

# LES BASES DU COMBAT

## ROUNDS

Le combat se décompose en rounds. À chaque round, chaque combattant peut faire une action. Un round représente 6 secondes dans l'univers du jeu.

## INITIATIVE

Avant le début du premier round, chaque joueur effectue un test d'initiative pour son personnage. Le MJ fait de même pour ses adversaires. Un test d'initiative est un test de Dextérité ( $1d20 + \text{modificateur de Dextérité}$ ). Pendant tout le combat, les personnages agissent dans l'ordre de leur résultat initial d'initiative, depuis le plus élevé jusqu'au plus bas. Un personnage est pris au dépourvu tant qu'il n'a pas agi.

## ACTIONS

Il existe quatre types d'actions : les actions simples, les actions de mouvements, les attaques complexes et les actions libres.

À chaque round, vous pouvez tenter une action simple et une action de mouvement (et inversement), deux actions de mouvement, ou une action complexe. Vous pouvez aussi ajouter une ou plusieurs actions libres à vos autres actions.

Toutes les actions simples ne nécessitent pas de faire des attaques. Quelques tests de compétence, par exemple, comptent pour une action simple dans un round.

Toutes les actions de mouvement ne nécessitent pas de faire un déplacement (dégainer une arme, par exemple, est une action de mouvement). Si aucune de vos actions dans un round ne nécessite un déplacement (le personnage se déplace d'un endroit à un autre), vous pouvez d'habitude faire un pas de placement.

## ATTAQUE ET DEFENSE

Pour réussir sur votre jet d'attaque un coup qui inflige des dégâts, votre jet doit être égal ou supérieur à la valeur de Défense.

**Jet d'attaque au corps à corps :**  $1d20 + \text{bonus de base à l'attaque} + \text{modificateur de Force} + \text{modificateur de taille}$ .

**Jet d'attaque à distance :**  $1d20 + \text{bonus de base à l'attaque} + \text{modificateur de Dextérité} + \text{modificateur de taille} + \text{malus de portée}$ .

**Défense :**  $10 + \text{bonus de classe} + \text{modificateur de Dextérité} + \text{modificateur de taille}$

## DEGATS

Les points de vitalité et les points de blessure représentent la quantité de dégâts qu'un personnage peut encaisser. Si vous réussissez un coup, lancez les dégâts et déduisez le résultat des

points de vitalité de la cible. Si la cible manque de points de vitalité, ou si la cible n'a plus de points de vitalité, les dégâts sont déduits des points de blessure de la cible.

Ajoutez votre modificateur de Force aux dégâts pour les armes de corps à corps. Si vous utilisez une arme dans votre main non directive, vous n'ajoutez que la moitié de votre modificateur de Force (s'il y en a un). Si vous tenez une arme à deux mains et si elle n'appartient pas à une catégorie de taille inférieure à la votre, ajoutez une fois et demie votre modificateur de Force (si c'est un bonus) aux dégâts.

## POINTS DE VITALITE

## ET POINTS DE BLESSURE

Les dégâts sont d'habitude déduits des points de vitalité. Les points de vitalité représentent la capacité de votre personnage à accompagner une attaque et à éviter les dommages physiques.

Les points de blessure représentent la quantité de dégâts physiques qu'un personnage peut encaisser avant de tomber dans l'inconscience ou de mourir. Les dégâts sont déduits de vos points de blessure seulement après avoir épuisé vos points de vitalité ou lorsque vous êtes touché par un coup critique.

## OPTIONS D'ATTAQUE

Quand vous attaquez, vous avez plusieurs options :

**Attaque :** une attaque simple avec une arme de corps à corps ou une arme à distance compte comme une action simple. Vous pouvez faire une action simple avant ou après une action de mouvement.

**Attaque à outrance :** la plupart des personnages peuvent toucher plus d'une fois dans chaque round de combat, mais le faire compte pour une action complexe. Vous ne pouvez pas faire une action de mouvement dans le même round où vous faites une attaque à outrance (mais vous pouvez faire un pas de placement).

**Charge :** charger est une action complexe. Quand vous faites une charge, vous vous déplacez en ligne droite à deux fois votre vitesse de déplacement et vous faites une attaque au corps à corps avec un bonus de charge de +2 à votre jet d'attaque. Vous recevez un malus de -2 à votre Défense jusqu'à votre prochaine action. Vous devez parcourir un minimum de 3 mètres pour charger.

## MOUVEMENT

Chaque personnage a une vitesse mesurée en mètres. Vous pouvez vous faire cette distance comme une action de mouvement. Vous pouvez faire une action de mouvement avant ou après une action simple.

Si vous ne voulez pas utiliser une action simple, vous avez

l'option de prendre une seconde action de mouvement après. Celle-ci vous permet de vous déplacer à deux fois votre vitesse dans ce round. Si votre personnage court, en tant qu'action complexe, vous pouvez vous déplacer à quatre fois votre vitesse.

Quand vous vous déplacez à l'intérieur ou en dehors d'une zone qu'un adversaire contrôle, vous pouvez provoquer une attaque d'opportunité (voir plus loin) de la part de l'adversaire.

## ATTAQUES D'OPPORTUNITE

Durant un combat au corps à corps, vous contrôlez une zone autour de vous, même si ce n'est pas votre tour pour agir. Un adversaire qui fait certaines actions alors qu'il se trouve dans votre zone de contrôle provoque une attaque d'opportunité de votre part. Une attaque d'opportunité est une attaque de corps à corps gratuite qui n'utilise aucune de vos actions. C'est une attaque normale. Vous pouvez faire une attaque d'opportunité par round.

Vous provoquez une attaque d'opportunité de trois façons —quand vous vous déplacez en-dehors d'une zone de contrôle, quand vous vous déplacez à travers ou à l'intérieur d'une zone de contrôle, et quand vous faites une action qui vous distrait de votre propre défense pendant que vous êtes à l'intérieur d'une zone de contrôle (comme utiliser la compétence traitement/soin sur un allié blessé, utiliser un pouvoir spir qui demande une action complexe, ou voler un objet).

Vous pouvez faire une retraite (action complexe) pour sortir d'une zone de contrôle sans provoquer une attaque d'opportunité. Si vous faites un pas de placement, vous pouvez sortir d'une zone de contrôle sans provoquer une attaque d'opportunité.

Vous pouvez faire une attaque d'opportunité avec une attaque de corps à corps. Vous ne pouvez pas utiliser d'armes à distance, d'explosifs, ou d'armes lourdes.

## JETS DE SAUVEGARDE

Quand vous êtes la cible d'une attaque inhabituelle, comme une attaque spire ou un explosif, vous devez généralement faire un jet de sauvegarde pour annuler ou réduire ses effets.

Pour réussir un jet de sauvegarde, vous avez besoin d'avoir un résultat égal ou supérieur au degré de difficulté (DD) du jet de sauvegarde.

**Jet de Réflexes** : 1d20 + bonus de base au jet de Réflexes + modificateur de Dextérité

**Jet de Vigueur** : 1d20 + bonus de base au jet de Vigueur + modificateur de Constitution

**Jet de Volonté** : 1d20 + bonus de base au jet de Volonté + modificateur de Sagesse

## MORT INCONSCIENCE ET GUERISON

Le combat est dangereux. Chaque fois que vous perdez des points de vitalité et des points de blessure, vous commencez à subir plusieurs effets défavorables.

### 0 POINTS DE VITALITE

Si vous manquez de points de vitalité, vous ne pouvez plus éviter les dégâts physiques. Chaque dégât supplémentaire reçu est déduit de vos points de blessure.

### PERTE DE POINTS DE BLESSURE

Si votre personnage prend tout dégât de blessure, il ou elle

devient fatigué. Un personnage fatigué ne peut pas courir ou charger et prend un malus de -2 à sa Force et à sa Dextérité.

De plus, à chaque round vous prenez un dégât de blessure, vous devez faire un jet de Vigueur. Le DD est de 5 + le nombre de points de blessure que vous perdez dans le round. Si la sauvegarde échoue, vous êtes inconscient.

### 0 POINT DE BLESSURE

Si vos points de blessure atteignent 0, vous êtes hors de combat. Un personnage hors de combat peut faire seulement une action simple ou une action de mouvement dans le round ; il ou elle ne peut pas faire d'action complexe. Un personnage hors de combat qui fait une attaque prend 1 point de dégât de blessure.

### DE -1 A -9 POINTS DE BLESSURE

Si vos points de blessure atteignent un nombre entre -1 et -9 (inclus), votre personnage est inconscient et mourant. Un personnage mourant perd 1 point de blessure par round. Chaque round, avant de perdre ce point, le personnage fait un jet de Vigueur (DD 10). Si la sauvegarde réussit, le personnage devient stable. Un personnage stable reste inconscient mais arrête de perdre des points de blessure. Si la sauvegarde rate, le personnage perd le point de blessure et fait une nouvelle sauvegarde au round suivant.

Un personnage mourant peut être stabilisé avec la compétence Traitement/soin.

### -10 POINTS DE BLESSURE

Un personnage aux points de blessure duquel sont à -10 ou moins est mort.

## GUERISON

Utiliser la compétence Traitement/soin, ou un pouvoir spir, peut restaurer quelques points de vitalité ou de blessure perdus à un personnage blessé. La compétence Chirurgie augmente la capacité de la compétence Traitement/soin.

Tant qu'un personnage est mourant, il ou elle regagne 1 point de blessure pour chaque jour de repos. Pour chaque heure de repos, un personnage regagne un nombre de points de vitalité égal à son niveau de personnage.

## FIGURINES ET QUADRILLAGE

Quand vous utilisez des figurines pour visualiser l'emplacement des personnages, utilisez une échelle de 2,5 cm pour 1,5 mètre. Si vous utilisez un quadrillage, l'échelle est de 5 cm pour 1,5 mètre.