

Explications et précisions pour remplir la fiche de compétences

Sommaire

1. Principe de fonctionnement

2. Réussite ou échec d'une tentative ?

3. Comment remplir la fiche (en résumé)

4. Comment remplir la fiche (en détails)

4.1. Âge

4.2. Grade

4.3. Les Statistiques (STAT)

4.4. Les Atouts (AT)

4.5. Les Anomalies (ANO)

4.6. Les compétences

4.6.1. La maîtrise

4.6.2. Nombre de points d'expérience initial (XP)

4.6.3. Amélioration du degré de maîtrise

4.6.4. Effets de la maîtrise

4.6.5. Effets des MOD sur la compétence

4.7. La profession

4.8. La voie

5. Précisions annexes

5.1. Traits de caractère

5.2. Traits physiques

5.3. Langues lues et parlées (vivantes ou mortes)

5.4. Connaissances dans divers domaines

5.5. La fatigue

5.6. Folie (FOL) et Degré de Folie Restant (DFR)

5.7. Succès/Echec critique

5.8. Confidentialité des fiches

6. Les compétences

6.1. La maîtrise martiale

6.2. La maîtrise magique

6.2.1. Quelle limite à la magie ?

6.2.2. Le catalyseur

6.2.3. Utilisation de la magie

7. Les combats

7.1. Combat au corps à corps simple (Pas besoin de MJ)

7.1.1. Qui attaque ? Qui défend ?

7.1.2. L'attaque

7.1.3. Le défenseur

7.1.4. La résolution

7.1.5. Touche et gravité des blessures

7.1.6. Compétences d'armure (WiP)

7.1.7. Poursuite du combat

7.1.8. Contre-attaque

7.1.9. Echs / Succès critiques

7.1.10. Rédaction éventuelle sur forum

7.1.11. Exemple (WiP)

7.2. Combat au corps à corps évolué : Coup spécial (Avec MJ)

7.3. Combat avec arme à distance (WiP)

7.4. Effectuer un combat contre plusieurs ennemis (PJ ou PNJ)

8. Cas particuliers

8.1. Les embuscades

8.2. Les attaques surprises (WiP)

La Compagnie des Loups d'Ostland vous propose d'entrer dans son univers. Il n'est pas parfait mais il a au moins le mérite d'exister. Rejoindre les Loups signifie donc accepter les règles de cet univers qui se retrouvent dans ce petit guide d'explications.

Nous espérons faire évoluer au mieux certains aspects peut-être bancals. Il est très possible que certains ajustements soient nécessaires afin d'optimiser au mieux le plaisir de vivre une aventure au sein de la Compagnie des Loups d'Ostland. Il y aura donc éventuellement des petites maj qui modifieront à la marge certains bonus trop puissants ou trop faibles.

Pour les questions/propositions/optimisations, s'adresser principalement à Lan / L'Adoubé.

Les règles sont un canevas de base mais le MJ reste le seul maître de son jeu et peut se permettre de modifier exceptionnellement certaines règles dans des cas très particuliers.

1) Principe de fonctionnement

Votre personnage possède des statistiques (STAT) au nombre de 6 et qui entraînent des modificateurs (MOD) en fonction de leurs valeurs. Votre personnage possède également des compétences (COMP), qu'il peut faire évoluer jusqu'à un niveau de maîtrise de 10 en dépensant des points d'expérience (XP).

Le niveau de maîtrise influe sur le nombre de dés à lancer et les échecs/succès critiques.
Les MOD influent sur des bonus/malus fixes sur les jets.

2) Réussite ou Echec d'une tentative ?

Une tentative est liée à une compétence (très majoritaire), ou à une STAT si la compétence n'est pas représentée dans la fiche (occasionnellement).

Cette tentative possède un Degré de Difficulté (DD) qu'il faut surmonter ou égaliser pour réussir l'action. Le DD de base est 12 sans conditions particulières. Il peut monter ou diminuer en fonction de la situation. Le niveau de maîtrise et les bonus de compétence donnent le nombre de dés à lancer et le bonus/malus à ajouter pour réussir l'action.

Exemple :

Ristoule souhaite jongler devant une jeune louveteau pour la charmer. Le Capitaine n'est pas très loin et décide de le regarder juste à ce moment-là, ce qui augmente la pression sur les épaules de Ristoule. Le DD sera de 14 au lieu de 12.

Ristoule possède 3 dés et un bonus +2 en Jonglerie. Il effectuera donc un /roll 3d20(+2) et devra ainsi obtenir 14 ou plus pour réussir la jonglerie.

Sur un succès critique, il effectuera un jonglage extraordinaire.

Sur un échec critique, il prendra cher.

3) Comment remplir la fiche (en résumé)

Globalement, il faut remplir les zones bleues (ou ne rien mettre)

- 1) Remplir Sobriquet et Nom complet
- 2) Préciser votre Age, votre Profession, votre grade et éventuellement votre Voie.
Cela a une influence sur les STAT, les XP ou les modificateurs.
A noter que les civils et louveteaux n'ont pas de voie officielle.
- 3) Répartir vos points de STAT.
- 4) Choisir les AT et ANO.
Éventuellement faire un retour au MJ pour qu'il modifie la fiche si cela a un impact sur les XP.
- 5) Dépensez vos XP.
- 6) Donner la fiche au MJ qui appliquera des modificateurs automatiques et demandera des justifications.
- 7) Renvoi de la fiche finalisée. Cette fiche est pour vous uniquement (et pour le MJ)

4) Comment remplir la fiche (en détails)

4.1. Âge

Merci d'indiquer l'âge de votre personnage dans la case correspondante.

- 8 – 12 : – 15 Stats / – 60 XP
- 13 – 16 : – 6 Stats / – 40 XP
- 17 – 19 : – 20 XP
- 20 – 39 : Aucun changement
- 40 – 49 : – 1 en STAT de FOR/DEX/CON / +20 pts d'XP. / Max 9 dans compétence martiale
- 50 – 55 : – 2 en STAT de FOR/DEX/CON / +40 pts d'XP. / Max 8 dans compétence martiale

Au-dessus de 55 ans, vous n'avez rien à faire dans la Compagnie. Elle ne vous embauchera pas et, même si Loup vétéran, elle ne vous aurait pas embarqué direction Aeternum.

Les STATS et XP s'ajustent automatiquement.

4.2. Grade

Merci d'indiquer le grade de votre personnage dans la Compagnie. Le calcul se fait automatiquement sur la fiche

- **Civil** : Base
- **Louveteau** : +3 STAT/+20 XP
- **Loup** : +6 STAT /+35 XP
- **Loup aguerri** : +8 STAT /+50 XP
- **Loup vétéran** : + 9 STAT /+60 XP
- **Sergent** : +9 STAT /+ 75 XP

Grade	Civil	Louveteau	Loup	Loup aguerri	Loup vétéran Sergent
Stats	66	69	72	74	75
Nb de MOD disponibles en optimisant	+4	+5	+6	+6	+7

4.3. Les Statistiques (STAT)

Vous répartissez vos points dans les statistiques.

Sauf choix d'**AT** ou d'**ANO**, vous ne pouvez pas dépasser 17 ou descendre en dessous de 4.

10 est la valeur moyenne

Les modificateurs automatiques sont les suivants :

Valeur de la STAT	Modificateur (MOD)
< 3	- 3
3 – 5	- 2
6 – 8	- 1
9 – 11	0
12 – 14	+1
15 – 17	+2
> 17	+3

Les MOD servent de bonus/malus fixes aux jets de compétences.

La STAT aide également pour effectuer des actions qui ne collent pas aux compétences de la fiche. Par exemple, un roll de réactivité dépendra de la DEX. Comprendre un puzzle, relèvera d'un roll INT, etc...

La CON est la moins représentée dans les compétences qui suivent, mais elle influe directement sur divers facteurs annexes :

- La résistance aux maladies/poisons
- L'arrivée de l'état Fatigué
- Les blessures et leur gravité

Une personne avec une CON de base (9 – 11) subira les règles classiques. Une constitution supérieure ou inférieure améliorera les résistances ou bien au contraire les diminuera.

4.4. Les Atouts (AT)

En fonction de votre expérience, vous pouvez sélectionner un certain nombre d'atouts (AT).

	Civil / Louveteau	Loup	Loup aguerri	Loup vétéran	Sergent
AT	1	2	2	3	3

Les choix se font parmi la liste disponible et ont des impacts sur les STAT/XP/MOD.

La liste n'est pas du tout exhaustive et vous pouvez proposer un atout au MJ, qui se chargera de le retranscrire sous forme de malus ou de bonus et d'éventuellement le rajouter à la liste.

Cf. document annexe pour la liste des AT

Pour certains AT, le MJ a besoin de modifier les calculs d'XP de la fiche. Il est donc conseillé de choisir les AT avant de compléter la fiche.

4.5. Les Anomalies (ANO)

Les anomalies sont un moyen de personnaliser encore davantage votre personnage en lui apportant certaines spécificités positives ET négatives.

Les choix se font parmi la liste disponible et ont des impacts sur les STAT/XP/MOD mais parfois également sur le comportement de votre personnage.

Nous vous invitons à choisir 1 ANO minimum, et jusqu'à 5 maximum.

La liste n'est pas du tout exhaustive et vous pouvez proposer une ANO au MJ, qui se chargera de la retranscrire sous forme de malus/bonus et d'éventuellement le rajouter à la liste.

Cf. document annexe pour la liste des ANO

Pour certaines ANO, le MJ a besoin de modifier les calculs d'XP de la fiche. Il est donc conseillé de choisir les AT avant de compléter la fiche.

4.6. Les Compétences

4.6.1 La maîtrise

Chaque compétence peut posséder une maîtrise de 0 à 10. La maîtrise ne peut pas dépasser 10 et correspond globalement à :

0	2	4	6	8	10
Ne connaît pas	Apprenti	Bon	Très bon	Expert	Maître

La maîtrise des compétences ne peut pas descendre en dessous de 0.

Certaines compétences (comme l'artisanat ou la magie) ne sont pas jouables avec une maîtrise de 0. Un minimum de 1 peut être requis.

La maîtrise se monte à l'aide de points d'expérience (XP).

Il existe éventuellement des bonus de Voie, ou de profession (ou autre) qui peuvent augmenter cette maîtrise.

4.6.2 Nombre de points d'expérience initial (XP)

La fiche calcule automatiquement le nombre d'XP disponible en fonction du grade et de l'âge.

Civil	Louveteau	Loup	Loup aguerri	Loup vétéran	Sergent
200	220	235	250	260	285

4.6.3 Amélioration du degré de maîtrise

Vous pouvez améliorer la maîtrise d'une compétence selon le tableau suivant :

0 à 1	1 xp par degré
1 à 3	2 xp par degré
3 à 4	3 xp par degré
5 à 6	4 xp par degré
7 à 8	5 xp par degré
9 à 10	7 xp par degré

4.6.4 Effets de la maîtrise

La maîtrise donne le nombre de dés que l'on peut jeter lorsque l'on utilise la compétence, ainsi que sur les chances de succès/échecs critiques.

Maitrise	XP dépensé total	Cout en XP par degré de maitrise	Nb de dés	Echec Critique	Succès Critique
0	0	0	1 ou X	1 2 3	X
1	1	1	1	1 2 3	X
2	3	2	1	1 2 3	20
3	5	2	1	1 2	20
4	8	3	2	1 2	20
5	12	4	2	1 2	19 20
6	16	4	2	1	19 20
7	21	5	3	1	19 20
8	26	5	3	1	18 19 20
9	33	7	3	X	18 19 20
10	40	7	4	X	18 19 20

4.6.5 Effets des MOD sur la compétence

Chaque compétence dépend d'une STAT.

Le modificateur (MOD) de cette STAT donne un bonus fixe (ou un malus) au jet de dés lors de l'utilisation de cette compétence.

Des modificateurs positifs ou négatifs peuvent éventuellement être appliqués avec l'accord du MJ et l'utilisation d'**AT** ou d'**ANO** (cf. plus loin) si le personnage est particulièrement bon ou mauvais dans cette compétence.

4.7 Profession

Merci d'indiquer la profession de votre personnage dans la case correspondante.

Celle-ci peut éventuellement donner lieu à des modificateurs de niveaux de maîtrise si elle a été exercée suffisamment longtemps. Vous pouvez entrer à la main les compétences souhaitées dans le tableau à droite et le MJ se chargera de valider ou non lorsqu'il aura la fiche entre les mains.

Les personnages jeunes n'auront pas accès à ce genre de bonus.

Exemples : Laisse à la discrétion du MJ jusqu'à un maximum de 3 compétences au choix.

- **Soldat professionnel** : +1 en modificateur de maîtrise pour une compétence martiale (mêlée ou distance).
- **Chasseur expérimenté** : +1 en modificateur de maîtrise pour une compétence de Nature ou martiale à distance.
- **Assassin entraîné** : +1 en modificateur de maîtrise pour une compétence de Roublardise.
- **Magie expérimenté** : +1 en modificateur de maîtrise pour une compétence de Magie.
- **Scientifique de renom** : +1 en modificateur de maîtrise pour une compétence scientifique.
- **Artisan de renom** : +1 en modificateur de maîtrise pour une compétence de métier
- Etc...

4.8 La voie

A partir de Loup, merci d'indiquer la Voie occupée par votre personnage dans la Compagnie :

- **Voie des Crocs :** +1 en maîtrise pour une compétence martiale ou magique.
+ 1 en modificateur de stat : FOR ou DEX ou CON (à choisir)
- **Voie de la Griffe :** +1 en maîtrise pour une compétence de roublardise ou sociale.
+ 1 en modificateur de stat : DEX ou INT ou CHA (à choisir)
- **Voie du Hurlement :** +1 en maîtrise pour une compétence d'artisanat ou social.
+ 1 en modificateur de stat : INT ou FOC ou CHA (à choisir)

La compétence sélectionnée est à écrire dans la case à droite. Le MJ se chargera de valider puis modifier sur la fiche lorsqu'il l'aura entre les mains.

Remarques :

- Les MOD s'ajoutent automatiquement sur la fiche lorsque vous avez effectué votre choix.
- Ce + 1 en maîtrise de compétence ne peut se cumuler avec celui (ou ceux) de la profession

5) Précisions annexes

5.1. Traits de caractère

Dans le dernier tableau, vous **devez** préciser les traits de caractère de votre personnage qui le définissent. Il n'y a pas de limite mais il faut des mots simples et clairs pour le décrire. Tout cela est lié RP et n'a pas d'influence numéraire sur la fiche. Vous pouvez rajouter des lignes si besoin.

Exemple : Intrépide, Hautain, Curieux, etc...

Le MJ pourra cependant éventuellement se servir d'un des traits que vous avez choisi pour vous demander de jeter un dé dans telle ou telle occasion.

Cf. document annexe à titre d'exemple

5.2. Traits physiques

Dans le dernier tableau, vous **pouvez** préciser les traits physiques de votre personnage. Il n'y a pas de limite mais il faut des mots simples et clairs pour les décrire. Tout cela est RP et n'a pas d'influence sur la fiche mais ces traits doivent être en lien avec votre fiche. Vous pouvez rajouter des lignes si besoin.

Exemple : Grand, Yeux verts, cheveux longs et bruns, etc...

Le MJ pourra cependant éventuellement se servir d'un des traits pour entraîner une situation particulière.

5.3. Langues lues et parlées (vivantes ou mortes)

Le français et l'allemand sont automatiquement considérés comme langues courantes pour tous les membres de la Cie. Cependant, chaque joueur est libre de les parler moins bien ou de les parler comme un érudit en fonction de son bg.

La langue natale du joueur doit être précisée. Elle sera automatiquement parlée en courant. Cependant, chaque joueur est libre de la parler moins bien ou de la parler comme un érudit en fonction de son bg.

Pour chaque langue vivante supplémentaire, préciser un niveau parmi :

- Débutant
- Intermédiaire
- Courant
- Erudit

Pour chaque langue morte supplémentaire, préciser un niveau parmi :

- Débutant
- Intermédiaire
- Erudit

Le nombre de langues et de connaissances doit être cohérent avec le background. Seuls les personnages type érudit (et/ou avec l'atout polyglotte) peuvent avoir accès à de multiples langues vivantes et mortes.

Le MJ se charge de valider ou non.

Sans être érudit ou polyglotte, vous ne pouvez parler qu'une unique 4^{ème} langue au niveau intermédiaire maximum.

En étant érudit (lié au bg) :

- Vous pouvez maîtriser 3 langues supplémentaires
- Vous pouvez parler au total 2 langues au niveau érudit

En étant polyglotte (AT) :

- Vous pouvez maîtriser 4 langues supplémentaires
- Vous pouvez en parler au maximum 2 sur les 4 en courant

Erudit et Polyglotte peuvent se cumuler

5.4. Connaissances dans divers domaines

Pour les cinq grands domaines de connaissances proposées, préciser un niveau entre 1 et 10.

A titre d'information

- Aucune (0)
- Notions de base (1 à 3)
- Intermédiaire (4 à 6)
- Expert (7 à 9)
- Erudit (10)

Les connaissances doivent être en lien avec le background.

Vous pouvez éventuellement ajouter une connaissance qui n'est pas listée et vous semble importante.

Le MJ se charge de valider ou non.

5.5. La fatigue

L'état « Fatigué » peut se déclarer pour votre personnage en fonction des différentes situations rencontrées. Cela peut être temporaire, comme par exemple :

- Un combat particulièrement éprouvant
- Un entraînement rude
- Long emploi de la magie
- Etc...

Ou bien permanent, jusqu'à prendre du repos :

- Nuit sans dormir
- Enchaînements de nuits avec peu de sommeil
- Saut de repas
- Etc...

L'état « Extenué » est la suite logique s'il n'y a pas de prise de repos.

La constitution (CON) de votre personnage sera prise en compte dans ces décisions. Nous comptons sur vous pour vous déclarer fatigué ou extenué de manière cohérente mais le MJ se réserve le droit de vous l'imposer.

Fatigué : - 1 au nombre de dés et -2 à tous les jets pour toutes les compétences.

Extenué : - 2 au nombre de dés et -6 à tous les jets pour toutes les compétences.

5.6. Folie (FOL) et Degré de Folie Restant (DFR)

Le monde New World est rude. La mort est omniprésente, ainsi que la magie, les revenants, les monstres, etc... Le vieux monde est exempt de ce genre de phénomènes et les rencontrer va mettre votre personnage face à des situations stressantes et inexplicables.

Le fait de revenir à la vie après avoir été tué ne fait que renforcer cette sensation de violence et de perte de repères. Imaginez que vous vous faites arracher les tripes par un ours.... Et que vous revenez à la vie, indemne, quelques instants plus tard. La chair guérit mais la douleur reste, et l'âme s'étirole peu à peu.

Le FOL va donc représenter la folie de votre personnage. De base, elle commence à 0 jusqu'à un maximum de 10.

Nous allons cependant utiliser le degré de folie restant qui se calcule en sens inverse, c'est-à-dire en nombre de points restant par rapport à la jauge maximale de votre personnage. C'est le DFR. De base, le DFR est donc de 10 et peut descendre jusqu'à 0.

Les effets se cumulent et vous pouvez jouer vos propres effets tant qu'ils restent dans les proportions proposées. Le MJ se réserve cependant le droit d'intervenir pour vous demander de jouer un effet particulier.

DFR	Exemples de graduation d'effets
10 ou 9	Aucun
8	Des bruits peuvent vous stresser, des visions, etc...
7	Taciturne, sautes d'humeurs, etc...
6	Début d'hallucinations auditives
5	Début d'hallucinations visuelles
4	Difficultés à séparer la réalité et de la folie : vous ne savez jamais si vos hallucinations sont réelles ou non
3	Vous considérez toutes vos hallucinations comme réelles : vous ne vous posez même plus la question !
2	Votre comportement devient particulièrement erratique et déviant
1	Quelques rares sursauts de conscience au milieu d'un océan de folie
0	Complètement fou

La folie n'est pas à prendre à la légère car un DFR de 0 entraîne une mort quasi inéluctable et les DFR précédents vont de toute façon placer votre personnage dans des situations particulièrement dangereuses pour lui.

Exemples de situations pouvant entraîner une diminution du DFR :

- Rencontre des ombres sous la vieille église, aux Açores.
- Mort particulièrement violente
- Trahison particulièrement fourbe d'un proche
- Etc...

Le MJ se réserve le droit de réaugmenter le DFR de façon permanente ou temporaire en fonction de diverses situations qui peuvent affecter votre personnage.

Le DFR est géré par le MJ. Vous ne pouvez pas rajouter ou enlever des points pour le plaisir. Le MJ précisera éventuellement un **trait de folie** sur lequel vous pourrez vous baser pour interpréter le personnage (paranoïa, dépression, etc...) L'interprétation du DFR est cependant bien faite **par le joueur** et nous comptons sur vous pour l'interpréter de manière honnête et cohérente. Le MJ se contentera, éventuellement, d'un petit coup de pouce de temps en temps...

Les gains de FOL seront annoncés de **manière privée** au joueur. Nous vous recommandons de n'en parler à aucun autre joueur, de manière à ce que les éventuelles actions qui découlent de l'état de votre personnage puissent entraîner des situations empreintes de quiproquos...

Vos personnages restent cependant libres d'en parler de manière RP à d'autres personnages. Mais qui aimerait passer pour un fou incontrôlable dans une compagnie de mercenaires sanguinaires... ?

Il existe des AT et des ANO qui modifient le DFR ou la FOL de base.

Le sort de Sérénité (RP) permet de diminuer temporairement la FOL de 2 et donc d'augmenter le DFR de 2.

5.7. Succès/Echec critique

En fonction du degré de maîtrise, les chances de succès critiques et d'échecs critiques sont variables :

Degré de maîtrise	Echec Critique	Succès Critique
0	1/2/3	X
1	1/2/3	X
2	1/2/3	20
3	1/2	20
4	1/2	20
5	1/2	19/20
6	1	19/20
7	1	19/20
8	1	18/19/20
9	X	18/19/20
10	X	18/19/20

A noter que les échecs critiques peuvent tout à fait être d'ordre mécanique : une lame mal entretenue qui casse, une cartouche humide qui ne part pas, etc...

Attention, les succès et échecs critiques dépendent du résultat des dés sans l'application du bonus/malus !

5.8. Confidentialité des fiches

Le MJ vous renverra votre fiche personnellement. Il vous invite à ne pas la partager avec les autres joueurs. Libre à vous de reproduire ou non ces informations sur la présentation de votre personnage sur le forum. Il est cependant conseillé de mettre en évidence uniquement ce que tout le monde sait (Estrophié, Agile, Intelligent...) et de conserver les autres dissimulés (Fils caché de Malheur, Meilleur élément de l'Adoubé, etc...).

6) Les compétences

6.1. La maîtrise martiale

Le degré de maîtrise d'une arme devra être cohérente avec votre bg : vous ne pouvez pas prétendre être Maître d'Armes à 20 ans !

Dans cette optique, pour les louveteaux, nous limitons donc à 6 la maîtrise des compétences d'armes, sauf à avoir un bg particulièrement en lien avec cette ou ces armes. A voir avec le MJ.

6.2. La maîtrise magique

6.2.1. Quelle limite à la magie ?

Chaque archétype de mage a le droit de choisir au maximum deux écoles de magie parmi les cinq.

Il peut dépenser autant d'XP qu'il veut dans sa **magie majeure**.

Il ne peut pas dépenser plus de la moitié des XP de la magie majeure, pour sa **magie mineure**.

Exemple :

Ristoule a dépensé 12 XP en Magie du Feu

Il pourra dépenser au maximum 6 XP en Magie de la Glace

Il n'y a pas de restriction de sort mais, pour représenter la rareté de la magie dans le monde, les personnages issus de l'Ancien Monde et arrivant avec La Contrariante sur Aeternum, nous acceptons au maximum 4 en compétence de magie. Le 5 sera uniquement autorisé pour des personnages érudits ayant pratiqué auprès de maîtres dans leurs bg.

Vous pouvez également prendre un AT ou un ANO pour modifier le nombre de magies mineures (Multi mage), de magies majeures.

6.2.2. Le catalyseur

Le catalyseur permet au magicien de fonctionner à pleine puissance. C'est un objet ni trop gros, ni trop petit, mais bien visible et identifiable lorsque le magicien canalise un sort car il se met à briller (un bâton, une gemme, un gantelet, etc...)

L'absence de catalyseur entraîne un -6 au jet de dés et -2 au nombre de dés (sans descendre en dessous de 1).

Vous pouvez également prendre un AT ou un ANO qui modifient l'utilisation du catalyseur.

6.2.3. Utilisation de la magie

La puissance du sort dépend du degré de maîtrise. Il faut graduer l'effet du sort en fonction de cette maîtrise.

Exemples :

Un soin à 1 répare une écorchure. Un soin à 10 peut presque relever un mort.

Un boule de feu à 1 est un tout petit globe de feu. Une boule de feu à 10 est une sphère énorme et avec une très haute température. Etc...

7) Les combats

7.1. Combat au corps à corps simple (Pas besoin de MJ)

7.1.1. Qui attaque / Qui défend ?

Jet d'initiative qui n'est pas une compétence de la fiche et est donc lié à la DEX, ou bien mettez-vous d'accord.

7.1.2. L'attaque

L'attaquant annonce avec quelle arme il attaque. Il peut aussi dire quelle zone générale du corps, mais cela n'a pas d'influence mis à part pour la rédaction.

7.1.3. Le défenseur

Le défenseur annonce s'il esquive, pare, bloque, ou ne fait rien.

7.1.4. La résolution

L'attaquant roll sa compétence d'arme.

Le défenseur roll sa compétence de défense ajouté de son bonus de type d'armure.

Si l'attaquant a un score supérieur au défenseur, il touche.

Si le défenseur a un score largement supérieur à l'attaquant, il peut effectuer une contre-attaque.

7.1.5. Touche et gravité des blessures

En fonction de la différence entre le score de l'attaquant et du défenseur, les gravités de blessure sont les suivantes :

Niveau	Gravité de la blessure
0	Rien
1	Egratignure
2	Blessure légère
3	Blessure modérée
4	Blessure grave
5	Blessure incapacitante

Aucune grille n'est fournie pour savoir quelle blessure correspond à quelle différence. A vous d'estimer vous-même.

Lors d'un combat « amical », sans l'objectif de tuer l'adversaire, toutes les gravités de blessure 4 et 5 sont transformées en blessures modérées (ce qui fera quand même perdre le combat au blessé sur un 5), afin de ne pas se retrouver avec des blessures trop importantes en entraînement.

7.1.6. Compétences d'armure (**Work in progress**)

Sans armures Armure légère		Armure moyenne			Armure lourde	
Maitrise	Esquive	Maitrise	Esquive/Parade	Gravité Blessure	Maitrise	Gravité Blessure
0	+0	0	+0	+0	0	0
1	+1	1	+1	+0	1	-1
2	+1	2	+1	+0	2	-1
3	+1 + 1 dé	3	+1 + 1 dé	-1	3	-2
4	+2 + 1 dé	4	+2 + 1 dé	-1	4	-2
5	+2 + 2 dés	5	+2 + 2 dé	-1	5	-3

Les bonus d'esquive/parade sont à rajouter au score du défenseur, ce qui peut changer la gravité des blessures.

7.1.7. Poursuite du combat

Si le combat se poursuit, on inverse le rôle de l'attaquant et du défenseur jusqu'à abandon ou incapacité.

7.1.8. Contre-attaque

Si le score du défenseur est très supérieur à celui de l'attaquant, celui-ci peut contre-attaquer et gagne alors un bonus de +2 à sa prochaine attaque.

7.1.9. Echecs / Succès critique

Un succès (ou échec) critique ne signifie pas que l'on fait ce que veut. Il faut prendre également en considération la différence entre l'attaquant et le défenseur. On peut cependant considérer de manière générale qu'un succès critique ajoute +1 en gravité de blessure en attaque. Un échec critique augmentera donc également de +1 la gravité des blessures reçues.

7.1.10. Rédaction éventuelle sur le forum

A vous ensuite de vous mettre d'accord sur la zone visée/touchée, etc...

7.1.11. Exemple (**Work in progress**)

Ristoule possède une armure lourde (5) et un hachoir (4). Il utilise un bouclier (2).
Patator n'a pas d'armure (4) et une dague (3). Il maîtrise l'esquive (4) et la parade (3).
C'est un combat amical.

Round 1 :

Ristoule annonce qu'il attaque avec son hachoir(4) les jambes de Patator.
Patator annonce qu'il va esquiver(4).

Ristoule attaque. Il fait (7, 8, 11,2). Il annonce alors $11+4 = 15$.

Patator se défend. Il fait (3, 14, 8, 17, 14) avec un dé de plus car il a 4 en armure légère). Il annonce alors $17 +4$ (esquive) $+2$ (sans armure) = 21

Ristoule rate. Patator esquive. La différence entre les deux est tellement importante que Patator contre-attaque.

Round 2 :

Patator annonce qu'il attaque avec sa dague (3) le crâne de Ristoule.
Ristoule annonce qu'il va bloquer (2).

Patator attaque. Il fait (9, 1, 20,2). Il annonce alors $20 +3$ (Dague) $+2$ (Contre-attaque) = 25 : Succès critique
Ristoule se défend. Il fait (3, 5, 2, 8). Il annonce alors $8 + 2$ (Blocage) = 10

Patator touche. Ristoule ne bloque pas.

La différence entre les deux est de 15. La blessure infligée est de niveau 5 +1 (succès critique) = 6.

L'armure lourde de Patator diminue le niveau de gravité de 3. Il est donc touché à la tête à niveau 3 = Blessure modérée.
C'est un combat amical, mais il a déjà une blessure à 3, donc on ne la diminue pas plus.

7.2. Combat au corps à corps évolué : Coup spécial (Avec MJ)

L'attaquant annonce précisément au MJ ce qu'il compte faire comme attaque : frappe au genou droit, dans l'interstice de l'armure au cou, sur la tempe avec la garde de sa lame... voire viser précisément le petit ornement sur l'épaule droite du défenseur pour le narguer, couper le ruban dans ses cheveux, etc... donc même des choses qui ne correspondent pas à des frappes qui cherchent à blesser.

Le MJ attribue alors un intervalle de DD à cette frappe, qui correspondra à la différence de score entre l'attaquant et le défenseur.

Par exemple, sur un DD compris entre 5 et 9, l'attaquant réussira son « coup spécial » de couper le ruban dans les cheveux du défenseur. Inférieur à 5, il n'arrive pas à l'atteindre. Supérieur à 9, il lui entaille le crâne en même temps.

Dans ce cas, il est très important que l'attaquant choisisse son dé (et l'annonce en whisp au MJ) avant que le défenseur ne lance ses dés !

Cela peut également se jouer en bonne intelligence, sans MJ.

7.3. Combat avec arme à distance (**Work in Progress**)

7.3.1. Les armes à feu

La cadence de tir est lente mais la pénétration est supérieure à celle d'une arme de corps à corps.

- On ne peut pas recharger son arme si on subit un assaut au corps à corps.
- Le rechargement est long. On n'est pas dans un film de John Woo, ni même au Far West.
- Une arme à feu augmente la gravité de blessure.
- On ne peut pas parer une balle.
- On peut esquiver une balle, avec un malus de dés.
- On peut bloquer une balle, avec un malus de dé mais la balle peut traverser le bouclier si le jet de l'attaquant est très important par rapport au défenseur.
- A distance raisonnable, on peut tirer au mousquet et sortir son arme de corps à corps avant que l'assaillant n'arrive au corps à corps.
- Le pistolet peut être utilisé comme attaque au corps à corps/courte portée à la place d'une autre attaque.
- Sortir son arme de corps à corps prend un round, ce qui permet à l'assaillant d'attaquer deux fois de suite si on ne l'a pas en mains.

Le reste se fait comme dans la partie attaque au corps à corps

7.3.2. Les arcs

La cadence de tir est plus rapide et la pénétration moins importante qu'une arme à feu.

- On ne peut pas recharger son arc si on subit un assaut au corps à corps, sauf en cas de contre-attaque.
- Un arc augmente la gravité de blessure de +1 en distance normale, et de +2 si à bout portant.
- On ne peut pas parer une flèche.
- On peut esquiver une flèche, avec un malus de dés.
- On peut bloquer une flèche, avec un malus de dé.
- A distance raisonnable, on peut :
 - Tirer à l'arc et sortir son arme de corps à corps avant que l'assaillant n'arrive au corps à corps.
 - Ou Tirer à l'arc / Recharger / Tirer à l'arc, mais on n'aura pas d'arme de corps à corps en main.
- Sortir son arme de corps à corps prend un round, ce qui permet à l'assaillant d'attaquer deux fois de suite si on ne l'a pas en mains.

Le reste se fait comme dans la partie attaque au corps à corps

7.4. Effectuer un combat contre plusieurs ennemis (PJ ou PNJ)

Vous ne pouvez cibler qu'un seul ennemi par assaut.

Chaque attaque portée contre vous après l'attaque du premier ennemi, diminue le nombre de dés à lancer de 1, jusqu'à un minimum de 1.

Exemple :

Ristoule se trouve face à 4 adversaires. Il effectue le premier assaut contre l'un d'entre eux.

Il passe ensuite en défense avec un degré de maîtrise de 7 en esquive ce qui lui confère 3 dés de lancer.

Le 1^{er} adversaire attaque. Ristoule tente d'esquiver avec 3 dés.

Le 2nd adversaire attaque, Ristoule tente d'esquiver avec 2 dés.

Le 3ème adversaire attaque, Ristoule tente d'esquiver avec 1 dé.

Le 4ème adversaire attaque, Ristoule tente d'esquiver avec 1 dé.

8) Cas particuliers

8.1. Les embuscades

Une embuscade consiste à attendre, caché dans un endroit, pour surprendre quelqu'un.

Une embuscade est réussie après un premier jet de Furtivité. Ce jet s'oppose à la compétence Duperie de la personne attaquée mais le MJ peut aussi faire varier en appliquant des bonus :

- L'état de vigilance de la personne attaquée (Fatigué/Exténué/Excité/Calme/A l'affut...)
- De l'expérience de combat.
- Des éventuelles drogues ou boissons.

Si l'embuscade est réussie, elle se transforme en attaque surprise ci-dessous

8.2. Les attaques surprises (**Work in Progress**)

Une attaque surprise peut se faire sans être en embuscade, comme par exemple, attaquer quelqu'un qui descend un escalier devant vous.

- Une attaque surprise dans le dos d'une personne qui a confiance en vous est forcément réussie, à partir du moment où on a déjà son arme (ou ses poings) en main. On lance cependant les dés en lien avec l'objet (ou les mains) qu'on utilise pour connaître l'éventuelle sévérité de la blessure et/ou si on a l'occasion d'arriver à viser là où on souhaite vs un DD (cf. combat).
- Si on doit sortir son arme, cela nécessite un jet de furtivité d'abord. Sortir discrètement un marteau à deux mains est compliqué...
- Une attaque surprise de flanc permet à la personne attaquée d'effectuer un jet d'esquive (-2 dés) pour se défendre face au jet d'attaque.
- Une attaque surprise de face permet à la personne attaquée d'effectuer un jet d'esquive (-1 dé) pour se défendre face au jet d'attaque.

Une embuscade réussie se transforme donc en attaque surprise dans le dos, les flancs, ou de face, en fonction de la situation.