

RÉSUMÉ COMPÉTENCES & COMBATS

TABLE 4-2 : COMPÉTENCES DE BASE

TABLE 4-3 : COMPÉTENCES AVANCÉES

Nom de la compétence	Caractéristique
Canotage	Force
Charisme	Sociabilité
Commandement	Sociabilité
Commérage	Sociabilité
Conduite d'attelages	Force
Déguisement	Sociabilité
Déplacement silencieux	Agilité
Dissimulation	Agilité
Équitation	Agilité
Escalade	Force
Évaluation	Intelligence
Fouille	Intelligence
Intimidation	Force
Jeu	Intelligence
Marchandage	Sociabilité
Natation	Force
Perception	Intelligence
Résistance à l'alcool	Endurance
Soins des animaux	Intelligence
Survie	Intelligence

Nom de la compétence	Caractéristique
Alphabet secret (variable)	Intelligence
Baratin	Sociabilité
Braconnage	Agilité
Connaissances académiques (variable)	Intelligence
Connaissances générales (variable)	Intelligence
Crochetage	Agilité
Dressage	Sociabilité
Emprise sur les animaux	Sociabilité
Escamotage	Agilité
Esquive	Agilité
Expression artistique (variable)	Sociabilité
Filature	Agilité
Focalisation	Force Mentale
Hypnotisme	Force Mentale
Langage mystique (variable)	Intelligence
Langage secret (variable)	Intelligence
Langue (variable)	Intelligence
Lecture sur les lèvres	Intelligence
Lire/écrire	Intelligence
Métier (variable)	Variable
Navigation	Agilité
Orientation	Intelligence
Pistage	Intelligence
Préparation de poisons	Intelligence
Sens de la magie	Force Mentale
Soins	Intelligence
Torture	Sociabilité
Ventriloquie	Sociabilité

ROUNDS DE COMBAT

Étape 1 — Effectuez un jet d'initiative. La valeur d'initiative du personnage est égale à sa caractéristique d'Agilité plus 1d10.

Étape 2 — Le MJ classe les valeurs d'initiative, y compris celles des PNJ et des monstres, de la plus haute à la plus basse.

Étape 3 — Surprise. Au début d'un combat, le MJ détermine si un ou plusieurs combattants sont surpris. Les combattants surpris passent leur tour durant le premier round de combat.

Étape 4 — Les personnages agissent chacun leur tour. Durant son tour, un personnage peut accomplir une ou plusieurs actions (cf. Actions page 126).

Étape 5 — Une fois que chaque combattant a agi, le round est terminé.

Étape 6 — Répétez les étapes 4 et 5 autant de fois que nécessaire.

Fureur d'Ulric

Lorsqu'un joueur obtient un 10 sur ce dé, on considère que son personnage a porté un coup particulièrement brutal. Un nouveau jet d'attaque doit alors être effectué. S'il obtient à nouveau 10 sur ce jet de dés, Ulric le comble de ses faveurs. Le joueur peut immédiatement relancer le d10 et ajouter le résultat au total des dégâts.

ACTIONS

L'action complète : une action complète nécessite toute l'attention du personnage. Un personnage qui entreprend une action complète ne peut pas entreprendre de demi-action durant ce round.

La demi-action : une demi-action est une tâche relativement simple, comme se déplacer ou dégainer son arme. Un personnage peut entreprendre deux demi-actions à son tour au lieu d'une action complète.

L'action gratuite : une action gratuite ne prend qu'une fraction de seconde, et peut donc être menée à bien en plus de toutes les autres actions entreprises. Le nombre d'actions gratuites qu'un personnage peut effectuer durant un round n'a normalement pas de limite, mais le MJ usera de son bon sens (cf. page 127 - 128).

Pour attaquer un adversaire, un personnage doit utiliser une action d'attaque : brutale, charge, prudente, standard ou rapide. Un personnage doit être adjacent à son adversaire il doit voir sa cible.

1. Faites un jet d'attaque à l'aide d'1d100. Utilisez la Capacité de Combat pour les corps à corps, et la Capacité de Tir pour les tirs. Si le résultat est inférieur ou égal, l'attaque est réussie.

2. Si l'attaque est réussie, le joueur détermine la localisation. Inversez

les unités et les dizaines du résultat du jet de d100 (un résultat de 37 deviendra 73, par exemple), et consultez la table :

LOCALISATION DES DÉGÂTS

1d100	Zone touchée
01-15	Tête
16-35	Bras droit
36-55	Bras gauche
56-80	Corps
81-90	Jambe droite
91-00	Jambe gauche

3. Déterminez les dégâts en lançant 1d10. Lancez 1d10, puis ajoutez au chiffre obtenu les dégâts de l'arme du personnage (cf. Chapitre 5 : L'équipement). Le résultat indique le total des dégâts.

4. Soustrayez le bonus d'Endurance de la victime, ainsi que les points d'Armure dont disposait la zone touchée.

5. S'il reste des points de dégâts, ils sont déduits du total de points de Blessures de la victime.

ACTIONS

Actions de base

Attaque rapide (action complète)

Le personnage peut effectuer un nombre d'attaques au corps à corps ou de tir égal à sa valeur d'Attaques.

Attaque standard (demi-action)

Une attaque au corps à corps ou un tir.

Charge (action complète)

Le personnage se précipite sur un adversaire pour lui porter une seule attaque appuyée. (cf. Table 6-1 : mouvements de combat en mètres). bonus de +10% en Capacité de Combat.

Dégainer (demi-action)

Le personnage peut dégainer ou ranger une arme, un objet d'un sac ou d'une poche accessible. Un personnage peut utiliser cette action pour prendre une flasque et boire son contenu.

Désengagement (action complète)

Le personnage rompt le combat au corps à corps et peut s'éloigner (cf. Table 6-1 : mouvements de combat en mètres pour les distances). En terrain difficile, la distance parcourue est réduite de moitié et ses ennemis bénéficie d'une attaque contre le personnage avant qu'il ne se déplace.

Incantation (variable)

Le personnage lance un sort. Si le personnage utilise une demi-action

supplémentaire, le jet d'incantation peut être augmenté grâce à un test de Focalisation : bonus égal à la valeur de Magie. Pas plus d'un sort par round.

Mouvement (demi-action)

Le personnage peut se déplacer sur une courte distance (cf. Table -1 : mouvements de combat en mètres pour les distances). En terrain difficile (gravats ou sous-bois par exemple), la distance parcourue est réduite de moitié.

Rechargement (variable)

Le personnage peut recharger une arme de tir. Voir le Chapitre 5 : L'équipement afin de connaître le temps requis.

Se lever/monter en selle (demi-action)

Un personnage peut se mettre debout s'il était au sol, ou monter sur la selle d'une monture (généralement un cheval ou un poney).

Utiliser une compétence (variable)

Le personnage utilise une compétence, ce qui requiert généralement un test. Voir le Chapitre 4 : Compétences et talents.

Visée (demi-action)

Le personnage prend son temps pour préparer une attaque Si l'action suivante du personnage est une attaque standard, il bénéficie d'un bonus de +10% en CC ou en CT

Actions avancées

Attaque brutale (action complète)

Le personnage se jette furieusement dans la mêlée, bonus de +20% en CC. Cependant, jusqu'à son prochain tour, le personnage ne peut ni parer, ni esquiver.

Attaque prudente (action complète)

Le personnage attaque prudemment, malus de -10% en CC mais bonus de +10% à toutes ses tentatives de parade ou d'esquive.

Course (action complète)

Le personnage court à toute vitesse (cf. Table 6-1 : mouvements de combat en mètres pour les distances). Attaques à distance qui le prennent malus de -20% en CT, mais les attaques au corps à corps bénéficient d'un bonus de +20% en CC.

Feinte (demi-action)

Le personnage fait mine d'attaquer dans une direction, trompe son adversaire et le prend à contre-pied. L'action est résolue par un test de CC opposé. Sa prochaine attaque ne peut être ni esquivée, ni parée.

Manœuvre (demi-action)

Le personnage emploie un jeu de jambes efficace et une attitude agressive pour forcer son adversaire à se déplacer de 2 mètres (1 case) dans une direction indiquée par le joueur. Test de CC opposé.

Parade (demi-action)

Le personnage s'apprête à parer un coup. À n'importe quel moment avant son prochain tour, le personnage peut tenter de parer une attaque de corps à corps portée avec succès contre lui. Si le personnage tient une arme dans sa main gauche (bouclier et rondache compris), il peut parer une fois par round en tant qu'action gratuite (cf. Esquive et parade page 129).

Posture défensive (action complète)

Le personnage ne porte aucun coup durant ce round, préférant se concentrer sur sa propre protection. Toutes les attaques au corps à corps qui le prennent pour cible subissent un malus de -20%.

Retardement (demi-action)

Le personnage attend une opportunité d'agir. Quand il utilise cette action, son tour se termine immédiatement, mais il dispose pour plus tard d'une demi-action pouvant être utilisée à n'importe quel moment avant son prochain tour.

Saut (action complète)

Le personnage saute d'une certaine hauteur, sur une certaine longueur, ou pour franchir un obstacle. Pour plus de détails concernant les sauts, voir la page 138.

Dégats & Guérison

Légerement blessé : 3 points de Blessures, sans soins médicaux, le personnage regagne 1 point de Blessures par jour grâce à la guérison naturelle.

Gravement blessé : 2 points de Blessures ou moins, sans soins médicaux, la guérison naturelle rend 1 point par semaine.

Difficultés & Critiques

- Attaques portées avec la main non directrice : malus -20% en CC.
- Tir sur un adversaire engagé en mêlée : malus de -20% en CT.
- Tir sur une cible située à une distance équivalant au maximum au double de la portée : une demi-action à viser et -30% en CT.
- Quand un personnage subit plus de dégâts que de points de Blessures, il est victime d'un coup critique. L'assaillant lance 1d10 sur la Table 6-3: coups critiques (cf. page 133 - 134).

Pugilat

- Les attaques à mains nues infligent BF-4 points de dégâts.
- Les points d'Armure comptent double.
- Pour bloquer au sol, attaque réussie puis test d'agilité opposée.

Assommé : le personnage ne peut effectuer aucune action. Ses adversaires bénéficient d'un bonus de +20% en CC.

Sans défense : le personnage ne peut pas se défendre à cause de ses blessures, parce qu'il est immobilisé, ou à cause d'autres circonstances. Les attaques qui le prennent pour cible sont automatiquement réussies, et infligent 1d10 points de dégâts supplémentaires.

Points : Fortune, Destin, Folie

Un joueur peut dépenser un point de Fortune (cf. page 135) : pour relancer les dés lorsqu'il a raté un test à n'importe quel moment ; pour bénéficier d'une parade ou d'une esquive supplémentaire plus d'une fois par round, ce qui est normalement interdit ; pour gagner un bonus de 1d10 à son jet d'initiative ; pour gagner une demi-action supplémentaire durant son tour. Les points de Fortune se renouvellent au début de chaque jour.

Un personnage peut dépenser un point de Destin au moment de mourir (cf. page 199).

Les points de Folie (PF) mesurent la santé mentale. Plus un personnage a de points de Folie, plus il se rapproche de l'instabilité psychologique (cf. page 200).