

TECHNIQUE DE COMBAT

Combat

Étape 1 : Initiative

D100 + score d'initiative

PS : La surprise est appliquée quand une différence en initiative est supérieure ou égale à 150

Dans ces cas-là, on applique un malus de -90 à tous ses tests opposés à cet adversaire.

Étape 2 : Attaque vs Défense

Attaque = compétence d'arme + D100 + modificateurs

Défense = compétence de défense (parade ou esquive) + D100 + modificateurs (de flanc, etc... tableau 40 pages 85)

Résolution : Marge d'Attaque = Attaque – Défense, et on regarde le tableau 18

Étape 3 : Calcul des dégâts

La Marge, comparée à l'armure (IP) donne le %age de dégâts infligés (voir tableau 39 pages 84)

Manoeuvres de combat :

Utilisation de la fatigue en combat :

On peut dépenser jusqu'à 2 points de fatigue par round donnant un bonus de +15 chacun, soit sur deux actions à + 15 ou sur une seule action à + 30

Il faut l'annoncer avant tout jet de dés

Cela ne s'applique que sur les tests physiques.

Attaques supplémentaires :

Une compétence d'arme à 101 au minimum et par tranche de 100 octroie une attaque supplémentaire par round avec un malus cumulatif de -25 par round et par attaque en plus.

Défenses supplémentaires

Il n'y a aucune restriction sur le nombre de défenses possibles.

Par contre, par défense en plus de la première, le défenseur subit un malus de -30 pour la seconde puis un malus cumulatif de -20, jusqu'à un maximum de -90 de malus.

Attaques avec une arme supplémentaire :

Subit un malus de -40 avec sa main non directrice, si il à ambidextrie le malus est de -10.

Cette attaque est gratuite (ne rentre pas en compte dans le nombre de passes possibles dans un round)

C'est une attaque supplémentaire par round

Attaques spéciales :

Mettre hors de combat

Le but de cette manoeuvre est de mettre hors de combat un adversaire en incapacitant un membre (lui briser les os, lui couper un bras, lui couper le tendon, etc...).

1 : Déclarer l'intention

2 : L'attaquant doit réussir une attaque visée (tableau 42)

3 : Réussir un critique, on prend en compte le total des dégâts pour cela et le membre est considéré comme un point vulnérable (donc, le critique est réussi quand l'adversaire perd 1/10 de ses points de vie)

4 : L'adversaire ne reçoit par contre que la moitié des dégâts (on ne veut pas le tuer non plus)

N.B. : Cette manoeuvre est inefficace contre des créatures qui ont encaissement

Renversement

L'objectif est de mettre à terre son adversaire. Et donc de lui faire subir après des malus de -30 en attaque, parade,

Actions actives

Attaquer un adversaire

Utiliser des sorts ou des pouvoirs psychiques actives

Utiliser des capacités physiques

Se déplacer de plus d'un quart de son mouvement

(engendre le malus de -25)

Utiliser une compétence secondaire active

Se retirer du combat

Actions passives

Se défendre d'une attaque

Dégainer ou rengainer (spécial)

Utiliser des sorts ou des pouvoirs psychiques passifs

Se déplacer de moins d'un quart de son mouvement

Réaliser un test opposé

Utiliser une compétence secondaire passive

Parler

41 – Déf. P86	
Att. N°	Def
2	-30
3	-50
4	-70
5+	-90

esquive, pour toutes les actions physiques, et de -10 en initiative.

1 : test d'attaque à -30 à mains nues ou à -60 avec une arme !

2 : les dégâts (non appliqués) doivent être de 10% minimum contre un IP de 0

3 : On fait alors un test de caractéristiques

- L'attaquant prend sa force ou sa dextérité

- Le défenseur prend sa force ou son agilité

- Si les dégâts sont inférieurs à 100 %, l'attaquant subit un malus de -3

- Si les dégâts sont égaux ou supérieurs à 200%, l'attaquant reçoit un bonus de +3

N.B. :

- *Si l'attaquant désire faire des dégâts, on en prend la moitié seulement et on prend en compte l'IP du défenseur*

- *Les quadrupèdes ont un bonus de +3 contre cette manoeuvre.*

Désarmement :

Permet d'arracher l'arme de son adversaire.

1 : Test d'attaque à -40

2 : les dégâts (non appliqués) doivent être de 10% minimum contre un IP de 0

3 : On fait alors un test de caractéristiques

- L'attaquant prend sa force ou sa dextérité

- Le défenseur prend sa force ou son agilité

- Si les dégâts sont inférieurs à 100 %, l'attaquant subit un malus de -3

- Si les dégâts sont égaux ou supérieurs de 200%, l'attaquant reçoit un bonus de +3

N.B. : Cette manoeuvre ne peut infliger de dégâts.

Étourdissement :

Le but de cette manoeuvre est d'assommer son adversaire au lieu d'infliger des dégâts

1 : L'attaquant doit réussir une attaque visée à la tête (-60) avec une arme en mode contondant.

2 : L'attaquant n'inflige que la moitié des dégâts

3 : L'attaquant doit réussir un critique en prenant en compte la totalité des dégâts (donc, 1/10 des points de vie suffit)

4 : si la marge du critique est supérieure à 50%, l'adversaire tombe inconscient.

N.B. :

- *Cette manoeuvre ne peut en aucun cas tuer.*

- *Si l'attaquant utilise une arme non contondante, il subit un malus cumulatif de -40 (soit -100 au total)*

Immobilisation :

L'objectif de cette manoeuvre est d'empêcher un adversaire de bouger.

1 : Attaque à -40, seulement en combat à mains nues ou avec une arme permettant d'immobiliser

2 : les dégâts (non appliqués) doivent être de 10% minimum contre un IP de 0

3 : On fait alors un test de caractéristiques

- L'attaquant prend sa force ou sa dextérité

- Le défenseur prend sa force ou son agilité

- Si les dégâts sont inférieurs à 100 %, l'attaquant subit un malus de -3

- Si les dégâts sont égaux ou supérieurs de 200, l'attaquant reçoit un bonus de +3

4 : Si l'attaquant réussit on applique les effets suivants

- Marge de moins de 3 : Paralysie légère (-20 en attaque, parade et initiative, -40 en esquive et pour les actions physiques)

- Entre 3 et 10 : Paralysie partielle (-80 en attaque, parade et esquive, -30 en initiative et -40 pour les actions physiques)

- Supérieur à 10 : Paralysie totale (-200 en attaque, parade, esquive et actions physiques, -100 en initiative)

N.B. :

- *Tant que l'attaquant immobilise, il est considéré en paralysie légère*

- *L'attaquant peu faire des dégâts, dans ce cas-là on prend la moitié des dégâts contre l'IP normal du défenseur.*

- *Tant que le défenseur n'est pas en immobilisation totale, il peut tenter de se libérer avec un malus de -3, et ce, même s'il ne pouvait plus agir (dans ce cas, le test se fait en fin de round)*

Attaque de zone :

Permet de toucher plusieurs adversaires sur une seule frappe.

1 : l'attaque subit un malus de -50

2 : Chaque défenseur doit tenter une défense contre le résultat de l'attaque.

- Si un défenseur réussit une contre-attaque en parade, alors les autres défenseurs n'ont plus à se défendre et l'attaque de zone est stoppée.

- Si c'est en esquive, alors l'attaque continue et le défenseur pourra faire sa contre-attaque à la fin de la frappe.

N.B. :

- Le nombre d'adversaires que peut toucher l'attaquant dépend de l'arme

- Petite arme : 3 personnes au maximums

- Arme moyenne : 4 personnes

- Grande arme : 5 personnes

Attaque en mode secondaire de l'arme :

L'attaquant subit un malus de -10 en utilisant le mode secondaire de son arme

Tenir en joue :

- Mettre sa dague sur la gorge ou lui pointer le bout de sa lame sur une zone vulnérable, etc...

- L'attaquant applique un malus de -100 et n'inflige aucun dégât

- L'IP du défenseur est pris en compte.

- Une fois le défenseur tenu en joue, l'attaquer est considéré comme une action passive.

Attaque visée :

Voir le tableau 42

Défenses spéciales :

Défense totale :

Le défenseur sacrifie ses actions actives pour améliorer sa défense, il a +30 en parade et esquive

Cette défense n'est valable qu'à partir de son initiative, mais se poursuit pendant le reste du combat, tant que le défenseur ne change pas de manoeuvre.

Écarter :

Permet au défenseur de protéger un compagnon. Pour cela le défenseur doit être proche de celui-ci et subit un malus de -30 à son esquive.

Si cela ne marche pas alors les deux personnages subissent les dégâts.

Résister au coup :

Permet de garder ses actions actives malgré le fait qu'on subisse des coups.

Pour cela le défenseur doit le déclarer avant de se défendre.

Il réduit la base de sa défense de moitié (arrondie à l'inférieur)

25 – Mod. de Compétence p58	
Catégorie d'arme	Malus
Arme similaire	-20
Arme mixte	-40
Arme distincte / mains nues	-60
Parade et Esquive	-60

23 – fatigue p57	
Fatigue	Malus
0	-120
1	-80
2	-40
3	-20
4	-10

7 – Difficultés p46	
Routinière	20
Facile	40
Moyenne	80
Difficile	120
Très Difficile	140
Absurde	180
Quasi Impossible	240
Impossible	280
Surhumain	320
Zen	440

Par action active en plus dans un round, il y a un malus de -25 cumulatif

DEX +AGI	Nbr d'action
1 à 10	1
11 à 14	2
15 à 19	3
20 à 22	4
23 à 25	5
26 à 28	6
29 à 31	8
32+	10

42 – Viser p87	
Zone	Malus
Cou	-80
Tête	-60
Coude	-60
Coeur	-60
Aine	-60
Pied	-50
Main	-40
Genou	-40
Abdomen	-20
Bras	-20
Cuisse	-20
Tibia	-10
Torse	-10
Oeil	-100
Poignet	-40
Epaule	-30

40 – Situations Spéciales de Combat p85					
Situation	Att.	Par.	Esqu.	Init.	Act. Phy.
De flanc	-10	-30	-30	-	-
De dos	-30	-80	-80	-	-
Surprise	NA	-90	-90	NA	-90
Cécité partielle	-30	-30	-15	-	-30
Cécité totale	-100	-80	-80	-	-90
Position supérieure	+20	-	-	-	-
Renversé	-30	-30	-30	-10	-30
Paralysie légère	-20	-20	-40	-20	-40
Paralysie partielle	-80	-80	-80	-30	-60
Paralysie totale	-200	-200	-200	-100	-200
En joue	-20	-120	-120	-50	-100
En lévitation	-20	-20	-40	-	-60
Qualité de vol 7-14	+10	+10	+10	+10	-
Qualité de vol 15 et +	+15	+10	+20	+10	-
En charge	+10	-10	-20	-	-
Dégainer	-25	-25	-	-	-25
Espace réduit	-40*	-40*	-40	-	-20
Petit adversaire	-10	-	-	-	-
Adversaire minuscule	-20	-10	-	-	-

Attaque à Distance

Spécificité :

Si entre deux tireurs la marge d'initiative est inférieure à 25, alors on résout tout de même les deux attaques.

La contre-attaque ne peut être appliquée en combat à distance.

Si l'arme de tir est déjà chargée, alors l'attaquant a un bonus de +25 à son initiative

Tableaux de combats :

Tableau 44 : Modificateurs de combat à distance	
Situation	Modificateurs
Se déplacer plus d'1/4 de son mouvement	-10
Courir à son mouvement maximum	-50
Faible visibilité	-20
Cible à couvert	-40
Changer de cible	-10
Si la cible se déplace de 8-9 de mouvement	-20
Si la cible se déplace de 10 de mouvement	-40
Si la cible se déplace à plus de 10 de mouvement	-60
Après une défense dans le round	-40
Attaquer plus loin que la portée max de l'arme	-30
Grande cible	+30
Viser pendant un round (3 fois au max)	+10
Tirer à bout portant	+30

Tableau 45 : Difficulté de Tir		
Situation	Difficulté	
A bout portant : <i>moins d'un mètre</i>	Facile	40
Portée courte : <i>2 à 10 mètres</i>	Moyenne	80
Portée moyenne : <i>11 à 50 mètres</i>	Difficile	120
Portée longue : <i>51 à 150 mètres</i>	Très Difficile	140
Très longue portée : <i>151 à 500 mètres</i>	Absurde	160
Portée extrême : <i>500 mètres à 1km</i>	Quasi impossible	180
Inclassable : <i>plus d'un km</i>	Impossible	200

Tableau 46 : Défense contre les projectiles		
Situation	Tir	Lancers
Parade	-80	-50
Esquive	-30	NA
Parade avec maîtrise	-20	NA
Esquive avec maîtrise	NA	NA
Parade avec bouclier	-30	NA
Parade avec maîtrise et bouclier	NA	NA

Tableau 43 : Portée en fonction de la Force		
Force	Distance	Qualité nécessaire
3	-30 m	
4	-10 m	
5/6	--	
7	+10 m	
8	+20 m	
9	+30 m	
10	+50 m	
11	+100 m	+5
12	+250 m	+10
13	+500 m	+10
14	+1 km	+15
15	+5 km	+15
16+	+10 km	+20