

Type de difficulté	Difficulté du test
Facile	5
Moyenne	10
Difficile	15
Très difficile	20
Presque impossible	25

### RESOLUTION D'UN TEST

Pour résoudre un test, le joueur ou le MJ jette un d20 et ajoute au résultat obtenu le **modificateur de la caractéristique** concernée. Pour réussir l'action, le résultat final doit être **supérieur ou égal** à la **difficulté du test**.

Si le résultat est inférieur à la difficulté, le test échoue donc.

Le MJ peut aussi appliquer toute sortes de modificateurs au test en fonction de la situation. Une **complication mineure** impose un **malus de -2**, tandis qu'une **complication majeure** impose un **malus de -5**.

• **La réussite critique** : « **20 naturel** ». Si vous obtenez un résultat de 20 sur le d20, votre action réussit automatiquement, quelle que soit la difficulté du test (sauf pour les actions **vouées à l'échec**).

**IMPORTANT** : quand un personnage obtient une réussite critique sur une **attaque**, il **multiplie les dommages** (DM) par 2.

• **L'échec critique** : « **1 naturel** ». Si vous obtenez un résultat de 1 sur le d20, votre action échoue automatiquement, même si le résultat final indique une réussite.

### TEST EN OPPOSITION

Quand plusieurs adversaires sont engagés dans une action qui les oppose directement, on dit qu'ils sont « en opposition ». Lors d'un test en opposition, les adversaires font chacun un test. Celui qui obtient le plus grand résultat l'emporte.

• Si un seul des participants obtient une réussite critique, il remporte le test en opposition, quel que soit le résultat final de son adversaire.

• Si les deux adversaires obtiennent le même résultat final, le MJ peut décider qu'il y a égalité, ou demander de faire un nouveau test.

### LE TOUR DE COMBAT

Le tour de combat est une unité de temps de **10 secondes**.

Au début de chaque tour de combat, il faut déterminer dans quel ordre vont agir les combattants. Celui qui a le plus haut score d'**initiative** joue en premier. Les autres agissent ensuite, un par un, dans l'ordre décroissant d'initiative.

Lors de son tour de jeu, un personnage peut effectuer :

- **1 action limitée (L)** ;
- OU **1 action de mouvement** et **1 action d'attaque** ;
- OU **2 actions de mouvement**.

**En cas d'égalité entre un personnage et un ennemi**, le personnage agira toujours en premier. Si l'égalité concerne 2 personnages, c'est au MJ de décider qui joue le premier !

### RÉSOUTRE UNE ATTAQUE

Quand un personnage essaie d'attaquer un adversaire, il doit faire un test d'attaque en fonction de l'arme qu'il utilise (**attaque au contact** pour les personnages maniant une épée, un marteau de guerre, etc., **attaque à**

### Les actions

On distingue quatre types d'actions :

- **l'action de mouvement** : se déplacer de 20 mètres environ, se relever, ramasser une arme, boire une potion, dégainer une arme ;
- **l'action d'attaque** : effectuer une attaque normale de son choix (au contact ou à distance) ;
- **l'action limitée (L)** : utiliser une capacité limitée (lancer un sort par exemple) ;
- **l'action gratuite** : cette action peut être réalisée en plus des actions normales du personnage, certaines capacités permettent de porter une attaque ou d'effectuer un déplacement au titre de l'action gratuite. Toute action rapide à exécuter et qui ne ralentit pas le personnage peut aussi être considérée comme une action gratuite, par exemple : crier quelque chose, lâcher un objet.

## REGLES DU JEU

**distance** pour les personnages tirant à l'arc, lançant des dagues, etc. et **attaque magique** pour les personnages qui lancent un sort).

La difficulté d'un test d'attaque est toujours égale à la **DEF** de l'adversaire. Si le résultat du test est supérieur ou égal à la **DEF** de celui-ci, l'attaque réussit et inflige des **dommages (DM)**. Si le résultat est inférieur à la **DEF**, l'attaque échoue donc.

### DÉTERMINATION DES DOMMAGES

Quand l'attaque réussit, il faut déterminer les **DM** qu'elle inflige. Pour cela, il faut lancer le dé de DM de l'arme (ou du sort) employé et y ajouter le **Mod. De FOR** lorsqu'il s'agit d'une **attaque au contact**. Le résultat obtenu est alors retranché au nombre de PV du personnage touché (**rappel** : sur une réussite critique, les DM sont doublés). Le MJ décompte les PV perdus par les adversaires et les joueurs les **PV** perdus par leurs personnages.

Armes de contact	Dé de DM	Mod. de DM
Bâton	1d4	+ FOR
Bâton ferré	1d6	+ FOR
Dague (au contact)	1d4	+ FOR
Main nue	1d4	+ FOR
Épée bâtarde (utilisée à une main)	1d8	+ FOR
Épée bâtarde (utilisée à deux mains)	1d12	+ FOR
Épée longue	1d8	+ FOR
Épée ou hache à deux mains	2d6	+ FOR
Lance (utilisée à une main)	1d6	+ FOR
Lance (utilisée à deux mains)	1d8	+ FOR
Marteau de guerre ou masse	1d6	+ FOR
Rapière (critique sur 19 ou 20)	1d6	+ FOR

Armures et boucliers	Mod. d'armure (ou de bouclier)
Armure de cuir	+2
Armure de cuir renforcé	+3
Chemise de mailles	+4
Cotte de mailles	+5
Petit bouclier	+1
Grand bouclier	+2

Armes à distance	Dé de DM	Mod. De DM
Arbalète (portée : 30 mètres)	2d4	aucun
Arc court (portée : 30 mètres)	1d6	aucun
Dague (portée : 5 mètres)	1d4	aucun
Hachette (portée : 5 mètres)	1d6	aucun
Lance (portée : 10 mètres)	1d8	aucun

- Les armes à deux mains ne permettent pas d'utiliser un bouclier ou de tenir une torche
- L'arbalète nécessite une action de mouvement pour être rechargée et à nouveau prête à tirer.
- Un personnage qui applique ses herbes médicinales sur ses plaies ou les boit en infusion accélère sa guérison. Il récupère 1d8 PV perdus. Nécessite quelques minutes pour agir.

### EFFET DE SURPRISE

Un personnage qui échoue à un test de **SAG** opposé au test de **DEX** d'adversaires en embuscade est **surpris**. Un personnage **surpris** ne peut pas effectuer d'action et subit un **malus de -5** à sa **DEF** lors du premier tour de combat.

### RENVERSÉ

Un personnage **renversé** (ou tombé au sol) se retrouve dans une très mauvaise position pour attaquer. Il subit un **malus de -5** à sa **DEF** et à **toutes ses attaques** et doit utiliser une **action de mouvement** pour se relever.