

Initiative

Personnage	
Réflexes de combat	+3
Blessures (même malus que <i>Dex</i>)	-2/-5
Main « faible »	-3
Arme & situation : estimation de l'avantage	
Différence de poids de l'arme	+0 (aucun)
Arme non apprêtée	+2 (moyen)
Dégainer l'arme	+4 (important)
Surprise partielle	+6 (extrême)
Arme de tir pointée vers la cible	+6 (extrême)
Sort et pouvoirs*	
Rapprocher le niveau de puissance du sort à l'encombrement de l'arme (I = poignard, III = épée, V = masse à deux mains), considérée comme apprêtée	

* Seulement si l'incantation est terminée

Surprise

Int + modif de conditions, +3 avec *Réflexes de combat*
 - ME ≤ 3, surprise partielle. 1 tour puis 1 jet d'*Int* / tour
 - ME > 3, surprise totale. 1d tour puis 1 jet d'*Int* / tour

Manœuvres

Attaque⁽¹⁾ : 1 attaque. *Esquive* ou *Blocage* à -2. Parade possible à -2 si renonce à attaque. Si jet de défense, attaque à -2. Si blessé au cours du tour, l'attaque échoue. Initiative perdue.

Défense^(2,3) : Aucune attaque. 1 parade et 1 blocage max. *Défense préparée* et *Apprêt* possibles.

Attaque massive^(4,4) : +4 au toucher⁽¹⁾ ou +1 dégâts par dé de dégâts (min +2) ou 2 attaques⁽⁴⁾. Aucune défense. Au tour suivant : *Défense (Esquive ou Blocage)* à -2.

Défense massive⁽²⁾ : 2 défenses *différentes* vs chaque attaque. 2 parades et 2 blocages max. Pas de malus si esquives multiples. *Défense préparée* et *Apprêt* possible. Initiative perdue.

Rupture : *Esquive* +3 pour quitter le combat. Aucune attaque. L'*Esquive* s'oppose à toutes les attaques du tour. Si échec, le défenseur tombe.

Déplacement : attaque ou défense à -2. *Apprêt* possible.

Options aux manœuvres

- Feinter** : chaque -2 à attaque → -1 défense adversaire.
- Reculer** : +2 aux défenses si recul d'un hex, mais perd l'initiative au tour suivant, même pour une défense simple (-5 à l'initiative en cas de *défense massive*).
- Contre-attaque rapide** : oblige l'adversaire à se défendre sans utiliser l'arme avec laquelle il a attaqué : -2 au jet de défense et cette défense ne doit pas solliciter l'arme utilisée pour la contre-attaque.
- Balayer plusieurs cibles** : Avec une arme de taille, il est possible d'affecter plusieurs cibles proches en une seule attaque (comme option 2 attaques).

Attaque au contact

- État attaquant** (PdV, PdF, encombrement, heaume)
- Manœuvre & options**
- Arme non-apprêtée** (hache, masse, fléau, hallebarde)
- Difficulté** (localisation, conditions de l'attaque, etc)

Attaque à distance

- État attaquant** (idem attaque au contact)
- Difficulté** (taille et distance cible, visée, etc)
- Précision arme** (si arme pas « standard »)
- Tirs successifs** (recul et visée)

Défense

- État défenseur** (idem attaque au contact + **sonné**)
- Manœuvre & options**
- MR de l'attaque** (limitée à 5 + éventuelle *Feinte*)
- Condition de la défense** (déséquilibre, position, etc)

Défense vs attaque à distance

Armes lancées : *Esquive* ou *Blocage*, *Parade*-2 pour les grosses armes

Projectiles : *Esquive*-5 si le projectile est visible et la distance « raisonnable ».

Localisation

3d	Localisation	3d	Localisation
3-4	Front/Cerveau*	9	Bras
5-6	Visage	10-15	Torse
7	Main	16-18	Organe vital
8	Jambe		

* Si l'attaque est ratée de 1, une autre localisation est atteinte.

Tir en rafales

1^{ère} ligne pour une VdT de 3, 2^{ème} ligne pour un VdT > 3

Marge de réussite						
-2	-1	0	1-2	3-4	5-7	8+
0	0	1	2	3	3	3
5%	10%	30%	50%	70%	90%	100%

Les dégâts déterminés « normalement » ou globalement :

1d	Effets globaux
1	2-3 pts par dé de dégâts de l'arme
2	2-3 pts par dé de dégâts. (1d-3) membres touchés
3	3-4 pts par dé de dégâts
4	3-4 pts par dé de dégâts. (1d-3) membres touchés
5	4-5 pts par dé de dégâts
6	1d-2 (min. 1) balles dans la tête, le reste, 3-4 pts par dé

Tir d'arrosage

+2 à la compétence, VdT effective réduite de 50%,
 ou +5 à la compétence, VdT effective réduite de 80%.

Combat à mains nues

Attaques

- **Porter un coup** : *Combat à mains nues* ou *Karaté*
- **Bousculer** : jet de *Dex* puis jet de *For*
- **Saisir, faire une prise** : jet de *Dex* (ou *Judo/Lutte*)

Défenses

Contre un coup

Parade : Basée sur *Compétence*-1. Pour parer une arme, -3 supplémentaire, sauf avec *Karaté* et *Judo*.

Esquive : pas de règle particulière

Contre une prise, immobilisation, bousculade

Jet de défense basé sur *For* ou *Dex* (le plus pertinent). La compétence *Judo/Lutte* peut se substituer à ces jets.

Dégâts à mains nues

Coup de poing : dégâts B/est-2.

Coup de pied : dégâts B/est.

Coup de genou : dégâts B/est-1.

Coup de tête : dégâts B/est-1. Raté de 3+, l'attaquant subit la moitié des dégâts.

Karaté : +1/5^{ème} de la compétence aux dégâts.

Particularité dégâts à mains nues

Conséquences telles que *Recul*, ou seuil de *Blessure majeure / critique*, les dégâts comptent double.

Critiques & Maladresses

Réussite critique en attaque

1-2 : Dégâts×2 ; ennemi *sonné* s'il reçoit des dégâts.

3-5 : Dégâts×2, RD divisée par 2 ; *gravement sonné*.

6 : Dégâts×3, RD divisée par 3 ; perte conscience.

Maladresse - arme de contact

1 : Arme désapprêtée. Doit passer le tour suivant à l'apprêter ou subir les malus d'arme non apprêtée.

2 : Jet de *Dex*-3 pour ne pas tomber. Au tour suivant, manœuvre de *Défense* uniquement, à -2.

3 : L'attaquant perd son arme, elle atterrit à 1d mètre de lui ou l'arme se plante dans le décor

4 : L'arme peut se briser : probabilité de $n/6$ que l'arme se brise. $n = 2$ en cas d'attaque ou en parant une arme de même poids, $n = 3$ pour une arme deux fois plus lourde, $n = 4$ pour une arme trois fois plus lourde, etc.

5 : L'attaquant blesse un allié. Si pas possible, il perd son arme.

6 : L'attaquant se blesse avec son arme (1/2 dégâts normaux) ou se foule l'épaule / se blesse la main (bras/main handicapé, une journée pour se rétablir).

Maladresse - arme à projectile

1-2 : L'arme glisse des mains du personnage. Tir manqué et l'arme doit être réapprêtée.

3-4 : Le personnage hésite. Il perd 2 tours.

5-6 : Une victime au hasard est touchée.

Maladresse - arme de jet

1 : L'attaquant se foule l'épaule ou se bloque le dos (bras handicapé, une journée pour se rétablir)

2 : Jet de *Dex*-3 pour ne pas tomber.

3 : L'arme a 1 chance sur 2 de se briser.

4 : Le personnage perd 2 tours en hésitation

5-6 : Une victime au hasard est touchée.

Maladresse - mouvement

1 : Jet de *Dex*-3 pour ne pas tomber.

2 : Le personnage tombe. Jet d'*Acrobatie* pour se relever dans la foulée.

3 : Le personnage tombe et est sonné.

4 : Le personnage tombe, subit 1d-3 de dégâts au bras ou à la main et est sonné

5 : Le personnage tombe la tête la première, 1d-3 de dégâts à la tête. Le personnage est sonné au minimum.

6 : Le personnage fait une chute très spectaculaire. Il encaisse 2×1d-3 de dégâts et est gravement sonné.

Endommager un objet

Types de dégâts

Dégâts très localisés (balles, perforant)

Dégâts diffus (explosion, collision)

Dégâts d'une charge creuse (missile et rocket)

Dégâts normaux : tous les autres types de dégâts.

Effets généraux

Les dégâts *très localisés* n'ont pas d'effets généraux.

PdS restant	État général
≤ 90%	Légèrement endommagé (L)
≤ 75%	Moyen (M)
≤ 50%	Gravement endommagé (G)
≤ 0	Hors-service (HS)
≤ -100%	Détruit (D)

Effets secondaires

Dépendent des dégâts reçus (sauf dégâts très localisés)

Dégâts reçus	Effets secondaires (1d)					
	1	2	3	4	5	6
Très localisés	0	0	0	1	1	1
< 10% PdS	0	0	0	0	0	1
≥ 10% PdS	0	0	0	1	1	2
≥ 25% PdS	0	1	1	2	2	3
≥ 50% PdS	1	1	2	2	3	4
≥ 100% PdS	1	2	3	4	5	6
≥ 200% PdS	Objet détruit					

Endommager une localisation

Un jet d'*Intégrité* réussi diminue d'un cran niveau dégâts.

Niveau 1 : dégâts *Très légers*.

Niveau 2 : dégâts *Légers*.

Niveau 3 : dégâts *Moyens*. Cesse de fonctionner.

Niveau 4 : dégâts *Grave*. Localisation est détruite.

Véhicules

Échec au jet de contrôle

Marge d'échec et conséquences

1 : Erreur minime. 2^{ème} jet avec les mêmes malus, pour éviter l'accident.

2 : Erreur minime

3-4 : Erreur moyenne : conséquences « raisonnablement attendues »

5-6 : Erreur grave

7 : Erreur catastrophique : le pire se produit

Localisation - voiture

Lancer 1d, -1 vers l'avant, +1 vers l'arrière

0-1 : Moteur

2-3 : Occupants

4 : Roue ou autre système de propulsion / manœuvre

5 : Équipement divers

6-7 : Réservoir

Magie

Caractéristiques sorts

Niveau	Temps nécessaire		Malus	PdM
I	1s	5s	0	2
II	1s	10s	-2	4
III	2s	1 min	-5	6
IV	2s	10 min+	-8	8
V	3s	1h+	-13	15+

Modificateurs longue portée

Distance	Modif.	Distance	Modif.
≤ 100 m	0	≤ 30 km	-5
≤ 300 m	-1	≤ 100 km	-6
≤ 1 km	-2	≤ 300 km	-7
≤ 3 km	-3	≤ 1000 km	-8
≤ 10 km	-4	Chaque ×3 portée	-1 sup.

Lancer un sort / pouvoir

1. État du lanceur de sort (PdV, PdF)

2. Distance cible (-1 par mètre, min. -1 si pas contact)

3. Sorts ou pouvoirs en cours (-1 par sort actif, -3 si concentration)

4. Armure (optionnel)

Échec critique sorts

3-6 : Le sort semble agir, mais c'est une illusion

7 : Le sort échoue et l'initiateur l'oublie momentanément. Jet d'*Int* après une semaine et un jet chaque semaine suivante, jusqu'à ce qu'il s'en souvienne.

8 : Le sort affecte une autre cible au choix du MJ.*

9 : Effets inverses.*

10 : Le sort se retourne contre son initiateur.*

11 : Le sort échoue. L'initiateur subit [1d× niveau de puissance] de dégâts, perd tous ses points de magie et ceux de la ou des pierres de puissance qu'il portait.

12 : Le sort échoue. L'initiateur tombe dans le coma pendant 1d heures / jours / semaines / mois / années selon le niveau du sort.

13 : Explosion ! [2d×niveau de puissance] de dégâts explosifs centrés sur l'initiateur.

14 : Le sort échoue. L'initiateur vieillit de [1d×niveau de puissance] années et perd [1d×niveau de puissance] PdE.

15-18 : Le sort échoue. Un démon apparaît et attaque l'initiateur, sauf si ses intentions étaient pures. En ce cas refaire un jet. Sort de niveau I ou II : démon mineur. Niveau III : démon moyen. Niveau IV : démon majeur. Niveau V : démon majeur extrêmement puissant.

* Si ceci ne peut s'appliquer au sort, ce dernier semble agir correctement mais prendra fin de manière impromptue sans possibilité de le prolonger.

Blessures

1.a Sonné (≥ 3 pts ou 1 pt à la tête / organes sensibles)

1.b Sonné gravement (blessure majeure ou critique, membre handicapé, 2 pts tête / organe sensible)

2.a Blessure majeure (jet de *San* → chute, sonné II)

2.b. Blessure critique (chute automatique, sonné II)

3. Effets spéciaux (selon localisation)

4. Effets généraux (ci-dessous)

Effets généraux

PdV : Conséquence

≤ 50% : -2 *For*, *Dex*, *Vitesse*, sauf si *Résistance douleur*

≤ 3 : -5 *For*, *Dex* et *Vitesse*, (-2 si *Résistance douleur*)

≤ 0 : *Vol*-3 ou perte conscience après 1d tours (+3 si *Résistance douleur*). Ne tient pas debout sans aide.

≤ -**Max** : Évanouissement. Jet de *San* → mort

≤ -1,5×**Max** : Jet de *San*-2 → mort

≤ -2×**Max** : Jet de *San*-5 → mort

≤ -3×**Max** : Mort automatique

Assommer

En cas de coup à la tête avec une arme contondante, faire un jet de *San* à -2 par pt de dégâts infligés. Si, après prise en compte de la RD, le coup inflige exactement 0 pt de dégâts, faire un jet de *San* sans malus.

Sonné

Au tour suivant la blessure : pas d'attaque ni mouvement, -4 aux jets de *Défense* (et autres jets d'actions instinctives).

Ensuite, un jet de *San* par tour pour se remettre, jusqu'à réussite (-5 si le personnage est *gravement sonné*).

Résistance à la douleur : diminue d'un niveau l'état de « sonnage ».

Blessures localisées

Crâne

Multiplicateurs : Tous types ×4

Gravement sonné : 2 pts

Effets spéciaux : RD 2 pour la boîte crânienne (pas de multiplicateur pour les deux premiers pts de dégâts). Perte possible d'*Int* ou de mémoire, ou de paralysie (Jet de *San* à -1 par tranche complète de 4 points de dégâts passant la boîte crânienne). Peut *assommer*. 1/6^{ème} de chance d'infliger (1d-1)×20% des dégâts à une oreille.

Oreille

Multiplicateurs : Tous types ×1

Gravement sonné : 2 pts

Effets spéciaux : 2 pt de dégâts provoque une blessure invalidante. 4 pts détruisent l'oreille.

Visage

Multiplicateurs : Tous types ×2

Gravement sonné : 2 pts

Effets spéciaux : Peut être *assommer*. Si dégâts type *Tranchant* ou *Perforant*, possibilité de cicatrices et 1/6^{ème} de chance d'infliger (1d-1)×20% des dégâts à un œil.

Œil

Multiplicateurs : Tous types ×1

Gravement sonné : 2 pts

Effets spéciaux : 1 pt de dégâts provoque une blessure invalidante. 2 pts détruisent l'œil. Les dégâts après le premier point affectent le cerveau.

Membres

Multiplicateurs : Tous types ×1.

Gravement sonné : Membre handicapé ou détruit.

Effets spéciaux : Dégâts ≥ ½×PdV (pour les bras ou les jambes) ou dégâts ≥ ¼×PdV (mains ou pieds). Un membre est détruit s'il a reçu le double de son seuil de handicap. Si une jambe ou un pied est handicapé : jet de *Dex*-5 pour ne pas tomber.

Limite de dégâts : Les dégâts reçus au-delà du seuil de handicap ne sont pas décomptés du total de PdV (mais il faut en tenir compte pour savoir si le membre est détruit ou non).

Torse

Multiplicateurs : Balle (×1), Broyage (×1), *Tranchant* (×1,5), *Perf.* (×2).

Effets spéciaux : Un coup de taille (resp. d'estoc ou par balle) dans le dos provoque une blessure majeure à 1/6^{ème} (resp. 1/12^{ème}) de chance de briser la colonne vertébrale.

Limite de dégâts : [PdV] pts de dégâts (seulement dégâts perforant, avant multiplicateur).

Organes vitaux

Multiplicateurs : Balle (×3), Broyage (×2), *Tranchant* (×2), *Perforant* (×3).

Effets spéciaux : 1/6^{ème} de chance que ce soit les organes génitaux.

Organes génitaux

Multiplicateurs : Tous types ×1

Gravement sonné : 2 pts pour les hommes seulement

Effets spéciaux : 2 pts de dégâts provoque une blessure invalidante, 4 pts détruisent les organes génitaux.