Effets multiples de contrôle mental

Il arrive qu'un effet magique de contrôle mental en rende un autre inutile, comme un sort qui empêche sa victime d'agir. Par exemple, si une créature sous l'effet d'un sort d'immobilisation de personne est sujette à un sort de domination, elle ne peut recevoir pour instruction de se déplacer puisque le sort d'immobilisation de personne l'en empêche. Les effets de contrôle mental qui ne privent pas la cible de sa capacité d'action n'interfèrent généralement pas les uns avec les autres. Quand une créature se retrouve sous le contrôle d'au moins deux créatures, elle fait de son mieux pour obéir, à condition que les instructions qu'elle reçoit de part et d'autre le lui permettent. Si elle reçoit simultanément des ordres contradictoires, les contrôleurs rivaux doivent faire un test opposé de Charisme pour déterminer à qui la cible obéit.

Puissances différentes

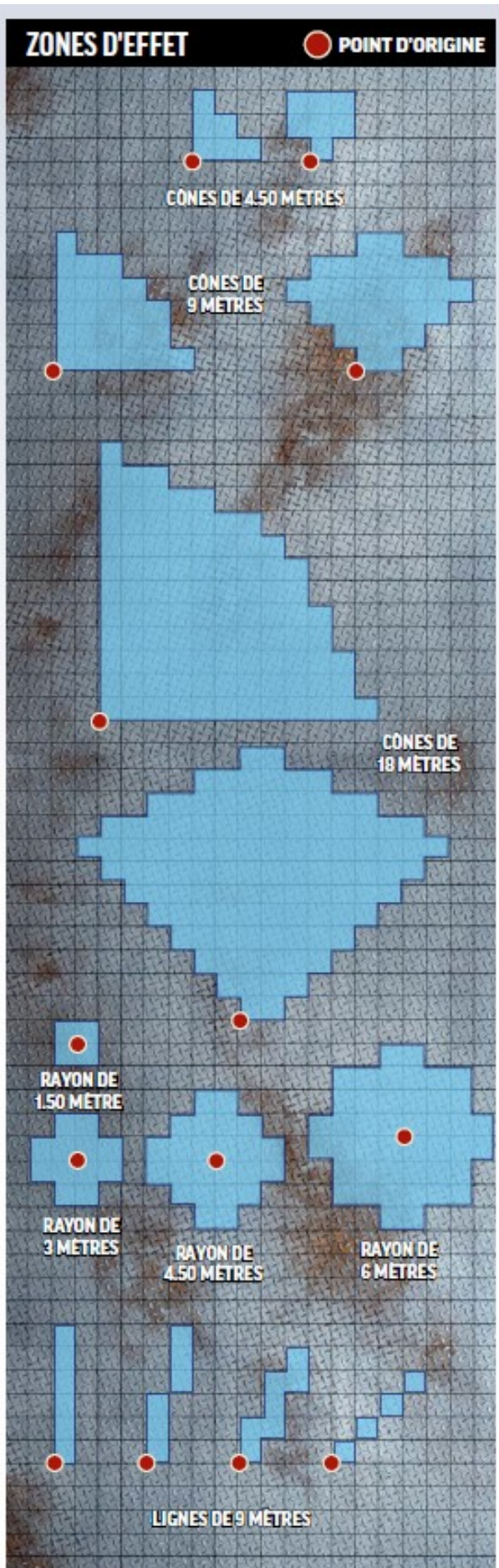
Dans le cas où au moins deux sorts ou effets similaires fonctionnent dans la même zone ou sur la même cible, mais à des intensités différentes (un sort octroyant résistance au feu 5 et un autre accordant résistance au feu 10, par exemple), seul le plus puissant fonctionne. Si un sort précédemment lancé dure plus longtemps qu'un sort plus récent produisant le même effet de façon plus puissante, et que ce dernier prend fin, les effets du premier sort redeviennent actifs jusqu'à la fin de sa durée.

Contrer et annuler

Certains sorts peuvent être utilisés pour contrer d'autres sorts spécifiques comme cela est indiqué dans leur description. Par exemple, vous pouvez utiliser lenteur pour contrer le lancement du sort rapidité. Cela fonctionne exactement comme l'effet de contre du sort de dissipation de la magie (voir page 351), sauf que vous n'avez pas besoin de tenter un test de niveau de lanceur de sorts ; si la cible est à portée, le sort est immédiatement contré et échoue. Souvent, il est noté pour ces sorts qu'ils s'annulent réciproquement. Cela signifie que si on réussit à lancer un des sorts sur une cible sous les effets de l'autre sort, les deux s'annulent et la cible n'est plus soumise aux effets ni de l'un ni de l'autre.

TABLE 8-2 : LES ÉTATS

ÉTAT	EFFET
À terre	Vous subissez un malus de -4 aux jets d'attaque au corps à corps, un bonus de +4 à la CA contre les attaques à distance et un malus de -4 à la CA contre les attaques au corps à corps.
Agonisant	Vous êtes inconscient, vous ne pouvez plus agir et vous devez vous stabiliser ou perdre des points de persévérance et potentiellement mourir.
Agrippé	vous ne pouvez pas vous déplacer ou effectuer d'actions nécessitant deux mains, vous subissez un malus de -2 à la CA, à la plupart des jets d'attaque, aux jets de Réflexes, aux tests d'initiative, aux tests de caractéristique et de compétence basés sur la Dex, et vous ne pouvez pas faire d'attaques d'opportunité.
Assourdi	Vous subissez un malus de -4 aux tests d'initiative et aux tests de Perception opposés, et vous ratez automatiquement les tests de Perception basés sur l'ouïe.
Aveuglé	Vous êtes pris au dépourvu et subissez un malus de -4 à la plupart des tests de compétence basés sur la Force et la Dextérité, ainsi qu'aux tests de Perception opposés. Vous ratez automatiquement les tests de Perception basés sur la vue, les adversaires bénéficient d'un camouflage total contre vous et vous devez réussir un test d'Acrobaties DD 10 pour vous déplacer plus vite que la moitié de votre vitesse normale sous peine de tomber à terre.
Cassé (objet seulement)	Arme : les jets d'attaque et de dégâts subissent un malus de -2 et l'arme ne peut pas infliger d'effets supplémentaires en cas de coup critique ; armure : les bonus à la CA sont diminués de moitié et le malus d'armure aux tests est doublé ; véhicule : malus de -2 à la CA, au DD des collisions et au modificateur de Pilotage, et réduction de moitié de la vitesse et du km/h ; outil ou tech qui confère des bonus : bonus diminués de moitié.
Chancelant	Vous ne pouvez faire qu'une action de mouvement ou qu'une action simple par round et vous ne pouvez pas effectuer de réactions mais vous pouvez faire des actions rapides comme à l'accoutumée.
Confus	Toutes les créatures sont pour vous des ennemis et vous devez faire un jet sur la table pour déterminer vos actions.
Ébloui	Vous subissez un malus de -1 aux jets d'attaque et aux tests de Perception basés sur la vue.
Effrayé	Vous devez fuir ou combattre, et vous subissez un malus de -2 aux tests de caractéristique, aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence.
En apesanteur	Vous ne pouvez effectuer aucune action de mouvement à part pour vous redresser, vous subissez un malus de -2 aux attaques et vous êtes pris au dépourvu.
Enchevêtré	Vous vous déplacez deux fois moins vite ; vous ne pouvez pas courir ou charger et vous subissez un malus de -2 à la CA, aux jets d'attaque, aux jets de Réflexes, aux tests d'initiative et aux tests de caractéristique et de compétence basés sur la Dex.
Encombré	Vos vitesses de déplacement sont réduites de 3 mètres, le bonus de Dex maximum à la CA est réduit à +2 et vous subissez un malus de -5 aux tests basés sur la For et la Dex.
Endormi	Vous subissez un malus de -10 aux tests de Perception pour repérer des choses.
Enflammé	Vous subissez les dégâts de feu indiqués chaque round et vous devez éteindre les flammes pour mettre fin à l'état.
Épuisé	Vous vous déplacez deux fois moins vite ; vous ne pouvez pas courir ou charger et vous subissez un malus de -3 à la CA, aux jets d'attaque, aux jets de dégâts au corps à corps, aux jets de Réflexes, aux tests d'initiative et aux tests de caractéristique et de compétence basés sur la Dex, et vous réduisez de 3 votre limite de volume transportable.
Étourdi	Vous lâchez ce que vous tenez, vous ne pouvez pas faire d'actions et vous êtes pris au dépourvu.
Fasciné	Vous devez porter votre attention sur l'effet de fascination et subissez un malus de -4 aux tests de compétences effectués en guise de réactions.
Fatigué	Vous ne pouvez pas courir ou charger, vous subissez un malus de -1 à la CA, aux jets d'attaque, aux jets de dégâts au corps à corps, aux jets de Réflexes, aux tests d'initiative et aux tests de caractéristique et de compétence basés sur la For ou la Dex, et vous réduisez de 1 votre limite de volume transportable.
Fiévreux	Vous subissez un malus de -2 aux tests de caractéristique, aux jets d'attaque, aux dégâts des armes, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence.
Hébété	Vous ne pouvez entreprendre aucune action.
Hémorragie	Vous subissez les dégâts indiqués au début de votre tour.
Immobilisé	Vous ne pouvez plus vous déplacer, vous êtes pris au dépourvu et vous subissez des malus aux mêmes attributs que ceux de l'état agrippé mais le malus est de -4.
Imprécis	Vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque.
Inconscient	Vous êtes mis KO et vous retrouvez sans défense.
Mort	Votre âme quitte votre corps, vous ne pouvez plus du tout agir ou bénéficier de soins magiques ou ordinaires.
Nauséux	Vous êtes incapable d'attaquer, de lancer des sorts ou de vous concentrer sur des sorts, et vous ne pouvez faire qu'une action de mouvement quand vient votre tour.
Paniqué	Vous lâchez tous les objets que vous tenez, vous fuyez au maximum de votre vitesse et ne pouvez faire aucune autre action, vous subissez un malus de -2 aux tests de caractéristique, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence, et vous vous recroquevillez si vous êtes acculé.
Paralysé	Votre modificateur de Dex est de -5, vous ne pouvez plus bouger mais vous pouvez effectuer des actions mentales.
Pris au dépourvu	Vous subissez un malus de -2 à la CA et vous ne pouvez pas effectuer de réactions ou d'attaques d'opportunité.
Recroquevillé	Vous êtes pris au dépourvu et ne pouvez entreprendre aucune action.
Sans défense	Votre modificateur de Dex est de -5 et les attaques au corps à corps contre vous bénéficient d'un bonus de +4.
Secoué	Vous subissez un malus de -2 aux tests de caractéristique, aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence.
Surchargé	Vos vitesses de déplacement sont réduites à 1,50 mètre, le bonus de Dex maximum à la CA est réduit à +0 et vous subissez un malus de -5 aux tests basés sur la For et la Dex.



Abréviations

BBA	Bonus de base à l'attaque
CAC	Classe d'armure cinétique
CAE	Classe d'armure énergétique
CC	Corps à corps
DD	Degré de difficulté
FP	Facteur de puissance
JS	Jet de sauvegarde
MJS	Meilleur jet de sauvegarde (drones seulement)
NLS	Niveau du lanceur de sorts
NMG	Niveau moyen du groupe
NS	Niveau du sort
PE	Points d'endurance
PJS	Plus mauvais jet de sauvegarde (drones seulement)
PP	Points de persévérance
PV	Points de vie
RD	Réduction des dégâts
RM	Résistance à la magie
REF	Jet de sauvegarde de réflexes
VIG	Jet de sauvegarde de vigueur
VOL	Jet de sauvegarde de volonté

Capacités

EXT	Extraordinaire
MAG	Pouvoir magique
SUR	Supernaturel

