

## ACTIONS EN COMBAT

Action simple	Attaque d'opportunité
Attaque au corps à corps	Non
Attaque à distance	Oui
Attaque à mains nues	Oui
Abaisser sa résistance à la magie	Non
Activer un objet magique autre que huile ou potion	Non
Aider quelqu'un	Possible
Allumer une torche avec un allume-feu	Oui
Boire une potion ou appliquer une huile	Oui
Bousculade	Non
Dégainer une arme dissimulée	Non
Destruction d'arme	Oui
Destruction d'objet (si porté ou tenu)	Oui
Echapper à une situation de lutte	Non
Exécuter une feinte	Non
Lancer un sort	Oui
Lire un parchemin	Oui
Mettre un terme à un sort	Non
Préparation	Non
Prodiguer les premiers secours	Oui
Renversement	Non
Renvoyer ou intimider les morts-vivants	Non
Se concentrer pour maintenir un sort actif	Non
Se mettre en défense totale	Non
Utiliser un pouvoir extraordinaire	Non
Utiliser un pouvoir magique	Oui
Utiliser un pouvoir surnaturel	Non
Utiliser une compétence exigeant 1 action	En général Oui

Lancer un sort de contact sur un max de 6 alliés	Oui
Retraite	Non
Se dégager d'un filet	Oui
Se préparer à lancer une arme à impact	Oui
Utiliser une compétence exigeant 1 round	En général Oui

Action libre	Attaque d'opportunité
Cesser de se concentrer sur un sort	Non
Lâcher un objet	Non
Lancer un sort à incantation rapide	Non
Parler	Non
Plonger au sol	Non
Préparer ses composantes pour lancer un sort	Non

Activité instantanée	Attaque d'opportunité
Pas de placement	Non
Retarder son action	Non

Action de type variable	Attaque d'opportunité
Croc-en-jambe	Non
Désarmement	Oui
Lutte	Oui
Utiliser un don	Variable

## ATTAQUES SPÉCIALES

Action de mouvement	Attaque d'opportunité
Se déplacer	Oui
Calmer une monture effrayée	Oui
Charger une arbalète légère ou de poing	Oui
Dégainer une arme	Non
Déplacer un objet lourd	Oui
Diriger ou rediriger un sort actif	Non
Monter ou descendre de selle	Non
Ouvrir ou fermer une porte	Non
Prendre un objet porté sur soi	Oui
Préparer ou détacher son bouclier	Non
Ramasser un objet	Oui
Rengainer une arme	Oui
Se relever quand on est à terre	Non

Action complexe	Attaque d'opportunité
Attaque à outrance	Non
Accrocher une arme à un gantelet d'armes	Oui
Allumer une torche	Oui
Charge	Non
Charger une arbalète lourde ou à répétition	Oui
Courir	Oui
Donner le coup de grâce	Oui
Eteindre des flammes	Non

Attaque spéciale	Description rapide
Aider quelqu'un	Confère à un allié un bonus de +2 sur un jet d'attaque ou à la CA
Bousculade	Repousse un adversaire de 1,50 m ou plus
Charge	Permet de se déplacer de deux fois sa vitesse et d'attaquer avec un bonus de +2
Combat à deux armes	Une arme dans chaque main
Combat monté	Sur une monture
Croc-en-jambe	Fait tomber un adversaire
Désarmement	Fait sauter une arme hors de la main d'un Adversaire
Destruction	Frappe l'arme ou le bouclier d'un adversaire
Feinte	Annule l'éventuel bonus de dextérité à la CA d'un adversaire
Lancer une arme à impact	Lance une flasque de produit dangereux à une Cible
Lutte	Prises et coups bas
Renversement	Passé à coté ou au-dessus d'un adversaire en se déplaçant
Renvoi des morts-vivants	Canalise l'énergie positive (ou négative) pour repousser (ou intimider) les morts-vivants

## LES ACTIONS SIMPLES

### L'attaque

- **Attaque au corps à corps** : Attaque de base. On peut combattre sur la défensive (+2 à la CA / -4 à l'attaque).
- **Attaque à distance** : La ligne de mire doit être dégagée. La cible doit être dans la limite de portée (5x portée max des armes de jet / 10x pour les armes à projectiles).

*Tir dans le tas* : Malus de -4 à l'attaque si la cible est au corps à corps avec un allié.

- **Attaque à mains nues** :

*Attaques d'opportunité* : Elle est provoquée si le défenseur est armé et elle a lieu avant l'attaque à mains nues. De plus seul le défenseur a droit à cette attaque d'opportunité. Inversement, on ne peut porter d'attaques d'opportunité à mains nues.

*Être armé à mains nues* : Les moines et les personnages possédant la science du combat à mains nues. Ils ne subissent pas d'attaque d'opportunité et peuvent en porter.

*Dégâts des attaques à mains nues* : G 1d4 + mod Force / M 1d3 + mod Force / P 1d2 + mod Force. Ces dégâts sont non létaux.

*Infliger des dégâts létaux* : Par un jet d'attaque à -4. Les personnages possédant le don science du combat à mains nues peuvent choisir ce type de dégâts sans malus.

### Lancer un sort

- **Composantes de sorts** :

*Verbale (V)* : Le personnage doit pouvoir parler distinctement. En cas de surdité, il a 20% de chance de rater son sort.

*Gestuelle (G)* : Le personnage doit avoir au moins une main libre.

*Focaliseur (F)* : Le personnage doit posséder le focaliseur. Il peut le sortir au prix d'une action libre.

- **Concentration** : Si le lanceur est distrait il doit effectuer un test de concentration.
- **Maintenir l'effet d'un sort** : Nécessite une action simple sans attaque d'opportunité.
- **Attaques d'opportunité** : Lancer un sort provoque une attaque d'opportunité (test de concentration, DD 10 + nombre de points de dégâts encaissés + niveau de sort).
- **Incantation sur la défensive** : Pas d'attaque d'opportunité mais nécessite un test de concentration (DD 15 + niveau de sort).
- **Sorts de contact en situation de combat** : Le personnage peut se déplacer avant son incantation, après avoir touché le sujet ou entre les deux. L'attaque ne provoque pas d'attaques d'opportunité et on peut retenir indéfiniment un sort de contact.

### Activer un objet magique

- **Objets à fin d'incantation** : Même mécanisme que lancer un sort.
- **Objets à mot de commande, potentiel magique ou usage** : L'activation de ces objets n'exige aucune concentration et ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

### Utiliser un pouvoir spécial

- **Pouvoirs magiques** : Même mécanisme que lancer un sort. On peut être contré.
- **Pouvoirs surnaturels** : Un pouvoir surnaturel ne peut être contré, n'exige aucune concentration et ne provoque pas d'attaques d'opportunité.
- **Pouvoirs extraordinaires** : Ces pouvoirs fonctionnent instantanément.

### La défense totale

Si le personnage décide de ne pas attaquer et de se défendre, il bénéficie d'un bonus de +4 à la CA pendant un round. Il n'a pas la possibilité de porter des attaques d'opportunité.

## LES ACTIONS DE MOUVEMENT

### Déplacement

- **Normal** : Le personnage peut se déplacer de sa VD sauf pour l'escalade et la natation où le personnage peut se déplacer au quart de sa VD.
- **Escalade accélérée** : On peut grimper à la moitié de sa VD à -5 au test d'escalade.

- **Ramper** : On peut ramper de 1,50 m par action de mouvement. On s'expose à des attaques d'opportunité.

### Dégainer ou rengainer une arme

Une action de mouvement est nécessaire pour dégainer / rengainer une arme. Un personnage ayant une BBA de +1 peut dégainer / rengainer durant un déplacement.

### Préparer ou détacher un bouclier

Une action de mouvement est nécessaire pour détacher / attacher un bouclier. Un personnage ayant une BBA de +1 peut attacher / détacher un bouclier durant un déplacement.

### Manipuler un objet

### Diriger ou rediriger un sort

### Se relever

Un personnage peut se relever mais s'expose à une attaque d'opportunité.

### Monter ou descendre de selle

*Monter ou descendre de selle rapidement* : Le personnage peut monter ou sauter au sol par une action libre en réussissant un test d'équitation (DD20). S'il rate l'action libre devient une action de mouvement.

## LES ACTIONS COMPLEXES

### L'attaque à outrance

Lors d'une attaque à outrance le personnage ne peut se effectuer qu'un pas de placement de 1,50 m avant, entre ou après ses attaques. De plus il doit effectuer ses attaques dans l'ordre, en précisant avec quelle arme ou quelle tête il frappe en premier selon le cas.

- **Conversion d'attaque à outrance en attaque normale** : Après sa première attaque le personnage peut changer d'avis et effectuer une action de mouvement au lieu de porter une attaque.
- **Combat sur la défensive** : Il est possible de combattre sur la défensive.

### Lancer un sort

Lancer un sort qui nécessite une action complexe lors de l'incantation ne provoque une attaque d'opportunité que lors de cette incantation même si elle dure plusieurs rounds.

### Retraite

Cette action permet de se retirer prudemment d'un combat. Le personnage peut se déplacer au double de sa VD et la case qu'il quitte n'est pas considérée comme contrôlée.

### Courir

Le personnage parcourt en ligne droite une distance de 4x sa VD mais il perd son bonus de Dextérité à la CA. On peut courir pendant un nombre de rounds égal à sa valeur de Constitution puis il faut faire un jet de Constitution (DD 10 + 1 / round supplémentaire). En cas d'échec il faut se reposer pendant une minute (10 rounds).

## LES ACTIONS LIBRES

On peut par une action libre effectuer les actions suivantes : Lâcher un objet, plonger au sol, parler brièvement, cesser de se concentrer sur un sort, lancer un sort à incantation rapide.

## LES ATTAQUES SPÉCIALES

### Aider quelqu'un

Par une action simple, le personnage peut aider un allié en distrayant son adversaire. Il faut réussir une attaque au corps à corps contre une CA 10. Le

personnage décide si le bonus de +2 s'applique au jet d'attaque ou à la CA de son allié.

## Bousculade

Il est possible de tenter une bousculade par une action simple ou dans le cadre d'une charge.

- **Amorcer une bousculade** : Il faut entrer dans l'espace de la cible (attaque d'opportunité). Test opposé de Force (+2 dans le cas d'une charge / + ou - 4 selon la catégorie de taille / +4 si la cible a plus de deux jambes ou est difficile à déplacer).
- **Résultat de la bousculade** : Si le personnage gagne, il repousse la cible de 1,50 m. Il peut la repousser de 1,50 m par 5 points de différence au test de Force (VD max). Sinon c'est le personnage qui est repoussé de 1,50 m (Il tombe si l'espace est occupé).

## Charge

- **Déplacement durant une charge** : Le déplacement avant l'attaque doit être de minimum 3 m. Le mouvement se fait en ligne droite (distance max = VD x2) et le passage doit être dégagé.
- **Attaque lors d'une charge** : Après le déplacement, le personnage délivre une attaque au corps à corps avec un bonus de +2 à l'attaque et un malus de -2 à la CA.

## Combat à deux armes

Circonstances	Main directrice	Autre main
Malus normaux	-6	-10
Arme légère dans l'autre main	-4	-8
Don de combat à deux armes	-4	-4
Arme légère dans l'autre main et don de combat à deux armes	-2	-2

## Combat monté

- **Les chevaux au combat** : Poneys, chevaux légers et lourds sont effrayés par les combats. Il faut réussir un test d'équitation (DD 20) chaque round pour les contrôler, ce qui prend une action de mouvement. En cas de succès le personnage peut effectuer une action simple, sinon l'action de mouvement devient une action complexe.
- **Combat en selle** : On peut guider sa monture par les genoux (action libre) sur un test d'équitation réussi (DD 5). Contre une créature de taille M le cavalier gagne un bonus de +1 à l'attaque. La charge est possible à cheval (mêmes modificateurs). En fin on peut utiliser une arme à distance lors d'un double déplacement avec un jet d'attaque à -4 (-8 si la VD est quadruplée), l'attaque doit se produire au milieu du déplacement.
- **Utilisation de sorts en selle** : On peut lancer un sort normalement s'il n'y a pas de déplacement. Dans le cas d'un déplacement normal, il faut réussir un test de concentration (DD 10 + niv de sort, DD 15 + niv de sort dans le cas d'un double déplacement).
- **Chute de la monture** : Le cavalier doit réussir un test d'équitation (DD 15) pour ne pas subir de dégâts (1d6 pts de dégâts).

## Croc en jambe

- **Croc en jambe** : On effectue une attaque de corps à corps à mains nues provoquant une attaque d'opportunité. En cas de succès l'attaquant joue un test de Force opposé à un test de Force / Dextérité (au choix) avec un bonus +4 par catégorie de taille supérieure à M (-4 inférieure). De plus si le défenseur a plus de deux ou est très difficile à déplacer il bénéficie d'un bonus de +4. Si l'attaquant l'emporte, son adversaire tombe à la renverse sinon il ne tombe pas et peut tenter à son tour de renverser son agresseur.
- **Résultat** : Quiconque est renversé se retrouve à terre.
- **Jeter un adversaire à bas de sa selle** : Même procédure sauf que le défenseur peut jouer un test d'équitation à la place du test de Force / Dextérité.

## Désarmement

- **Attaque d'opportunité** : Tenter de désarmer un adversaire provoque une attaque d'opportunité. Si cette attaque inflige des dégâts, le désarmement échoue.
- **Jet opposé** : Chacun joue un jet d'attaque opposé (+4 arme à deux mains / -4 arme légère et +4 par catégorie de taille de différence). De plus si le désarmement vise un objet au lieu d'une arme, le défenseur subit un malus de -4 à son jet d'attaque.

- **Conséquences** : Si l'attaquant réussit, l'arme tombe par terre (dans ses mains s'il combat à mains nues). Sinon l'adversaire peut contre attaquer sans subir d'attaque d'opportunité. L'initiateur d'un désarmement ne peut contre-attaquer.

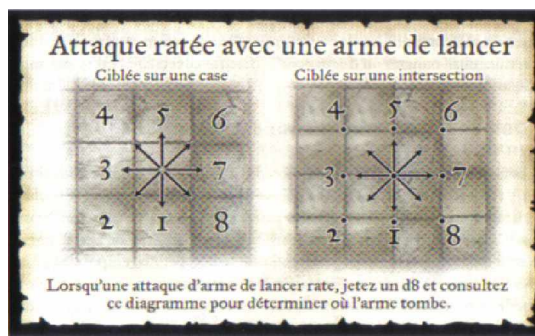
## Destruction

- **Attaque d'opportunité** : Tenter de détruire une arme ou un bouclier à l'aide d'une arme tranchante ou contondante provoque une attaque d'opportunité.
- **Jet opposé** : Chacun joue un jet d'attaque opposé (+4 arme à deux mains / -4 arme légère et +4 par catégorie de taille de différence).
- **Conséquences** : Si l'attaquant réussit, il inflige des dégâts à l'arme ou au bouclier. Sinon il n'inflige aucun dégât.

## Feinte

Par une action simple on peut tromper son adversaire pour lui faire baisser sa garde. On joue un jet de Bluff contre un jet de psychologie (-4 si l'adversaire est non humanoïde, -8 s'il est d'intelligence animale). L'adversaire bénéficie de son BBA au jet de psychologie. En cas de réussite l'adversaire perd son bonus de Dextérité à la CA. L'attaque doit se produire impérativement avant ou lors du prochain tour de jeu de l'aventurier.

## Lancer une arme à impact



## Lutte

- **Test de lutte** : BBA + Mod de Force + Mod de taille spécial (C+16, Gig+12, TG+8, G+4, M+0, P-4, TP-8, Min-12, I-16).

### ENGAGER UNE LUTTE

- **Attaque d'opportunité** : Tenter de saisir un adversaire provoque une attaque d'opportunité. Si elle inflige le moindre dégât la tentative échoue.
- **Saisir l'adversaire** : Le personnage effectue un jet d'attaque de contact au corps à corps pour saisir sa cible. S'il rate, la tentative de saisie échoue.
- **Assurer sa prise** : Par une action libre les lutteurs jouent un jet de Lutte opposé. Si le personnage l'emporte la lutte est engagée et il inflige des dégâts égaux à une attaque à mains nues. Si le personnage est battu (ou que son adversaire est de deux catégories de taille supérieur), la tentative d'engager une lutte échoue.
- **Poursuivre la lutte** : Pour pouvoir continuer la lutte le personnage doit pénétrer dans l'espace occupé par son adversaire (compte pour aucun déplacement). Ce mouvement l'expose aux attaques d'opportunité de la part des adversaires extérieurs à la lutte.

### CONSEQUENCE DE LA LUTTE

- **Plus d'espace contrôlé** : Le personnage ne contrôle plus aucun espace.
- **Plus de bonus de Dextérité** : Le personnage perd son bonus de Dextérité à la CA.
- **Plus de déplacement** : Le personnage ne peut plus se déplacer.

### OPTIONS D'UN PERSONNAGE AGRIPPÉ

Si le personnage possède plusieurs attaques, il peut effectuer l'une de ses actions pour chacune de ses attaques.

- **Activer un objet magique** : Pas d'objet à fin d'incantation. Pas besoin de jet de lutte.
- **Attaquer un autre adversaire** : Arme légère ou à mains nues à -4.
- **Lancer un sort** : Pas de gestes, sort de 1 action (concentration DD 20 + niv de sort).
- **Infliger des dégâts** : Test opposé de lutte (dégâts d'une attaque à mains nues).
- **Dégainer une arme légère** : Test opposé de lutte (action de mouvement).
- **Échapper à l'adversaire** : Test opposé de lutte ou évasion (action simple).
- **Se déplacer** : ½ VD et test opposé de lutte.
- **Immobiliser l'adversaire (pendant un round)** : Test opposé de lutte.

- **Retourner l'arme de l'adversaire contre lui** : Arme légère uniquement. Test opposé de lutte. Jet d'attaque à -4.

#### OPTION D'UN PERSONNAGE QUI IMMOBILISE SON ADVERSAIRE

Il peut infliger des dégâts, retourner son arme contre lui, se déplacer ou l'empêcher de parler. S'il tente de désarmer ou d'arracher un objet à son adversaire, celui-ci bénéficie d'un bonus de +4 à son jet d'attaque (voir désarmement). Enfin au prix d'une action libre, il peut le relâcher.

#### •OPTION D'UN PERSONNAGE IMMOBILISÉ

Il est incapable de bouger pendant un round mais n'est pas considéré sans défense.

### Renversement

Le renversement s'effectue par une action simple lors d'un mouvement. Cette manoeuvre vise à traverser l'espace occupé par l'adversaire en le bousculant.

- **Attaque d'opportunité** : Pénétrer dans l'espace provoque une attaque d'opportunité.
- **Le défenseur évite** : Si le défenseur évite, l'attaquant traverse sa zone sans effet.
- **Le défenseur bloque** : Si le défenseur bloque on joue un test de Force opposé à un test de Force / Dextérité (au choix). Les modificateurs sont les mêmes que pour la bousculade. Si l'attaquant remporte le test, le défenseur tombe à la renverse. Sinon on joue immédiatement un test de Force opposé à un test de Force / Dextérité (au choix). S'il gagne c'est l'attaquant qui tombe à la renverse.
- **Conséquences** : Si l'attaquant gagne il traverse l'espace. Sinon, selon le résultat du test de Force il est repoussé de 1,50 m et si l'espace est occupé ou qu'il a perdu le test de Force, il tombe à la renverse.
- **Renversement monté** : C'est le cheval qui joue un test de Force.

### Renvoi (Intimidation) des morts-vivants

- **Le nombre d'utilisation quotidienne** : 3+ modificateur de Charisme.
- **La portée maximum** : 18 mètres (ligne d'effet dégagée, cad pas d'abri).
- **Test de renvoi** : 1d20+modificateur de Charisme. (cf. Table de renvoi). Cela détermine le type de mv affecté.
- **Jet d'efficacité du renvoi** : 2d6 + niv prêtre + mod Charisme. Cela détermine le nombre de DV de mv affectés.
- **Effet** : Le mv affecté fuit ou à défaut se recroqueville pendant 10 rounds. Si le prêtre s'approche à moins de 3 mètres l'effet est dissipé. Si le niv du prêtre est au moins 2x supérieur au nombre de DV qu'il affecte alors il les détruit / contrôle. Un prêtre mauvais contrôle son niv de DV de mv à raison d'une instruction par action simple. Il peut annuler la tentative de renvoi d'un prêtre bon par une tentative opposé de renvoi.

Résultat du test de renvoi	DV max des morts-vivants affectés
0 ou moins	Niveau du prêtre -4
1-3	Niveau du prêtre -3
4-6	Niveau du prêtre -2
7-9	Niveau du prêtre -1
10-12	Niveau du prêtre
13-15	Niveau du prêtre +1
16-18	Niveau du prêtre +2
19-21	Niveau du prêtre +3
22 et plus	Niveau du prêtre +4

### DÉPLACEMENT TACTIQUE

Race	Pas d'armure ou armure légère	Armure intermédiaire ou lourde
Humain, demi-orque, demi-elfe, elfe	9m (6 cases)	6m (4 cases)
Nain	6m (4 cases)	6m (4 cases)
Gnôme, halfelin	6m (4 cases)	4,50m (3 cases)

### Passer sans s'arrêter

- **Allié** : Le personnage peut traverser l'espace occupé par allié (sauf en cas de charge).
- **Adversaire** : Le personnage ne peut traverser l'espace occupé par un adversaire sauf si celui-ci est sans défense.
- **S'arrêter** : Il est impossible de s'arrêter sur un espace occupé par une créature qui n'est pas sans défense.
- **Renversement** : Dans le cadre d'une charge, on peut essayer de traverser un espace occupé par un ennemi apte à se défendre.
- **Enchaînement d'acrobaties** : voir la compétence acrobatie.
- **Créature de taille réduite** : Le personnage peut traverser cet espace mais s'expose à une attaque d'opportunité.
- **Créature plus grande ou plus petite** : S'il y a trois catégories de taille de différence, le personnage peut traverser l'espace occupé. Les attaques d'opportunité s'appliquent.

### Terrain et obstacles

- **Obstacles** : Les terrains difficiles doublent le coût de déplacement.
- **Se serrer** : On peut se serrer dans un espace aussi large que la moitié de l'espace que l'on occupe normalement. Par contre les déplacements sont doublés et le personnage subit un malus de -4 à l'attaque et à la CA.

### Règles spéciales

- **S'arrêter accidentellement dans un espace illégal** : La créature concernée se retrouve alors dans le dernier espace légal qu'elle a quitté ou le plus près possible.
- **Coût de déplacement doublé** : Si le terrain est très difficile, tripler le coût de déplacement revient à doubler deux fois le coût de déplacement (doublé: 1c=2c, 2x doublé: 1c=4c, triplé: 1c=8c).
- **Déplacement minimum** : On peut toujours parcourir 1,50 m (au pire au prix d'une action complexe).

## MODIFICATEUR DE COMBAT

### Circonstances favorables ou défavorables

#### Modificateur au jet d'attaque

L'attaquant ...	Corps à corps	A distance
... à terre ou à plat ventre	-4	-
... est ébloui	-1	-1
... est en position surélevée	+1	+0
... est enchevêtré	-2	-2
... est invisible	+2	+2
... est secoué ou effrayé	-2	-2
... prend le défenseur en tenaille	+2	-
... se serre dans un espace étroit	-4	-4

#### Modificateur à la CA

Le défenseur ...	Corps à corps	A distance
... est à couvert	+4	+4
... est aveugle	-2	-2
... est camouflé ou invisible	voir camouflage	voir camouflage
... est recroquevillé	-2	-2
... est enchevêtré	+0	+0
... est pris au dépourvu	+0	+0
... est en situation de lutte	+0	+0
... est sans défense	-4	+0
... est assis ou agenouillé	-2	+2
... est immobilisé (lutte)	-4	+0
... est à terre	-4	+4
... se serre dans un espace étroit	-4	-4
... est étourdi	-2	-2

## Abri

Un personnage à l'abri (à couvert) bénéficie d'un bonus de +4 à la CA.

- **Abri et obstacles bas** : Un obstacle bas fournit un abri mais seulement aux créatures distantes de 9m ou moins. L'attaquant peut ignorer l'abri s'il en est plus proche que sa cible.
- **Abri et attaques d'opportunité** : Un personnage bénéficiant d'un abri ne s'expose pas aux attaques d'opportunité.
- **Abri et bonus aux jets de réflexes** : L'abri procure un bonus de +2 aux réflexes.
- **Abri et test de discrétion** : On peut utiliser un abri pour tenter un test de discrétion. Une autre possibilité est de bénéficier d'un camouflage.
- **Abri mou** : Une créature peut être considérée comme un abri mais elle ne confère pas de bonus aux réflexes et ne permet pas de test de discrétion.
- **Abri total** : Un personnage abrité totalement ne peut être attaqué.

## Camouflage

- **Chance de rater** : Si l'attaquant touche, il doit faire un jet de pourcentage et s'il est inférieur à 20, il rate sa cible.
- **Camouflage et test de discrétion** : On peut utiliser le camouflage pour tenter un test de discrétion. Une autre possibilité est de bénéficier d'un abri.
- **Camouflage total** : L'attaquant doit choisir la case qu'il attaque. Si sa cible s'y trouve et qu'il la touche, il doit faire un jet de pourcentage et s'il est inférieur à 50, il rate sa cible. De plus la cible n'est pas sujette aux attaques d'opportunité.

## Prise en tenaille

Un personnage bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque si une personne ou une créature alliée est au corps à corps avec la cible et que la cible se situe entre le personnage et son allié.

## Cible sans défense

- **Attaque normale** : Un personnage sans défense subit un malus de -4 à la CA contre les attaques au corps à corps mais pas à distance. De plus sa Dextérité devient égale à 0 et les roublards peuvent lui porter des attaques sournoises à tous les coups.
- **Coup de grâce** : Par une action complexe, Il est possible d'achever un ennemi sans défense à l'aide d'une arme de corps à corps. On peut aussi le faire avec un arc ou une arbalète (position adjacente à la cible). L'attaque touche automatiquement et inflige un coup critique. Si la cible survit, elle doit réussir un jet de vigueur (DD 10 + dégâts reçus) sous peine de mourir. Les roublards peuvent ajouter leurs dégâts d'attaque sournoise. Cette attaque spéciale expose à d'éventuelles attaques d'opportunité. Les créatures immunisées contre les coups critiques ne peuvent être achevés de la sorte.

# LES BLESSURES ET LA MORT

## Points de vie

- **Normal (1 pv et +)** : Le personnage agit normalement au maximum de ses capacités.
- **Hors de combat (0pv)** : Le personnage est encore conscient mais à peine. Il peut entreprendre une action simple ou de mouvement. L'action simple lui fait perdre 1 pv au contraire de l'action de mouvement qui ne fait pas perdre de pv.
- **Mourant (-1pv à -9pv)** : Le personnage sombre dans l'inconscience et perd 1pv chaque round. Cela continue tant qu'il n'est pas stabilisé.
- **Mort (-10pv ou -)** : Le personnage meurt s'il arrive à -10pv ou moins, ou s'il subit 50 points de dégât en une seule attaque et qu'il rate son jet de vigueur (DD 15). De plus si sa Constitution tombe à 0, il meurt également.
- **État stable et récupération** : À chacun de ses tours de jeu, un personnage mourant a 10% de chance de se stabiliser. Un test de premiers secours (DD15) ou un soin magique stabilise le personnage mourant.
- **Récupération avec assistance** : Toutes les heures, le personnage a 10% de chance de revenir à 0pv. S'il rate ses jets, il récupère tout de même ses pv normalement.
- **Récupération sans assistance** : Un personnage qui s'est stabilisé seul a 10% de chance toutes les heures de revenir à 0pv. S'il rate ce jet, il perd aussitôt 1pv. À 0pv, il a 10% de chance chaque jour de récupérer ses pv normalement. S'il rate ce jet, il rechute et perd 1pv. Une fois qu'il recommence à récupérer des pv, il ne peut plus en perdre (même si ses points de vie sont négatifs).

## La guérison

Après une nuit de sommeil, le personnage récupère son niveau de pv. Il récupère également ses points de caractéristiques à raison de 1 point par nuit de sommeil et de 2 points par journée de repos complet.

## Dégâts non létaux

- **Décompte des dégâts non létaux** : Si les dégâts non létaux d'un personnage égalent ses pv il chancelle, s'ils les dépassent il perd connaissance.
- **Créatures chancelantes ou inconscientes** : Une créature chancelante est réduite à une action simple par round.
- **Guérison des dégâts non létaux** : Les dégâts non létaux d'un personnage disparaissent à un rythme de 1 point par heure et par niveau. De plus les sorts permettant de récupérer des pv, soignent également les dégâts non létaux.