

Les règles de combat

- **Abri:**
 - Attaque à distance et arme à allonge : s'il existe un coin de votre case tel qu'aucune ligne liant ce coin à un coin de la case de votre adversaire ne passe par une case ou un bord qui bloque la ligne d'effet ou fournit un abri, alors la cible n'a pas d'abri, sinon si
 - Attaque au corps à corps : s'il existe une ligne liant un coin de votre case à un coin de la case de votre adversaire qui passe par une case ou un bord qui bloque la ligne d'effet ou fournit un abri, alors la cible bénéficie d'un abri
 - +4 à la CA
 - Un défenseur bénéficiant d'un abri ne s'expose pas aux attaques d'opportunité
 - Donne +2 aux jets de Réflexes contre les attaques venant de l'autre côté. Ne marche pas contre les étendues
 - Abri mou : une créature peut faire office d'abri et donne le +4 à la CA mais ne donne pas le bonus aux jets de Réflexes
 - Grandes créatures : lorsqu'elles attaquent, elles choisissent laquelle de leurs cases va servir pour déterminer s'il y a abri. Lorsqu'elles défendent, c'est l'attaquant qui choisit cette case
 - Abri total : lorsque toutes les lignes d'effet sont obstruées, la cible bénéficie d'un abri total et on ne peut pas l'attaquer.
 - Degrés d'abri : peut bénéficier d'un bonus doublé à la CA et aux jets de Réflexes ainsi que de l'aptitude de classe esquive extraordinaire.
 - **Actions :**
 - Action simple + action de mouvement = 1 round
 - Action complexe + pas de placement = 1 round
 - Action libre : autant que le MD l'accepte au cours d'un round
 - Action rapide : 1/tour de jeu en plus des autres
 - Action immédiate : 1/round même en dehors du tour de jeu
 - **Aider quelqu'un :** (action simple)
 - Doit toucher une CA 10
 - Donne un bonus de +2 au prochain jet d'attaque de son allié contre cet adversaire ou un bonus de +2 à la CA contre la prochaine attaque de celui-ci.
 - **Attaques d'opportunité (AO) :**
 - Lorsqu'on quitte une case contrôlée
 - Lorsqu'on effectue une action particulière dans une case contrôlée
 - **Bousculade :** (action simple ou dans le cadre d'une charge)
 - Provoque une AO de la part de la cible et de tout adversaire le menaçant puisqu'il rentre dans l'espace de la cible. Les créatures effectuant des AO sur l'une des deux créatures ont 25% de chance de toucher l'autre.
 - Après les AO, on fait un jet de Force comparé avec le bonus spécial de taille de lutte.
 - L'attaquant a un bonus de +2 s'il tente ceci dans le cadre d'une charge
 - Le défenseur a un bonus de stabilité de +4 s'il a plus de 2 jambes ou s'il est particulièrement difficile à déplacer
 - Si l'attaquant remporte ce jet, la cible est repoussée d'1,50 m (+1,50 m /5 points au-dessus du jet du défenseur si l'attaquant accompagne la bousculade)
 - L'attaquant et le défenseur reculant s'expose à des AO
 - Si l'attaquant perd, c'est lui qui est repoussé sur 1,50 m.
- **Camouflage :**
 - Attaque à distance et arme à allonge : s'il existe un coin de votre case tel qu'aucune ligne liant ce coin à un coin de la case de votre adversaire ne passe par une case ou un bord qui fournit un camouflage, alors la cible n'est pas camouflée, sinon si
 - Attaque au corps à corps : la cible bénéficie d'un camouflage si sa case est entièrement couverte d'un tel effet
 - 20% de chance de rater la cible, plusieurs pourcentages ne s'additionnent pas, on prend le plus important
 - Camouflage total : ne peut établir de ligne de mire mais a une ligne d'effet (invisible, dans le noir complet,...). Il faut d'abord deviner dans quelle case la cible se trouve puis il y a 50% de chance de la rater. On ne peut effectuer d'attaque d'opportunité sur un tel adversaire
 - Adversaire invisible : on peut repérer un adversaire invisible grâce à un test de Détection. La créature invisible possède un bonus de +20 à son test de Discrétion (+40 si elle reste immobile)
 - Degrés de camouflage : suivant les circonstances, le MD peut modifier le pourcentage d'échec d'une attaque
- **Charge :** (action complexe)
 - Doit se déplacer en ligne droite (une ligne de mire dégagée doit exister entre le personnage et son adversaire) d'au moins 3 m et d'au plus 2VD
 - Pas de pas de placement possible dans le même round
 - +2 à l'unique jet d'attaque
 - -2 à la CA pendant 1 round
 - +2 aux tests opposés de Force joués lors d'une bousculade ou d'un renversement
- **Cible sans défense :**
 - -4 contre les attaques de corps à corps
 - On considère qu'elle a 0 en Dextérité -> -5 à la CA au lieu du modificateur habituel
 - Coup de grâce (action complexe) : l'attaque touche automatiquement et est un critique. La cible fait un jet de Vigueur DD 10 + nombre de points de dégâts infligés et meurt si elle le rate. Provoque une attaque

d'opportunité et possibilité de la faire avec arc ou arbalète si sur une case adjacente.

- **Combat monté :**

- Un cavalier utilisant une monture non entraînée au combat doit réussir un test d'Équitation (DD 20) pour bénéficier d'une action simple suite à son action de mouvement, sinon cette action de mouvement devient une action complexe
- La monture agit avec la même initiative que son cavalier
- On prend en compte la VD de la monture et non celle du cavalier
- On considère sur le cavalier partage l'espace de sa monture
- Un test d'Équitation (DD 5) permet de guider la monture avec ses genoux
- +1 au jet d'attaque contre des créatures à pied de taille M ou moins pour position surélevée
- Si la monture se meut de plus d'1,50 m, le cavalier ne peut attaquer qu'une fois
- Même si la monture se déplace au maximum de sa vitesse, le cavalier ne subit pas de malus à son jet d'attaque
- Le cavalier bénéficie des bonus et malus dus à une charge de sa monture
- Utiliser une arme à distance lors d'un double déplacement de la monture s'accompagne d'un malus de -4 au jet d'attaque (-8 si la monture court). Le personnage peut attaquer à outrance et le jet d'attaque s'effectue à mi déplacement
- Un lanceur de sorts lance normalement ses sorts si sa monture se déplace au maximum de sa VD. Lancer un sort pendant que la monture se déplace peut être fait si un test de Concentration (DD 10 + niveau du sort) est réussi. Si le cheval court, le test de Concentration s'accompagne d'un (DD 15 + niveau du sort)
- Si sa monture chute, le cavalier doit réussir un test d'Équitation (DD 15) pour amortir sa chute. Sinon il se retrouve au sol et subit 1d6 points de dégâts.
- Un cavalier qui perd connaissance a 50% de chance de rester en selle (75% avec une selle de guerre), sinon il tombe et subit 1d6 points de dégâts. Un cheval non dirigé évite les combats

- **Combattre sur la défensive :** (dépend)

- Bonus d'esquive de +2 à la CA pendant 1 round
- Malus de -4 au jet d'attaque pendant 1 round

- **Courir :** (action complexe)

- Déplacement de 4 VD en ligne droite
- Perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA
- Peut courir pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Constitution ensuite test de Constitution DD 10 + 1/round supplémentaire
- Échec au test de Constitution -> repos pendant au moins 1 minute -> une action de mouvement normale au plus

- **Croc-en-jambe :**

- La cible doit être au maximum d'une catégorie de taille plus grande que l'assaillant.
- Le résultat est déterminé par une attaque de corps à corps à mains nues, ceci exposant aux AO.

- Si l'attaque touche, les duellistes font un test de Force opposé, le défenseur pouvant substituer celui-ci par un test de Dextérité. Ces jets sont modifiés par les modificateurs de taille spéciaux de lutte.
- Le défenseur a un bonus de stabilité de +4 s'il a plus de 2 jambes ou s'il est particulièrement difficile à déplacer
- Si l'attaquant l'emporte, le défenseur tombe à la renverse.
- Si le défenseur l'emporte, il peut à son tour tenter d'effectuer un croc-en-jambe à son adversaire.
- On peut utiliser cette action pour mettre un cavalier au sol. Dans ce cas le défenseur peut substituer son test de Force par un test d'Équitation

- **Défense totale :** (action simple)

- Ne peut pas attaquer
- +4 à la CA pendant 1 round
- Ne peut pas placer d'attaque d'opportunité

- **Dégâts excessifs :**

- Une créature subissant 50 points de dégâts en une seule attaque doit réussir un jet de Vigueur DD 15 ou mourir.

- **Dégâts non létaux :**

- Ne peuvent pas tuer
- Si les dégâts létaux égalent le nombre de pv actuel, le personnage chancelle (activité restreinte à une action simple), s'ils les dépassent, il sombre dans l'inconscience.
- Infliger des dégâts non létaux avec une arme non conçue pour : -4 au jet d'attaque
- Infliger des dégâts létaux avec une arme non conçue pour : -4 au jet d'attaque
- Guérison : 1 / heure / niveau

- **Désarmement :** (remplace une attaque de corps à corps)

- Provoque une AO. Si celle-ci inflige des dégâts à l'assaillant, l'attaque échoue
- On effectue un jet d'attaque opposé, une arme à 2 mains donnant un bonus de +4 et une arme légère infligeant un malus de -4 (une attaque à mains nues est toujours considérée comme une arme légère). Le plus grand duelliste bénéficie d'un bonus de +4 par catégorie d'écart. Si l'objet ciblé n'est pas une arme de corps à corps, le défenseur subit un malus de -4.
- Si l'attaquant l'emporte, la cible est désarmée. Dans le cas où il a attaqué à mains nues, il se saisit de l'arme de son adversaire.
- Si le défenseur l'emporte, il peut à son tour tenter de désarmer l'attaquant sans encourir d'AO

- **Destruction :**

- Se fait à l'aide d'une arme tranchante ou contondante
- Provoque une AO
- On effectue un jet d'attaque opposé, une arme à 2 mains donnant un bonus de +4 et une arme légère infligeant un malus de -4 (une attaque à mains nues est toujours considérée comme une arme légère). Le plus grand duelliste bénéficie d'un bonus de +4 par catégorie d'écart. Si l'objet ciblé n'est pas une arme de corps à corps, le défenseur subit un malus de -4.
- Si l'attaquant l'emporte, il endommage l'arme ou le bouclier visé

- Si le défenseur l'emporte, l'attaque n'inflige aucun dégât
- Pour endommager un objet tenu ou porté, on n'effectue pas de test opposé mais l'attaquant doit surpasser la CA de l'objet calculée ainsi : $10 + \text{mod. de taille} + \text{mod. de Dextérité du porteur}$. Cette attaque provoque également une AO
- **Espace occupé par une créature de 3 catégories de taille plus grande ou plus petite :**
 - On peut traverser cet espace librement
 - Les attaques d'opportunité se jouent toujours
- **Feinte :** (action simple)
 - L'attaquant effectue un test de Bluff opposé à un test de Psychologie (avec un bonus égal au BBA) du défenseur
 - Si l'attaquant l'emporte, la cible perd son bonus de Dextérité lors de la prochaine attaque au corps à corps du personnage. Celle-ci devant avoir lieu avant ou lors de son prochain tour de jeu
 - Le test de Bluff est affublé d'un malus de -4 si la cible n'est pas humanoïde
 - Le test de Bluff est affublé d'un malus de -8 si la cible est d'intelligence animale (Int 1 ou 2)
 - Il est impossible de feinter un monstre sans Intelligence
- **Guérison et inconscience :**
 - 0 pv (hors de combat) : ne peut rien faire de fatigant (attaque, course, sort) ou sombre dans l'inconscience (perd 1 pv). Ne peut faire qu'une action simple ou une action de mouvement par round.
 - De -1 à -9 pv (mourant) : inconscience. Perd 1 pv par round jusqu'à la mort ou la stabilisation.
 - Stabilisation : à chaque round, 10% de chance de stabilisation, sinon -1 pv. Un jet de Premiers secours DD 15 stabilise ou le moindre soin.
 - Récupération avec assistance : 10% de chance par heure de reprendre connaissance. Ne perd pas de pv et en regagne au rythme normal.
 - Récupération sans assistance : 10% de chance par heure de reprendre conscience, sinon -1 pv. Si reprend conscience, 10% de chance par jour à compter du premier de regagner des pv normalement, sinon -1 pv et rechute.
 - Guérison naturelle : 1 pv / niveau / nuit de repos sans interruption consécutive. 2 pv / niveau / journée de repos.
 - Guérison des caractéristiques affaiblies : 1 point / caractéristique / nuit de repos. 2 points / caractéristique / journée de repos
- **Lutte :**
 - Test de lutte : $\text{BBA} + \text{mod. de For} + \text{mod. de taille}$ spécial
 - Si le BBA le permet, on peut essayer d'engager une lutte plusieurs fois par round
 - Engager une lutte :
 1. Attaque d'opportunité : expose à une AO, subir le moindre dégât fait échouer l'attaque
 2. Saisir l'adversaire : doit réussir une attaque de contact au corps à corps
- 3. Assurer sa prise (action libre) : jet de lutte opposé. Si l'attaquant gagne, la lutte est engagée et il inflige des dégâts à ceux d'une attaque à mains nues. On ne peut assurer sa prise sur un ennemi plus grand de 2 tailles.
- 4. Poursuivre la lutte : il faut rentrer dans l'espace du défenseur, s'exposant à d'éventuelles AO d'autres créatures
- Conséquences de la lutte :
 - Plus d'espace contrôlé
 - Plus de bonus de Dextérité
 - Plus de déplacement
- Options d'un personnage agrippé (si son BBA le permet, un personnage peut tenter plusieurs des attaques suivantes au cours d'un même round) :
 - Activer un objet magique s'il n'est pas à fin d'incantation
 - Attaquer l'adversaire à mains nues, avec une arme naturelle ou légère (-4 au jet d'attaque)
 - Lancer un sort s'il est sans composante gestuelle, se lance en 1 action simple et si les composantes matérielles sont dans ses mains. Doit tout de même réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort)
 - Infliger des dégâts à l'adversaire : Il faut remporter un test de lutte opposé pour infliger les dégâts d'une attaque à mains nues.
 - Dégainer une arme légère en une action de mouvement
 - Echapper à l'adversaire en remportant un test de lutte opposé. On peut effectuer un test d'Evasion à la place mais cela nécessite une action simple.
 - Se déplacer de la moitié de sa VD en emmenant avec lui tous ceux qui l'agrippent en remportant un test de lutte opposé (action simple). Le personnage obtient un bonus de +4 si son adversaire est immobilisé.
 - Récupérer une composante matérielle en une action complexe
 - Immobiliser l'adversaire pendant 1 round en remportant un test de lutte opposé
 - Libérer un allié immobilisé. Si le personnage est agrippé à un ennemi qui tient l'un de ses compagnons, il peut effectuer un test de lutte opposé pour rendre ce dernier agrippé au lieu d'immobilisé
 - Retourner l'arme de son adversaire contre lui en remportant un jet de lutte opposé puis en effectuant un jet d'attaque à -4
- Options d'un personnage immobilisant son adversaire :
 - Peut infliger des dégâts, retourner l'arme de son adversaire contre lui, se déplacer ou l'empêcher de parler.
 - Désarmer son adversaire ou lui arracher un objet bien arrimé (il a tout de même un bonus de résistance de +4).

- Relâcher la créature en une action libre et ils ne sont plus agrippés
 - Impossible d'effectuer les autres actions précitées
- Options d'un personnage immobilisé :
 - Il est incapable de bouger pendant 1 round
 - -4 contre les autres adversaires
 - Peut tenter de se libérer en remportant un test de lutte opposé. Peut remplacer ce jet par un jet d'Evasion (action simple par contre). S'il réussit, il reste tout de même agrippé
- Se mêler à une lutte :
 - Ne s'expose pas à l'AO
 - Saisie automatique
- Lutte à plus de deux participants :
 - Jusqu'à quatre créatures peuvent en agripper une autre. Une créature d'une taille de moins compte pour moitié et une d'une taille de plus pour double.
- **Préparer son action :** (action simple)
 - On ne peut préparer qu'une action libre, simple ou de mouvement
 - L'initiative du personnage change
 - Peut effectuer un pas de placement s'il ne s'est pas déplacé autrement dans le round
 - Ex: déconcentrer un LS, préparer un contresort, préparer une action de charge
- **Prise en tenaille :**
 - Si la ligne joignant les milieux des cases de deux alliés traverse deux bords opposés (y compris les coins) de l'espace occupé par l'adversaire alors il y a prise en tenaille
 - +2 au jet d'attaque
- **Renversement :** (action simple)
 - Au cours d'un déplacement ou dans le cadre d'une charge
 - Vise à bousculer un adversaire afin de traverser son espace
 - Provoque une AO
 - Le défenseur peut soit l'éviter soit le bloquer
 - Si le défenseur évite, alors le personnage passe sans que ça lui coûte aucune action
 - Si le défenseur bloque, on fait un test de Force opposé (Dextérité pour le défenseur s'il le souhaite) avec le modificateur spécial de lutte. On a +2 dans le cadre d'une charge et un défenseur ayant plus de 2 jambes ou étant particulièrement stable a +4. Si l'attaquant l'emporte, le défenseur tombe à la renverse, sinon on fait le même test en inversant les rôles. Si le défenseur remporte ce test, l'attaquant tombe au sol
 - Si le personnage l'emporte, il peut continuer son déplacement. S'il échoue, il recule d'1,50 m et chute en plus si le défenseur remporte les deux jets
 - Lors d'un renversement monté, c'est la monture qui fait le test de Force
- **Renvoi des morts-vivants :** (action simple)
 - 3 + mod. de Charisme utilisations quotidiennes
 - portée 18 m
 - Test de renvoi: Test de Charisme pour déterminer quels sont les morts-vivants pouvant être affectés (voir MdJ p159)
 - Jet d'efficacité: 2d6 + niv. du prêtre + mod. de Cha DV de morts-vivants peuvent être repoussé
 - Les morts-vivants repoussés fuient pendant 1 minute. Si c'est impossible, ils se recroquevillent, conférant +2 au jet d'attaque de leurs assaillants. Si le prêtre approche à moins de 3 m, les effets se dissipent
 - Si le niveau du prêtre est deux fois supérieur au nombre de DV d'un mort-vivant qu'il doit repousser, celui-ci est détruit
 - Dissipation d'une tentative de renvoi: un prêtre mauvais peut contrer un renvoi d'un prêtre bon. Il doit battre le test de renvoi de ce dernier. Ensuite il fait un jet d'efficacité pour déterminer ceux qu'ils libèrent de l'emprise
 - Augmentation du moral des morts-vivants: effectue un test d'intimidation normal, le résultat indiquant le nombre virtuel de DV des morts-vivants affectés. Cet effet dure 1 minute
- **Retarder son action :**
 - N'agit pas à son tour de jeu mais le fait quand il le souhaite ensuite, son initiative changeant jusqu'à la fin du combat
- **Retraite :** (action complexe)
 - La première case de votre déplacement n'est pas considérée comme contrôlée
 - Ne peut effectuer une retraite que dans un mode de déplacement dans lequel il possède une VD
 - On peut effectuer une retraite avec une action simple si l'on est restreint à ce genre d'action
- **Saisir des objets :**
 - On effectue pour cela une action de désarmement à mains nues
 - Un objet simple à arracher confère un bonus de +4 à l'attaquant
 - Il est impossible d'arracher un objet bien arrimé comme un anneau à moins que le défenseur ne soit immobilisé. Alors le défenseur bénéficie tout de même d'un bonus de +4 contre cette tentative
- **Se serrer :**
 - On peut se serrer dans un espace large de la moitié de notre espace habituel
 - Chaque case de mouvement compte comme 2 cases
 - Une créature serrée a -4 aux jets d'attaque et à la CA
 - Une créature peut se serrer pour passer dans un espace occupé par un adversaire mais elle ne peut s'y arrêter
 - Pour passer dans des espaces plus petits, voir la compétence Evasion
- **Tir dans le tas :**
 - -4 au jet d'attaque