

# Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

## Le combat

### Déroulement du combat

Un combat se déroule de manière cyclique. Tous les participants agissent dans le même ordre d'un round sur l'autre. Généralement, voici comment il s'organise :

1. Tous les combattants commencent le combat pris au dépourvu. Une fois qu'un combattant agit, il n'est plus pris au dépourvu.
2. Il faut déterminer qui est conscient de la présence de l'adversaire avant le début du combat. Si seule une partie des protagonistes sont conscients du danger, le combat commence par un round de surprise, avant le premier round normal. Au cours du round de surprise, seuls ceux qui ont senti la menace peuvent agir. Ils effectuent un test d'initiative et jouent à tour de rôle, en commençant par le résultat le plus élevé. Chacun d'eux peut accomplir une action simple ou de mouvement. Les combattants pris par surprise restent sans réaction au cours de ce round. Si personne ou tout le monde est conscient de la présence de l'adversaire, il n'y a pas de round de surprise.
3. Les combattants qui n'ont pas encore joué leur test d'initiative le font. Tout le monde est désormais prêt pour le premier round de combat.
4. Tous les protagonistes agissent, dans l'ordre indiqué par le résultat de leur test d'initiative (du plus élevé au plus bas).
5. Une fois que tout le monde a agi pendant son tour, un nouveau round commence par celui qui a obtenu la meilleure initiative, alternant les étapes 4 et 5 jusqu'à la fin du combat

### Valeurs de combat

Certaines valeurs déterminent l'efficacité des personnages et de leurs adversaires. Elles sont détaillées ci-dessous.

### **Jet d'attaque**

Un jet d'attaque représente la tentative d'un personnage pour frapper son adversaire lors de son tour de jeu dans le round. Pour effectuer un jet d'attaque, on jette 1d20 auquel on ajoute le bonus d'attaque du personnage. (De nombreux modificateurs peuvent s'appliquer à ce jet.) Si le résultat final égale ou dépasse la CA de l'adversaire, le coup touche et inflige des dégâts.

**Coup automatiquement réussi ou raté.** On rate automatiquement son coup sur un 1 naturel (c'est-à-dire au dé, avant modificateur) au jet d'attaque. De la même manière, l'attaque passe toujours sur un 20 naturel (à noter que celui-ci est également un coup critique possible).

### **Bonus d'attaque**

Avec une arme de corps à corps, le bonus d'attaque est égal à :

**Bonus de base à l'attaque + modificateur de Force + modificateur de taille**

Avec une arme à distance, il devient :

**Bonus de base à l'attaque + modificateur de Dextérité + modificateur de taille + malus de portée**

**Table : modificateurs de taille**

<b>Taille</b>	<b>Modificateur de taille</b>
Colossal (C)	-8
Gigantesque (Gig)	-4
Très grand (TG)	-2
Grand (G)	-1
Moyen (M)	+0
Petit (P)	+1
Très petit (TP)	+2
Minuscule (Min)	+4
Infime (I)	+8

### **Dégâts**

Toute attaque réussie à l'aide d'une arme inflige des dégâts correspondant au type d'arme utilisée (voir la Table : armes). Les bonus aux jets de dégâts des armes s'appliquent aussi aux attaques à mains nues et aux armes naturelles (griffes, gueule, etc.).

Les dégâts sont retranchés du total actuel de points de vie de la cible.

**Dégâts minimaux des armes.** Quels que soient les malus appliqués aux dégâts infligés, ceux-ci se montent toujours au moins à 1 point pour une attaque réussie.

**Bonus de Force.** À chaque coup au but, on applique son modificateur de Force aux dégâts infligés par une arme de corps à corps ou de jet (ou une fronde). Si le personnage a un malus de Force (pas un bonus), celui-ci s'applique également aux dégâts qu'il occasionne avec un arc ordinaire, mais pas avec un arc composite.

*Arme utilisée dans la main non directrice.* Lorsque le personnage touche avec l'arme qu'il utilise dans sa main non directrice (la main gauche pour un droitier), il n'ajoute que la moitié de son bonus de Force aux dégâts infligés.

*Arme à deux mains.* Si le personnage utilise une arme à deux mains, il ajoute une fois et demie son bonus normal (un bonus de +2 deviendra donc +3). Néanmoins, les armes légères ne bénéficient pas de ce bonus quand on les utilise à deux mains.

**Multiplication des dégâts.** Il arrive qu'il faille multiplier les dégâts par un facteur donné, comme par exemple lors d'un coup critique. Dans ce cas, on joue les dés à plusieurs reprises (en ajoutant chaque fois les modificateurs correspondants) et on totalise le résultat. *Note* : quand on multiplie des dégâts à plusieurs reprises, chaque multiplicateur est calculé à partir des dégâts de base, et non du multiplicateur précédent.

*Exception.* Les bonus aux dégâts exprimés sous la forme de dés supplémentaires (attaque sournoise, *épée de feu*) ne sont pas multipliés en cas de coup critique.

**Dégâts aux caractéristiques.** Certaines créatures et certains sorts affaiblissent temporairement les caractéristiques.

### Classe d'armure (CA)

La classe d'armure (CA) représente la difficulté que les adversaires ont à toucher le personnage. Elle indique également le chiffre final que l'ennemi doit atteindre pour porter un coup infligeant des dégâts. La CA se calcule de la façon suivante :  $10 + \text{bonus d'armure} + \text{bonus de bouclier} + \text{modificateur de Dextérité} + \text{modificateur de taille}$ .

Notez que l'armure limite le bonus de Dextérité, et qu'un personnage revêtu d'une armure particulièrement encombrante risque fort de ne pas bénéficier de l'intégralité de son bonus de Dextérité.

Dans certains cas de figure, le bonus de Dextérité n'est pas pris en compte. En effet, il représente la faculté que le personnage a d'éviter les attaques. Mais s'il ne les voit pas venir, sa vitesse de réaction ne lui sert à rien.

**Autres modificateurs.** Plusieurs autres facteurs peuvent améliorer la CA d'un combattant.

*Bonus d'altération.* Ces bonus augmentent l'efficacité de l'armure.

*Bonus de parade.* Les effets conférant un bonus de parade détournent les attaques, ce qui améliore la CA.

*Bonus d'armure naturelle.* L'armure naturelle augmente la CA.

*Bonus d'esquive.* D'autres bonus représentent l'aisance avec laquelle on évite les coups. Ces bonus sont appelés bonus d'esquive, et ils disparaissent dans tous les cas de figure où le bonus de Dextérité cesse de s'appliquer (par contre, le fait de porter une armure ne réduit pas les bonus d'esquive ; seul le bonus de Dextérité est plafonné de la sorte). Contrairement à la plupart des types de bonus, ceux d'esquive se cumulent entre eux.

**Attaques de contact.** Certaines attaques ne tiennent aucun compte de l'armure, du bouclier ou de l'armure naturelle. Dans ce cas, l'attaquant effectue un jet d'attaque de contact (soit au corps au corps, soit à distance). Ce jet d'attaque se joue normalement, mais la CA de la cible n'inclut pas ses bonus d'armure, de bouclier ou d'armure naturelle. Par contre, son modificateur de taille s'applique normalement, de même que ses bonus de Dextérité et de parade.

### Points de vie

Lorsque les points de vie d'un personnage tombent à 0, il est mis hors de combat. À -1, l'aventurier est mourant. À -10, ses ennuis sont terminés : il est mort.

### Vitesse de déplacement

La vitesse de déplacement indique quelle distance un personnage peut parcourir en un round, tout en portant une attaque ou en lançant un sort. Elle dépend de la race et de l'armure portée.

Les gnomes et halfelins se déplacent de 6 mètres (4 cases), ou de 4,50 mètres (3 cases) s'ils portent une armure intermédiaire ou lourde.

Les nains se déplacent toujours de 6 mètres (4 cases), quel que soit l'encombrement de leur armure.

Humains, elfes, demi-elfes et demi-orques se déplacent de 9 mètres (6 cases), ou 6 mètres (4 cases) s'ils portent une armure intermédiaire ou lourde.

Effectuer deux actions de mouvement dans le même round (ce qu'on désigne parfois sous le terme d'action de double mouvement) permet de parcourir deux fois la distance indiquée. En courant pendant tout le round, on parcourt quatre fois la distance normale (trois fois seulement si l'on est en armure lourde).

### **Jets de sauvegarde**

En règle générale, lorsqu'on est soumis à une attaque magique ou inhabituelle, on a droit à un jet de sauvegarde pour l'annuler, ou du moins pour en amoindrir les effets. Tout comme le jet d'attaque, le jet de sauvegarde est joué avec 1d20, auquel on ajoute un bonus dépendant de la classe et du niveau du personnage et un modificateur de caractéristique. Le modificateur au jet de sauvegarde est égal à : bonus de base au jet de sauvegarde + modificateur de caractéristique.

**Types de jet de sauvegarde.** Il existe trois types de jets de sauvegarde : Réflexes, Vigueur et Volonté.

*Jet de Réflexes.* Ce type de jets de sauvegarde représente la faculté du personnage à esquiver de terribles attaques de zone. On y applique le modificateur de Dextérité.

*Jet de Vigueur.* Ce type de jets de sauvegarde reflète la capacité du personnage à résister aux attaques mettant sa vitalité ou sa santé en danger. On y applique le modificateur de Constitution.

*Jet de Volonté.* Ce type de jets de sauvegarde représente la faculté de se soustraire aux tentatives de domination et à d'autres effets magiques similaires. On y ajoute le modificateur de Sagesse.

**Degré de difficulté du jet de sauvegarde.** Le DD du jet de sauvegarde est déterminé par la nature de l'attaque.

**Sauvegarde automatiquement réussie ou ratée.** On rate automatiquement sa sauvegarde sur un 1 naturel (c'est-à-dire au dé, avant modificateur) au jet de sauvegarde (et l'effet a une chance d'affecter l'un des objets portés par le personnage, voir Objets survivant à un jet de sauvegarde). De la même manière, un 20 naturel est toujours une réussite..

### **L'initiative**

**Les tests d'initiative.** Au début du combat, chaque participant effectue un test d'initiative, qui n'est rien d'autre qu'un test de Dextérité (c'est-à-dire 1d20 + modificateur de Dextérité). Les personnages et leurs adversaires agissent dans l'ordre des résultats (celui qui obtient le test d'initiative le plus élevé commence, et ainsi de suite jusqu'au plus petit). Le résultat du test d'initiative initial s'applique à tout le combat, sauf si l'un des protagonistes exécute une action modifiant son initiative (voir Actions modifiant l'initiative).

En cas d'égalité au test d'initiative, c'est le combattant qui a le modificateur total d'initiative le plus élevé qui commence. Si cela ne suffit pas à départager les deux protagonistes, jouez l'initiative à pile ou face.

**Pris au dépourvu.** Tout participant à un combat est pris au dépourvu tant qu'il n'a pas eu le temps d'agir (autrement dit, tant que son tour de jeu n'est pas arrivé, lors du premier round). Un personnage pris au dépourvu perd un éventuel bonus de Dextérité à la CA. Le pouvoir extraordinaire d'esquive instinctive que possèdent barbares et roublards leur permet de bénéficier de leur bonus de Dextérité à la CA même quand ils sont pris au dépourvu.

Un personnage pris au dépourvu ne peut pas porter d'attaque d'opportunité.

**Inaction.** Même lorsqu'un personnage est dans l'incapacité d'agir, il conserve sa place dans l'ordre d'initiative pour cette rencontre.

### **La surprise**

Lorsqu'un combat débute, les protagonistes qui ne sont pas conscients de la présence de l'ennemi sont automatiquement surpris (à condition d'avoir été repérés par la partie adverse, bien sûr).

### **Qui a conscience du danger**

Parfois, tous les membres du groupe sont conscients de la présence de l'ennemi, mais il se peut aussi que personne n'ait rien vu ou entendu ou que seuls certains personnages soient surpris. Quand deux groupes adverses se rencontrent, il est tout à fait possible que seuls certains membres de chaque groupe réagissent assez rapidement pour ne pas être surpris.

On peut effectuer des tests de Détection ou de Perception auditive afin de décider si les personnages décèlent la présence de l'ennemi.

**Le round de surprise.** Si une partie des protagonistes du combat sont conscients de la présence de l'adversaire (mais pas tous), un round de surprise a lieu avant le début du combat proprement dit. Les combattants conscients du danger peuvent agir ; ils jouent donc un test d'initiative. Chacun à leur tour, ils exécutent une action simple, ainsi, éventuellement, que des actions libres. Si personne n'est surpris (ou si tout le monde l'est), le round de surprise n'a pas lieu.

**Combattants inconscients du danger.** Les créatures qui n'ont pas perçu la présence adverse sont incapables d'agir lors du round de surprise. Automatiquement prises au dépourvu puisqu'elles n'ont pas encore agi, elles perdent leur éventuel bonus de Dextérité à la CA.

### Les attaques d'opportunité

Il arrive qu'un combattant au corps à corps baisse sa garde. Dans ce cas, ses adversaires directs peuvent en profiter pour porter une attaque en plus que leur quota normal : c'est une attaque d'opportunité.

**Espace contrôlé.** Un personnage contrôle la zone (ou l'espace) dans laquelle il est capable de faire des attaques de corps à corps et ce même si ce n'est pas à lui d'agir. En règle générale, l'espace contrôlé est constitué des cases adjacentes au personnage (en incluant les diagonales). Si l'un des adversaires du personnage accomplit certaines actions dans cette zone, il s'expose à une attaque d'opportunité de la part de l'aventurier. Un personnage ne portant pas d'arme ne peut normalement pas contrôler les cases environnantes et ne peut donc pas porter d'attaques d'opportunité.

**Armes à allonge.** La plupart des créatures de taille M ou plus petites ont une allonge de 1,50 mètre seulement. Cela signifie qu'elles ne peuvent frapper leurs ennemis que s'ils sont à 1,50 mètre (une case) ou moins d'eux. Néanmoins, une créature de taille P ou M qui utilise une arme à allonge contrôle plus de cases qu'avec une autre arme. De plus, la plupart des créatures de taille G ou plus grandes ont une allonge de 3 mètres ou plus.

**Actions provoquant une attaque d'opportunité.** Deux types d'actions provoquent généralement des attaques d'opportunité : se déplacer hors d'une case contrôlée et entreprendre certaines actions dans une case contrôlée.

**Déplacement.** Le fait de sortir d'une case contrôlée (mais pas d'y entrer) provoque généralement une attaque d'opportunité. Toutefois, deux méthodes courantes permettent d'éviter cette attaque : le pas de placement de 1,50 mètre et l'action de retraite (voir ci-dessous).

**Actions déconcentrantes.** Certaines actions exposent à une attaque d'opportunité lorsqu'on les effectue dans une case contrôlée par un ennemi, car elles obligent le personnage à porter son attention ailleurs que sur la bataille en cours. La Table : actions en combat fait la liste de la plupart des actions se traduisant par une attaque d'opportunité adverse.

Rappelez-vous que même les actions qui provoquent habituellement des attaques d'opportunité peuvent avoir des exceptions à cette règle.

**Porter une attaque d'opportunité.** Une attaque d'opportunité est une attaque de corps à corps normale, si ce n'est qu'on ne peut en placer qu'une seule par round au maximum. Porter une attaque d'opportunité n'est pas obligatoire, on peut laisser passer la possibilité de porter une telle attaque.

À partir d'un certain niveau, les personnages gagnent de nouvelles attaques de corps à corps (nécessitant l'action d'attaque à outrance), mais avec un bonus de base diminué. L'attaque d'opportunité, elle, s'effectue toujours avec le bonus à l'attaque normal, et ce même si le personnage a déjà attaqué au cours du round.

Une attaque d'opportunité "interrompt" le cours habituel des actions du round. Lorsqu'un personnage provoque des attaques d'opportunité, elles sont résolues immédiatement, puis l'on reprend le tour de jeu du personnage s'il a provoqué une attaque d'opportunité au milieu de son round, ou on passe au suivant s'il l'avait fini.

**Attaques réflexes et attaques d'opportunité multiples.** Le don Attaques réflexes permet de porter, au cours d'un round, un nombre d'attaques d'opportunité égal à 1 + modificateur de Dextérité du personnage. Cela ne permet toutefois pas de porter plus d'une attaque pour la même opportunité, mais si le même adversaire provoque une attaque d'opportunité à deux occasions différentes, le personnage peut alors porter deux attaques d'opportunité distinctes, une pour chaque opportunité. Sortir de plus d'une case contrôlée par un personnage ne compte que comme une seule opportunité. Toutes ces attaques s'effectuent avec le bonus de base maximal.

### Les actions de combat

#### **Le round de combat**

Dans l'univers du jeu, chaque round correspond environ à 6 secondes. Il permet à chaque personnage impliqué dans le combat de réaliser une action.

Chaque round commence par le tour de jeu du personnage (ou de la créature) ayant réussi le résultat d'initiative le plus élevé, puis passe au second, et ainsi de suite. L'ordre d'initiative ne varie pas d'un round à l'autre. Quand son tour arrive, un personnage accomplit toutes les actions qui lui sont allouées avant de passer la main au suivant (pour les exceptions, voir Les attaques d'opportunité et Actions modifiant l'initiative).

Dans la plupart des cas, il est inutile de savoir quand s'achève un round et quand commence le suivant. Un round peut durer du début à la fin de l'ordre d'initiative, ou d'un instant donné (un instant donné du décompte) à un autre (le même instant du décompte, lors du round suivant). Les effets se prolongeant pendant plusieurs rounds s'achèvent à la fin de la durée indiquée, juste avant la valeur d'initiative à laquelle ils ont débuté.

#### **Les différents types d'actions**

Chaque type d'action définit le temps nécessaire à l'exécution de l'action concernée et le déplacement qu'il est possible d'accomplir avant la fin des 6 secondes que dure le round. Il y a quatre types d'actions : l'action simple, l'action de mouvement, l'action complexe et l'action libre.

Au cours d'un round ordinaire, un personnage peut effectuer une action simple suivie d'une action de mouvement, ou une action de mouvement suivie d'une action simple, ou deux actions de mouvement, ou une seule action complexe. Il peut ajouter une ou plusieurs actions libres à ses autres actions du tour. (On peut toujours remplacer une action simple par une action de mouvement.)

Dans certaines situations, comme pendant le round de surprise, l'activité d'un personnage peut être restreinte. Il ne peut alors effectuer qu'une action simple, ou une action de mouvement (mais pas les deux).

**Action simple.** Une action simple permet d'accomplir quelque chose. L'action simple la plus courante est l'attaque, qui permet de porter une attaque au corps à corps ou à distance. Voir la Table : actions de combat pour la liste des actions simples.

**Action de mouvement.** L'action de mouvement permet de se déplacer d'une distance égale ou inférieure à sa vitesse, ou d'accomplir une action prenant un temps équivalent. Voir la Table : actions en combat.

On peut effectuer une action de mouvement à la place d'une action simple. Si un personnage ne se déplace pas au cours du round (la plupart du temps parce qu'il a échangé son déplacement contre une ou plusieurs actions équivalentes), il peut tout de même accomplir un pas de placement avant, pendant ou après son action.

**Action complexe.** Une action complexe demande un round entier d'efforts. Le personnage ne peut pas se déplacer autrement qu'en exécutant un pas de placement (avant, pendant ou après son action). Il peut aussi accomplir des actions libres (voir ci-dessous).

Certaines actions complexes ne laissent même pas le temps de faire un pas de placement.

Certaines actions complexes peuvent être effectuées en tant qu'actions simples, mais uniquement par un personnage à l'activité réduite à une seule action simple par round (comme pendant un round de surprise). La description des actions complexes indique si elles offrent cette possibilité.

**Action libre.** Les actions libres prennent un temps négligeable. Le personnage peut en accomplir une ou plusieurs tout en exécutant l'action qu'il a choisie. On peut effectuer plusieurs actions libres au cours d'un round, dans les limites du raisonnable.

**Activité instantanée.** Certaines activités sont si accessoires qu'on ne les considère pas comme des actions, même libres. Elles ne prennent absolument aucun de temps, car elles font partie d'une autre activité.

**Activité restreinte.** Dans certaines situations, l'activité d'un personnage au cours d'un round peut être restreinte. Dans ce cas, le personnage ne peut effectuer qu'une action simple ou une action de mouvement dans le round (et pas les deux), plus un certain nombre d'actions libres. Il est impossible d'entreprendre une action complexe dans cette situation, mais on peut l'effectuer en deux rounds avec deux actions simples (commencer une action complexe et finir une action complexe, voir ci-dessous).

**Table : actions en combat**

**Action simple**

Attaque au corps à corps  
Attaque à distance  
Attaque à mains nues  
Abaisser sa résistance à la magie  
Activer un objet magique autre qu'une potion ou une huile  
Aider quelqu'un  
Allumer une torche à l'aide d'un allume-feu  
Boire une potion ou appliquer une huile  
Bousculade  
Dégainer une arme dissimulée (voir Escamotage)  
Destruction d'arme (attaque)  
Destruction d'objet (attaque)  
Échapper à une situation de lutte  
Exécuter une feinte  
Lancer un sort (temps d'incantation de 1 action simple)  
Lire un parchemin  
Mettre un terme à un sort  
Préparation (déclenche une action simple)  
Prodiguer les premiers secours à un ami mourant  
Renversement  
Renvoyer ou intimider les morts-vivants  
Se concentrer pour maintenir un sort actif  
Se mettre en défense totale

**Attaque d'opportunité<sup>1</sup>**

Non  
Oui  
Oui  
Non  
Non  
Possible<sup>2</sup>  
Oui  
Oui  
Non  
Non  
Non  
Oui  
Possible<sup>3</sup>  
Non  
Non  
Non  
Oui  
Non  
Non  
Non  
Non  
Non

Utiliser un pouvoir extraordinaire  
 Utiliser un pouvoir magique  
 Utiliser un pouvoir surnaturel  
 Utiliser une compétence exigeant 1 action

Non  
 Oui  
 Non  
 En général oui

#### Action de mouvement

Se déplacer  
 Calmer une monture effrayée  
 Charger une arbalète légère ou de poing  
 Dégainer une arme<sup>4</sup>  
 Déplacer un objet lourd  
 Diriger ou rediriger un sort actif  
 Monter en selle ou descendre de selle  
 Ouvrir ou fermer une porte  
 Prendre un objet porté sur soi  
 Préparer ou détacher son bouclier<sup>4</sup>  
 Ramasser un objet  
 Rengainer une arme  
 Se relever quand on est à terre

#### Attaque d'opportunité<sup>1</sup>

Oui  
 Oui  
 Oui  
 Non  
 Oui  
 Non  
 Non  
 Non  
 Oui  
 Non  
 Oui  
 Oui  
 Non

#### Action complexe

Attaque à outrance  
 Accrocher une arme à un gantelet d'armes (ou la décrocher)  
 Allumer une torche  
 Charge<sup>5</sup>  
 Charger une arbalète lourde ou à répétition  
 Courir  
 Donner le coup de grâce  
 Éteindre des flammes  
 Lancer un sort de contact sur un maximum de six alliés  
 Retraite<sup>5</sup>  
 Se dégager d'un filet  
 Se préparer à lancer une arme à impact  
 Utiliser une compétence exigeant 1 round

#### Attaque d'opportunité<sup>1</sup>

Non  
 Oui  
 Oui  
 Non  
 Oui  
 Oui  
 Oui  
 Non  
 Oui  
 Non  
 Oui  
 Oui  
 En général oui

#### Action libre

Cesser de se concentrer sur un sort  
 Lâcher un objet  
 Lancer un sort à incantation rapide  
 Parler  
 Plonger au sol  
 Préparer ses composantes pour lancer un sort<sup>6</sup>

#### Attaque d'opportunité<sup>1</sup>

Non  
 Non  
 Non  
 Non  
 Non  
 Non

#### Activité instantanée

Pas de placement  
 Retarder son action

#### Attaque d'opportunité<sup>1</sup>

Non  
 Non

#### Action de type variable

Croc-en-jambe<sup>7</sup>  
 Désarmement<sup>7</sup>  
 Lutte<sup>7</sup>  
 Utiliser un don<sup>8</sup>

#### Attaque d'opportunité<sup>1</sup>

Non  
 Oui  
 Oui  
 Variable

1 Quelle que soit l'action entreprise, le fait de sortir d'une case contrôlée expose généralement à une attaque d'opportunité. Cette colonne indique si l'action elle-même (pas le fait de se déplacer) provoque une attaque d'opportunité.

2 Si vous aidez quelqu'un pour une action qui provoque normalement une attaque d'opportunité, alors le fait de l'aider provoque aussi une attaque d'opportunité.

3 Si l'objet est porté ou tenu par une créature, oui. Dans le cas contraire, non.

4 Si le personnage a un bonus de base à l'attaque de +1 ou plus, il peut combiner cette action avec un déplacement normal. S'il a le don Combat à deux armes, il peut dégainer deux armes légères ou tenues à une main en autant de temps qu'il lui en faudrait normalement pour en dégainer une seule.

5 Cette action peut devenir une action simple dans le cas particulier d'un personnage à l'activité restreinte à une action simple par round.

6 À moins que la composante ne soit particulièrement encombrante ou difficile à utiliser.

7 Ces manœuvres de combat prennent la place d'une attaque de corps à corps, pas d'une action. On peut donc les tenter une fois lors d'une action d'attaque ou de charge, plusieurs fois dans le cadre d'une attaque à outrance, ou même lors d'une attaque d'opportunité.

8 Selon la description du don concerné.

## Les actions simples

### L'attaque

Porter une attaque est une action simple.

**Attaques au corps à corps.** La plupart des armes de corps à corps permettent de frapper tout adversaire distant de 1,50 mètre ou moins. (On considère ces ennemis comme étant adjacents au personnage.) Certaines armes confèrent toutefois une plus grande allonge. Ces armes, dites à allonge, permettent de toucher un adversaire à 3 mètres de distance, mais pas de frapper un ennemi adjacent (autrement dit, se trouvant à 1,50 mètre de distance ou moins).

**Attaques à mains nues.** Frapper des poings, des pieds ou de la tête fonctionne comme les autres attaques de corps à corps, aux exceptions suivantes.

*Attaques d'opportunité.* Le fait d'attaquer à mains nues provoque une attaque d'opportunité de la part de l'adversaire qu'on cible, à condition qu'il soit armé. Cette attaque d'opportunité a lieu avant l'attaque qui la provoque. Une attaque à mains nues ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part des autres belligérants, contrairement au fait de tirer à l'arc. On peut attaquer à mains nues sans risque un adversaire qui ne porte pas lui-même d'arme de corps à corps.

Inversement, on ne peut porter d'attaques d'opportunité à mains nues (mais voir Être armé à mains nues, ci-dessous).

*Être armé à mains nues.* Certains personnages ou monstres sont parfois considérés comme armés même lorsqu'ils combattent à mains nues. C'est le cas des moines, des personnages possédant le don Science du combat à mains nues, d'un lanceur de sorts délivrant un sort de contact ou d'un monstre combattant avec ses armes naturelles.

Cette distinction est valable aussi bien pour l'attaque que pour la défense (le personnage peut porter des attaques d'opportunité).

*Dégâts des attaques à mains nues.* Les attaques à mains nues d'une créature de taille M infligent 1d3 points de dégâts (plus son modificateur de Force). Celles d'une créature de taille P infligent 1d2 points de dégâts, et celles d'une créature de taille G, 1d4 points. Les dégâts infligés à mains nues sont toujours de type non-létaux. Les attaques à mains nues comptent comme des armes légères (pour ce qui est des malus du combat à deux armes et ainsi de suite).

*Infliger des dégâts létaux.* Un personnage peut déclarer vouloir infliger des dégâts létaux à mains nues avant son attaque, mais il subit alors un malus de -4 sur son jet d'attaque. Un personnage possédant le don Science du combat à mains nues peut infliger des dégâts létaux ou non-létaux à mains nues, sans subir de malus sur le jet d'attaque.

**Attaques à distance.** Les armes de jet ou à projectiles peuvent être utilisées contre toute cible sur laquelle on a une ligne de mire dégagée et se trouvant dans les limites de portée maximale de son arme. Pour une arme de jet, la limite de portée est égale à cinq facteurs de portée. Pour une arme à projectiles, elle se monte à dix facteurs de portée. Certaines armes peuvent avoir des portées maximales différentes, qui sont alors indiquées dans leur description.

**Jets d'attaque.** Le jet d'attaque représente les tentatives du personnage pour frapper son adversaire.

Le jet d'attaque est égal à 1d20 + bonus d'attaque assorti à l'arme utilisée par le personnage. Si le résultat est au moins égal à la CA de la cible, le coup porte et inflige des dégâts.

**Coup automatiquement réussi ou raté.** On rate automatiquement son coup sur un 1 naturel (c'est-à-dire au dé, avant modificateur) au jet d'attaque. De la même manière, l'attaque passe toujours sur un 20 naturel (à noter que celui-ci est également un coup critique possible).

**Jet de dégâts.** Si le résultat du jet d'attaque est supérieur ou égal à la CA de la cible, cette dernière est touchée et il faut déterminer les dégâts qu'elle subit. Pour ce faire, on jette le ou les dés de dégâts correspondant à l'arme utilisée. Les dégâts sont déduits des points de vie de la cible.

**Attaques multiples.** Un personnage disposant de plusieurs attaques par round doit choisir l'attaque à outrance (voir L'attaque à outrance, plus bas) pour bénéficier de toutes ses attaques. Sinon, il ne peut en jouer qu'une.

**Tir dans le tas.** Quand on utilise une arme de jet ou à projectiles sur un adversaire en train de combattre au corps à corps avec un compagnon, on subit un malus de -4 au jet d'attaque. Dans ce cas de figure, on considère que deux individus sont au corps à corps s'ils sont ennemis et si au moins l'un des deux contrôle l'espace de l'autre. (Un personnage inconscient ou immobilisé (par un sort ou autre) n'est considéré au corps à corps que s'il se fait attaquer.)

Si la créature ciblée par le personnage (ou la partie de la créature qu'il cible, si c'est une grosse créature) est au moins à 3 mètres de l'allié le plus proche, le malus de -4 ne s'applique pas, même si la cible est engagé au corps à corps grâce à une allonge supérieure.

*Tir de précision.* Un personnage possédant le don Tir de précision ne subit pas ce malus.

**Combattre sur la défensive lors d'une action simple.** Il est possible de combattre défensivement en choisissant l'option action d'attaque. Dans ce cas, le personnage subit un malus de -4 à toutes ses attaques du round (attaque d'opportunité comprise). Dans le même temps, il bénéficie d'un bonus d'esquive de +2 à la CA.

**Coups critiques.** Quand un personnage obtient un 20 naturel (c'est-à-dire que le résultat du d20 est de 20 avant modifications), il touche automatiquement quelle que soit la classe d'armure de son adversaire et il y a également possibilité de coup critique. Dans ce cas, on effectue aussitôt un jet de critique, c'est-à-dire un nouveau jet d'attaque, assorti des mêmes modificateurs que le précédent. Si ce second jet égale ou dépasse la CA de la cible, le premier était bien un critique. (Il suffit de toucher l'adversaire pour parvenir à ce résultat ; il n'est pas besoin de tirer un nouveau 20.) Si le second jet rate, le premier était juste un coup normal (pas de critique). Lorsqu'on réussit un coup critique, on rejoue les dés de dégâts à plusieurs reprises, en ajoutant à chaque fois le bonus normal aux dégâts et en totalisant le tout. Sauf indication contraire, la zone de critique possible d'une arme est de 20 et le facteur de critique est de  $\times 2$ .

*Exception.* Les dégâts représentés sous la forme de dés supplémentaires (comme c'est le cas pour l'attaque sournoise et une arme de feu) ne sont pas multipliés en cas de coup critique.

*Zone de critique possible plus étendue.* Certaines armes offrent la possibilité de réussir un coup critique sur un résultat autre qu'un 20 naturel au dé. À noter qu'un résultat inférieur à 20 n'est pas un coup automatique. Une attaque ratée ne peut devenir un coup critique.

*Facteur de critique plus élevé.* Certaines armes infligent des dégâts plus importants en cas de critique réussi.

*Sorts et coups critiques.* Les sorts qui nécessitent un jet d'attaque pour atteindre leur cible peuvent obtenir un coup critique. Ce n'est pas le cas de ceux qui touchent automatiquement.

## Lancer un sort

Jeter un sort ayant un temps d'incantation de 1 action ne demande qu'une action simple.

*Note :* on conserve son bonus de Dextérité à la CA lorsque l'on lance un sort.

**Composantes des sorts.** Pour pouvoir jeter un sort à composante verbale (V), il est nécessaire de parler distinctement. Un personnage bâillonné ou pris dans une zone de *silence* n'a aucune chance de lancer un tel sort. Pour sa part, un personnage sourd a 20% de chances de rater son incantation si celle-ci comprend une composante verbale. Dans ce cas, le sort est perdu.

Pour lancer un sort à composante gestuelle (G), il faut au moins pouvoir bouger librement une main. On ne peut pas jeter ce type de sort en étant ligoté ou agrippé en situation de lutte, ni lorsqu'on a les mains prises ou utilisées pour autre chose.

Enfin, pour jeter un sort nécessitant une ou plusieurs composantes matérielles (M), un focaliseur (F) ou un focaliseur divin (FD), il faut posséder les objets en question, comme indiqué dans la description du sort. Sortir ces composantes est une action libre, à moins que leur nature n'exige manifestement plus. Quand le prix des composantes ou du focaliseur n'est pas indiqué, on part du principe que le personnage en possède dans sa sacoche à composantes.

Certains sorts particulièrement puissants exigent également une dépense en termes de points d'expérience de la part du personnage. Dans ce cas, aucun sort ne permet de récupérer les PX perdus. Il est impossible de sacrifier un nombre de points d'expérience suffisamment important pour perdre un niveau mais, si le personnage gagne assez de PX pour passer au niveau supérieur, il peut décider de les utiliser de suite pour lancer son sort plutôt que d'accéder au niveau suivant. Les points d'expérience sont dépensés au moment de l'incantation et perdus même si le sort échoue.

**Concentration.** Il est nécessaire de se concentrer pour lancer un sort. Si le personnage se trouve dans l'incapacité de le faire, il lui est impossible de se servir de sa magie. Si un événement de nature à déconcentrer le personnage se produit alors que ce dernier est en cours d'incantation, le personnage doit réussir un test de Concentration sous peine de perdre le fil de l'incantation et perdre le sort. Le DD du test dépend de la source de distraction (voir la compétence Concentration). En cas d'échec, le sort est perdu. Si l'aventurier prépare ses sorts, le sort disparaît de son esprit. S'il lance ses sorts spontanément, le sort perdu est décompté de son total quotidien.

**Maintenir l'effet d'un sort.** Certains sorts ne continuent de faire effet que si celui qui les a lancés se concentre. Se concentrer de la sorte constitue une action simple, qui n'expose pas à une attaque d'opportunité. Par contre,



tout ce qui peut distraire un personnage tentant de lancer un sort gêne également quiconque tente d'en maintenir l'effet. Si le personnage est déconcentré, le sort s'arrête aussitôt.

**Temps d'incantation.** La plupart des sorts ont un temps d'incantation de 1 action simple. Dans ce cas, ils peuvent être lancés dans le cadre d'une action simple et prennent effet immédiatement.

**Attaques d'opportunité.** En règle générale, le fait de lancer un sort provoque une attaque d'opportunité de la part des adversaires pouvant frapper le personnage (c'est-à-dire tous ceux qui le menacent). Si l'aventurier est blessé par une attaque d'opportunité, il doit réussir un test de Concentration (DD 10 + nombre de points de dégâts encaissés + niveau du sort) pour ne pas perdre son sort. Les sorts qui ne nécessitent qu'une action libre pour être lancés ne provoquent pas d'attaque d'opportunité.

**Incantation sur la défensive.** Lancer un sort sur la défensive ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Par contre, cela nécessite de réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort). Si le personnage le rate, le sort est perdu.

**Sorts de contact en situation de combat.** Beaucoup de sorts ont une portée dite de contact. Pour s'en servir, le personnage récite son incantation puis transfère l'énergie du sort au sujet en touchant ce dernier, soit au cours du même round, soit plus tard. Il a la possibilité de toucher le sujet (ou du moins, d'essayer de le faire) lors du round où il lance le sort. Au choix, le déplacement peut s'effectuer avant l'incantation, après avoir touché le sujet, ou entre ces deux instants. Le personnage peut automatiquement se toucher ou toucher un ami, mais il doit réussir un jet d'attaque de contact pour toucher un adversaire.

*Attaque de contact.* Attaquer un adversaire pour porter un sort de contact est considéré comme une attaque avec arme et n'expose pas à une attaque d'opportunité. Par contre, l'incantation provoque une attaque d'opportunité, aussi est-il recommandé de lancer son sort à distance de l'ennemi, puis de s'approcher. Les attaques de contact peuvent se faire au corps au corps ou à distance. Dans les deux cas, il est possible d'obtenir un coup critique. La CA de l'adversaire ne prend pas en compte son bonus d'armure, son bonus de bouclier ou son éventuel bonus d'armure naturelle. Par contre, son bonus de parade et ses modificateurs de taille et de Dextérité s'appliquent normalement.

*Retenir un sort de contact.* Si le personnage ne décharge pas le sort au cours du round où il a fait l'incantation, il peut retenir la charge indéfiniment. Il peut tenter une nouvelle attaque de contact chaque round. Une action simple suffit pour toucher un ami, tandis qu'une action complexe permet d'en toucher jusqu'à six. Si l'aventurier touche quelqu'un ou quelque chose par accident, le sort se décharge automatiquement. S'il débute une nouvelle incantation, le sort de contact se dissipe sans effet. Le personnage peut également tenter une attaque à mains nues normale en retenant un sort. S'il touche, le sort se déclenche automatiquement.

Il est également possible porter des attaques à mains nues (ou à l'aide d'une arme naturelle) alors qu'on retient un sort de contact. Dans ce cas, le personnage n'est pas considéré comme armé et provoque normalement une attaque d'opportunité, à moins que le personnage ne soit par ailleurs considéré comme armé même à mains nues. Si l'attaque réussit, le personnage inflige les dégâts de son attaque à mains nues ou de son arme naturelle et décharge le sort. Si l'attaque échoue, il retient toujours la charge de son sort.

**Mettre un terme à un sort.** Mettre un terme à un sort actif est une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

### Activer un objet magique

La plupart des objets magiques marchent en permanence, mais certains doivent être activés pour fonctionner (c'est entre autres le cas des potions, parchemins, bâtons, baguettes et autres sceptres). Sauf indication contraire dans la description de l'objet, le processus d'activation prend une action simple.

**Objets à fin d'incantation.** Activer un objet magique à fin d'incantation, comme par exemple un parchemin, revient à lancer un sort. Le personnage doit rester concentré et s'expose aux attaques d'opportunité. Le sort est perdu si le personnage se laisse distraire. Il peut tenter d'activer son objet sur la défensive.

**Objets à mot de commande, potentiel magique ou usage.** L'activation de ces objets n'exige aucune concentration et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

### Utiliser un pouvoir spécial

Le fait de se servir d'un pouvoir spécial exige bien souvent une action simple, mais c'est le pouvoir utilisé qui détermine s'il faut une action simple, une action complexe ou si c'est une activité instantanée.

**Pouvoirs magiques.** L'utilisation d'un pouvoir magique fonctionne comme le fait de lancer un sort : le personnage doit rester concentré et s'expose aux attaques d'opportunité. Un pouvoir magique peut être contré : si le personnage se laisse distraire, il ne peut pas faire appel à son pouvoir ce round-ci, mais sa tentative est tout de même considérée comme utilisée. Le temps " d'incantation " d'un pouvoir magique est de 1 action simple, sauf indication contraire.

*Utiliser un pouvoir magique sur la défensive.* On peut tenter d'utiliser un pouvoir magique sur la défensive, mais il faut pour cela réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort). En cas d'échec, le personnage ne peut faire appel à son pouvoir, mais la tentative est décomptée de sa limite quotidienne.

**Pouvoirs surnaturels.** Le fait d'utiliser un pouvoir surnaturel exige généralement une action simple. L'utilisation ne peut pas être contrée, n'exige aucune concentration et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

**Pouvoirs extraordinaires.** Dans la plupart des cas, l'utilisation d'un pouvoir extraordinaire ne demande même pas une action, car elle se fait presque instantanément. Les rares pouvoirs extraordinaires qui nécessitent une action prennent généralement une action simple. Ils ne peuvent pas être contrés, n'exigent aucune concentration et ne provoquent pas d'attaque d'opportunité.

### **Défense totale**

Un personnage peut utiliser une action simple uniquement pour se défendre, ce qui lui confère un bonus de +4 à la CA pendant 1 round. Sa CA s'améliore dès le début de son action, il profite donc du bonus contre les attaques d'opportunité qu'il pourrait encourir pendant son tour de jeu. Il est impossible de cumuler une défense totale avec une attaque sur la défensive ou le don Expertise du combat, puisqu'il requiert tous les deux une action d'attaque ou d'attaque à outrance. Un personnage en défense totale ne peut porter d'attaque d'opportunité.

### **Commencer ou finir une action complexe**

Cette action simple permet de débiter une action complexe et de l'achever au round suivant avec une autre action simple. Cette action ne permet pas de commencer ou de finir une attaque à outrance, une charge, une course ou une retraite.

### **Les actions de mouvement**

À l'exception des compétences liées au déplacement, la plupart des actions de mouvement ne s'accompagnent pas de tests.

### **Déplacement**

L'action de mouvement la plus courante consiste à se déplacer d'une distance égale à sa vitesse. Effectuer une action de ce type pendant un tour interdit de prendre aussi un pas de placement.

La plupart des formes de déplacement utilisent cette action, y compris l'escalade (à un quart de sa vitesse) et la nage (à un quart de sa vitesse).

**Escalade accélérée.** On peut grimper à la moitié de sa vitesse lors d'une action de mouvement en acceptant un malus de -5 sur son test d'Escalade.

**Ramper.** On peut ramper d'1,50 mètre lors d'une action de mouvement. Un personnage qui rampe s'expose à une attaque d'opportunité de la part de tous les adversaires qui le menacent, en tout point de son déplacement.

### **Dégainer ou rengainer une arme**

Une action de mouvement permet de dégainer une arme pour s'en servir en combat ou de la ranger pour avoir une main libre. Cette action peut aussi s'appliquer à des objets similaires à des armes et rangés à portée de main, comme les baguettes magiques. Par contre, si une arme ou un objet similaire est rangé au fond d'un sac ou dans un autre endroit difficile d'accès, il faut une action du type "manipuler un objet" pour le récupérer.

Si le personnage a un bonus de base à l'attaque de +1 ou plus, il peut dégainer une arme par une action libre combinée à un déplacement normal. S'il a le don Combat à deux armes, il peut dégainer deux armes légères ou à une main en autant de temps qu'il lui en faudrait normalement pour en dégainer une seule.

Une action libre suffit pour rechercher une munition d'arme à distance, comme une flèche, un carreau, une bille ou un shuriken.

### **Préparer ou détacher un bouclier**

S'attacher un bouclier au bras pour qu'il confère un bonus à la CA, ou détacher et lâcher un bouclier pour avoir une main libre pour autre chose, nécessite une action de mouvement. Si le personnage a un bonus de base à l'attaque de +1 ou plus, il peut préparer ou détacher un bouclier par une action libre combinée à un déplacement normal.

Lâcher un bouclier qu'on tient à la main (sans qu'il soit attaché) est une action libre.

### **Manipuler un objet**

Dans la plupart des cas, déplacer ou manipuler un objet est une action de mouvement.

Cette action permet de récupérer un objet dans un sac ou de l'y ranger, de ramasser un objet à terre, de déplacer un objet lourd ou d'ouvrir une porte. La Table : actions en combat contient des exemples de ce type d'action et indique si elle provoque ou pas une attaque d'opportunité.

### **Diriger ou rediriger un sort**

Les effets de certains sorts, comme *sphère de feu* et *arme spirituelle*, peuvent être dirigés vers une nouvelle cible ou zone d'effet après que le personnage a lancé le sort. Diriger un sort nécessite une action de mouvement, ne provoque pas d'attaque d'opportunité et ne nécessite aucune concentration.

### **Se relever**

Un personnage à terre peut se relever par une action de mouvement qui provoque une attaque d'opportunité.

### **Monter ou descendre de selle**

Une action de mouvement est nécessaire pour monter ou descendre de sa monture.

*Monter ou descendre de selle rapidement.* Le personnage peut monter en selle ou sauter au sol par une action libre, à condition qu'il réussisse un test d'Équitation de DD 20 (un éventuel malus d'armure aux tests s'applique alors). S'il rate son test de compétence, cela lui demande automatiquement une action de mouvement. (Il est impossible de tenter cette acrobatie sans avoir au moins une action de mouvement disponible au cours du round.)

### **Les actions complexes**

Une action complexe occupe le personnage pendant l'intégralité de son tour de jeu. Elle ne peut donc être combinée à une action simple ou de mouvement. Une action complexe qui ne comprend aucun déplacement autorise cependant un pas de placement de 1,50 mètre.

### **L'attaque à outrance**

Si le personnage a droit à plusieurs attaques par action parce qu'il possède un bonus de base à l'attaque suffisamment élevé, parce qu'il combat à l'aide de deux armes ou d'une arme double ou pour une autre raison, il ne peut en bénéficier que s'il attaque à outrance. Il n'a pas besoin d'indiquer à l'avance comment il compte répartir ses attaques ; il peut décider au fur et à mesure, en fonction du résultat des précédentes.

Lors d'une attaque à outrance, l'aventurier ne peut pas se déplacer autrement qu'en faisant un pas de placement de 1,50 mètre, avant, après ou entre les attaques.

Dans le cas où le personnage bénéficie de plusieurs attaques en raison de son bonus de base à l'attaque élevé, il est obligé de les délivrer dans l'ordre, en commençant par celle qui s'accompagne du meilleur bonus. Par contre, s'il combat avec deux armes, il choisit laquelle frappe en premier. De même, s'il utilise une arme double, il décide quelle tête frappe d'abord.

**Conversion d'attaque à outrance en attaque normale.** Après sa première attaque, un personnage peut changer d'avis et décider d'effectuer une action de mouvement au lieu de porter sa ou ses attaques restantes. S'il a déjà effectué son pas de placement, il ne peut utiliser cette action pour se déplacer, mais peut entreprendre un autre type d'action de mouvement.

**Combat sur la défensive.** Bien que ces deux options puissent ne pas sembler compatibles, il est possible de combattre sur la défensive en choisissant d'attaquer à outrance. Dans ce cas, le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +2 à la CA pendant 1 round mais, dans le même temps, toutes ses attaques se font avec un malus de -4.

**Enchaînement.** L'attaque d'enchaînement offerte par les dons Enchaînement et Succession d'enchaînements peut être portée dès qu'elle s'applique. C'est une exception à la règle générale qui limite le nombre d'attaques à une en dehors d'une attaque à outrance.

### **Lancer un sort**

Une action complexe est nécessaire pour jeter un sort dont le temps d'incantation est égal à 1 round entier. Le sort prend effet le round suivant, juste avant le tour de jeu du personnage. Celui-ci peut agir normalement lors du second round.

De même, si le temps d'incantation est égal à 1 minute, le sort prend effet 10 rounds plus tard, juste avant le tour de jeu du personnage (qui passe 10 rounds à lancer son sort, accomplissant à chaque fois une action complexe).

Ces actions doivent être consécutives, et toute interruption ruine le sort.

Quand on se lance dans une incantation exigeant au moins 1 round, il faut pouvoir réciter la formule magique et accomplir les gestes requis sans être déconcentré. Le personnage doit rester totalement concentré ; s'il se laisse distraire entre le début et la fin de l'incantation, le sort est perdu.

Lancer un sort ne provoque une attaque d'opportunité qu'au début de l'incantation, même si elle dure pendant plusieurs rounds. Tant qu'un personnage lance un sort, il ne contrôle aucune case autour de lui.

Cette action est par ailleurs identique à l'action du même nom de la section Les actions simples.

**Lancer un sort métamagique.** Pour les sorciers et les bardes, l'incantation d'un sort métamagique (c'est-à-dire modifié par un don de métamagie) est plus longue que pour un sort ordinaire. Si le temps d'incantation normal du sort est égal à 1 action simple, un barde ou ensorceleur aura besoin d'une action complexe pour le lancer en tant que sort métamagique. Ce n'est pas la même chose qu'un temps d'incantation de 1 round entier ; le sort prend effet dès la fin de l'action du personnage et il n'a pas besoin de continuer son incantation, d'accomplir les

gestes et de conserver sa concentration jusqu'à son prochain round. Pour les sorts à incantation plus longue, il faut rajouter une action complexe au temps indiqué.

Les prêtres lançant spontanément des sorts de *soins* ou de *blessure*, ou les druides lançant spontanément des sorts de *convocation d'alliés naturels*, peuvent également utiliser la métamagie, au prix d'un temps d'incantation plus long. Si le temps d'incantation normal du sort est d'une action, sa version métamagique nécessite une action complexe. Pour les sorts à incantation plus longue, il faut rajouter une action complexe au temps indiqué.

### Utiliser un pouvoir spécial

L'utilisation d'un pouvoir spécial est généralement une action simple, mais peut parfois nécessiter une action complexe, selon la nature du pouvoir.

### Retraite

Cette action complexe permet de se retirer prudemment d'un combat. Lors d'une retraite, un personnage peut se déplacer du double de sa vitesse. La case dans laquelle il commence son mouvement n'est pas considérée comme étant contrôlée par les adversaires que le personnage peut voir. C'est-à-dire que les adversaires visibles du personnage ne peuvent lui porter une attaque d'opportunité lorsqu'il sort de cette case. (Les ennemis invisibles ont pour leur part droit à des attaques d'opportunité, et il est impossible de faire retraite lorsqu'on est aveugle.) On n'a pas droit à un pas de placement de 1,50 mètre dans le même round qu'une retraite.

Si, dans la suite de sa retraite, le personnage pénètre dans une autre case contrôlée, il provoque normalement en la quittant une attaque d'opportunité de la part des adversaires qui la contrôlent.

On ne peut faire une retraite qu'avec une forme de mouvement pour laquelle on a une vitesse de déplacement.

Notez que malgré le nom de cette action, un personnage qui l'utilise n'a pas à quitter entièrement le combat.

**Retraite restreinte.** Si l'activité d'un personnage est restreinte à une action simple par round, il peut faire retraite par une action simple, mais il ne peut alors se déplacer que de sa vitesse (plutôt que de deux fois sa vitesse).

### Courir

Il est possible de courir dans le cadre d'une action complexe. (On sacrifie du même coup son pas de placement.)

Un personnage décidant de courir parcourt, en ligne droite, une distance égale à quatre fois sa vitesse de déplacement normale (ou trois fois s'il porte une armure lourde). Il perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA, à moins de posséder le don Course.

On peut courir sans problème pendant un nombre de rounds égal à sa valeur de Constitution. Après, il est nécessaire de réussir un test de Constitution (DD 10) pour pouvoir poursuivre son effort. Le personnage doit effectuer un nouveau test chaque round, le DD augmentant de 1 point à chaque fois. Dès qu'il échoue, il doit instantanément stopper son effort et se reposer un minimum d'une minute (10 rounds) avant de pouvoir recommencer à courir. Durant sa période de repos, il ne peut pas se déplacer plus vite qu'une action de mouvement normale.

Il est impossible de courir à travers un terrain difficile, ou s'il l'on ne voit pas où l'on va.

La course correspond à une vitesse moyenne de 18 km/h pour un humain non chargé.

### Se déplacer de 1,50 mètre sur un terrain difficile

Dans certaines situations, le terrain est si encombré et difficile qu'une action de mouvement ne permet même pas d'avancer de 1,50 mètre (une seule case). Dans ce cas, il faut une action complexe pour parcourir 1,50 mètre (1 case) dans n'importe quelle direction, même en diagonale. Bien que cela ressemble à un pas de placement, ce n'en est pas un, et ce mouvement provoque normalement des attaques d'opportunité.

### Les actions libres

Les actions libres ne prennent pas de temps, bien que certaines situations puissent limiter le nombre d'actions libres disponibles dans un même round. Les actions libres provoquent rarement des attaques d'opportunité.

Quelques actions libres courantes sont décrites ci-dessous.

### Lâcher un objet

Une action libre permet de lâcher un objet qu'on tient en main sur sa case ou sur une case adjacente.

### Plonger au sol

Tomber à terre sur sa case est une action libre.

### Parler

En règle générale, on peut parler librement, même en dehors de son tour de jeu. Dire plus de quelques phrases est généralement trop long pour constituer une action libre.

### **Cesser de se concentrer sur un sort**

Il suffit d'une action libre pour cesser de se concentrer sur un sort actif.

### **Lancer un sort à incantation rapide**

Les sorts à incantation rapide (c'est-à-dire modifiés par le don Incantation rapide), ainsi que les sorts dont le temps d'incantation est une action libre, peuvent être lancés lors d'une action libre. Un seul sort de ce type peut être lancé chaque round et ce sort ne compte pas comme le seul sort qu'un personnage peut lancer chaque round. Un sort dont le temps d'incantation est d'une action libre ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

### **Les actions diverses**

#### **Faire un pas de placement de 1,50 mètres**

Un personnage qui ne se déplace pas dans un round peut effectuer un pas de placement de 1,50 mètre. Ce mouvement de 1,50 mètre ne provoque jamais d'attaque d'opportunité. On ne peut jamais effectuer plusieurs pas de placement dans le même round, et on ne peut pas cumuler un pas de placement et un autre mouvement de quelque forme et distance que ce soit dans le même round.

On peut faire son pas de placement avant, pendant ou après ses autres actions du round.

Il est impossible d'effectuer un pas de placement sur un terrain difficile ou dans les ténèbres. Une créature dont la vitesse de déplacement est de 1,50 mètre ou moins ne peut effectuer de pas de placement, puisqu'elle doit dépenser une action de mouvement pour se déplacer de cette distance.

Une créature ne peut effectuer un pas de placement qu'avec les formes de mouvement pour lesquelles elle a une vitesse de déplacement.

#### **Utiliser un don**

Certains dons permettent d'exécuter des actions spécifiques au combat. D'autres confèrent un bonus lorsque le personnage tente une manœuvre autorisée en temps normal. Enfin, certains dons ne sont pas conçus pour être utilisés au combat. La description de chaque don indique tout ce qu'il faut savoir à leur sujet.

#### **Utiliser une compétence**

L'utilisation des compétences est généralement une action simple, mais certaines sont des actions de mouvement, des actions complexes ou des actions libres et d'autres sont traitées différemment. La description de chaque compétence indique tout ce qu'il faut savoir à leur sujet.

### **Les blessures et la mort**

Les points de vie du personnage déterminent la quantité de coups auxquels il peut résister. Peu importe le nombre de points de vie perdus, un personnage à qui il reste au moins 1 point de vie n'est aucunement handicapé par ses blessures.

#### **Perte de points de vie**

On perd le plus souvent des points de vie en subissant des dégâts létaux.

**Ce que les points de vie représentent.** Les points de vie représentent deux choses dans l'univers du jeu : la résistance aux dégâts d'un personnage (ou d'une créature) et la faculté de minimiser l'impact d'un coup terrible afin de le rendre moins dangereux.

**Effet des pertes de points de vie.** Les dégâts n'affectent pas le personnage tant que leur total reste positif.

À 0 point de vie, l'aventurier est mis hors de combat.

De -1 à -9 points de vie, il est mourant.

À partir de -10 points de vie, il est mort.

**Dégâts excessifs.** Si le personnage subit une attaque si terrible qu'elle lui inflige au moins 50 points de dégâts, il doit réussir un jet de Vigueur (DD 15). S'il le rate, il meurt sur le coup, et ce quel que soit son nombre de points de vie. Une blessure aussi importante cause un tel traumatisme qu'elle peut tuer n'importe qui. Cette règle ne s'applique pas si le personnage subit 50 points de dégâts infligés par des attaques multiples.

#### **Hors de combat (0 point de vie)**

Lorsque les points de vie d'un personnage tombent exactement à 0, il se retrouve hors de combat.

Son activité est restreinte à une action simple ou une action de mouvement par round (mais pas les deux, et pas une action complexe). Il peut entreprendre une action de mouvement sans aggraver son état, mais n'importe quelle action simple (ainsi que d'autres actions fatigantes) lui fait perdre 1 point de vie dès qu'il l'a accomplie. À moins que l'action ait eu pour conséquence de soigner le personnage, celui-ci se retrouve à -1 point de vie et passe au stade de mourant.

Si les points de vie de l'aventurier redeviennent positifs, il retrouve instantanément tous ses moyens, comme s'il n'était jamais descendu à 0 point de vie ou moins.

Le personnage peut également être hors de combat lorsqu'il revient lentement à la vie. Dans ce cas, il récupère progressivement de ses blessures et peut avoir moins de 0 point de vie (voir État stable et récupération, plus bas).

### **Mourant (–1 à –9 points de vie)**

Lorsque les points de vie du personnage tombent entre –1 et –9, il est mourant.

Il sombre immédiatement dans l'inconscience et ne peut plus rien faire.

Un personnage mourant perd 1 point de vie chaque round. Cela continue tant qu'il n'est pas stabilisé.

### **Mort (–10 points de vie ou moins)**

Le personnage meurt aussitôt si ses points de vie tombent à –10 ou moins, ou s'il rate son jet de Vigueur suite à une attaque infligeant des dégâts excessifs (voir plus haut). Il peut également perdre la vie si un affaiblissement temporaire ou une diminution permanente de caractéristique fait tomber sa valeur de Constitution à 0.

### **État stable et récupération**

Lors de chacun de ses tours de jeu, un personnage mourant doit lancer 1d100 pour savoir s'il devient stable ou s'il s'enfonce. Le premier de ces jets a lieu le round suivant sa chute à –1 point de vie ou moins. Il a 10% de chances de se stabiliser, et s'il ne réussit pas, il perd 1 point de vie. (Un personnage inconscient ou mourant ne peut effectuer aucune action spéciale pour changer le rang d'initiative à laquelle on joue ses actions.)

Si ses points de vie tombent à –10 (ou en dessous), le personnage meurt aussitôt.

Un test de Premiers secours de DD 15 réussi permet de stabiliser l'état d'un personnage mourant, avec pour conséquence qu'il cesse de perdre des points de vie.

Si un sort de guérison lui rend ne serait-ce qu'un point de vie, il cesse de perdre des points de vie et son état se stabilise.

Si des soins ramènent le personnage à 0 point de vie, il reprend conscience mais est hors de combat. S'il remonte à 1 point de vie ou plus, il peut recommencer à agir normalement, comme s'il n'avait jamais été mourant. Un personnage capable de faire usage de magie peut recommencer à faire appel à ses sorts.

Un personnage dont l'état a été stabilisé par l'intervention d'un soigneur (à l'aide de magie ou de la compétence Premiers secours) finit par reprendre connaissance et récupérer des points de vie. Mais si personne ne veille sur lui, ses blessures risquent de se rouvrir et il est loin d'être tiré d'affaire.

**Récupération avec assistance.** Jetez 1d100 une heure après que l'état d'un personnage mourant a été stabilisé.

Le personnage a 10 % de chances de reprendre connaissance, auquel cas il se retrouve hors de combat (comme s'il avait 0 point de vie). Si le jet est raté, on le rejoue toutes les heures. Même si le personnage ne reprend pas connaissance, il récupère ses points de vie au rythme habituel et redevient opérationnel dès que ses points de vie repassent en positif (1 ou plus).

**Récupération sans assistance.** Un aventurier gravement blessé et sans personne pour s'occuper de lui succombe généralement. Cela étant, il a une petite chance de s'en sortir, mais les risques de rechute sont non négligeables.

Un personnage dont l'état se stabilise sans assistance (c'est-à-dire un personnage ayant réussi le jet de 10 % mentionné plus haut) continue de perdre des points de vie, mais moins rapidement. Chaque heure, il a 10 % de chances de reprendre connaissance. Chaque fois qu'il rate ce jet, il perd 1 point de vie (il ne récupère pas de points de vie normalement).

Même s'il parvient à reprendre conscience (mais hors de combat), le personnage esseulé n'est pas assuré de récupérer des points de vie, même s'il se repose. Chaque jour (en commençant par le premier), il a 10 % de chances de commencer à récupérer des points de vie normalement. En cas d'échec, il rechute et perd 1 point de vie.

Une fois que le personnage recommence à récupérer des points de vie, il ne risque plus d'en perdre (même si son nombre de points de vie actuels est toujours négatif).

### **La guérison**

Quand on a subi des blessures, on peut récupérer les points de vie perdus en se reposant ou par magie. Quelle que soit la méthode utilisée, il est impossible de dépasser son maximum de points de vie.

**Guérison naturelle.** Grâce à une bonne nuit de repos (8 heures de sommeil ou plus), un personnage regagne un nombre de points de vie égal à son niveau global. Toute interruption conséquente durant ce repos empêche toute récupération pour cette nuit.

Si un personnage reste au lit ou se repose pendant toute une journée, il récupère un nombre de points de vie égal à deux fois son niveau global.

**Guérison magique.** Divers sorts et pouvoirs permettent de récupérer des points de vie.

**Limites de la guérison.** Il est impossible de récupérer plus de points de vie qu'on en a perdu. Même les sorts de guérison ne permettent pas de faire passer le nombre de points de vie actuels du personnage au-dessus de son maximum.

**Guérison des caractéristiques affaiblies.** Les caractéristiques temporairement affaiblies se régénèrent comme les points de vie perdus, au rythme de 1 point par nuit de repos (8 heures) et par caractéristique et de 2 points par journée complète de repos et par caractéristique.

### **Points de vie temporaires**

Certains effets magiques confèrent des points de vie temporaires au sujet. Lorsque cela se produit, notez le nombre de points de vie actuels du personnage, avant de prendre en compte l'effet magique. Quand les points de vie temporaires disparaissent, le total de points de vie de l'aventurier retombe à la valeur notée, à moins qu'il se trouve déjà en dessous (auquel cas il reste stable).

Quand les points de vie temporaires sont perdus, il n'existe aucun moyen de les récupérer, pas même par magie.

**Points de vie et augmentation temporaire de Constitution.** Notez qu'une augmentation, même temporaire, de la valeur de Constitution du personnage peut se traduire par une augmentation ponctuelle de son nombre de points de vie. Dans ce cas, il ne s'agit pas de points de vie temporaires. Si on les perd, on peut les récupérer, et ils ne disparaissent pas en premier en cas de blessure.

### **Dégâts non-létaux**

**Décompte des dégâts non-létaux.** Certaines attaques infligent des dégâts non-létaux, tout comme certaines circonstances (chaleur excessive, grande fatigue physique). Si votre personnage subit des dégâts non-létaux, faites-en le total à part. *Ne les déduisez surtout pas de son nombre de points de vie !* Ce ne sont pas de "vrais" points de dégâts. Si les dégâts non-létaux encaissés par le personnage égalent son nombre de points de vie actuels, il chancelle ; s'ils le dépassent, il perd connaissance. À noter que cela se produit que les dégâts non-létaux augmentent ou que le total des points de vie du personnage diminue.

*Infliger des dégâts non-létaux à l'aide d'une arme conçue pour infliger des dégâts létaux.* Il est possible d'utiliser une arme de corps à corps infligeant des dégâts létaux pour infliger des dégâts non-létaux, mais le jet d'attaque subit alors un malus de -4.

*Infliger des dégâts létaux à l'aide d'une arme conçue pour infliger des dégâts non-létaux.* À l'inverse, on peut utiliser une arme infligeant habituellement des dégâts non-létaux de manière à infliger des dégâts létaux, mais le jet d'attaque s'accompagne là aussi d'un malus de -4.

**Créature chancelante ou inconsciente.** Lorsque les points de vie d'une créature sont égaux aux dégâts non-létaux qu'elle a encaissés, elle chancelle. Elle est alors si affaiblie que son activité est restreinte à une action simple par round. Elle cesse de chanceler quand ses points de vie remontent au-dessus des dégâts non-létaux subis.

Si les dégâts non-létaux deviennent plus importants que les points de vie restants, le personnage s'effondre, inconscient. Il est sans défense si on continue à l'attaquer.

Les lanceurs de sorts inconscients ne perdent pas les sorts qu'ils ont en mémoire ; ils peuvent de nouveau s'en servir dès qu'ils reprennent connaissance.

**Guérison des dégâts non-létaux.** Les dégâts non-létaux disparaissent au rythme de 1 point par heure et par niveau global.

Les sorts permettant de récupérer des points de vie font également disparaître un nombre égal de points de dégâts non-létaux, le cas échéant.

### **Déplacement et position**

Les figurines sont à l'échelle 30 mm. Cela signifie que la figurine d'un humain d'1,80 mètre de hauteur mesure à peu près 30 mm. Sur le quadrillage, les cases de 2,50 cm de côté correspondent à des zones carrées de 1,50 mètre de côté.

### **Déplacement tactique**

#### **Jusqu'où le personnage peut-il aller ?**

La vitesse de déplacement du personnage est déterminée par sa race et son armure (voir la Table : vitesse de déplacement tactique). On appelle parfois la vitesse de déplacement sans armure "vitesse de déplacement de base".

**Charge portée.** Un aventurier portant une lourde charge, d'importantes richesses ou un camarade blessé risque d'être ralenti.

**Déplacements contrariés.** Un terrain difficile, des obstacles ou une visibilité réduite peuvent gêner le déplacement.

**Déplacement au combat.** En règle générale, au cours d'un round, le personnage peut se déplacer d'une distance égale à sa vitesse de déplacement et effectuer une action simple.

S'il ne fait que bouger (c'est-à-dire qu'il utilise deux actions de mouvement), il peut parcourir une distance égale à deux fois sa vitesse de déplacement.

S'il court pendant tout le round, la vitesse de déplacement est multipliée par quatre pour obtenir la distance parcourue (ou par trois si le personnage est trop chargé).

Si l'aventurier exécute une action complexe, son déplacement se limite à un pas de placement de 1,50 mètre.

**Bonus à la vitesse de déplacement.** Un barbare a un bonus de +3 mètres à la vitesse de déplacement (sauf s'il porte une armure lourde). De même, un moine suffisamment expérimenté bénéficie d'une vitesse de déplacement plus importante, sauf s'il porte une armure, quelle qu'elle soit. De plus, de nombreux sorts peuvent affecter la vitesse de déplacement d'un personnage. On applique toujours les modificateurs à la vitesse de déplacement avant de déterminer les effets du port de l'armure ou de l'encombrement. De plus, des modificateurs multiples mais de même type ne se cumulent pas entre eux.

**Table : vitesse de déplacement tactique**

Race	Pas d'armure ou armure légère	Armure intermédiaire ou lourde
Humain, demi-elfe, demi-orque, elfe	9 m (6 cases)	6 m (4 cases)
Nain	6 m (4 cases)	6 m (4 cases)
Gnome, halfelin	6 m (4 cases)	4,50 m (3 cases)

### Mesurer les distances

**Diagonales.** Lorsqu'on mesure les distances, la première diagonale compte pour une case, la seconde compte pour deux cases et ainsi de suite.

On ne peut pas franchir un coin en diagonale, même avec un pas de placement. On peut passer en diagonale à côté d'une créature, même si c'est un adversaire.

**Créature la plus proche.** Lorsqu'il faut déterminer la créature (ou la case) la plus proche d'un endroit et que deux créatures (ou deux cases) sont à égale distance, on doit en choisir une des deux au hasard en lançant un dé.

### Passer sans s'arrêter

**Allié.** L'aventurier peut traverser un espace occupé par un personnage amical, à moins d'être en train de charger. Lorsqu'on passe à travers une case occupée par un personnage amical, il ne procure pas d'abri.

**Adversaire.** Un personnage ne peut traverser l'espace occupé par un adversaire, à moins qu'il soit sans défense. On peut traverser sans soucis l'espace occupé par un adversaire sans défense. Certaines créatures, comme un énorme dragon, présentent un obstacle même lorsqu'elles sont sans défense. Dans ce cas, les cases traversées comptent doubles.

**S'arrêter.** Il est impossible de s'arrêter dans l'espace occupé par une créature qui n'est pas sans défense.

**Renversement.** Pendant son mouvement, il est possible d'essayer de traverser un espace occupé par un ennemi apte à se défendre.

**Enchaînement d'acrobaties.** Si le personnage a la formation nécessaire, il peut utiliser la compétence Acrobaties pour traverser un espace occupé par un ennemi.

**Créature de taille très réduite.** Une créature de taille TP, Min ou I peut pénétrer dans un espace occupé ou le traverser, mais elle s'expose forcément à l'attaque d'opportunité normale dans ce cas de figure.

**Espace occupé par une créature plus grande ou plus petite de trois catégories de taille.** N'importe qui peut traverser un espace occupé par une créature plus grande de trois catégories de taille.

De même, n'importe qui peut traverser un espace occupé par une créature plus petite de trois catégories de taille. Les attaques d'opportunité s'appliquent normalement dans les deux cas de figure.

**Exceptions.** De par leur nature, certaines créatures rendent caduques les règles précédentes. Il est impossible de traverser l'espace d'une créature qui emplit totalement l'espace qu'il occupe.

### Terrain et obstacles

**Terrain difficile.** Un terrain difficile gêne les déplacements. Chaque case de terrain difficile compte comme 2 cases de déplacement. (Un mouvement en diagonale sur un terrain difficile compte comme 3 cases de déplacement.) Il est impossible de courir ou de charger sur un terrain difficile.

Si une créature se trouve sur plusieurs types de terrains, elle prend en compte le plus pénalisant d'entre eux. Les créatures volantes et incorporelles ne sont pas gênées par les terrains difficiles.

**Obstacles.** Comme les terrains difficiles, les obstacles peuvent gêner le mouvement. Si un obstacle gêne le déplacement sans l'empêcher, comme un muret ou un lit de branchages, chaque case de terrain obstrué compte comme 2 cases de déplacement. Il faut payer ce coût pour traverser l'obstacle, en plus du mouvement nécessaire pour atteindre la case libre de l'autre côté. Si un personnage n'est pas assez rapide pour franchir l'obstacle et arriver sur une case libre, il est incapable de le franchir. Certains obstacles peuvent nécessiter un test de compétence (comme Saut ou Escalade).



D'autres types d'obstacles, comme un mur allant du sol au plafond, bloquent complètement le passage. Un personnage ne peut franchir un obstacle bloquant.

Les créatures intangibles ignorent tous les obstacles. Les créatures volantes ignorent la plupart des obstacles, à l'exception de ceux qui bloquent complètement le passage.

**Se serrer.** Dans certains cas, une créature peut avoir à se serrer pour entrer dans un endroit qui n'est pas aussi large que l'espace qu'elle occupe. On peut se serrer dans un endroit aussi large que la moitié de l'espace habituel qu'on occupe. Chaque case de mouvement dans ces conditions compte comme 2 cases de déplacement. Une créature obligée de se serrer subit un malus de -4 aux jets d'attaque et à la classe d'armure.

Quand une créature de taille G (qui occupe normalement 4 cases) se serre dans un espace qui fait une seule case de large, sa figurine occupe deux cases, centrées sur la ligne entre les deux cases. Pour une créature plus grande, il faut la centrer de la même façon sur l'espace dans lequel elle se serre.

Une créature peut se serrer pour traverser l'espace occupé par un adversaire, mais elle ne peut s'arrêter dans cet espace.

Pour se serrer dans un espace d'une largeur inférieure à la moitié de la largeur de son espace occupé, il faut utiliser la compétence Évasion. Dans ces conditions, il est impossible d'attaquer, on subit un malus de -4 en CA et on perd un éventuel bonus de Dextérité à la CA.

### Règles spéciales sur le mouvement

Voici quelques règles concernant des cas particuliers de déplacement.

**S'arrêter accidentellement dans un espace illégal.** Il arrive qu'une créature achève son déplacement alors qu'elle traverse un espace dans lequel elle n'a pas le droit de s'arrêter. Dans ce cas, il faut poser la figurine sur le dernier espace légal qu'elle a occupé, ou sur l'espace légal le plus près s'il en existe un.

**Coût de déplacement doublé.** Si le mouvement d'un personnage est gêné d'une façon ou d'une autre, le coût de ses déplacements est doublé. Par exemple, chaque case de mouvement sur un terrain difficile compte comme 2 cases de déplacement et chaque case de mouvement en diagonale sur un terrain difficile compte comme 3 cases de déplacement (ce qui est le coût normal de deux cases en diagonale).

Si le coût du mouvement est doublé deux fois, alors chaque case de mouvement compte comme 4 cases de déplacement (ou 6 en diagonale). Si ce coût est triplé, chaque case de mouvement compte comme 8 cases de déplacement (ou 12 en diagonale). C'est une exception à la règle générale qui dit que doubler deux fois revient à tripler.

**Déplacement minimum.** Quels que soient les malus au déplacement, il est toujours possible de franchir 1,50 mètre (1 case) au prix d'une action complexe, dans n'importe quelle direction, même en diagonale. (Cette action ne permet pas de traverser un terrain véritablement infranchissable, ou de se mouvoir alors qu'on en est incapable, par exemple lorsqu'on est paralysé.) Ce mouvement provoque des attaques d'opportunité (malgré la distance parcourue, ce n'est pas un pas de placement).

### Créatures de taille inférieure ou supérieure à la moyenne

Des règles spéciales s'appliquent aux créatures d'une taille supérieure à la taille M ou inférieure à la taille P.

**Créatures de taille TP, Min et I.** Les créatures de taille très réduite occupent un espace plus petit qu'une case. Cela signifie que plusieurs d'entre elles peuvent tenir sur la même case. Une créature de taille TP occupe un espace de 75 cm de côté et quatre d'entre elles peuvent occuper une seule case. Vingt-cinq créatures de taille Min ou cent de taille I peuvent se tenir sur une case.

Les créatures qui occupent un espace plus petit qu'une case ont généralement une allonge naturelle de 0 mètre et ne peuvent frapper un ennemi sur une case adjacente. Pour se battre, elles doivent impérativement pénétrer dans l'espace occupé par leur adversaire, ce qui les expose automatiquement à une attaque d'opportunité de sa part. On les combat normalement (n'importe qui peut en effet délivrer des coups dans l'espace qu'il occupe). Comme ces créatures n'ont pas d'allonge naturelle, elles ne contrôlent nullement leurs environs directs. On peut donc passer à côté d'elles sans risquer la moindre attaque d'opportunité. Elles sont aussi incapables de prendre un ennemi en tenaille.

**Créatures de taille G, TG, Gig et C.** Les créatures de taille très supérieure à la moyenne occupent plusieurs cases.

Les créatures qui occupent plus d'une case ont généralement une allonge naturelle de 3 mètres ou plus, ce qui signifie qu'elles peuvent frapper des ennemis même s'ils ne sont pas adjacents.

Contrairement à une personne utilisant une arme à allonge, une créature bénéficiant d'une allonge naturelle supérieure à 1,50 mètre peut attaquer sans soucis des créatures adjacentes. Engager le contact avec une créature ayant une allonge naturelle importante lui offre généralement une attaque d'opportunité, puisqu'il faut entrer, puis se déplacer dans sa zone de contrôle avant de pouvoir la frapper (à moins de le faire grâce à un pas de placement).

Les créatures de taille G ou plus disposant d'une arme à allonge à leur taille peuvent attaquer des adversaires situés à une distance égale au double de leur allonge naturelle, mais, par contre, elles ne peuvent pas frapper quelqu'un se trouvant à une distance égale ou inférieure à leur allonge naturelle.

**Table : taille des créatures et échelle**

Taille de créature	Espace occupé <sup>1</sup>	Allonge <sup>1</sup>
Infime (I)	15 cm	0
Minuscule (Min)	30 cm	0
Très petite (TP)	75 cm	0
Petite (P)	1,50 m	1,50 m
Moyenne (M)	1,50 m	1,50 m
Grande (G) (haute)	3 m	3 m
Grande (G) (longue)	3 m	1,50 m
Très grande (TG) (haute)	4,50 m	4,50 m
Très grande (TG) (longue)	4,50 m	3 m
Gigantesque (Gig) (haute)	6 m	6 m
Gigantesque (Gig) (longue)	6 m	4,50 m
Colossale (C) (haute)	9 m ou plus	9 m ou plus
Colossale (C) (longue)	9 m ou plus	6 m ou plus

1 Ce sont les valeurs types pour des créatures de la taille indiquée. Des exceptions sont possibles.

### Modificateurs de combat

#### Circonstances favorables ou défavorables

**Table : modificateurs au jet d'attaque**

L'attaquant ...	Corps à corps	À distance
... à terre ou à plat ventre	-4	— <sup>1</sup>
... est ébloui	-1	-1
... est en position surélevée	+1	+0
... est enchevêtré	-2 <sup>2</sup>	-2 <sup>2</sup>
... est invisible	+2 <sup>3</sup>	+2 <sup>3</sup>
... est secoué ou effrayé	-2	-2
... prend le défenseur en tenaille	+2	—
... se serre dans un espace étroit	-4	-4

1 La plupart des armes à distance ne peuvent être utilisées par un personnage à terre, sauf les arbalètes et les shurikens, qui peuvent être utilisés sans aucun malus.

2 Un personnage enchevêtré subit également un malus de -4 en Dextérité, ce qui peut affecter son jet d'attaque.

3 Le défenseur perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA. Ce bonus ne s'applique pas si la cible est aveugle.

**Table : modificateurs à la CA**

Le défenseur ...	Corps à corps	À distance	
... est à couvert	+4	+4	
... est aveugle	-2 <sup>1</sup>	-2 <sup>1</sup>	
... est camouflé ou invisible	Voir Camouflage		
... est recroquevillé	-2 <sup>1</sup>	-2 <sup>1</sup>	
... est enchevêtré	+0 <sup>2</sup>	+0 <sup>2</sup>	
... est pris au dépourvu (par exemple : surpris, en équilibre ou en pleine escalade)	+0 <sup>1</sup>	+0 <sup>1</sup>	
... est en situation de lutte (pas l'attaquant)	+0 <sup>1</sup>	+0 <sup>1,3</sup>	
... est sans défense (par exemple : paralysé, endormi ou ligoté)	-4 <sup>4</sup>		+0 <sup>4</sup>
... est assis ou agenouillé	-2	+2	
... est immobilisé en situation de lutte	-4 <sup>4</sup>	+0 <sup>4</sup>	
... est à terre	-4	+4	
... se serre dans un espace étroit	-4	-4	
... est étourdi	-2 <sup>1</sup>	-2 <sup>1</sup>	

1 Le défenseur perd son bonus de Dextérité à la CA.

2 Un personnage enchevêtré subit également un malus de -4 en Dextérité.

3 On détermine aléatoirement lequel des deux lutteurs l'attaque à des chances de toucher. Sa cible perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA.

4 La valeur de Dextérité du défenseur est considéré étant de 0 (modificateur de -5). Les roublards peuvent porter des attaques sournoises aux défenseurs sans défense ou immobilisés.

### **Abri**

Pour déterminer si une cible bénéficie d'un abri lors d'une attaque à distance, le joueur doit choisir un des coins de la case occupée par son personnage. Si au moins une des lignes qui mènent de ce coin à l'un des coins de la case de la cible passe par une case ou un bord qui bloque la ligne d'effet ou fournit un abri, ou à travers une case qui est occupée par une créature (autre que la cible elle-même), la cible bénéficie d'un abri (bonus de +4 à la CA).

Lorsqu'un personnage frappe au corps à corps une cible adjacente, elle bénéficie d'un abri si n'importe quelle ligne entre la case du personnage et celle de la cible traverse un mur (y compris un muret). Lorsqu'un personnage frappe une cible qui n'est pas adjacente (avec une arme à allonge par exemple), on utilise la règle des armes à distance pour déterminer la présence d'un abri.

**Abri et obstacles bas.** Un obstacle bas (comme un muret ne dépassant pas les hanches du personnage) fournit un abri, mais uniquement aux créatures distantes de 9 mètres ou moins (6 cases) de cet obstacle. L'attaquant peut ignorer l'abri s'il est plus près de l'obstacle que sa cible.

**Abri et attaques d'opportunité.** Un défenseur bénéficiant d'un abri ne s'expose pas aux attaques d'opportunité.

**Abri et bonus aux jets de Réflexes.** Un abri confère un bonus de +2 sur les jets de Réflexes contre les attaques dont le point d'origine ou le centre de rayonnement se situe de l'autre côté de l'abri par rapport au personnage. Les effets de type étendue peuvent contourner les coins et un abri n'est donc d'aucune aide face à ces attaques.

**Abri et tests de Discrétion.** On peut utiliser un abri pour tenter un test de Discrétion. Une autre possibilité est de bénéficier d'un camouflage.

**Abri mou.** Une créature, et même un ennemi, peut fournir un abri contre les attaques à distance, ce qui confère un bonus de +4 à la CA. Cependant, un abri mou de ce type ne confère aucun bonus aux jets de sauvegarde et ne permet pas de tenter un test de Discrétion.

**Abri et créatures de taille supérieure à la moyenne.** On détermine la présence d'un abri au corps à corps de façon légèrement différente pour les créatures dont l'espace occupé est plus large que 1,50 mètre (1 case). Ces créatures peuvent choisir n'importe laquelle des cases qu'elles occupent pour déterminer si l'un de leurs adversaires bénéficie d'un abri. Inversement, lorsqu'on attaque une de ces créatures, on peut choisir n'importe laquelle des cases qu'elle occupe pour déterminer si elle bénéficie d'un abri.

**Abri total.** Lorsqu'un personnage ne peut établir de ligne d'effet vers une créature (par exemple, si elle se trouve derrière un mur haut), elle bénéficie d'un abri total par rapport à lui. On ne peut attaquer une créature qui bénéficie d'un abri total.

**Degrés d'abri.** Dans certains cas, un abri peut conférer un bonus plus important à la CA et aux jets de Réflexes, qui peuvent être doublés. De plus, une créature bénéficiant de cette forme d'abri supérieure obtient les effets de l'aptitude de classe d'esquive extraordinaire contre toutes les attaques contre lesquelles le bonus d'abri aux jets de Réflexes s'applique. Un abri supérieur confère également un bonus de +10 sur les tests de Discrétion.

### **Camouflage**

Pour déterminer si une cible bénéficie de camouflage lors d'une attaque à distance, le joueur doit choisir un des coins de la case occupée par son personnage. Si au moins une des lignes qui mènent de ce coin à l'un des coins de la case de la cible passe par une case ou un bord qui fournit un camouflage, la cible bénéficie d'un camouflage.

Lorsqu'un personnage frappe au corps à corps une cible adjacente, elle bénéficie d'un camouflage si sa case est entièrement couverte d'un effet qui procure un camouflage. Lorsqu'un personnage frappe une cible qui n'est pas adjacente (avec une arme à allonge par exemple), on utilise la règle des armes à distance pour déterminer la présence d'un camouflage.

De plus, certains effets magiques confèrent un camouflage contre toutes les attaques, quelles que soient les conditions.

**Chance de rater.** Si l'attaquant touche, le défenseur jette 1d100. S'il obtient un chiffre inférieur ou égal à 20%, l'attaque rate. Quand une créature bénéficie de plusieurs types de camouflage, appliquez seulement la chance de rater la plus importante ; ne les additionnez pas toutes.

**Camouflage et tests de Discrétion.** On peut utiliser un camouflage pour tenter un test de Discrétion. Une autre possibilité est de bénéficier d'un abri.

**Camouflage total.** Lorsqu'un personnage ne peut établir de ligne de mire vers une créature, mais qu'elle possède une ligne d'effet, elle bénéficie d'un camouflage total. On ne peut attaquer une créature qui bénéficie d'un camouflage total, mais on peut choisir attaquer une case où l'on pense qu'elle se trouve. Une attaque

réussie sur une case où se trouve effectivement un ennemi bénéficiant d'un camouflage total a une chance d'échec de 50%, au lieu des 20% habituels.

On ne peut effectuer une attaque d'opportunité contre un adversaire bénéficiant d'un camouflage total, même si l'on sait quelle case (ou quelles cases) il occupe.

**Ignorer le camouflage.** Un camouflage n'est pas toujours efficace. Par exemple, une zone faiblement éclairée ou sombre ne fournit aucun camouflage face à un attaquant qui dispose de la vision dans le noir. Rappelez-vous aussi que les personnages possédant la vision nocturne voient plus loin que les autres dans des conditions d'éclairage identiques.

Bien que l'invisibilité procure un camouflage total, il est tout de même possible de déceler la position d'une créature invisible en réussissant un test de Détection (à condition d'y voir, bien sûr). Un personnage invisible obtient un bonus de +20 sur les tests de Discrétion s'il se déplace et de +40 s'il reste immobile (bien que ses adversaires ne puissent le voir, ils peuvent le repérer grâce aux indices qu'il laisse dans l'environnement).

**Degrés de camouflage.** Il est possible de décider que certains types de camouflage sont plus ou moins efficaces qu'un camouflage type et modifier la chance d'échec en fonction.

### Prise en tenaille

Un personnage bénéficie d'un bonus de prise en tenaille de +2 au jet d'attaque sur un adversaire si une personne ou une créature alliée se trouve sur un bord ou un coin opposé de l'adversaire par rapport au personnage et contrôle l'espace de l'adversaire.

En cas de doute sur une prise en tenaille, il faut tracer une ligne imaginaire entre les centres des cases des deux alliés. Si cette ligne traverse deux bords opposés de l'espace occupé par l'adversaire (y compris les coins de ses bords), alors, il y a prise en tenaille.

*Exception.* Dans le cas d'une créature occupant un espace de plusieurs cases, elle peut choisir n'importe laquelle de ces cases pour déterminer si elle prend un adversaire en tenaille.

Seul un allié qui est en mesure de porter une attaque de corps à corps sur un adversaire (c'est ce que signifie contrôler l'espace qu'il occupe) peut justifier un bonus de prise en tenaille contre cet adversaire.

Les créatures ayant une allonge de 0 mètre ne peuvent prendre en tenaille.

### Cible sans défense

Un adversaire peut être sans défense parce qu'il est ligoté, endormi, paralysé, inconscient ou à la merci du personnage pour une autre raison.

**Attaque normale.** Un personnage sans défense subit un malus de -4 à la classe d'armure contre les attaques de corps à corps, mais n'est pas pénalisé contre les attaques à distance. L'éventuel bonus de Dextérité de la cible n'entre pas en compte dans le calcul de sa CA. En fait, on considère même que sa valeur de Dextérité est égale à 0, ce qui lui inflige un malus de -5 à la CA au lieu de son modificateur habituel. De plus, les roubards peuvent lui délivrer une attaque sournoise à tous les coups.

**Coup de grâce.** Par une action complexe, il est possible de tenter d'achever un ennemi sans défense en lui donnant un coup de grâce à l'aide d'une arme de corps à corps. Cette attaque peut également être portée avec un arc ou une arbalète, à condition que l'agresseur occupe une position adjacente à sa cible. L'attaque touche automatiquement et inflige un coup critique. Même si la cible survit aux dégâts, elle décède si elle rate un jet de Vigueur (DD 10 + dégâts infligés par l'attaque).

Un roubard peut également ajouter ses dégâts d'attaque sournoise à ceux du coup critique.

Le fait de donner un coup de grâce expose aux attaques d'opportunité.

Il est impossible de porter un coup de grâce aux créatures immunisées contre les coups critiques, comme les golems. On peut donner le coup de grâce à une créature qui bénéficie d'un camouflage total, mais cela nécessite deux actions complexes consécutives, une pour "trouver" sa cible et la seconde pour porter le coup.

### Attaques spéciales

Table : attaques spéciales

Attaque spéciale	Description rapide
Aider quelqu'un	Confère à un allié un bonus de +2 sur un jet d'attaque ou à la CA
Bousculade	Repousse un adversaire de 1,50 m ou plus
Charge	Permet de se déplacer de deux fois sa vitesse et d'attaquer avec un bonus de +2
Combat à deux armes	Une arme dans chaque main
Combat monté	Sur une monture
Croc-en-jambe	Fait tomber un adversaire
Désarmement	Fait sauter une arme hors de la main d'un adversaire
Destruction	Frappe l'arme ou le bouclier d'un adversaire

Feinte	Annule l'éventuel bonus de Dextérité à la CA d'un adversaire
Lancer une arme à impact	Lance une flasque de produit dangereux à une cible
Lutte	Prises et coups bas
Renversement	Passe à côté ou au-dessus d'un adversaire en se déplaçant
Renvoi (intimidation) des morts-vivants	Canalise l'énergie positive (négative) pour repousser (intimider) les morts-vivants

### **Aider quelqu'un**

Il est possible d'aider un allié au combat en distrayant son adversaire. Si un personnage est en position d'attaquer au corps à corps un ennemi qui est engagé au corps à corps avec un de ses compagnons, il peut assister ce dernier avec une action simple. S'il réussit une attaque de corps à corps contre une CA 10, il permet à son ami de bénéficier d'un bonus de +2 s'appliquant au jet d'attaque sur sa prochaine attaque contre cet adversaire ou un bonus de +2 à la CA contre la prochaine attaque de l'adversaire distrait (c'est le personnage venant en renfort qui décide s'il aide son compagnon à attaquer ou à se défendre). Ce bonus ne vaut que jusqu'au début du prochain tour de jeu du personnage ayant distrait.

Cette action simple permet également d'aider un ami différemment, par exemple en le secourant pour lui faire reprendre ses esprits s'il a été affecté par un sort tel qu'*hypnose* ou *sommeil*, ou pour l'aider lors d'un test de compétence.

### **Bousculade**

Il est possible de tenter une bousculade par une action simple (une attaque) ou dans le cadre d'une charge (voir Charge, ci-dessous). Cette manœuvre a pour but de repousser l'adversaire plutôt que de lui infliger des dégâts. On ne peut bousculer un ennemi que s'il fait au maximum une catégorie de taille de plus que soi.

**Amorcer une bousculade.** Le personnage doit commencer par entrer dans l'espace de sa cible, ce qui l'expose à une attaque d'opportunité de la part de cette dernière, ainsi que de tous les autres adversaires qui le menacent. (Si le personnage possède le don Science de la bousculade, il ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de sa cible.) Dans ce cas de figure bien précis, toute attaque d'opportunité effectuée par quelqu'un d'autre que la cible a 25 % de toucher cette dernière à la place du personnage (de la même manière, toute attaque d'opportunité visant la cible et tentée par un compagnon du personnage a 25 % de chances de toucher celui-ci). On joue d'abord le jet d'attaque avant de déterminer qui risque d'être touché.

Une fois les attaques d'opportunité résolues, le personnage et la cible jouent un test de Force opposé, chacun bénéficiant d'un bonus de +4 pour chaque catégorie de taille supérieure à la taille M (ou devant s'accommoder d'un malus de -4 par catégorie de taille inférieure). Si le personnage tente sa bousculade dans le cadre d'une charge, il bénéficie d'un bonus de +2. Quant à la cible, elle gagne un bonus de stabilité de +4 si elle a plus de deux jambes ou si elle particulièrement difficile à déplacer (comme un nain).

**Résultat de la bousculade.** Si le personnage remporte le test de Force opposé, il repousse sa cible sur 1,50 mètre. S'il décide de l'accompagner, il le repousse de 1,50 mètre supplémentaire par 5 points qu'il a obtenu au-dessus du test de Force adverse. Notez que, quel que soit le résultat du test de Force opposé, le personnage ne peut en aucun cas dépasser la distance de déplacement qui lui est allouée pour le round. (Si la cible recule, elle s'expose à des attaques d'opportunité, de même que le personnage qui l'accompagne dans son mouvement pour la repousser plus loin encore. À noter que seuls les intervenants extérieurs peuvent porter une attaque d'opportunité, pas le personnage ou sa cible.)

Si l'aventurier rate son test de Force opposé, c'est lui qui est repoussé sur 1,50 mètre. Si l'espace dans lequel il revient est occupé, il tombe à la renverse et se retrouve à terre.

### **Charge**

La charge est une action complexe particulière, qui permet de parcourir une distance égale à deux fois sa vitesse de déplacement normale, tout en délivrant une attaque. En contrepartie, elle restreint sévèrement la manière dont il est possible de se déplacer.

**Déplacement durant une charge.** Le personnage doit absolument se déplacer avant d'attaquer, pas après. Il doit parcourir un minimum de 3 mètres (2 cases), la distance maximale qu'il peut couvrir étant égale au double de sa vitesse de déplacement normale. Le mouvement se fait en ligne droite, toujours vers l'adversaire ciblé. Le personnage doit avoir un passage dégagé vers l'adversaire, et rien ne doit gêner son mouvement (ni terrain difficile, ni obstacle).

Voici ce que signifie avoir un passage dégagé. Tout d'abord, le personnage doit se déplacer vers l'espace le plus proche de lui et à partir duquel il peut attaquer l'adversaire ciblé. (Si cet espace est occupé ou bloqué d'une autre façon, le personnage est dans l'incapacité de charger.) Ensuite, si n'importe quelle ligne entre son espace de départ et son espace d'arrivée passe par une case bloquante (comme un mur), par une case qui ralentit le mouvement (comme un terrain difficile) ou par un espace occupé par une créature (même un allié), alors le personnage ne peut charger. (Les créatures sans défense ne gênent pas les charges.)

Le personnage doit avoir une ligne de mire dégagée vers son adversaire au début de son tour de jeu pour pouvoir le charger.

On ne peut effectuer un pas de placement de 1,50 mètre dans le même round qu'une charge.

Dans le cas où l'activité d'un personnage est restreinte à une action simple ou de mouvement par round, il lui est tout de même possible de charger, mais il ne peut alors se déplacer que de sa vitesse, au lieu de deux fois sa vitesse. Il est interdit d'utiliser cette option si l'activité du personnage n'est pas effectivement restreinte à une action simple ou de mouvement par round.

**Attaque lors d'une charge.** Après s'être déplacé, le personnage peut délivrer une attaque au corps à corps, et une seule. L'inertie de la charge lui confère un bonus de +2 au jet d'attaque. Dans le même temps, son assaut désordonné lui inflige un malus de -2 à la CA jusqu'à son prochain tour de jeu.

Une charge confère un bonus de +2 sur le test opposé de Force joué lors d'une bousculade.

Même si le personnage dispose normalement de plusieurs attaques par round (généralement grâce à un bonus de base à l'attaque élevé, ou parce qu'il porte plusieurs armes), il ne peut porter qu'une seule attaque à la suite d'une charge.

**Charge à la lance d'arçon.** Une lance d'arçon inflige des dégâts doublés si un personnage monté l'utilise au cours d'une charge.

**Réception de charge.** Certaines armes perforantes, telles que la lance et le trident, infligent des dégâts doublés à un adversaire chargeant, en préparant une réception de charge, en calant l'extrémité de leur hampe ou en la plantant dans le sol.

### **Combat à deux armes**

Si, en plus de son arme principale dans sa main directrice, un personnage manie une arme secondaire dans sa main non directrice, celle-ci lui permet de passer une attaque supplémentaire par round. (Cette attaque supplémentaire n'est possible que lors d'une attaque à outrance.) Le personnage subit un malus au jet d'attaque : -6 à sa ou ses attaques principales et -10 à l'attaque secondaire. Il peut réduire ces malus de deux façons :

- Si le personnage utilise une arme secondaire légère, les malus baissent de 2 points chacun. (Une attaque à mains nues est toujours considérée comme une arme légère).
- Le don Combat à deux armes réduit le malus de la main directrice de 2 points et celui de la main non directrice de 6 points.

Les diverses combinaisons possibles sont résumées par la Table : malus liés combat à deux armes.

**Table : malus liés au combat à deux armes**

Circonstances	Main directrice	Autre main
Malus normaux	-6	-10
Arme légère dans l'autre main	-4	-8
Don de Combat à deux armes	-4	-4
Arme légère dans l'autre main et don de Combat à deux armes	-2	-2

**Arme double.** Le personnage peut utiliser une arme double pour délivrer une attaque supplémentaire avec la tête qu'il tient dans sa main non directrice, comme s'il utilisait deux armes. Les malus qu'il subit sont les mêmes que s'il utilisait une arme secondaire légère dans sa main non directrice.

**Armes de jet.** Les règles sont les mêmes pour un personnage qui utilise une arme de jet dans chaque main. Les dards et les shurikens sont alors traités comme des armes légères, tandis que les bolas, le filet, la fronde et les javelines sont considérés comme des armes à une main.

### **Combat monté**

**Les chevaux au combat.** Destriers et poneys de guerre, ainsi que les chiens de selle, sont d'excellentes montures de combat. Par contre, poneys, chevaux légers et lourds sont effrayés par les cris et le bruit des armes. Si le personnage décide de rester en selle, il doit réussir un test d'Équitation (DD 20) au début de chaque round pour contrôler sa monture, ce qui lui prend une action de mouvement. En cas de succès, il peut exécuter une action simple après son action de mouvement. Sinon, l'action de mouvement se transforme en action complexe, ce qui signifie que le personnage ne peut rien faire d'autre avant son tour de jeu suivant.

La monture agit avec le même score d'initiative que son maître, et conformément aux ordres de ce dernier. C'est la vitesse de déplacement du cheval qui est prise en compte pour déterminer la distance parcourue au cours du round, et le fait de se déplacer lui coûte une action.

Contrairement au poney, le cheval est un animal de taille G. Il occupe un espace de 3 mètres de large. Pour simplifier, on considère que le personnage partage l'espace de sa monture pendant le combat.

**Combat en selle.** Sur un test d'Équitation réussi (DD 5), le personnage peut guider sa monture avec les genoux, ce qui lui permet d'utiliser ses deux mains pour attaquer ou se défendre. C'est une action libre.

Face à un adversaire à pied de taille M ou moins, le personnage bénéficie du bonus de +1 au jet d'attaque conféré par une position surélevée. Si la monture se déplace de plus de 1,50 mètre, l'aventurier est limité à une seule attaque au corps à corps. Cela s'explique par le fait qu'il doit attendre que sa monture atteigne l'ennemi avant de frapper ; il lui est donc impossible de choisir l'option d'attaque à outrance. Même si la monture se déplace à sa vitesse maximale, le cavalier ne subit aucun malus sur son jet d'attaque au corps à corps. Lorsque sa monture charge, un cavalier subit le malus de -2 à la CA. S'il effectue son attaque à la fin de la charge, il bénéficie aussi du bonus au jet d'attaque. Si l'aventurier utilise une lance d'arçon, il délivre des dégâts doublés en cas de charge.

Il est possible d'utiliser une arme à distance pendant que la monture effectue un double déplacement, mais le jet d'attaque s'accompagne alors d'un malus de -4. Si le cheval court (vitesse de déplacement multipliée par quatre), les jets d'attaque à distance du personnage subissent un malus de -8. Dans les deux cas, le jet d'attaque s'effectue au moment où la monture a parcouru la moitié de son déplacement. Le personnage peut choisir d'attaquer à outrance avec une arme à distance pendant que sa monture se déplace. De même, ne se déplaçant pas lui-même, il peut exécuter des actions de mouvement, telles que charger une arbalète légère.

**Utilisation de sorts en selle.** Le personnage lance ses sorts normalement si sa monture se déplace au maximum d'une distance correspondant à sa vitesse de déplacement, soit avant, soit après l'incantation. Si l'aventurier choisit de jeter son sort pendant que sa monture se déplace (autrement dit, s'il la fait avancer avant l'incantation, puis après), il doit réussir un test de Concentration (DD 10 + niveau du sort) pour ne pas perdre son sort. Si le cheval court, le personnage peut lancer un sort après que sa monture a parcouru deux fois sa vitesse de déplacement, mais sa tâche est plus difficile encore en raison des violentes secousses (DD 15 + niveau du sort).

**Chute de la monture.** Si la monture tombe pour une raison ou une autre, le cavalier doit réussir un test d'Équitation (DD 15) pour amortir sa chute. Dans le cas contraire, le choc lui inflige 1d6 points de dégâts.

**Chute du personnage.** Si le personnage perd connaissance, il a 50 % de chances de rester en selle (75 % s'il utilise une selle de guerre). Dans le cas contraire, il tombe et subit 1d6 points de dégâts. Si son cavalier n'est plus là pour le diriger, le cheval évite les combats.

### **Croc-en-jambe**

On peut essayer de faire trébucher son adversaire en remplacement d'une attaque de corps à corps à mains nues. La cible doit être au maximum d'une catégorie de taille plus grande que l'attaquant.

**Croc-en-jambe.** Le résultat du croc-en-jambe est déterminé par une attaque de contact au corps à corps à mains nues. Le personnage s'expose donc à une attaque d'opportunité de la part de sa cible.

En cas de succès, l'attaquant joue un test de Force opposé par un test de Force ou de Dextérité du défenseur (ce dernier choisissant la caractéristique la plus favorable). Ils bénéficient chacun d'un bonus de +4 pour chaque catégorie de taille supérieure à la taille M, ou d'un malus de -4 par catégorie de taille inférieure à M. Le défenseur obtient un bonus de stabilité de +4 s'il a plus de deux jambes ou s'il est particulièrement difficile à déplacer. Si l'attaquant l'emporte, le défenseur tombe à la renverse. Par contre, si c'est le défenseur qui s'impose, il peut à son tour tenter de déséquilibrer son agresseur (c'est alors lui qui joue un test de Force, l'ancien attaquant lui répondant par un test de Force ou de Dextérité).

*Éviter l'attaque d'opportunité.* Un personnage possédant le don Science du désarmement ne s'expose pas à une attaque d'opportunité lors d'un désarmement, pas plus qu'un personnage utilisant une arme pour sa tentative (voir ci-dessous).

**Résultat du croc-en-jambe.** Quiconque perd l'équilibre se retrouve à terre (voir la Table : modificateurs à la classe d'armure). Se remettre debout nécessite une action de mouvement.

**Jeter un adversaire monté à bas de sa selle.** Ce type d'attaque permet de jeter un adversaire monté à bas de sa monture. Dans ce cas, le défenseur peut, s'il le souhaite, substituer un test d'Équitation à son test de Force ou de Dextérité. Si l'attaquant l'emporte, il entraîne son adversaire au sol.

**Croc-en-jambe avec une arme.** Certaines armes, dont la chaîne cloutée, le fléau d'armes léger, le fléau d'armes lourd et le fléau double, le fouet, la guisarme et la hallebarde, peuvent être utilisées pour des crocs-en-jambe. Dans ce cas, le personnage porte une attaque de contact au corps à corps plutôt qu'une attaque de contact au corps à corps à mains nues, et ne provoque donc pas d'attaque d'opportunité.

### **Désarmement**

En remplacement d'une attaque au corps à corps, on peut tenter de désarmer son adversaire. Un personnage qui réussit cette manœuvre à l'aide d'une arme fait lâcher son arme à son adversaire, et elle tombe au sol. Si le personnage réussit la manœuvre à mains nues, il attrape l'arme de son adversaire.

Lorsqu'un personnage tente un désarmement à l'aide d'une arme, on suit les étapes suivantes. Si l'objet qu'on tente de désarmer n'est pas une arme de corps à corps (comme un arc ou une baguette), le défenseur joue tout de même un test d'attaque, mais il subit un malus et ne peut tenter de désarmer le personnage en retour si jamais celui-ci échoue dans sa tentative.

**Étape 1 : attaque d'opportunité.** Tenter de désarmer son adversaire provoque une attaque d'opportunité de sa part, à moins que le personnage ne possède le don Science du désarmement. Si cette attaque d'opportunité inflige des dégâts, le désarmement échoue.

**Étape 2 : jet opposé.** Le personnage et sa cible jouent un jet d'attaque opposé avec leurs armes respectives. Le porteur d'une arme à deux mains bénéficie d'un bonus de +4 sur ce jet, tandis que celui d'une arme légère subit un malus de -4. (Une attaque à mains nues est toujours considérée comme une arme légère, ce qui implique toujours un malus lors des tentatives de désarmement à mains nues.) Si les combattants sont de taille différente, le plus grand 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 sur son jet.

**Étape 3 : conséquences.** Si le personnage l'emporte, il désarme sa cible. Dans le cas où il a attaqué à mains nues, il arrache l'arme des mains de son adversaire et peut par la suite s'en servir normalement. Sinon, elle gît aux pieds du défenseur.

Par contre, si c'est ce dernier qui l'emporte, il peut instantanément contre-attaquer et tenter à son tour de désarmer l'aventurier (on joue alors un nouveau jet d'attaque opposé). Sa tentative ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part du personnage. S'il échoue à son tour, le personnage ne peut pas contre-attaquer lui-même.

*Notes.* Si la cible porte des gantelets cloutés, il est impossible de les lui arracher à l'aide d'une tentative de désarmement. Si l'arme de la cible est fixée à un gantelet d'armes, elle bénéficie d'un bonus de +10 au jet d'attaque opposé contre toute tentative de désarmement.

### Saisir des objets

On peut utiliser la manœuvre de désarmement pour arracher un objet porté par un ennemi. Si l'on veut attraper l'objet, ce désarmement doit se faire à mains nues. Si l'objet n'est pas spécialement bien attaché ou paraît simple à arracher ou à déchirer, l'attaquant obtient un bonus de +4. Contrairement à une tentative de désarmement habituelle, aucune contre-attaque n'est possible en cas d'échec. Les règles sont par ailleurs les mêmes.

Il est impossible d'arracher un objet qui est bien arrimé, comme un anneau ou un bracelet, à moins d'avoir immobilisé son porteur (voir Lutte). Même ainsi, le défenseur obtient un bonus de +4 sur son jet de résistance.

### Destruction

Si le personnage utilise une arme tranchante ou contondante, il peut s'en servir pour frapper l'arme ou le bouclier de son adversaire avec une attaque au corps à corps. Le personnage doit alors suivre les étapes suivantes. (S'il désire frapper un objet autre qu'une arme ou un bouclier, voir ci-dessous.)

**Étape 1 : attaque d'opportunité.** Frapper l'arme ou le bouclier de l'ennemi oblige à se désintéresser de lui pendant une fraction de seconde, ce qui lui suffit pour délivrer une attaque d'opportunité. (Un personnage qui possède le don Science de la destruction ne s'expose pas à cette attaque.)

**Étape 2 : jets opposés.** Le personnage et sa cible jouent un jet d'attaque opposé avec leurs armes respectives. Le porteur d'une arme à deux mains bénéficie d'un bonus de +4 sur ce jet, tandis que celui d'une arme légère subit un malus de -4. Si les combattants sont de taille différente, le plus grand bénéficie d'un bonus de +4 par catégorie d'écart.

**Étape 3 : conséquences.** Si le personnage l'emporte, il délivre un coup violent à l'arme ou au bouclier de son adversaire. Déterminez les dégâts normalement et ôtez le nombre de points de résistance correspondant à l'objet endommagé. Voir la Table : solidité et points de résistance des armes, armures et boucliers ordinaires, pour savoir combien une arme ou un bouclier peut subir de points de dégâts avant d'être détruit.

Si la tentative de destruction échoue, le personnage n'inflige aucun dégât.

*Destruction d'un objet tenu ou porté.* Une tentative de destruction sur un objet porté ou tenu ne se résout pas par un jet opposé d'attaque, mais par un jet d'attaque normal contre la CA de l'objet. La CA d'un objet tenu ou porté est égale à 10 + son modificateur de taille + le modificateur de Dextérité de son porteur. Attaquer un objet tenu ou porté provoque une attaque d'opportunité au même titre qu'attaquer un objet en main. Pour arracher un objet porté par un adversaire, comme une cape ou une paire de lunettes, plutôt que de l'endommager, voir Désarmement. Il est impossible de détruire une armure portée par une autre personne.

**Table : solidité et points de résistance des armes, armures et boucliers ordinaires**

Arme, armure ou bouclier	Solidité	pr <sup>1</sup>
Lame légère	10	2
Lame à une main	10	5
Lame à deux mains	10	10
Arme légère à manche en métal	10	10
Arme à une main à manche en métal	10	20
Arme légère à manche en bois	5	2
Arme à une main à manche en bois	5	5



Arme à deux mains à manche en bois	5	10
Arme à projectiles	5	5
Armure	spécial <sup>2</sup>	bonus d'armure ×5
Targe	10	5
Rondache en bois	5	7
Écu en bois	5	15
Rondache en acier	10	10
Écu en acier	10	20
Pavois	5	20

1 Le total de points de résistance indiqué correspond à un objet de taille M. Il est divisé par 2 pour chaque catégorie de taille inférieure à M et multiplié par 2 pour chaque catégorie de taille supérieure à M.

2 Dépend de la matière utilisée.

### **Feinte**

Feinter est une action simple. Le personnage doit effectuer un test de Bluff opposé par un test de Psychologie de sa cible. Cette dernière bénéficie d'un bonus sur son test égal à son bonus de base à l'attaque, en plus des modificateurs habituels. Si le résultat du test de Bluff du personnage est supérieur au résultat du test Bluff de la cible, celle-ci perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA contre la prochaine attaque au corps à corps du personnage. L'attaque doit impérativement se produire avant ou lors du prochain tour de jeu de l'aventurier. Contre un ennemi non humanoïde, le test de Bluff s'effectue avec un malus de -4. Contre une créature d'intelligence animale (Int 1 ou 2), le malus est de -8. Enfin, il est impossible de feinter un monstre dénué d'intelligence.

Feinter en combat ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

**Feinter par une action de mouvement.** Un personnage possédant le don Science de la feinte peut effectuer une feinte par une action de mouvement plutôt que par une action simple.

### **Lancer une arme à impact**

On appelle arme à impact toute arme à distance dont le contenant se brise ou se déchire au moindre choc, pour répandre son contenu à plus d'un mètre à la ronde. Le résultat du lancer est déterminé par une attaque de contact à distance contre la cible. Les armes à impact ne nécessitent aucune formation et il n'y a donc jamais de malus de -4 pour non-formation. Si le coup touche, l'arme à impact inflige les dégâts d'un coup au but à la cible et des dégâts d'aspersion à toutes les créatures distantes de 1,50 mètre ou moins.

Au lieu d'une créature, il est possible de viser une intersection de cases. On joue cela comme une attaque à distance contre une CA de 5. Cependant, aucune créature ne reçoit alors les dégâts d'un coup au but, bien que toutes les créatures des cases adjacentes à l'intersection subissent les dégâts d'aspersion. (Il est impossible de viser une intersection si elle est occupée par une créature, comme une créature de taille G ou plus. Dans ce cas, on doit viser la créature elle-même.)

Si l'attaque rate, qu'elle vise une créature ou une intersection, jouez 1d8 pour déterminer dans quelle direction se produit l'impact par rapport à la cible : sur un 1, le lancer était trop court, sur un 2, trop court et à gauche, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre. On compte alors un nombre de cases égal au facteur de portée du tir. Par exemple, si un personnage rate un lancer à deux facteurs de portée et obtient un 1 sur son d8, l'arme à impact atterrit deux cases devant le point visé. Après avoir déterminé le point de chute de l'arme à impact, elle inflige des dégâts d'aspersion à toutes les créatures se situant à 1,50 mètre ou moins.

### **Lutte**

#### **Test de lutte**

Cette forme de combat exige d'effectuer plusieurs tests de lutte opposés entre le personnage et son adversaire. Le test de lutte ressemble au jet d'attaque au corps à corps. Le modificateur de lutte est égal à : Bonus de base à l'attaque + modificateur de Force + modificateur de taille spécial.

**Modificateur de taille spécial.** Ce modificateur vient remplacer le modificateur de taille habituel. En situation de lutte, le fait d'être plus grand que son adversaire confère un énorme avantage : colossal (C) +16, gigantesque (Gig) +12, très grand (TG) +8, grand (G) +4, moyen (M) +0, petit (P) -4, très petit (TP) -8, minuscule (Min) -12, infime (I) -16.

#### **Engager une lutte**

Pour engager une lutte, le personnage doit commencer par saisir sa cible et assurer sa prise, ce qui se joue par une attaque de contact au corps à corps. Si l'aventurier peut porter plusieurs attaques par round, il peut essayer

d'engager une lutte plusieurs fois par round (avec un bonus de base réduit normalement pour chaque attaque supplémentaire).

**Étape 1 : attaque d'opportunité.** Le personnage s'expose à une attaque d'opportunité de la part de sa cible. Si cette attaque lui inflige le moindre dégât, sa tentative d'engager une lutte échoue. (Certains monstres ne provoquent pas d'attaque d'opportunité quand ils essayent d'engager une lutte. C'est aussi le cas des personnages qui possèdent le don Science du combat à mains nues.)

**Étape 2 : saisir l'adversaire.** Le personnage doit réussir une attaque de contact au corps à corps pour saisir sa cible. S'il la rate, la tentative d'engager une lutte échoue. S'il la réussit, on passe à l'étape 3. (On appelle cet instant précis la saisie.)

**Étape 3 : assurer sa prise.** Par une action libre, le personnage et sa cible effectuent un test de lutte opposé. Si le personnage l'emporte, la lutte est engagée, et il inflige à son adversaire des dégâts égaux à ceux d'une attaque à mains nues.

Si l'aventurier est battu lors du test opposé, la tentative d'engager une lutte échoue. Les tentatives d'un personnage pour assurer sa prise sur un ennemi faisant au moins deux catégories de taille de plus que lui échouent systématiquement.

Dans le cas d'une égalité, le belligérant ayant le modificateur de lutte le plus élevé l'emporte. Si cela ne suffit pas à les départager, on doit tirer le vainqueur au hasard.

**Étape 4 : poursuivre la lutte.** Pour pouvoir continuer la lutte pendant les rounds suivants, le personnage doit entrer dans l'espace occupé par son adversaire. (Ce déplacement est gratuit et ne compte pas dans le mouvement du round.) Ce mouvement l'expose à d'éventuelles attaques d'opportunité, mais uniquement de la part des intervenants extérieurs, pas de son adversaire direct.

Si le personnage ne peut pénétrer dans l'espace de son adversaire, il ne peut poursuivre la lutte et doit lâcher immédiatement sa cible. Pour lutter à nouveau, il doit reprendre à l'étape 1.

### Conséquences de la lutte

Un combattant en situation de lutte n'intervient plus sur le reste du combat et se défend avec moins d'efficacité.

**Plus d'espace contrôlé.** Le personnage ne contrôle plus aucun espace (il ne peut donc plus porter d'attaque d'opportunité).

**Plus de bonus de Dextérité.** Le personnage perd son bonus de Dextérité à la CA contre les intervenants extérieurs (mais continue d'en bénéficier contre la ou les créatures qui luttent avec lui).

**Plus de déplacement.** Il est normalement impossible de se déplacer pendant une lutte. On peut cependant effectuer un test de lutte pour réussir à se déplacer en situation de lutte (voir ci-dessous).

### Options d'un personnage agrippé

Un combattant agrippé en situation de lutte (qu'il en soit l'instigateur ou pas) peut effectuer n'importe laquelle des actions suivantes. Certaines d'entre elles remplacent une attaque au lieu d'être une action simple ou complexe. Si le bonus de base à l'attaque du personnage est assez élevé pour conférer plusieurs attaques, il peut entreprendre l'une de ces actions pour chacune de ses attaques, mais avec un bonus de base réduit normalement pour chaque attaque supplémentaire.

**Activer un objet magique.** Le personnage peut activer un objet magique, à condition qu'il ne s'agisse pas d'un objet à fin d'incantation (comme un parchemin). Il n'a pas besoin de réussir un test opposé de lutte pour cela.

**Attaquer l'adversaire.** Le personnage peut attaquer un autre lutteur à mains nues ou à l'aide d'une arme naturelle ou d'une arme manufacturée légère. Il subit un malus de -4 sur son jet d'attaque. Il est impossible de combattre à deux armes lors d'une lutte, même si ce sont deux armes légères.

**Lancer un sort.** Un personnage agrippé ou même immobilisé (voir ci-dessous) en situation de lutte peut tenter de lancer un sort, à condition qu'il s'agisse d'un sort dont le temps d'incantation est de 1 action, sans composante gestuelle et dont le personnage a les composantes matérielles et/ou le focaliseur nécessaires en main. Les sorts exigeant une préparation complexe ou précise (comme tracer un cercle à la poudre d'argent pour *protection contre le Mal*) sont impossibles à jeter dans une telle situation. Même si le sort et les préparatifs répondent aux conditions ci-dessus, il doit tout de même réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort) sous peine de perdre son sort. Il n'a pas besoin de réussir un test opposé de lutte pour lancer un sort.

**Infliger des dégâts à l'adversaire.** Pendant une lutte, le personnage peut infliger à son adversaire autant de dégâts qu'une attaque à mains nues. Pour cela, il doit effectuer un test opposé de lutte en remplacement d'une attaque. Si le personnage l'emporte, il inflige autant de dégâts qu'une attaque à mains nues, soit 1d3 points de dégâts non-létaux si l'attaquant est de taille M ou 1d2 points s'il est de taille P, plus le modificateur de Force dans les deux cas. Le personnage peut tenter d'occasionner des dégâts létaux, mais dans ce cas, il subit un malus de -4 au test de lutte opposé.

**Exception.** Le moine délivre davantage de dégâts que n'importe quel autre aventurier en combattant à mains nues, et il s'agit de dégâts létaux. Toutefois, il peut, s'il le souhaite, infliger des dégâts non-létaux, sans subir le malus de -4 normal dans ce cas de figure.

**Dégainer une arme légère.** Le personnage peut dégainer une arme légère par une action de mouvement, à condition de réussir un test opposé de lutte.

**Échapper à l'adversaire.** L'aventurier peut échapper à une lutte en réussissant un test opposé de lutte en remplacement d'une attaque. S'il possède la compétence Évasion, il peut s'en servir à la place du test de lutte, mais cela nécessite une action simple. S'il est agrippé en situation de lutte par plusieurs adversaires en même temps, son test de lutte doit être supérieur à chacun des leurs (mais un adversaire n'est pas obligé de le retenir). Si le personnage réussit à s'échapper, il achève son action en se déplaçant sur n'importe quelle case adjacente à son adversaire.

**Se déplacer.** Le personnage peut se déplacer à la moitié de sa vitesse, en emmenant avec lui toutes les personnes qu'il agrippe, à condition de réussir un test opposé de lutte. Cela nécessite une action simple et il faut obtenir un résultat supérieur à celui de tous les protagonistes de la lutte.

*Note.* Un personnage obtient un bonus de +4 sur son test opposé pour déplacer un adversaire immobilisé. Ce bonus n'est pas valable si plus d'une personne est impliquée dans la lutte.

**Récupérer une composante matérielle.** Le personnage agrippé en situation de lutte peut récupérer une composante matérielle depuis l'intérieur de sa sacoche par une action complexe. Cela ne nécessite pas de test opposé de lutte.

**Immobiliser l'adversaire.** Le personnage peut immobiliser son adversaire pendant 1 round en remportant un test opposé de lutte, joué en remplacement d'une attaque. Une fois qu'un adversaire est immobilisé, de nouvelles options s'ouvrent au personnage.

**Libérer un allié immobilisé.** Si le personnage est agrippé à un ennemi qui tient immobilisé l'un de ses compagnons, il peut effectuer un test opposé de lutte en remplacement d'une attaque afin de le libérer. S'il réussit, son compagnon n'est plus immobilisé, mais il est toujours agrippé.

**Retourner l'arme de l'adversaire contre lui.** Si son adversaire tient une arme légère, le personnage peut l'utiliser pour l'attaquer. Il doit jouer un test opposé de lutte en remplacement d'une attaque. S'il l'emporte, il peut faire un jet d'attaque à l'aide de cette arme, avec un malus de -4. (Cela ne nécessite pas d'action supplémentaire.) Le personnage n'obtient pas l'arme pour autant ; son adversaire la tient toujours.

### Options d'un personnage qui immobilise son adversaire

Un adversaire immobilisé est à la merci du personnage. Cependant, maintenir une créature immobilisée est plus contraignant que de l'agripper. Il dispose des options précédentes : infliger des dégâts, retourner son arme contre lui et se déplacer. Il peut aussi l'empêcher de parler s'il le désire.

On peut tenter de désarmer un ennemi immobilisé ou de lui arracher un objet bien arrimé, mais il bénéficie d'un bonus de +4 pour résister.

Un personnage peut relâcher une créature qu'il immobilise, simplement par une action libre. Dans ce cas, tous les deux ne sont plus considérés comme agrippés l'un à l'autre.

Il est impossible de dégainer ou d'utiliser une arme (contre quiconque), de libérer un allié immobilisé, de récupérer une composante matérielle, d'immobiliser un autre ennemi ou d'échapper à un autre adversaire tant qu'on immobilise une créature.

### Options d'un personnage qui est immobilisé par un adversaire

Un personnage immobilisé en situation de lutte est incapable de bouger pendant 1 round, mais n'est pas sans défense pour autant. Tant qu'il est immobilisé, il subit un malus de -4 contre les autres adversaires que celui qui l'immobilise. Celui-ci peut aussi décider d'empêcher le personnage de parler. Lors de son tour de jet, le personnage peut tenter de se dégager en remportant un test opposé de lutte qu'il joue en remplacement d'une attaque de corps à corps. S'il possède la compétence Évasion, il peut s'en servir à la place du test de lutte, mais cela nécessite une action simple. S'il réussit, il n'est plus immobilisé, mais il reste agrippé en situation de lutte.

### Se mêler à une lutte

Si la cible du personnage est déjà en situation de lutte avec quelqu'un d'autre, il peut engager une lutte avec elle en remplacement d'une attaque, comme indiqué ci-dessus, si ce n'est qu'elle n'a pas droit à une attaque d'opportunité contre lui et que la saisie est automatique. Le personnage doit tout de même réussir un test de lutte opposé pour infliger des dégâts pour participer à la lutte.

Si plusieurs adversaires participent à la même lutte, le personnage peut choisir contre lequel il joue son test opposé de lutte.

### Lutte à plus de deux participants

Il est possible de lutter à plus de deux. Jusqu'à quatre combattants peuvent agripper un même adversaire. Les créatures ayant une catégorie de taille de moins que leur ennemi comptent pour un demi dans ce calcul, celles qui ont une catégorie de taille de plus comptent double, et celles qui ont deux catégories de taille de plus comptent quadruple.

Si le personnage se retrouve agrippé en situation de lutte contre plusieurs adversaires, il peut choisir contre lequel jouer son test opposé de lutte. Tenter de s'échapper d'une lutte est une exception : il faut réussir un test opposé de lutte contre tous ses adversaires dans la lutte.

### **Renversement**

On peut essayer de renverser son adversaire par une action simple effectuée au cours d'un déplacement. (Il est normalement impossible d'effectuer une action simple au cours d'un déplacement, le renversement est une exception.) Ce type d'attaque vise à bousculer l'adversaire afin de traverser l'espace qu'il occupe et de poursuivre son déplacement. La cible doit au maximum avoir une catégorie de taille de plus que le personnage. Une seule tentative de renversement est possible par round.

Un personnage qui tente un renversement doit suivre les étapes suivantes.

**Étape 1 : attaque d'opportunité.** Puisque le personnage doit pénétrer dans l'espace occupé par le défenseur, il provoque une attaque d'opportunité de sa part.

**Étape 2 : le défenseur évite ?** Le défenseur a alors le choix d'éviter l'assaut ou de tenter de le bloquer. S'il l'évite, il ne subit aucun autre effet. Si le personnage effectuait une charge, il peut continuer à avancer. (Un personnage peut toujours traverser l'espace occupé par un adversaire si celui-ci le laisse passer.) Dans tous les cas, la tentative de renversement ne compte pas comme une des actions du tour du personnage (mis à part pour le mouvement nécessaire pour pénétrer dans la case de l'adversaire). Si le défenseur décide de bloquer, voir l'étape 3.

**Étape 3 : le défenseur bloque ?** Si le défenseur essaye de bloquer le personnage, celui-ci doit effectuer un test de Force opposé par un test de Force ou de Dextérité du défenseur (selon le meilleur modificateur). Ils bénéficient chacun d'un bonus de +4 pour chaque catégorie de taille supérieure à la taille M, ou d'un malus de -4 par catégorie de taille inférieure à M. Si le personnage tente son renversement dans le cadre d'une charge, il bénéficie d'un bonus de +2. Quant à la cible, elle gagne un bonus de stabilité de +4 si elle a plus de deux jambes ou si elle est particulièrement difficile à déplacer (comme un nain). Si le personnage l'emporte, le défenseur tombe à la renverse. Par contre, si le défenseur remporte le test, il effectue immédiatement un test de Force opposé par un test de Force ou de Dextérité du personnage, avec les mêmes modificateurs dépendant de la taille que précédemment (mais pas les autres modificateurs). S'il remporte ce test, le personnage tombe à terre.

**Étape 4 : conséquences.** Si le personnage réussit à renverser son adversaire, il continue son déplacement normalement. Par contre, si c'est le personnage qui se fait renverser, il doit reculer de 1,50 mètre dans la direction d'où il vient et y tombe à la renverse, ce qui achève son mouvement. Si le personnage échoue, mais ne se fait pas renverser, il recule de 1,50 mètre dans la direction d'où il vient, ce qui finit son mouvement. Si cet espace est occupé, il y tombe automatiquement à la renverse.

**Science du renversement.** La cible d'un personnage possédant le don Science du renversement ne peut choisir de l'éviter et doit absolument le bloquer.

**Renversement monté (piétinement).** Lors d'une tentative de renversement monté, la monture du personnage effectue le test de Force qui détermine le succès ou l'échec du renversement (et on prend sa taille en compte plutôt que celle du cavalier). Si le personnage possède le don Piétinement, le défenseur ne peut choisir de l'éviter, et en cas de renversement réussi, la monture du personnage peut porter un coup de sabot.

### **Renvoi (intimidation) des morts-vivants**

Les prêtres bons et certains prêtres neutres, ainsi que les paladins, sont capables de canaliser suffisamment d'énergie positive pour repousser ou détruire les morts-vivants. Quant aux prêtres mauvais et aux autres prêtres neutres, eux canalisent l'énergie négative, grâce à laquelle ils peuvent intimider ou contrôler les morts-vivants, voire augmenter leur moral. Quel que soit l'effet exact, le terme général pour cette activité est le renvoi des morts-vivants. Lorsqu'un personnage tente d'exercer son pouvoir divin sur les créatures mortes-vivantes, il fait un test de renvoi des morts-vivants.

### **Test de renvoi des morts-vivants**

Le renvoi des morts-vivants est un pouvoir surnaturel qu'un personnage peut utiliser avec une action simple. Ce faisant, il ne s'expose à aucune attaque d'opportunité. Il doit brandir son symbole sacré dans la direction des morts-vivants à affecter, ce qui est considéré comme une attaque.

**Nombre d'utilisations quotidiennes.** Chaque jour, le personnage peut faire appel à ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Charisme. Il peut augmenter ce quota en choisissant le don Emprise sur les morts-vivants.

**Portée.** Les morts-vivants les plus proches sont affectés les premiers. Le pouvoir a une portée maximale de 18 mètres. Il est impossible de repousser les morts-vivants bénéficiant d'un abri total par rapport au personnage. Une ligne de mire n'est pas nécessaire, mais une ligne d'effet détagée doit exister entre le personnage et chaque créature qu'il affecte.

**Test de renvoi des morts-vivants.** La première chose à faire est d'effectuer un test de renvoi pour déterminer quel type de morts-vivants est affecté. Il s'agit en fait d'un test de Charisme (1d20 + modificateur de Charisme). La Table : renvoi des morts-vivants indique le nombre de DV des morts-vivants que le personnage peut affecter en fonction de son niveau. Sa tentative de renvoi reste sans effet contre les morts-vivants ayant davantage de DV que ce que la table l'autorise à affecter.

**Jet d'efficacité du renvoi des morts-vivants.** Si le résultat du test de renvoi permet d'affecter un ou plusieurs morts-vivants compris dans un rayon de 18 mètres, le personnage effectue un jet d'efficacité du renvoi des morts-vivants (2d6 + son niveau de prêtre + son modificateur de Charisme) pour déterminer le nombre de DV des morts-vivants qu'il affecte.

Si la valeur de Charisme du personnage est moyenne ou faible, il est possible (bien que cela ne soit pas courant) d'obtenir un résultat de renvoi inférieur à celui qu'indique la Table : renvoi des morts-vivants.

Les morts-vivants déjà affectés, mais se trouvant encore à portée, ne comptent plus. Si le personnage utilise une seconde fois son pouvoir, il ne gaspille pas son énergie à les repousser ou à les intimider de nouveau.

**Effet et durée du renvoi.** Les morts-vivants repoussés fuient aussi vite que possible, pendant 1 minute (10 rounds). Si toute retraite leur est coupée, ils se recroquevillent, ce qui offre un bonus de +2 au jet d'attaque à quiconque décide de les frapper. Par contre, il suffit que le prêtre s'approche à moins de 3 mètres d'eux pour qu'ils se remettent à agir normalement (si le personnage se trouve déjà à moins de 3 mètres d'eux, il ne les affecte en rien, mais l'effet du renvoi se dissipe s'il s'approche un tant soit peu d'eux). Le prêtre peut attaquer les morts-vivants à distance (tant qu'il n'approche pas à moins de 3 mètres) et n'importe qui d'autre peut les affronter au contact sans qu'ils recommencent à agir normalement.

**Destruction des morts-vivants.** Si le niveau du prêtre est au moins deux fois supérieur au nombre de DV des morts-vivants qu'il affecte, ceux qu'il devrait repousser sont automatiquement détruits.

**Tableau : renvoi des morts-vivants**

Résultat du test de renvoi	DV maximaux des morts-vivants affectés
0 ou moins	Niveau du prêtre -4
1-3	Niveau du prêtre -3
4-6	Niveau du prêtre -2
7-9	Niveau du prêtre -1
10-12	Niveau du prêtre
13-15	Niveau du prêtre +1
16-18	Niveau du prêtre +2
19-21	Niveau du prêtre +3
22 et plus	Niveau du prêtre +4

### Prêtres mauvais et morts-vivants

Les prêtres malfaisants canalisent l'énergie négative, ce qui leur permet d'intimider ou de contrôler les morts-vivants plutôt que de les repousser ou de les détruire. La procédure est la même ; quand les dés indiquent que les morts-vivants sont renvoyés, ils sont en réalité intimidés, et ceux qui devraient être détruits tombent sous la coupe du prêtre.

**Intimidation.** Un mort-vivant intimidé se recroqueville aussitôt sur lui-même, ce qui confère un bonus de +2 à quiconque décide de l'attaquer. L'effet dure 1 minute (10 rounds).

**Contrôle.** Un mort-vivant contrôlé est totalement aux ordres du prêtre, lequel peut lui donner des instructions mentales au prix d'une action simple. Un prêtre d'alignement mauvais ne peut contrôler qu'un nombre de morts-vivants dont les DV cumulés ne dépassent pas son niveau. Il peut relâcher son emprise sur certains afin d'en contrôler d'autres.

**Dissipation d'une tentative de renvoi.** Un prêtre mauvais peut canaliser de l'énergie négative pour contrer une tentative de renvoi de morts-vivants effectuée par un prêtre d'alignement bon (on parle alors de dissipation, car l'énergie négative dissipe l'énergie positive canalisée par le prêtre bon). Le prêtre maléfique joue un test de renvoi normal. S'il obtient un résultat supérieur ou égal à celui du test de renvoi de son homologue d'alignement bon, les morts-vivants affectés ne sont plus repoussés. Le prêtre mauvais jette 2d6 + niveau + modificateur de Charisme pour voir combien de morts-vivants il peut libérer de l'emprise du prêtre bon.

**Augmentation du moral des morts-vivants.** Un prêtre maléfique peut augmenter le moral des morts-vivants à l'avance, ce qui leur confère une plus grande résistance contre les tests de renvoi. Il effectue un test d'intimidation normal, le résultat indiqué par la Table : renvoi des morts-vivants donnant le nombre de DV virtuels des morts-vivants affectés (contre les tentatives de renvoi) tant que dure cet effet (à condition d'être supérieur aux DV réels des morts-vivants). Cet effet dure 1 minute (10 rounds).

### Prêtres neutres et morts-vivants

Les prêtres qui ne sont ni bons ni mauvais ont le choix entre repousser les morts-vivants et les intimider, mais ils doivent se décider en début de carrière. Le choix intervient lors de la création du personnage, et il est irrévocable.

Même si le personnage est neutre, canaliser de l'énergie positive est un acte bon, et inversement pour ce qui est de l'énergie négative.

### **Paladins et morts-vivants**

Comme les prêtres, les paladins peuvent repousser les morts-vivants, mais avec deux niveaux de moins. Cela signifie qu'ils obtiennent ce pouvoir au niveau 4, et qu'ils sont alors considérés comme des prêtres de niveau 1 quand ils s'en servent.

### **Renvoi d'autres créatures**

Certains prêtres ont le pouvoir de repousser d'autres créatures que les morts-vivants. Le test de renvoi est alors joué normalement.

### **Actions modifiant l'initiative**

L'ordre d'initiative n'est pas gravé dans la pierre ; il existe deux façons de changer de rang d'initiative, décrites ci-dessous.

#### **Préparer son action**

Cette option permet de se tenir prêt à agir après son tour de jeu, mais avant le round suivant. C'est une action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité (même si une telle attaque peut découler de l'action préparée par le personnage).

**Préparer une action.** On ne peut préparer qu'une action simple, une action de mouvement ou une action libre. Le joueur doit déclarer quelle action son personnage prépare, et dans quelles conditions il souhaite l'exécuter. À n'importe quel moment avant son prochain tour de jeu, il peut accomplir son action en réponse aux conditions indiquées (sans toutefois y être obligé). Il agit alors juste avant l'action qui déclenche son action préparée. L'action préparée peut interrompre le tour de jeu d'un autre personnage, qui reprend alors ensuite (s'il en est capable).

Le rang d'initiative du personnage change. Pendant tout le reste du combat, il agit avec un score d'initiative correspondant au moment où il a exécuté son action préparée (et juste avant la créature ou le personnage qui a déclenché son action partielle préparée).

Le personnage peut effectuer un pas de placement de 1,50 mètre en combinaison avec son action préparée, mais uniquement s'il ne se déplace pas par ailleurs pendant tout le round.

**Conséquences en termes d'initiative.** Pour le reste du combat, le score d'initiative du personnage correspond au moment où il a entrepris son action retardée. Si son tour de jeu suivant arrive sans que les conditions décidées ne se soient réalisées, l'action est perdue et le personnage ne fait rien (il a bien évidemment la possibilité de préparer la même action lors du round suivant). S'il accomplit son action lors du round suivant, mais avant son tour de jeu, son score d'initiative augmente pour correspondre au moment où il agit. Jusqu'au terme du combat, il agit à l'instant déterminé par ce score d'initiative modifié (à noter qu'il aura perdu une action dans l'affaire, car il n'aura pas agi au cours du round où il a décidé de retarder son action).

**Déconcentrer un lanceur de sorts.** Le personnage peut préparer une action pour frapper un jeteur de sorts au moment où celui-ci commence une incantation. Si le personnage parvient à blesser le lanceur de sorts, ou du moins à détourner son attention, celui-ci a des chances de perdre le sort qu'il s'appête à jeter (tout dépend du résultat de son test de Concentration).

**Préparer un contresort.** De même, il est possible de préparer un contresort, qu'on lance dès que le jeteur de sorts adverse commence son incantation. Dans ce cas, quand l'incantation commence, le personnage peut reconnaître le sort en réussissant un test de Art de la magie (DD 15 + niveau du sort). S'il le réussit et s'il a préparé le même sort (ou s'il le connaît, dans le cas d'un ensorceleur ou d'un barde), il peut le lancer comme contresort, auquel cas le sort adverse est automatiquement contrôlé. Ce type de défense fonctionne même en opposant un sort divin à un sort profane, et inversement.

On peut également utiliser *dissipation de la magie* comme contresort, mais le résultat n'est pas garanti.

**Préparer une réception de charge.** Certaines armes perforantes peuvent être utilisées pour préparer une réception de charge, généralement en calant leur extrémité non pointue ou en la plantant dans le sol. En cas de coup au but, une arme disposée de la sorte inflige des dégâts doublés contre un adversaire lancé en pleine charge.

#### **Retarder son action**

Un personnage retardant son action ne fait rien quand arrive son tour de jeu normal. Par contre, par la suite, il intervient quand il le souhaite, agissant alors normalement. Cette tactique a pour inconvénient de réduire son rang d'initiative pour le reste du combat (au cours des rounds suivants, il agit au moment où le décompte

d'initiative arrive au chiffre correspondant à son action retardée). Le joueur peut annoncer son nouveau rang d'initiative au moment où il retarde son action, ou il peut attendre plus tard dans le round pour se fixer et déterminer son rang d'initiative à ce moment précis.

L'aventurier ne récupère jamais le temps passé à attendre de voir ce qui allait se passer. Retarder son action ne permet pas d'interrompre l'action d'un autre (contrairement au fait de préparer son action ; voir ci-dessous).

**Conséquences en termes d'initiative.** Le personnage change de rang d'initiative pour celui pendant lequel il a finalement agi. Si le personnage attend si longtemps que le décompte d'initiative arrive de nouveau à lui, il ne peut effectuer d'action pour ce round (mais il peut retarder à nouveau son action lors de son nouveau tour de jeu). Si le personnage effectue une action retardée avant son prochain tour de jeu, son initiative change immédiatement pour le rang actuel et il n'agit pas avant le prochain round.