



# COMBAT



à Sacha et Marlène

Veuillez-vous référer aux abréviations et à l'Introduction du *Livre 1 – Personnage* ainsi qu'aux remarques préliminaires qui s'y trouvent et qui s'appliquent également à ces règles.



## Table des matières

Table des matières .....	3
1. Combat .....	7
1.1 Introduction .....	7
1.2 Généralités.....	7
1.3 Segmentation du temps .....	7
1.4 Valeur Offensive (VO) et Défensive (VD) .....	7
1.5 Bonus et Malus .....	8
1.6 Visibilité.....	8
1.7 Distance d'engagement.....	8
1.8 Embuscade.....	8
1.9 Phases de combat .....	9
1.9.1 Description .....	9
1.9.2 Réaction.....	9
1.9.3 Moral .....	10
1.9.4 Déclaration .....	10
1.9.5 Actions des Persos .....	11
1.9.6 Magie.....	12
1.9.7 Dialogues .....	12
1.9.8 Esquive .....	12
1.9.9 Effets continus de mélée et mouvements.....	12
2. Tirs .....	13
2.1 Munitions .....	13
2.2 Nombre de tirs par phase.....	13
2.3 Procédure générale .....	13
2.4 Valeurs d'attaque .....	13
2.4.1 Généralités .....	13
2.4.2 Distance.....	13
2.4.3 Préparation et visée .....	14
2.4.5 Puissance du coup selon la distance .....	14
2.4.6 Missile reste dans le corps .....	14
2.4.7 Résolution de l'attaque.....	14
3. Mouvement.....	15
3.1 Introduction .....	15
3.2 Calcul du Mouvement par Phase.....	15
3.2.1 Course .....	15
3.2.2 Terrain .....	15
3.2.3 Modificateurs finaux.....	15
3.2.4 Actions.....	16
3.2.5 Limites .....	16
3.2.6 Saut en Longueur et Hauteur .....	16
3.3 Fuite.....	16
3.4 Charge .....	16
Arrêt de charge .....	17
3.5 Position de combat .....	17
3.6 Combat à cheval .....	17
3.6.1 Types de montures .....	17
3.6.2 Impétuosité .....	17
3.6.3 Obstacles .....	18
3.6.4 Visibilité .....	18
3.6.5 Contrôle de la monture .....	18
3.6.6 Formation et Charge en formation .....	18
3.6.7 Accidents.....	18
3.6.8 Divers .....	18
4. Mélée.....	19
4.1 Mode de combat, style de coup et distance de frappe .....	19
4.1.1 Mode de combat.....	19
4.1.2 Style de coup .....	19
4.1.3 Coups retenus.....	19
4.1.4 Distance de frappe en mélée.....	19



4.2 Vitesse d'attaque .....	19
4.3 Nombre d'attaques de mêlée .....	20
4.3.1 Explication générale.....	20
4.3.2 Combat à deux armes .....	20
4.3.3 Art du combat .....	20
4.3.4 Mêlée.....	20
4.3.5 Combat à cheval .....	20
4.3.6 Attaques spéciales .....	20
4.3.7 Moulinet.....	20
4.4 Différence de taille et de masse .....	20
4.5 Visée .....	20
4.6 Modificateurs de VO/VD .....	21
4.6.1 Zone de corps touchée .....	22
4.6.2 VA très haute ou très basse .....	22
4.7 Table de combat .....	23
4.8 Coup critique.....	24
4.9 Échec critique .....	24
4.10 Autres attaques .....	25
4.11 Attaques de corps .....	25
4.12 Attaque quelconque.....	26
5. Blessures.....	27
5.1 Localisation .....	27
5.2 Coup d'un Perso.....	27
5.3 Blessures sur Perso .....	27
5.3.1 Pertes Temporaires.....	28
5.3.2 Maxima .....	28
5.3.3 Blessure N3 .....	28
5.3.4 Effets .....	28
5.3.5 Attaque massive.....	29
5.4 Effets supplémentaires .....	29
5.4.1 Étourdi .....	29
5.4.2 Perturbé .....	29
5.4.3 Inconscient .....	29
5.4.4 Coma .....	29
5.4.5 Fracture .....	29
5.4.6 Chute.....	29
5.4.7 Saignement .....	30
5.5 Caractéristiques faibles .....	30
5.6 Pertes d'énergie.....	30
5.7 Blessure automatique .....	30
5.8 Résistance des armes et armures.....	30
5.8.1 Perte de Résistance en combat.....	31
5.8.2 Effets des pertes de Résistance .....	31
5.8.3 Réparation.....	31
5.8.4 Usure .....	31
5.9 Destruction des objets .....	31
5.10 Souffle et Malus .....	32
5.10.1 Souffle .....	32
5.10.2 Malus de combat .....	32
5.11 Gestion des combats.....	33
6. Récupération.....	35
6.1 Introduction .....	35
6.2 Récupération et soin.....	35
6.3 Bonus et malus à la CS .....	35
6.4 Récupération générale .....	35
6.5 Infection .....	35
6.6 Autres récupérations .....	36
6.7 Soins rapides.....	36
7. Gestion des PNJ.....	37
7.1 Actions des PNJ.....	37



7.1.1 Actions .....	37
7.1.2 Attitude générale en combat .....	37
7.1.3 Cible des PNJ .....	37
7.1.4 Alignement et comportement .....	37
7.1.5 Talents de combat .....	38
7.2 Coup sur un PNJ .....	38
7.3 Coup porté par un PNJ .....	39
7.3.1 Bases .....	39
7.3.2 Armes naturelles .....	39
7.3.3 Armes fabriquées .....	39
7.4 Armures des PNJ .....	40
7.5 Récupération des PNJ .....	40
7.6 Combat rapide entre PNJ .....	41
7.7 Combat rapide entre Perso et PNJ (option) .....	41
7.8 Archétypes .....	42
7.9 Tables d'actions des PNJ .....	42
8. Combat de masse .....	45
8.1 Données initiales .....	45
8.1.1 Modifications .....	45
8.1.2 Groupe de tir .....	45
8.1.3 Réserve .....	46
8.1.3. Magicien .....	46
8.1.3. Persos .....	46
8.2 Tour de combat .....	46
8.2.1 Attaque & Pertes .....	47
8.2.2 Pertes réelles .....	47
8.2.3 NCV .....	47
8.2.4 Effets spéciaux .....	47
8.2.5 Moral et fatigue .....	48
8.2.6 Effets du Moral .....	48
8.2.7 Manœuvre .....	49
8.2.8 Fin du combat .....	49
8.3 Blessures des Persos .....	50
8.4 Expérience et expertise .....	50
8.5 Visualisation du combat .....	50
8.5.1 Carte & Terrains .....	50
8.5.1 Unités et placement .....	51
8.5.2 Déplacements .....	51
8.5.3 Attaques .....	51
8.5.4 Blessures .....	52
8.5.5 Avance et recul .....	52
8.5.6 Contrôle des zones .....	52
8.5.7 Moral .....	52
8.5.8 Terrains .....	52
9. Batailles .....	53
9.1 Préparation de la bataille .....	53
9.1.1 Carte .....	53
9.1.2 Unités .....	53
9.1.3 Chefs .....	55
9.1.2 Placement des unités .....	55
9.1.4 Renforts .....	56
9.1.5 Retranchement .....	56
9.1.6 Terrain et NCV .....	56
9.1.7 Moral initial .....	56
9.1.8 Ordre initial .....	57
9.2 Ordres possibles .....	57
9.3 Tours de bataille .....	57
9.3.1 Ordres .....	57
9.3.2 Magie .....	58
9.3.3 Mouvements .....	58



9.3.4 Tirs.....	58
9.3.5 Mêlée.....	59
9.3.6 Moral .....	60
9.4 Fin de la bataille .....	61
9.4.1 Expérience et expertise .....	61
9.4.2 Pertes réelles .....	61
9.4.3 Remarque générale .....	61
9.4.4 Poursuite .....	61
9.5 Sièges .....	61
10. Niveaux d'Expérience en Combat (NEC).....	63
10.1 Gain de points ExC .....	63
10.1.1 Implication.....	63
10.1.2 Gain de NEC.....	63
10.2 Gain de points d'expertise .....	63
10.3.3 Talents testés.....	63
10.3.5 Autres talents.....	63
10.3 Action héroïque.....	64
11. Annexes .....	65
11.1 Feuille de gestion des PNJ en combat.....	65
11.2 Feuille de gestion des combats de masse .....	66
11.3 Carte de Combat de Masse .....	67
11.4 Combat de masse.....	68
11.5 Feuille de gestion des combats rapides .....	70
11.6 Feuille de route d'un combat.....	71
Avant .....	71
Pendant.....	71
Après .....	71





# 1. Combat

## 1.1 Introduction

Ces règles décrivent la gestion du combat de manière détaillée, par défaut pour les humains. Découpé en phases et manipulant un grand nombre d'éléments, le système pour but de faire vivre ces moments intenses d'une manière à la fois réaliste et héroïque. Un combat peut durer quelques minutes dans le monde imaginaire mais il sera plus long à être résolu dans le jeu. Il s'agit de faire vibrer les joueurs dans ces instants où la vie de leur Perso est en jeu, d'expliquer les affrontements épiques qui peuvent avoir lieu. Donnez tous les éléments qui interviennent dans le combat, détaillez les ennemis et les difficultés de telle ou telle manœuvre. Vous gérerez le moral des combattants, l'usure des armes/armures, l'utilisation de talents spéciaux, la fatigue de la mêlée, les différents types de blessures, les coups critiques, les blessures handicapantes, etc.



Pour gérer une scène de combat, préparez les feuilles de gestion prévues à cet effet (voir *11.1 Feuille de gestion des PNJ en combat*). Cherchez les informations sur les PNJ (humains ou non) dans vos fiches de créatures situées dans le *Livre 4*. Notez les éléments clefs. Pour chaque Perso, notez les VO/VD, vitesse, Moral et malus. Calculez le Moral du début, décrivez la situation tactique (ce que voient et savent les Personnages). Pensez aux modifications des créatures (variation offensive et défensive). Effectuez les tests de sens et de *Réaction* pour savoir qui peut agir au début et comment. Utilisez un tableau ou une carte si nécessaire, décrivez l'environnement, les obstacles, la visibilité et les structures en place. Tenez compte des niveaux de connaissance des créatures afin de rappeler aux joueurs les forces et faiblesses connues. Gérez les embuscades et leurs effets s'il y a lieu. La *11.6 Feuille de route d'un combat* fournit un résumé des points importants.

## 1.2 Généralités

Le combat survient quand des entités opposées aux Persos arrivent à une distance d'engagement (tir, magie ou mêlée) déterminée selon les circonstances (voir *1.6 Visibilité*). Le combat se déroule en **mode tactique** et est enclenché lorsque le MdJ l'estime nécessaire. Les actions des protagonistes sont découpées en phases de **cinq secondes** et en tours de quatre phases. Pendant les combats, les PNJ sont gérés plus simplement que les Persos tout en gardant un niveau de détail suffisant pour décrire les blessures et leurs effets. Si le combat implique un grand nombre de participants, n'hésitez pas à utiliser le système de combat simplifié. Voici une approximation du temps réel nécessaire pour résoudre les combats :

Nombre total de participants	Durée estimée en temps réel
1-5	Jusqu'à 15 minutes
6-10	Jusqu'à 45 minutes
11-20	Jusqu'à 2 heures
21-30	Jusqu'à 3 heures
31-100	Utilisez le combat simplifié, 1-2 heures
101+	Utilisez le combat de masse, 1-2 heures

Les blessures sont notées et leurs effets appliqués, les gains d'expertise et d'expérience sont cumulés pour les Persos. Les TC utilisés en combat sont **testés avec leurs modifications** dues aux talents.



## 1.3 Segmentation du temps

Dans le jeu, le temps est segmenté de cinq manières différentes pour faciliter sa gestion:

Segment	Correspond à	Utilisation
Phase	5 secondes	<b>Mode tactique</b> , essentiellement pour le combat et la magie
Tour	4 phases (20 secondes)	<b>Mode tactique</b> , utile pour le combat, la magie et la récupération
Minute	3 tours (12 phases)	<b>Mode opérationnel</b> entre les combats, utilisé pour la magie
Heure	60 minutes (180 tours)	Mesure naturelle pour les talents et la récupération
Journée	24 heures (1440 minutes)	Unité de temps pour les sorts et les récupérations

Le MdJ gère le passage du temps et le décrit aux J.

## 1.4 Valeur Offensive (VO) et Défensive (VD)

La VO est un nombre qui varie de -100 à +100, qui indique la puissance offensive d'un être. Plus haute elle est, plus grandes sont ses chances d'atteindre une cible en combat. Elle varie selon les armes employées, les talents, la situation tactique et les différents bonus/malus. La VD est un nombre qui varie de -100 à +100 et qui indique la capacité défensive d'un être. Plus haute elle est plus hautes sont les chances de parer des attaques, elle varie comme la VO. La **valeur d'attaque** d'un attaquant sur une cible =  $VO(\text{attaquant}) - VD(\text{cible})$  et est utilisée dans la *4.7 Table de combat*,



entre autres.

Les Perso ont des **VO/VD neutre** (ou *de base*) indiquée sur la feuille de Personnage. Elles servent à calculer les VO/VD finales pour chaque situation. Ces valeurs doivent être recalculées régulièrement lorsque le Perso gagne de l'expérience (NEC et NE dans les TC/TG).

## 1.5 Bonus et Malus

Le jeu utilise des modificateurs issus des maladies, de la fatigue, de l'essoufflement, des blessures, de la magie etc. Ils génèrent des **bonus** lorsqu'ils sont positifs et des **malus** lorsqu'ils sont négatifs. La différence entre tous les bonus et tous les malus va de -100 (min) à +100 (max), c'est un bonus/malus **unique** qui modifie les **CR** de tous les tests et les VO/VD également. Ne modifiez le dé lancé que lorsque les règles le demandent.

Rappel : si la CR finale <0, le test est un échec normal (tEN) automatique. Si la CR>100 vous pouvez considérer que le résultat est une réussite (tRN) automatique ou bien lancer le dé, au choix du MdJ. Des détails sur les modificateurs possibles sont donnés au fur et à mesure des règles.

## 1.6 Visibilité

La visibilité permet de déterminer la distance maximum d'engagement, de magie et de tir. Utilisez les paramètres suivants pour la calculer. Appliquez les modifications dans l'ordre donné par la table qui suit pour obtenir une **distance maximale de visibilité**. Visibilité de base selon le temps qu'il fait et le terrain dans lequel se trouve le groupe observé (prenez la valeur la plus basse selon les circonstances ou les terrains mélangés) :



Terrain	Visibilité de base (m)	Dégagé	Dense	Brouillard	Pluie	Neige Tempête	Nuit/Claire
Colline	1.000	1.500	500	100	500	250	10/200
Cours d'eau	Terrain environnant						
Ville/ruine	100	500	50	30	50	50	10/50
Désert	2.000	4.000	1.000	500	1.000	1.000	20/400
Forêt	100	300	50	10	100	100	5/10
Marais/jungle	500/50	800/80	100/10	20	250/50	250/50	10/5
Monde ancien	Selon royaume						
Monde divin	Terrain environnant						
Montagne	500	3.000	100	10	300	100	20/100
Océan	4.000	10.000	2.000	50	3.000	1.000	50/400
Plaine	2.000	5.000	1.000	100	1.000	500	20/300
Souterrain	20	50	5	5	20	20	20/20
Steppe	2.000	4.000	500	100	1.000	500	30/400

La taille des êtres observés (montures, nains ou géants) et leur nombre modifie la valeur ci-dessous de +/- 50%. Tenez compte des feux, bruits, poussières soulevées par la marche, de la direction du vent. Vous obtenez ainsi la distance à laquelle le groupe observé est potentiellement visible.

*Exemple : un large groupe de 20 cavaliers se déplace au sommet d'une colline légèrement boisée pendant une aube brumeuse, il est visible à 10m (brouillard en forêt) +50%(cavaliers bruyants) =15m. Le même groupe descend en plaine dégagée à midi quand la brume se lève, la visibilité devient 5.000(plaine dégagée)+50% =7.500m. Le bruit fait par les cavaliers est pris en compte pas le MdJ si la visibilité n'est pas suffisante.*

## 1.7 Distance d'engagement

Le combat ne peut avoir lieu que si un des deux camps a repéré l'autre, si un engagement est voulu et possible (tir, mêlée, magie ou autre). Commencez les phases de combat après une éventuelle phase d'approche. Une fois les tests d'embuscade et de réaction achevés, les positions tactiques déterminées et les emplacements de chacun définis le combat peut commencer.

La distance d'engagement, au début du combat, dépend de :

- la portée des armes de jet (voir 2.4.2 Distance)
- la portée des sorts utilisés (voir Livre 3 - Magie)
- de l'embuscade (voir 1.8 Embuscade)

Dans les autres circonstances, la distance d'engagement sera basée sur un test de *Réaction* (voir 1.9.2 Réaction) et de sens (ouïe, vue, odorat) par rapport à la visibilité. Ne commencez le mode tactique qu'à partir du moment où un des camps est capable d'attaquer l'autre.

## 1.8 Embuscade

L'embuscade a lieu lorsqu'un groupe (Attaquant-A) a détecté le un groupe (Défenseur-D) sans avoir été lui-même détecté et que le groupe A désire embusquer le groupe D. Le talent *Embuscade* permet de les réaliser de jour ou de nuit (NE20+) ou dans des circonstances spéciales fixées par le MdJ. Chaque groupe tentant l'embuscade a une personne guidant la manœuvre.

La CR = [**NE(Embuscade)+NE(Dissimulation)**]/2 , modifiée par :



Modification	
Terrain	Ouvert -10/ Fermé +10
Luminosité	Très Clair -10/Sombre +10
Obstacles	+10
Survie(terrain)	Meilleur +/- 10
Équipement	lourd -10/ aucun +10
Gardes/chiens chez D	-5/-10 l'unité
NEC ou NEM	Meilleur +/-10
Cible	Animaux -20 / Créature -10
préparation	Aucune (éclaireur) -20
Autres	-20/+20

Consultez la table suivante et appliquez les effets pour les groupe A et D:

Résultat	Groupe A	Groupe D
tRC	1 : VO+30 VIT+15 M+3 2+ : VO+10 VIT+3	1 : VO-10 MVp=0 aucun TC M-4 2+ : VO-5 Esquive/Fuite-10
tRN	1 : VO+20 VIT+10 M+2 2 : VO+5 VIT+3	1 : VO-10 MVp=0 TC-20 M-2 2 : VO-5
tRP	1 : VO+10 VIT+5 M+1	1 : MVp=0 TC-10
tEN	1 : VO-10 2 : VO-5	Aucun
tEC	1 : aucune attaque M-2 2+ : VO-10	1+ : VD+5

1, 2 : effets la 1<sup>ère</sup> phase, effets la 2<sup>ème</sup> phase de combat.

2+ : signifie que l'effet se prolonge sur tout le combat à partir de la seconde phase de combat.

VO, VD, VIT, MVp, M, Talents : modifications pour tous les membres du groupe.

Il est possible que deux groupes opposés tentent de s'embusquer mutuellement, écartez le plus mauvais résultat (tRC, tRN, etc.) obtenu. À égalité, utilisez la meilleure CR pour départager.

*Exemple : le groupe de 4 Persos lourdement équipés, mené par Henri (NEC8, Embuscade NE40, Survie(forêt) NE50, Dissimulation NE30) tente d'embusquer un convoi en forêt dense, à la tombée de la nuit. Le convoi est composé de 2 marchands et 4 gardes (NEC6, Survie(forêt)NE60). L'embuscade de nuit est possible (NE20+), la CR = (40+30)/2 =35 +10(terrain fermé)+10(sombre) +10(obstacles) -10(meilleur Survie(forêt)) +10(meilleur NEC) -20(gardes)= 45. Avec un D100=36 c'est un tRN. Les Persos ont VO+20, VIT+10 et Moral+2 à la première phase. Ces bonus passent à VO+5 et VIT+3 à partir de la 2<sup>ème</sup> phase. Les gens du convoi ont VO-10, Moral-2 et tous les TC à -20 et ne peuvent pas bouger la première phase, après, ils auront VO-5.*

## 1.9 Phases de combat

Une fois que des ennemis sont en mêlée, commencez à gérer la situation avec le **mode tactique**. Ce mode est organisé en **phases de combat** pendant lesquelles les Perso et PNJ interagissent. Chaque phase dure **5 secondes** et 4 phases = un **tour** (20 secondes donc). Une phase est découpée en plusieurs étapes successives :

<b>1 Description</b>	...de la situation par le MdJ
<b>2 Réaction</b>	Tests de Réaction pour déterminer l'implication dans le combat
<b>3 Moral</b>	Modification et tests selon la situation
<b>4 Déclaration</b>	... des intentions des J, le MdJ détermine ensuite celles des PNJ
<b>5 Action</b>	Résolutions des diverses actions selon leur vitesse d'exécution
<b>6 Effets continus</b>	Appliquez les effets de blessures, de fatigue etc.

Cet ordre doit servir de ligne de conduite générale. De ce dernier découle les tactiques possibles et la fluidité de gestion des combats. Une fois que les J sont habitués au système, n'hésitez pas à leur donner un temps limité pour définir leurs actions, de 5 à 10 secondes par exemple. La résolution des certaines actions peut s'étaler sur plus d'une phase.

### 1.9.1 DESCRIPTION

Le MdJ décrit la situation actuelle, la position des protagonistes et les différents éléments observables afin que les J puissent bien se représenter ce qui se passe. Les distances relatives, les mouvements en cours, la visibilité et la représentation tridimensionnelle doivent être assez clairs. C'est à ce moment que les J posent les questions et demandent des précisions. Des tests d'observations peuvent être demandés. N'hésitez pas à utiliser un tableau, un plateau et/ou des figurines. Évitez les trop longues mises en place qui se transforment souvent en chipotage n'ayant plus aucun rapport avec le JDR.

### 1.9.2 RÉACTION

La réaction face à une situation de combat détermine par exemple quand un être est engagé dans la bataille. Il faut être « averti » de ce qui se passe. Pour qu'un Perso puisse réellement entrer dans le combat, testez **Réaction** (Réaction d'un PNJ = NEC ou NEM x10) modifiée ainsi :

+20 voit/entend ce qui se passe
+40 averti de ce qui se passe





+100 attaqué/blessé
-20 surpris/embusqué/endormi

Déterminez si l'être est prêt à participer au combat:

Résultat	Réaction
tRC	Prêt, Bonus général+10 pour cette phase, M+1
tRN	Prêt
tRP	Prêt à la phase suivante
tEN	Pas prêt
tEC	Pas prêt, Réaction-10 pour ce combat

Exemple : le groupe est attaqué de tous les côtés en forêt par des Lutins qui crient fort. Ingrid (Réaction NE20) a une CR=20+20(bruits)=40. Avec D100=99 (tEC) elle est distraite et ne réagit pas. La phase suivante, Henri l'avertit de l'attaque, la CR = 20+20(bruits)+40(avertie)-10(tEC précédent)=70, avec D100=77(tRP), elle pourra agir à la phase suivante.

### 1.9.3 MORAL

Le moral représente la volonté de se battre d'un être. De nombreuses créatures n'ont pas de problème de moral mais les êtres intelligents (dont les Persos) doivent en tenir compte au cours du combat. Le niveau de moral existe par entité, groupe d'entités ou par camp. Le **Moral de base** des humains = **NEC + modificateurs**.

#### Modificateurs

S'appliquent avant et pendant un combat, à la phase de changement de moral :

Départ	Bon	Mauvais
Chef à NEC > 7 ayant NE(Stratégie/Cavalerie/Piéton) > 60 <sup>3</sup>	+2	
Alignement KO <sup>3</sup>	+5	
Surprise/créature inconnue /géante/magique/divine (cumulez)	+2	-2
Protections(murs)/retranchement(piques)/position défensive <sup>3</sup>	+3	-1
Évolution	Bon	Mauvais
Position tactique gagnée/perdue	+1	-1
Supériorité/infériorité numérique (2-1 : +2, 3-1 : +3 etc.) <sup>2</sup>	Var	Var
Par tranche de 10% des combattants en fuite/ hors combat		-1
<b>Perso</b> : par niveau de blessure atteint (un malus par zone)		-1
Par chef en fuite/hors combat	+1	-2

<sup>2</sup> comparez le nombre d'êtres des deux camps par le nombre ou le NEC.

<sup>3</sup> ces modificateurs ne s'appliquent qu'une fois et peuvent être perdus lors du combat

« Bonne » ou « mauvaise » représente l'analyse subjective de la situation par rapport à son propre camp.

#### Effets

Les effets du Moral sont immédiats et durent au moins la phase courante:

Moral	Effets
<-10	<b>Fuite</b> ou Reddition <sup>2</sup> si impossible, individuelle ou de 1D10x10% des combattants, test obligatoire (KO : jamais de Reddition)
-10 à -6	<b>Recul</b> : TC-10, mode Défensif obligatoire, doit se regrouper/reculer/se trouver une protection (EO : peut ignorer 1x/combat )
-5 à -1	<b>Doute</b> : mode Défensif obligatoire
0 à 5	Pas d'effet
6 à 10	<b>Confiance</b> : Charge+5
11 à 15	<b>Courage</b> : TC+5 (EE=Confiance, KO = charge d'office)
>15	<b>Fanatisme</b> : TC+10, ignore les effets du poids/encombrement (EA=Courage, EE=Confiance)

<sup>2</sup> l'être se rend à l'ennemi, lâche ses armes, arrête le combat.

Tenez compte de l'alignement de l'être pour changer certains résultats.

#### Test de moral

Pour contrer les effets d'un Moral négatif, il est possible de tester CR = (**Moral de Base + actuel**)x5 +20 (aligné NA) +10 (aligné EE/SI). Toute réussite donne M+1 et permet d'ignorer les effets du moral actuel. Tout échec donne M-1.

- Les effets du test ne s'appliquent que pour la phase courante.
- Un Perso peut refuser de se rendre, la fuite et le recul sont obligatoires si indiqués.
- Les effets ne sont valables que pour le combat en cours et n'ont aucun effet hors d'une situation de combat.

Exemple : Ignace (NEC5, Moral de base 6, aligné EI) fait face à des ennemis 3 fois supérieurs dont un magicien. Le Moral au début devient 6 -2(1 contre trois) -2 (magie)=2. Après avoir été blessé à la jambe(-1), il voit son chef tomber(-2), son moral passe à -1 (Doute). Pour attaquer, il doit réussir un test sur (6-1)x5=30. Avec un D100=64, c'est raté et son Moral passe à -2.

### 1.9.4 DÉCLARATION

Pendant cette phase les Perso décrivent leurs actions pour la phase en cours ou qui suivent. Le MdJ procède à un tour de table dans l'ordre qui lui sied et demande à chacun de s'exprimer clairement. Pour ajouter un peu de réalisme le MdJ peut limiter le temps de réflexion. Si les J le demandent,



accordez-leur un temps de réflexion en groupe. Les actions recouvrent tout ce qui est possible de réaliser pendant en combat : mouvement, attaque, manœuvre, magie, dialogue, tir etc.

Le MdJ détermine ensuite ce que font les PNJ sans se baser sur ce qu'ont annoncé les J.

Les intentions recouvrent toutes les actions possibles dans une phase de combat : mode de combat, mêlée, fuite, magie, tir, dialogue, utilisation de talents, mouvements etc. Par défaut, un être continuera à faire ce qu'il était en train de faire la phase précédente. En principe, on ne peut pas modifier d'une action pendant la phase, sauf si accord du MdJ et un test de Réaction réussi. C'est ici que les Persos indiquent leur mode de combat offensif/défensif. Un J peut garder une réserve de points d'action pour la phase en cours, pour contrer ou s'adapter à la situation.

### 1.9.5 ACTIONS DES PERSOS

La règle suivante organise les phases de combat

- À chaque phase, un Perso a 2 Points d'actions de Combat (**PAC**) et peut faire 2 tests de TG, TC, sens.
- Une action peut être entamée et terminée lors de la phase suivante.
- Toutes les actions ont une **vitesse** de réalisation.
- Un Perso peut également réagir (test TC Réaction) pendant la phase selon ce qui se passe et changer son **action en cours**.
- Les actions sont résolues dans l'**ordre** indiqué par la table suivante. Dans chacun de ces ordres, elles sont réalisées selon leur vitesse.
- La table suivante donne les actions générales (plus selon MdJ), leur coût et leur vitesse :

Ordre	Type	Actions	PAC	Vitesse	Mode
1	Tir un seul <sup>2</sup>	Chargement Arc/Arbalète/Fronde <b>Tir</b> <b>Arbalète à répétition &amp; armes lancées</b> Visée : voir 2.4.3 Préparation et visée	1 1 1 2	VIT+vitesse arme	Attaque Neutre
2	Magie	Préparation ou Lancement sort: voir Livre Magie Utilisation relique: voir Livre Magie & Trésor	2 1	PM + NE(sort) NEM + VIT	Neutre
3	Fuite Esquive	voir 3.3 Fuite voir 1.9.8 Esquive	2 2	MVp x2 VIT x5	Neutre Défense
4	Mouvement un seul	Course : voir 3.2.1 Course Charge : voir 3.4 Charge Normal: voir 3. Mouvement	2 1 1	MVp x2	Neutre Attaque Variable
5	Combat	Attaque de mêlée : voir 4. Mêlée (Moulinet = 2 PAC) Changement/préparation d'arme	1 1	VIT + arme	Variable
X	Talents /Sens	Maximum 2 par phase	0	NE(talent)/2	Variable
X	Oral	Ordre/phrase/CI : voir 1.9.7 Dialogues	1	E(rap)	Variable

<sup>2</sup> Exception : les **dagues de lancer**, si une dans chaque main, chacune peut être lancée.

Les règles permettant de gérer ces actions sont données dans ce Livre.

Explications :

- Tir** : chargement d'une munition (flèches) et tir d'arc ou d'arbalète. Les armes lancées (dague, épée, etc.) sont plus rapides. La **préparation d'une arbalète** (sauf à main) interdit le mouvement.
- Magie** : les sorts préparés dans les phases précédentes sont lancés maintenant. Le magicien précise les paramètres et effets du sort.
- Fuite/Esquive** : la fuite est impossible si encerclé, bloqué ou à terre. L'esquive est impossible si inconscient, étourdi, aveuglé, embusqué.
- Mouvement** : un seul type de mouvement est accepté.
- Combat** : le nombre d'attaques dépend du NE(Attaque). **Changement d'arme** ne concerne que les armes sur soi ou à portée de main.
- Talents/Sens** : n'importe que TG/TC est permis. Cela peut donner lieu à une attaque ou un effet de combat. Peuvent être effectués dans n'importe quel ordre, à préciser.
- Oral** : peuvent être effectués dans n'importe quel ordre, à préciser.
  - Les PNJ agissent similairement mais plus simplement, référez-vous à 7.1 Actions des PNJ.
  - Le MdJ tient compte des blocages, collisions ou autres effets des actions simultanées sur les mouvements.
  - Une action interrompue est perdue.
  - La réussite de TG/TC peut induire d'autres actions de combat (voire la possibilité de rejouer une action), cela compte malgré tout que comme un TG/TC.

Les actions de combat non décrites dans ce tableau sont expliquées plus loin.



**Attention !** La gestion des actions dans le temps fait qu'il est possible de commencer une action à la phase X et de résoudre la suite à la phase X+1. Une charge réussie à la phase 1 permet d'attaquer à la phase deux en gardant les bonus de la charge, voire même de continuer la charge après avoir attaqué.



Exemple : Justine (*MVp=9, VIT=7, E(rap)=50, arme=épée à vitesse 5*) se lance dans la mêlée devant deux ennemis. Elle peut charger(MAJ) et frapper un des adversaires(Min). La phase d'après, elle esquive les attaques (MAJ) pour ensuite frapper un ennemi (Min). Ensuite, elle appelle à l'aide (Min) et utilise son talent de Mêlée NE40 (TC) pour donner un coup de pied, puis reculer un peu (Min). À la phase suivante, elle teste sa Vue (Min) et utilise sa bague d'invisibilité (Min).

### 1.9.6 MAGIE

Certains sorts nécessitent plus d'une phase de concentration pour être lancés (voir *Livre Magie*). Des effets magiques peuvent bouleverser le combat.

### 1.9.7 DIALOGUES

Les Perso/PNJ engagés dans une mêlée peuvent dialoguer. Tenez compte de la durée d'une phase (5 secondes) pour déterminer la longueur des phrases utilisées. Dès que les dialogues deviennent plus complexes, testez **E(Voix)+NEC+NEM** pour déterminer si le discours est audible.

### 1.9.8 ESQUIVE

L'esquive est la capacité, basée sur le talent *Esquive*, d'éviter les coups (NE10+), les tirs (NE20+) et certaines formes d'attaques magiques (NE40+) ou encore esquiver plus d'une attaque dans la phase (NE30+). Elle force le mode défensif.

La CR= **Esquive – somme NEC(attaquants)x2**.

Ne tenez compte que des ennemis capables **et** ayant l'intention de vous atteindre. Appliquez les modifications suivantes :

- **Arme** : à NE50+, il est possible d'utiliser une arme de mêlée en bonus de +NE/5 mais inflige R-1 à l'arme utilisée, uniquement les attaques de mèlées.
- **Tir** : à NE20+, il est possible d'esquiver un tir à NE-10 par projectile arrivant. Valable à partir du moment où au moins un ennemi tire contre celui/celle qui tente d'esquiver et que le(s) tireur(s) sont visibles. Seul un tRC ou tRN esquive le projectile.
- **Magie** : à NE40+, il est possible d'esquiver la magie à NE-20 par projectile arrivant. Valable uniquement contre les sorts qui envoient un projectile visible sur la cible et si la source de la magie est visible, et comprise. Seul un tRC ou tRN esquive le projectile magique.

Lancez un D100 et consultez la table suivante :

Test	Résultat pour la phase
tRC <sup>2</sup>	-3 classes de blessure, frappe gratuite en mode neutre
tRN <sup>2</sup>	-2 classes de blessure
tRP	VD+10
tEN	VD neutre
tEC	+1 classe de blessure

<sup>2</sup>une esquive réussie donne Vitesse+10 à la phase suivante

Appliquez uniquement les résultats pour la phase en cours sur une (si NE<30) ou toutes les attaques subies.

Exemple : Korben (Esquive 60, épée NE40) est entouré de trois ennemis (NEC 4, 6, 7) et doit tenir avant l'arrivée de renforts. Il utilise son épée pour parer les coups. La CR= 60 -17x2 +40/5 = 51. Avec un D100=23, diminue de 2 classes les résultats des attaques subies (à NE>30, toutes).

### 1.9.9 EFFETS CONTINUS DE MÊLÉE ET MOUVEMENTS

En fin de phase, appliquez, si nécessaire, les différents effets issus des phases précédentes : magie, fatigue, souffle, pertes de sang, d'EN, poisons, etc.

**Les effets obtenus sur une cible** (magie, coup critique, etc.) sont par défaut d'application immédiate. S'ils ne durent qu'une phase, ils s'appliqueront donc dans la phase en cours si la cible n'a pas encore agi. Si la cible a déjà agi (bougé, attaqué, etc.) alors les effets sont reportés à la phase suivante.



## 2. Tirs

Les tirs comprennent les actions ayant pour but d'envoyer un projectile non-magique sur une ou plusieurs cibles. Il est nécessaire d'avoir un moyen de lancer ce projectile et une trajectoire dégagée vers la cible.

### 2.1 Munitions

Chaque tir coûte un projectile : flèche, carreau, pierre, dague, hache, javelot, épieu, arme etc. Le Jérôme sa réserve de projectiles de manière rigoureuse. Après le combat, il est possible de récupérer une partie des projectiles utilisés si les circonstances le permettent, cela demande **D10 tours de recherche** par lieu de chute des projectiles. La proportion de projectiles récupérés est définie en lançant  $1D10 \times 10\%$  (**20% pour dague, hache, épieu, javelot**). La récupération des projectiles pendant les combats est possible.

*Exemple : après avoir tiré 8 flèches sur des créatures maintenant en fuite, Kiala fouille le terrain et lance  $D10 = 2 \times 20\% = 40\%$  de 8 flèches soit 3 récupérées. Les autres sont cassées ou dans les corps des fuyards.*

### 2.2 Nombre de tirs par phase

En général, un seul tir par arme est permis sur une phase de combat sauf pour les armes lancées, comme l'indique **1.9.5 Actions**. Les armes lancées ne coûtent en effet qu'une action.

*Exemple : Luc attaque un ennemi proche, une dague dans chaque main. Il lance la première (action Min) et charge la cible (MAJ) pour l'attaquer à la phase suivante(Min).*

### 2.3 Procédure générale

Toute arme de jet doit être préparée avant de pouvoir être utilisée. Le nombre de phases nécessaires pour préparer une telle arme est indiqué dans la table **2.4.3 Préparation et visée**. Un tir s'effectue en opposant la VO du tireur à la VD de la cible. La différence (i.e. la valeur d'attaque) détermine la colonne utilisée sur la **4.7 Table de combat** pour résoudre l'attaque. Résolvez les attaques des tirs dans l'ordre décroissant des vitesses.



### 2.4 Valeurs d'attaque

#### 2.4.1 GÉNÉRALITÉS

Partez de la **VON** du tireur et ajoutez les modificateurs suivants :

Arme utilisée	+NE(arme)/5
Talents	modificateurs des TC/TG
Distance	Voir <b>2.4.2 Distance</b>
Zone visée	Selon la zone du corps visée (voir <b>4.5 Visée</b> )
Taille	+1 par mètre de taille ou $m^2$ de surface de la cible
Mouvement cible	-10 si cible bouge ou a bougé > 5m
Mouvement tireur	-20 si le tireur bouge ou va bouger dans la phase
Obstacle	-10/-20/-30 : Léger / Moyen / Important
Nuit & Visibilité	-10/-20/-30 : sombre / noir / ténébreux
Vent fort	-20
Engagé en mêlée	-30
Autres	Bonus et malus généraux, divers, de combat
VD de la cible	-VD neutre ou 0 si immobilisée/étourdie

#### 2.4.2 DISTANCE

La table ci-dessous indique la portée maximale d'une arme. En croisant l'arme avec la distance entre le tireur et la cible vous obtenez également le modificateur de la VO du tireur:

Distance(en m)	0 à 5	..10	..15	..20	..30	..40	..50	..60	..70	..80	..90	..100	..120	..140	..160	..180	..200
<i>Arbalète - à pied</i>	+30	+20	+10	+10	+10	0	0	-10	-10	-20	-20	-30	-30	-30	-30	-30	
<i>Arbalète - à répétition</i>	+20	+10	+10	0	-10	-10	-20	-30	-30								
<i>Arbalète - à main</i>	+10	+10	0	0	-10	-10	-20	-20	-30	-30	-30	-30					
<i>Arbalète - Grande</i>	+40	+30	+20	+10	+10	0	0	0	-10	-10	-20	-30	-30				
<i>Arc - composite</i>	+30	+20	+10	+10	0	0	0	-10	-10	-10	-20	-30	-30	-30	-30	-30	
<i>Arc - normal</i>	+10	+10	0	0	-10	-10	-10	-20	-20	-30	-30	-30	-30				
<i>Arc - Grand</i>	+20	+10	+10	+10	+10	0	0	0	0	-10	-10	-20	-20	-30	-30	-30	
<i>Arc - Petit</i>	+10	0	0	0	-10	-15	-20	-25	-30	-35	-40						
<b>Dague lancée</b>	+10	0	-10														
<b>Divers - projectile</b>	0	-10	-20														
<b>Divers - Boule/Croche</b>	+10	-10	-20														
<b>Fronde - normale</b>	+10	+10	0	-10	-10	-20	-20	-30	-30	-30	-30						



<b>Fronde - Grande</b>	+10	+20	+10	0	0	-10	-10	-20	-20	-30	-30	-30
<b>Hache lancée</b>	+10	-10	-20									
<b>Pique - Javelot</b>	+10	-10	-10	-20								
<b>Pique - Epieu</b>	+10	0	-10	-10	-20							
<b>Lance</b>	+10	-10	-20									
<b>Siège (arme)</b>	Baliste 500m, Catapulte 750m, Trébuchet 1000m : VO-5 par 100m											

#### 2.4.3 PRÉPARATION ET VISÉE

Deux modifications dépendent du temps de préparation et du temps de visée (voir table 2.4.2).

**Préparation** : certaines armes nécessitent d'être préparées avant de pouvoir tirer. L'arbalète à répétition demande une phase entière et les armes de sièges 4 tours.

**Visée** : passer une phase à viser permet de diviser par 2 le malus de visée ou, si aucune zone n'est visée, de gagner VO+5. Quelque soient le nombre de phases passées à viser, le bonus est le même.  
**Le mouvement ou une blessure subie interrompent la visée ou préparation.**

#### 2.4.5 PUISSANCE DU COUP SELON LA DISTANCE

Le **bonus de coup de l'arme est +1 par 10 bonus** dus à la distance et de **-1 si la distance inflige des malus, quels qu'ils soient**.



#### 2.4.6 MISSILE RESTE DANS LE CORPS

Les flèches et carreaux (uniquement) restent figés dans le corps touché si un coup **Sévère** ou mieux a été obtenu. Dans ce cas, l'enlever sans expertise (*Médecine ou Soins Rapide*) inflige une blessure automatique équivalant à celle de l'arme (voir *Livre 1*), au niveau normal sans bonus de coup.

*Exemple : Lucie (VON=15, D(coo)=40, F(pui)=30) utilise sa fronde normale (NE50) pour tirer sur un cheval (VD=10) fonçant sur un allié à 30m de distance, il fait sombre mais elle prend une phase pour viser. La valeur d'attaque = 15(VON)+10(NE fronde)-10(distance)+3(cheval haut de 2,5m)-10(cheval bouge de côté)-20(sombre)-5(VD/2 cheval)+3(F(pui)/10)+4(D(coo)/10)+5(une phase de visée) = -4.*

#### 2.4.7 RÉSOLUTION DE L'ATTAQUE

Une fois la valeur d'attaque finale connue, utilisez la *4.7 Table de combat* pour résoudre l'attaque. Un D100 déterminera le type de résultat : **Échec critique, Raté, Bouclier, Normal, Sévère, Mortel et Coup critique**. Référez-vous aux règles *5. Blessures* pour connaître les blessures infligées et leurs effets, si le tir a touché.



## 3. Mouvement

### 3.1 Introduction

Le mouvement des différents participants au combat est géré de manière tactique. Il utilise le MVp des êtres, le terrain, la fatigue, la visibilité pour permettre au Perso et MdJ de figurer qui est où pendant les phases de la bataille. Les mouvements suivent les motivations générales suivantes :

1. **Engager** l'ennemi le plus proche.
2. **Défendre** une position, un passage ou des alliés.
3. **Éviter** le contact, s'éloigner pour se préserver, fuir, se cacher.
4. **Tirer**, se placer à une bonne distance pour se faire.
5. **Manœuvrer**, tenter par le mouvement et les talents de contourner l'ennemi.
6. **Manipuler**, des objets ou modifier l'environnement.

Quelques règles générales :

- > Les créatures agressives chercheront en général le contact.
- > Les combattants équipés d'armes de tir resteront à distance.
- > Seuls les êtres à intelligence > 10 peuvent tenter de manœuvrer.
- > Les êtres peuvent se déplacer de **0 à MVp** (modifie) mètres par phase, utilisez le MVp de la monture si nécessaire.
- > Certaines créatures ont des MVp différents selon le milieu dans lequel elles se déplacent (dans l'eau, dans les airs, par magie, etc.).

### 3.2 Calcul du Mouvement par Phase

Chaque être a une **MVp de base** basé sur ses caractéristiques et talents. Ce MVp représente une marche rapide ou un trot par exemple. La marche normale = 50% de cette valeur. La conversion entre MVp et km/h est donnée ci-dessous ainsi que les vitesses moyennes de certains animaux. S'y trouvent aussi les valeurs de conversions entre MVp et Km/h :

Élément	Km/h	MVp	Km/h	MVp	MVp	Km/h
Humain -Nage	2	3	5	7	2	1,4
Humain -Marche	4	6	10	14	4	2,8
Poisson rouge	5	7	15	21	6	4,3
Singe	9	13	20	28	8	5,8
Humain -Course	10	14	25	35	10	7,2
Cheval -trot/Poule	15	21	30	42	12	8,6
Humain -Sprint	20	28	35	49	14	10,1
Chauve-souris	23	32	40	56	16	11,5
Mouton	25	35	45	63	18	12,9
Moucheron	35	49	50	70	20	14,3
Corbeau	38	53	55	77	22	15,7
Buse	43	61	60	84	24	17,1
Pigeon/Dauphin	45	63	65	91	26	18,5
Biche	50	70	70	98	28	19,9
Cheval-Galop/Sanglier	55	77	75	105	30	21,3
Félin	60	85	80	112	32	22,7
Lièvre	70	98	85	119	34	24,1
Épervier	80	112	90	126	36	25,5
Canard	85	119	95	133	38	26,9
Libellule	90	126	100	140	40	28,3

#### 3.2.1 COURSE

Chaque phase, un Perso peut **courir** et avoir **MVp(base)+5** avec **Souffle+1**. La course doit permettre de franchir au moins 5/10m dans la phase sinon ils sont interdits. Il est possible de faire un **sprint** par combat à **MVp(base)+10** qui interdit toute autre action et cause **Souffle+3**.

#### 3.2.2 TERRAIN

Les MVp non magiques des êtres qui se déplacent **sur le sol** sont réduits selon le terrain parcouru, cumulez d'autres effets si nécessaire :

Terrain	MVp	Exemples
Très difficile	-5	Montée forte, sable meuble, neige >10cm, obstacles nombreux, forêt épaisse, eaux, buissons, passage étroit, boue >5cm profondeur
Difficile	-2	Montée douce, 10cm de neige, haute herbes, boue, légers obstacles, sous-bois, visibilité basse
Facile	+1	Rue pavée, pente favorable, terre battue

#### 3.2.3 MODIFICATEURS FINAUX

Appliquez finalement les modificateurs **d'armures**, **d'encombrement** et de **blessures** pour obtenir



une MVP finale, qui ne peut être inférieure à 1.

### 3.2.4 ACTIONS

La MVP finale sera réduite de 5 en cas de test de Réaction pour changer ses actions.

### 3.2.5 LIMITES

Appliquez ces modificateurs dans l'ordre ci-dessus pour déterminer un MVP qui ne peut pas être inférieur à **1** ni supérieur à **MVP(base) x 3**.

*Exemple : Marc (MVP=10) court pour atteindre le sommet d'une colline embrumée, le long d'une pente douce.*

*Sa MVP = 10+5=15 -5(visibilité très basse)-2(pente)=8 m/phase avec Souffle+1. Le même, tente de descendre la colline en sprintant dans la brume épaisse et à travers des ronces. La MVP=10+10=20+1(pente)-5(ronce)-2(visibilité) = 14m/phase mais avec +3 malus de Souffle. Son MVP est compris entre 0 et 30.*



### 3.2.6 SAUT EN LONGUEUR ET HAUTEUR

En **longueur**, la distance maximale est de **(taille en m x MVP de base)/4 -20%** par niveau de charge de poids et/ou encombrement (voir Livre 6 – Encombrement).

Pour tout saut > sa taille, il faut un élan > **double de la distance franchie** et un **test de A(sop)** réussi. Un échec signifie que la distance n'a pas été franchie, le MdJ interprète.

En **hauteur**, le maximum est de **(taille x MVP de base)/15 -20%** par niveau de charge de poids et/ou encombrement (voir Livre 6 – Encombrement). Pour tout saut > taille (en m)/2, il faut un élan>5m et un **test de A(sop)** réussi. Un échec signifie que la hauteur n'a pas été dépassée, le MdJ interprète selon l'ampleur de l'échec.

*Exemple : Norbert (taille 1,70m, MVP=10, A(sop) =30, encombré à niveau2) sprint sur du plat pour sauter (1,7 x(10))/4=4,3m - 40%(encombrement)= 2,6m. Pour franchir plus de 1,7m il a besoin d'un élan de 5,1x2=10,2 m et réussir un D100<= 30. Dans les mêmes conditions, la hauteur franchissable = (1,7 x 10)/15=1,1m-40%=0,7m, pour un tout saut >1,70/2=0,85m , il faut aussi réussir un D100<=30.*

## 3.3 Fuite

La fuite consiste à se **désengager de la mêlée**. Une tentative de fuite peut être déclarée à chaque phase de combat si les circonstances le permettent : assez d'espace, pas encerclé, capable de bouger, etc. La **CR = NE(Fuite)** est modifiée ainsi :

Par ennemi engagé	-5
Terrain encombré/très encombré	+5/-5
Visibilité faible/très faible	+5/+10
Diversion/tir de couverture	+5/+10
Par différence de MVP modifié vs poursuivants	+5/-5

Ne considérez que les **ennemis capables et désireux** de poursuivre. Lancez un D100 :

Test	Résultat pour la phase en cours
tRC	Fuite à MVP+10 du combat, Esquive normale réussie, prochaine Fuite+40
tRN	Fuite à MVP+5, hors de portée de mêlée, prochaine Fuite+20
tRP	Fuite ratée, mode défensif
tEN	Fuite ratée, l'ennemi peut frapper dans le flanc
tEC	Fuite ratée, l'ennemi peut frapper dans le dos

Chaque tentative de fuite, réussie ou ratée, donne **Souffle+2** après. Pour poursuivre un fuyard, il faut **Fuite NE10+** et réussir un test de **Fuite**. **Une fuite réussie empêche de combattre en mêlée à la phase suivante**, étant donné la distance mise vis-à-vis du combat.

En dehors du combat, il est possible de fuir un ennemi avec lequel il n'y a pas d'engagement tactique. Utilisez **(Fuite+ Survie)/2** selon la Règle de Confrontation du Livre Campagne. Si la fuite échoue, un combat normal a lieu sans embuscade.

*Exemple : Noémie (MVP 9, Fuite NE30) se bat dans une forêt brumeuse contre deux adversaires (MVP 6 et 7). Son compagnon tire une flèche sur un des ennemis et elle tente de fuir. La CR=30 -10(deux ennemis) +5(forêt) +5(brume) +10(tir allié) +20(définition MVP) = 60. Avec D100=47, elle fuit hors de portée (à 15m), et a Fuite+20 la phase suivante.*

## 3.4 Charge

La charge à pied (*Charge NE10+*) ou sur monture (*Charge NE30+*) est un mouvement continu de **course** en ligne droite, avec une variation de maximum 10°, d'au moins **10m** sur la phase en cours et/ou celle qui précède. Il faut avoir défini une cible ou un groupe de cibles suffisamment rapprochées avant le début de la charge. Le terrain ne doit pas être encombré d'obstacles importants. À la fin de la charge, testez le talent **Charge**. Chaque charge ajoute **+1 Souffle** (pour la monture si dessus) à la phase suivante. Utilisez la table suivante pour connaître les effets sur 4.7 Table de combat :

Test	Attaque	Défense
tRC	3	0
tRN	1	1
tRP	0	1
tEN	-1	1
tEC	-2	1



**Attaque** : le nombre de colonnes gagnées sur la Table de Combat. **Défense** : nombre de colonnes gagnées par les adversaires qui tentent de toucher. Ces bonus sont cumulables avec ceux reçus grâce au talent *Combat à cheval*. Il est possible de charger plusieurs phases de suite.

- Charger se fait en **mode attaque** et interdit la visée, *Esquive*, *Fuite* ou *Art du Combat*.
- Charger **interdit le tir** sauf dague/divers/pique.

## ARRÊT DE CHARGE

La charge est interrompue par un obstacle physique suffisamment important, par un coup sévère/mortel subi ou par l'étourdissement, une perte d'arme, une chute, certains TC etc.

*Exemple : Stéphanie (Charge NE50, MVp=10) fonce à pied à travers une plaine sur trois ennemis qui sont éloignés d'elle de 18m. Elle court la première phase de (MVp=10+5=) 15m en prenant Souffle+1. La seconde phase, il ne lui reste que 3m à franchir, elle peut charger grâce à la distance franchie la phase précédente, elle annonce un mouvement un mouvement normal (MAJ) et une attaque(Min). Arrivée au contact, elle teste Charge (D100=98) et obtient un tEC. Elle perd 2 colonnes sur son attaque et donne 1 colonne à ses adversaires.*

## 3.5 Position de combat

Après un mouvement d'engagement, les protagonistes d'une mêlée se retrouvent généralement face à face. Si la cible est **déjà engagée** ou si l'attaquant vient du **flanc ou de l'arrière**, il est possible de se placer dans son flanc ou à l'arrière.

Selon sa taille arrondie au mètre, chaque être dispose d'un certain nombre de zones (de taille humaines) de **front/flanc/arrière** pouvant être occupées par des ennemis :

Taille (m)	Front	Flanc	Arrière
1	1	2	1
2	3	2	1
3-4	4	3	2
5-7	5	4	3
8+	+1/m	+1/m	+1/m

Chaque zone peut contenir l'équivalent d'un être humanoïde de 2m. Donc une créature de 4m de haut prendra deux zones, deux Lutins de 90cm peuvent occuper une zone, etc. si les zones de front sont déjà occupées, il faut remplir les zones de flancs puis celles de l'arrière. Dans un engagement classique, les zones de front sont d'abord remplies par les assaillants puis celles de flanc et ensuite celles d'arrière.

- **Les zones de front sont toutes occupées** : avec un D10<= NEC, arrivée par l'arrière, sinon par le flanc
- **Les zones de front ne sont pas toutes occupées** : vous pouvez tenter d'arriver de flanc ou à l'arrière (on ne peut pas choisir), il faut tester **CR = NEC-NEC(cible), +2 par allié** déjà sur cette cible, **+2 si l'on vient du flanc, +4 si l'on vient de l'arrière**. Le talent *Attaque* modifie cette CR. Testez cette CR sur un D10 :

D10	Résultat
<=CR/2	Arrière
<=CR	Flanc
>CR	Front & VIT-10

*Exemple : Odile (NEC5) vient par le flanc à l'aide des trois amis engagés contre une créature de 3m de haut (NEC7). Elle teste sur CR=5-7 +4(deux alliés)+2(vient du flanc)= 4. Avec D10=8 c'est un échec : elle arrive de front et a VIT-10. Si la cible avait été un humain normal, elle serait arrivée d'office dans le flanc car les trois zones de front seraient déjà occupées.*

## 3.6 Combat à cheval

Le combat à cheval couvre toutes les situations où l'on se trouve sur une monture **capable de tenir un combat** : éléphant, chameau, cheval de guerre, créature etc. Si la monture n'est pas capable de tenir le combat alors  $NE(\text{Combat à cheval})/2$ . Ce TC couvre la charge et la mêlée (voir Livre 1). Sur une monture, **tous ces TC sont limités, dans leurs test et compétences, par le NE(Combat à cheval) !**

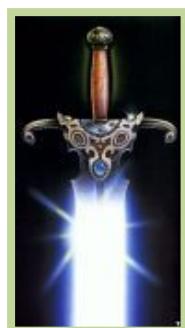
### 3.6.1 TYPES DE MONTURES

Les montures sont classées dans l'ordre suivant :

Ordre	Type de monture	Contrôle
1	Créatures	-NCx5
2	éléphant	-20
3	chameau	-10
4	cheval	0
5	âne/mule	-10
6	chien	-20

Le **contrôle** indique la difficulté de maîtriser ce type de monture.

### 3.6.2 IMPÉTUOSITÉ





Pour les montures utilisées en combat, lorsqu'un ennemi est à portée de charge, c'est-à-dire à moins de **MVp(monture)×2** mètres, ou, après une charge réussie, il faut tester l'impétuosité de sa monture sur **Combat à Cheval + Élevage(monture) + Contrôle** (de la table ci-dessus). Le talent **Charge(NE60+)** permet de modifier cette CR. En cas d'échec(tRP/tEN/tEC), la monture charge la cible ennemie (selon MdJ) la plus proche jusqu'à l'atteindre. Après cela, il faut tester à nouveau pour reprendre le contrôle, avec +10 par échec (tRP/tEN/tEC) subi.

*Exemple : Lydie l'éclaireuse (Combat à cheval NE30, Élevage(chameau) NE20) est sur son chameau de guerre (MVp=20). Faisant face à des chevaux situés à 30m d'elle (<20x2=40m) pendant une bataille, elle doit réussir un test sur (30+20-10) 50 pour éviter que sa monture ne fonce*

### 3.6.3 OBSTACLES

Le terrain est soit ouvert, difficile/dense ou très difficile/dense. Cela représente la quantité d'obstacles présents. Le malus de contrôle est de -10(Difficile) ou -20(Très Difficile). Les obstacles infranchissables sont les **fortifications**, les **rivières** profondes et les **trous** dans le terrain. Ils empêchent l'action des montures.

### 3.6.4 VISIBILITÉ

La visibilité des êtres montés et des montures augmente de 10% par mètre de taille de la monture. Voir 1.7 *Distance d'engagement*.

### 3.6.5 CONTRÔLE DE LA MONTURE

Lors d'une **charge, d'un galop ou d'une manœuvre**, il est nécessaire de contrôler la monture. Testez (**Charge + Combat à Cheval)/2 + Contrôle** de la monture (voir table):

Test	Contrôle
tRC	Manœuvre réussie, Cbt à cheval+10 pour le reste du combat
tRN	Manœuvre réussie
tRP*	Manœuvre réussie, Cbt à cheval -5 pour le reste du combat
tEN*	Manœuvre ratée, Moral-1, Cbt à cheval -10 pour le reste du combat
tEC	Arrêt/Chute/monture panique/monture blessée(D10*)

\*si un double est obtenu, alors il y a un choc avec une autre monture. Voir 3.6.7 Accidents.

*Exemple : ...Lydie (Charge NE50 limité à 30), et son chameau sont en pleine charge, le contrôle de la monture se fait sur 30+30-10=50. Avec (D100)=12 elle réussit la charge.*

### 3.6.6 FORMATION ET CHARGE EN FORMATION

Une formation n'existe qu'à partir de 10 montures (5 pour les éléphants ou équivalents). Pour réussir une charge en formation, il faut contrôler sa monture comme ci-dessus. En cas de réussite, les effets obtenus dans la réussite des compétences du talent **Combat à Cheval** sont augmentés de **+10% par 10 montures** (ou équivalent) dans la ligne de front formation (max+50%). Après une charge réussie, si l'ennemi n'est pas enfoncé/détruit (moins de 50% de pertes/reddition/fuite) par la première attaque alors la formation est perdue et la mêlée commence.

### 3.6.7 ACCIDENTS

Lors d'un choc entre montures ou contre un obstacle, il faut tester **Charge + Combat à Cheval** pour rester en selle. En cas d'échec, la chute sur le sol se gère comme une chute normale mais avec **MVp(monture)%** de blessures supplémentaires.

### 3.6.8 DIVERS

- Tenez compte des différences de taille pour déterminer quelles zones du corps peuvent être visées.



## 4. Mêlée

Ces règles couvrent la résolution des attaques portées à un adversaire avec une arme de contact. Vous y trouverez les moyens de gérer l'ordre dans lequel les coups sont portés, le nombre de coups possibles dans une phase, les modificateurs tactiques, les coups critiques etc. Chaque attaque est effectuée par un **attaquant** sur une ou plusieurs **cibles**.



### 4.1 Mode de combat, style de coup et distance de frappe

#### 4.1.1 MODE DE COMBAT

Un être est toujours dans un des trois modes de combat suivants : **Attaque**, **Défense** ou **Neutre**. Ce mode peut changer d'une phase à l'autre et parfois dans la phase elle-même. Ce changement est volontaire ou non.

- **Mode Attaque**

Le mode par **défaut**, nécessaire pour charger, pour frapper plus d'une fois, lors de l'utilisation du talent *Art de Combat*, pour des actions combat à distance et de toute action offensive.

La **VO = VON + talents & arme/ure + NE(arame)/5 + autres mod.**

La **VD = VDN + talents & arme/ure + NE(bouclier)/5 (si équipé) + autres mod.**

- **Mode Défense**

Utilisé pour contrer les attaques. Si **VO>0**. Les **VO/VD** sont calculées comme ci-dessus, avec, avant toute autre modification, un transfert de VO/2 vers la VD, (minimum de 5). La vitesse de frappe est réduite de 10, il est interdit d'attaquer plus d'une fois dans la phase, de charger ou de faire une action purement offensive.

- **Mode Neutre**

Un mode involontaire, imposé par des tests ou des actions particulières. Utilisez les **VON/VDN** du Perso ou **VO/2 et VD/2** pour les PNJ.

*Exemple : Odile a VON/VDN=20/15, NE30 à l'épée et NE20 au Bouclier. Sans autres effets, sa VO(offensive) :20+30/5=26 et sa VD(Offensive)=15+20/5=19. En Mode défense, hors autres modificateurs, elle aura VO=26/2=13 et VD=19+13=32.*

#### 4.1.2 STYLE DE COUP

Avec **Attaque(NE20+)**, un Perso peut utiliser son arme pour **infliger un type de coup** (Taille, Estoc, Concussion) indiqué entre parenthèses dans les *Tables des Armes* du Livre 1. Le style principal est indiqué par une lettre. Si deux lettres sont présentes, les blessures sont infligées dans ces deux styles en même temps. Si un '+' est donné, 50% des blessures infligées le sont en plus dans ce style. Si une parenthèse est donnée, le style peut être changé mais seuls 50% des blessures sont infligées.

*Exemple : un coup à l'épée bâtarde [6T(EC)] inflige 6T par défaut, si le style choisi est E, alors seulement 3E sont infligés. Un coup normal de guisarme [5T(+E)] inflige 3T+2E blessures. Un coup mortel d'une hache des monts [5T+C(E)] infligera 8T + 8C, si E a été choisi alors ce sont 5 x 1,5 / 2 = 4E.*

#### 4.1.3 COUPS RETENUS

Avec **Attaque(NE10+)**, Le Perso peut choisir de **retenir ses coups** de mêlée. Il n'y a alors **aucun coup critique** et les coups '**Mortel**' deviennent '**Sévere**'. De plus, après une attaque réussie (une blessure infligée) et grâce à un test d'**Attaque** réussi, le Perso peut choisir combien de coups sont réellement infligés, entre 0 et le maximum obtenu par le coup.

#### 4.1.4 DISTANCE DE FRAPPE EN MÊLÉE

Les cibles ne peuvent être attaquées que si elles sont dans un rayon de (**longueur d'arme de mêlée + 1**) **mètres** (selon morphologie). Cela peut signifier qu'une cible pourra subir un coup sans pouvoir répondre dans la phase. Soyez souple dans l'interprétation des positions afin de garder un certain réalisme.

### 4.2 Vitesse d'attaque

La vitesse d'attaque est utilisée pour ordonner la séquence des coups/tirs. Elle n'a ni limite positive ni négative. Plus elle est grande, plus vite l'attaque arrive. La vitesse de base du Perso (**VIT**) et celle de l'arme (Vitesse) sont données dans le *Livre 1*. Modificateurs de base :

Circonstances	Modificateurs Vitesse
Armure et Bouclier	Cumulez les effets de la <i>Tables des Armures</i> ( <i>Livre 1</i> )
Encombrement/poids	-2 par niveau de charge, voir <i>Livre 6</i>
Actions dans la phase	-10 si second PAC
Malus	-1 par tranche de 10 Malus (combat, EN, souffle etc)
Embusqué, surpris	-10 (une fois)
Par attaque après la 1 <sup>ère</sup>	-10
Mode défensif	-10
Blessures	-1 par niveau de blessure + effets blessures



Ces modificateurs sont cumulatifs et déterminent la vitesse d'attaque finale. Effectuez les actions dans l'ordre décroissant de la vitesse, une attaque pouvant en empêcher une autre grâce à ses effets dévastateurs. En cas d'égalité, les attaques sont simultanées. Le talent *Vitesse* permet, entre autres, de frapper/tirer plus d'une fois en une phase (NE20+, NE30+, NE40+).

*Exemple : Raoul (VIT 8), a une armure lourde (vitesse-2) et frappe avec sa pique (vitesse 15 à l'engagement) dans sa première phase d'engagement. Il a avancé normalement vers l'ennemi (1<sup>er</sup> PAC) tout en étant blessé (N1 au Thorax). La vitesse de frappe = 8(VIT) +15(arme) -2(armure) -10(2<sup>ième</sup> PAC) -1(blessure) = 10.*

## 4.3 Nombre d'attaques de mêlée

### 4.3.1 EXPLICATION GÉNÉRALE

Les combattants en mêlée ont **une seule attaque par phase** qui représente l'ensemble des efforts fournis pour toucher l'adversaire. Feintes, parades, morsures et coups de griffes sont rassemblés. Les créatures peuvent avoir plus d'une attaque comme indiquée dans leur fiche (voir *Livre 4*). Pour qu'un Perso puisse avoir >1 attaque par tour, il faut **obligatoirement** être en **mode attaque**. Pour attaquer une cible différente de la première, il faut **Attaque(NE50+)**. Les vitesses des attaques après la première sont réduites (voir 4.2 *Vitesse d'attaque*).

### 4.3.2 COMBAT À DEUX ARMES

Par ce talent (en le testant) ou par disposition naturelle (ambidextrie par exemple), il devient possible de frapper avec une arme dans l'autre main. **L'ambidextrie** offre une deuxième attaque à **-1 colonne**, sans test nécessaire.

### 4.3.3 ART DU COMBAT

Ce talent, à NE60+, permet d'obtenir **une deuxième attaque** de l'arme principale avec un test réussi. Il est interdit de cumuler les effets d'*Art du Combat* et *Combat à deux armes*. Voir *Livre 1*.

### 4.3.4 MÊLÉE

Avec *Mêlée(NE40+)*, une attaque supplémentaire est possible sous la forme d'un **coup de pied**, de **poing**, de **tête** ou de **bouclier** (si disponible) par exemple. Voir *Livre 1*.

### 4.3.5 COMBAT À CHEVAL

Les attaques de la monture sont indépendantes de celles du cavalier. Résolvez-les selon les règles du TC *Combat à cheval*.

### 4.3.6 ATTAQUES SPÉCIALES

Les attaques gratuites, données par des TC/TG, magiques ou spéciales peuvent être ajoutées aux autres mais un Perso ne peut jamais avoir plus **de 4 attaques** en une phase.

### 4.3.7 MOULINET

Avec **Attaque NE30+**, il est possible de frapper plusieurs cibles à la fois si elles sont à portée d'une arme de mêlée à **deux mains**, autre que lance (voir *Livre 1*). Désignez la cible principale. Il est **impossible de viser** et les blessures diminuent de 20% par cible après la première et les coups critiques ont un malus de -20. Résolvez une seule attaque dont les résultats s'appliquent selon les VD des cibles. Cette attaque **empêche toute autre attaque** dans la même phase !

*Exemple : Robert frappe avec une épée à deux mains. Il fait face à trois créatures et réussit un coup sévère infligeant 8E. La cible principale subit 8E, la suivant 6E(8x 0,8) et la dernière 5E (8x 0,6).*



## 4.4 Différence de taille et de masse

La différence de taille et de masse entre des êtres a des effets sur le combat de mêlée.

**L'être le plus grand/ le plus lourd** a les modificateurs suivants :

- Par **mètre entier** de plus que la cible : **VD-2, Critique+2**
- Par **tranche de 100kg** de plus que la cible : **Coup+1**

Ces modificateurs sont cumulatifs avec ceux des descriptions particulières.

*Exemple : Solène (1,60m et 55kg) fait face à un Ogre de 3,7m de haut pesant 350kg. L'Ogre a VD-4 et Critique+4 contre Solène. Mais aussi, Coup+3.*

## 4.5 Visée

Lors d'une attaque de mêlée (*Attaque NE10+*), d'un tir ou d'une magie offensive, il est possible de viser une zone particulière du corps de la cible. Indiquez la zone visée et diminuez la VO(mêlée/tir) ou la CR(magie) selon la table plus loin. Certaines **circonstances** (bouclier, armures, obstacles etc..) interdisent de viser telle ou telle partie du corps, le MdJ gère. Si un coup obtenu est **Normal/Sévère/Mortel**, la cible est effectivement touchée dans cette zone du corps sinon ce sera le bouclier où la zone indiquée par la 4.7 *Table de combat*. L'annonce de la visée doit être faite à la



phase de description des actions. Par défaut, il n'y a pas de visée. Le malus selon la physionomie et la zone du corps visée (à doubler en cas de tir ou magie) :

Humanoïde	Serpent	Poisson	Arachnide	Volatile
Tête 20	Tête 10	Tête 15	Tête 20	Tête 15
Thorax 5	Thorax 5	Thorax 10	Thorax 15	Thorax 10
Bras 10	Thorax 5	Nageoire 10	Patte 10	Aile 10
Ventre 15	Thorax 5	Ventre 15	Ventre 20	Ventre 15
Jambe 10	Thorax 5	Nageoire 10	Patte 10	Patte 10
Main 20	Thorax 5	Nageoire 10	Patte 10	Aile 10
Pied 20	Thorax 5	Nageoire 10	Patte 10	Patte 10

La table donne l'équivalence des zones touchées par rapport à la table de combat. Avec **Attaque(NE30+)**, il est permis de viser des parties plus précises du corps (l'œil, un doigt etc.), avec l'accord du MdJ. Généralement, cela **triple** les malus. Voici quelques exemples, les malus suggérés pour toucher, leurs PdC et les effets permanents si la blessure infligée en un seul coup(!) est > **PdC local** :

Zone	Humanoïde	PdC local	Effets si blessures > PdC local
Tête	Œil 60 Oreille 50 Bouche 50	PdC/10	Borgne VO&VD-10 / Aveugle VO&VD-30 Assourdi VD-10 / Sourd VD-20 Muet VIT-5
Thorax	Cœur 40 Omoplate 30	PdC/8	Mort après PdC/10 phases Coup-4
Bras	Coude 40 Épaule 30	PdC/6	Perte d'usage du bras, VIT-10, Coup-6 VO-10, VIT-5, Coup-3
Ventre	Tripes 50	PdC/6	Malus+10, Saignement permanent
Jambe	Genou 30 Tendon 40	PdC/6	MVp-4 Chute, MVp-8
Main	Doigt 50 Pouce 60	PdC/8	VO-5, Coup-1 VO-10, Coup-2
Pied	Orteil 50 Tendon 60	PdC/6	MVp-1, VD-5 Chute, MVp-8

Exemple : Thierry (Attaque NE(50)) frappe avec son épée et vise le genou de la jambe d'un Ogre (PdC 45) avec un malus VO-30, s'il inflige >8PdC (45/6) alors la bête aura un MVp réduit de 4. En tirant à l'arc, Tilda vise le ventre d'un pélican avec un malus de VO-(15(ventre)x3(partie du ventre)x2(tir)x2(cible petite))=-180 !

Autres modifications :

- Le malus est **doublé** pour les attaques autres que de mêlée (**tirs, magie...**).
- Le malus est **doublé** pour les cibles au moins moitié **plus petites** que l'attaquant
- Le malus est **réduit de 10** pour les cibles au moins **deux fois plus grandes** que l'attaquant.

## 4.6 Modificateurs de VO/VD

Modifiez la VO de l'attaquant et la VD de la cible :

### VO de l'Attaquant +

A plus de 2 attaquants contre 1 cible: +5
Attaque de flanc : +10
Attaque de l'arrière : +20
Cible étourdie : +30
Cible immobilisée/inconsciente: +2 classe dégâts
Charge : voir 3.4 Charge
Embuscade : voir 1.8 Embuscade
Arme : +NE(arme)/5

### VO de l'Attaquant -

Luminosité, Exiguïté : -5 (cumulatif)
Attaqué par le flanc dans la phase : -5
Attaqué par l'arrière dans la phase: -10
Zone visée : voir 4.5 Visée
Encombrement/charge: -2 par charge
Malus Souffle/Fatigue/Combat/EN etc.
Arme dans mauvaise main : VO – 20

### VD de la cible +

Position Défensive: +10
Obstacle : +5
Position supérieure : +5
Bouclier, Dague de parade : +NE/5

Modifiez également par :

- les **Bonus/Malus** généraux
- les effets de **Historique** du Perso
- les effets des **Drogues** (*Livre Campagne*)
- les effets de la **Taille** et de Poids (voir 4.4 Différence de taille et de masse)

Une fois les VO/VD déterminées calculez la **valeur d'attaque VA = VO-VD**, qui indique la colonne de la *Table de Combat* utilisée pour résoudre l'attaque. Modifiez cette colonne selon les effets de TG et autres. Lancez un **D100 non modifié** (!) et lisez le résultat sur la colonne de la *Table de Combat*. La couleur détermine le type de coup infligé :

Classe	Résultat	Description
	Échec critique	Si le D100 > 90+NE(arme)/10 c'est un 4.9 Échec critique.



1	<b>Raté</b>	Le coup passe à côté de la cible ou est paré par l'ennemi.
2	<b>Bouclier</b>	Le coup frappe le bouclier ou l'arme (si la cible se bat à deux armes ou avec une arme comme bouclier, sinon le coup est <b>Touché</b> ).
3	<b>Coup Normal</b>	Le coup touche la cible, infligez les dégâts normaux de l'arme utilisée.
4	<b>Coup Sévère</b>	Le coup touche puissamment la cible, infligez les dégâts sévère de l'arme.
5	<b>Coup Mortel</b>	Le coup touche gravement la cible, infligez les dégâts mortels de l'arme.
6	<b>Coup Fatal</b>	La cible est tuée d'un coup, ne calculez pas les blessures.
	<b>Coup critique<sup>2</sup></b>	Si le D100 <= NE(arme)/10 c'est un  4.8 Coup critique.

<sup>2</sup> Un coup critique est toujours un coup **Touché** au minimum, même si la table indique un Raté.

Si les circonstances permettent d'augmenter ou de diminuer la « classe de dégâts », utilisez l'ordonnancement des classes indiqué dans la table, avec un **minimum de 1 (Raté)** et un **maximum de 6 (Coup Fatal)**.



#### 4.6.1 ZONE DE CORPS TOUCHÉE

La table indique aussi la zone du corps touchée par le coup selon le code :

t	tête
th	thorax
v	ventre
b	Bras G/D
j	jambe G/D
m	main G/D
p	pied G/D

Le côté **Gauche** ou **Droit** du corps dépend de la situation tactique. Le MdJ décide ou suit la règle : **dé pair = côté gauche, dé impair = côté droit**.

Pour les dés > 60 la zone touchée est : **pair** = thorax, **impair** = bras, **double** = jambe.

**Option** : en mode défensif uniquement, un test réussi sur la VD(Perso) modifiée (sans autre malus/bonus) permet de changer la zone touchée du Perso, par une attaque de mêlée d'un ennemi de face et visible, par une zone adjacente tirée au hasard. Cela donne **VO-10 au prochain coup** donné par le Perso.

#### 4.6.2 VA TRÈS HAUTE OU TRÈS BASSE

Par colonne gagnée au-delà de la dernière ou par tranche de 20 VA >+65 (donc à 85,105,125 etc.) c'est **+1 classe de dégâts**.

Par colonne perdue en-deçà de la première ou par tranche de 20 VA < -65 (donc à -85,-105,-125 etc) c'est **-1 classe de dégâts**.

*Exemple 1 : Thibault (VON 18, hache NE40) et son ami Thierry combattent un chevalier (VD 30, Bouclier NE20) protégé par une table, il arrive de flanc après une charge réussie, la VO=18 + 8 (hache 40/5)+ 5 (2 contre 1) +10 (de flanc) +10(charge) - la VD[ 30(VD)+4(bouclier) +5(obstacle)] =VO51 - VD39= +18=VA.*

*Les résultats possibles sur la colonne 16-20 sont :*

*01-07 = Coup Mortel sur une des zones du corps indiquées (t v j th b)*

*Attention ! Un résultat 01-04 (Hache NE40/10) inflige un effet critique supplémentaire*

*08-21 = Coup Sévère*

*22-42 = Coup Normal*

*42-70 = Coup sur le Bouclier du chevalier*

*71-100 = raté, coup perdu*

*Attention ! Un résultat 95-100 (90+ Hache NE40/10) inflige un échec critique à Thibault*

*Exemple 2 : Richard le preux chevalier (NEC11, VON35, épée bâtarde NE80, taille 160cm) attaque de dos un Irnolo blessé et étourdi (VD10, malus10, haut de 380cm). La VO de Richard = 35 +16(epée)+20(attaque du dos)+30(ogre étourdi) = 101. La VD de l'Ogre = 10-10(malus)-4(2 mètres plus haut que Richard)=-4. La VA=101-(-4)=105. C'est donc sur la colonne 46-65 qu'est lancé le dé mais avec 2 classes de dégâts en plus (40 VA en plus de 65). Les résultats possibles sont donc :*

*01-10 = coup mortel (classe 5) → fatal (classe 6).*

*Le coup critique n'ajoute rien ici.*

*11-30 = coup sévère (classe 4) → fatal (classe 6).*

*31-60 = coup normal (classe 3) → mortel (classe 5).*

*61-96 = coup bouclier (classe 2) → sévère (classe 4).*

*97-98 = raté (classe 1) → touché (classe 3).*

*99-100 = échec critique (>90 + NE80/10).*

## 4.7 Table de combat

-65 -46	-45 -31	-30 -21	-20 -16	-15 -11	-10 -6	-5 -3	-2 +2	+3 +5	+6 +10	+11 +15	+16 +20	+21 +30	+31 +45	+46 +65
01th	01th	01j	01j	01v	01v	01t	01t	01t	01t	01t	01t	01t	01m	01m
02b	02b	02	02th	02j	02j	02v	02v	02v	02v	02v	02v	02v	02t	02t
03th	03th	03j	03b	03th	03th	03j	03j	03j	03j	03j	03j	03j	03v	03t
04b	04j	04th	04v	04b	04b	04j	04j	04j	04j	04j	04j	04j	04v	04v
05v	05b	05th	05j	05t	05t	05th	05th	05th	05th	05th	05th	05th	05j	05v
06j	06th	06b	06th	06v	06v	06t	06t	06b	06b	06th	06th	06th	06th	06j
07	07t	07t	07th	07j	07j	07v	07v	07t	07t	07b	07b	07th	07th	07j
08	08v	08v	08b	08th	08j	08j	08j	08v	08v	08m	08m	08b	08b	08th
09	09j	09j	09b	09th	09th	09j	09j	09j	09j	09t	09t	09m	09b	09b
<b>10</b>	<b>10b</b>	<b>10th</b>	<b>10t</b>	<b>10b</b>	<b>10th</b>	<b>10th</b>	<b>10th</b>	<b>10j</b>	<b>10j</b>	<b>10v</b>	<b>10v</b>	<b>10t</b>	<b>10m</b>	<b>10b</b>
11	11	11b	11v	11b	11b	11th	11th	11j	11v	11v	11v	11t	11m	
12	12	12b	12j	12t	12b	12b	12th	12th	12j	12j	12v	12t	12p	
13	13	13m	13th	13v	13t	13b	13b	13th	13j	13j	13j	13v	13t	
14	14	14t	14th	14j	14v	14b	14b	14th	14j	14j	14j	14v	14t	
15	15	15v	15th	15j	15m	15t	15b	15b	15th	15th	15j	15j	15v	
16	16	16j	16b	16	16j	16v	16t	16b	16b	16th	16th	16j	16v	
17	17	17th	17b	17th	17j	17j	17v	17b	17b	17th	17th	17th	17j	17j
18	18	18th	18b	18th	18th	18j	18j	18m	18b	18b	18b	18th	18j	18j
19	19	19b	19t	19th	19th	19m	19j	19t	19m	19b	19b	19th	19th	19j
<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20b</b>	<b>20v</b>	<b>20b</b>	<b>20th</b>	<b>20th</b>	<b>20m</b>	<b>20v</b>	<b>20t</b>	<b>20b</b>	<b>20b</b>	<b>20th</b>	<b>20th</b>	<b>20j</b>
21	21	21	21m	21b	21b	21th	21th	21v	21v	21m	21b	21b	21th	21th
22	22	22	22p	22b	22b	22th	22th	22j	22v	22t	22m	22b	22th	22th
23	23	23	23j	23t	23b	23th	23th	23j	23j	23v	23t	23b	23b	23th
24	24	24	24j	24v	24b	24th	24th	24j	24j	24v	24t	24b	24b	24th
25	25	25	25th	25j	25t	25v	25th	25th	25j	25j	25v	25p	25b	25th
26	26	26	26th	26j	26v	26b	26b	26th	26th	26j	26v	26m	26b	26b
27	27	27	27th	27m	27m	27b	27b	27th	27th	27j	27j	27t	27b	27b
28	28	28	28b	28p	28p	28b	28b	28th	28th	28th	28j	28t	28p	28b
29	29	29	29b	29th	29j	29t	29b	29th	29th	29th	29j	29v	29m	29b
<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30b</b>	<b>30th</b>	<b>30j</b>	<b>30v</b>	<b>30b</b>	<b>30th</b>	<b>30t</b>	<b>30th</b>	<b>30v</b>	<b>30t</b>	<b>30b</b>	<b>30b</b>
31	31	31	31	31th	31th	31v	31t	31b	31b	31th	31th	31j	31t	31m
32	32	32	32	32th	32th	32j	32v	32b	32b	32th	32th	32j	32v	32p
33	33	33	33	33b	33th	33j	33v	33b	33b	33th	33th	33j	33v	33t
34	34	34	34	34b	34th	34m	34j	34b	34b	34th	34t	34j	34v	34t
35	35	35	35	35b	35th	35p	35j	35p	35b	35th	35th	35j	35v	
36	36	36	36	36b	36b	36	36m	36m	36b	36b	36b	36b	36th	36v
37	37	37	37	37	37b	37th	37p	37t	37p	37b	37b	37th	37j	37j
38	38	38	38	38	38b	38th	38th	38v	38m	38b	38b	38th	38j	38j
39	39	39	39	39	39b	39th	39th	39v	39t	39b	39b	39th	39th	39j
<b>40</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>40b</b>	<b>40th</b>	<b>40th</b>	<b>40j</b>	<b>40t</b>	<b>40b</b>	<b>40b</b>	<b>40th</b>	<b>40th</b>	<b>40j</b>
41	41	41	41	41	41	41th	41th	41j	41v	41p	41b	41th	41th	41th
42	42	42	42	42	42	42b	42th	42j	42v	42m	42b	42b	42th	42th
43	43	43	43	43	43	43b	43th	43th	43j	43t	43m	43b	43th	43th
44	44	44	44	44	44	44b	44b	44th	44j	44t	44p	44b	44th	44th
45	45	45	45	45	45	45b	45b	45th	45j	45v	45t	45b	45th	45th
46	46	46	46	46	46	46b	46b	46th	46	46v	46t	46b	46th	46th
47	47	47	47	47	47	47	47b	47th	47th	47j	47v	47b	47b	47th
48	48	48	48	48	48	48	48b	48th	48th	48j	48v	48b	48b	48th
49	49	49	49	49	49	49b	49b	49th	49th	49j	49j	49p	49b	49th
<b>50</b>	<b>50</b>	<b>50</b>	<b>50</b>	<b>50</b>	<b>50</b>	<b>50b</b>	<b>50b</b>	<b>50th</b>	<b>50t</b>	<b>50th</b>	<b>50v</b>	<b>50m</b>	<b>50b</b>	<b>50th</b>
51	51	51	51	51	51	51	51	51b	51th	51th	51j	51t	51b	51b
52	52	52	52	52	52	52	52	52b	52th	52th	52t	52b	52b	
53	53	53	53	53	53	53	53	53b	53th	53th	53v	53b	53b	
54	54	54	54	54	54	54	54	54b	54th	54th	54v	54b	54b	
55	55	55	55	55	55	55	55	55b	55th	55th	55j	55p	55b	
56	56	56	56	56	56	56	56	56b	56b	56b	56th	56j	56m	
57	57	57	57	57	57	57	57	57	57b	57b	57b	57j	57t	
58	58	58	58	58	58	58	58	58	58b	58b	58j	58t	58b	
59	59	59	59	59	59	59	59	59	59b	59b	59b	59v	59b	
<b>60</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>60b</b>	<b>60b</b>	<b>60b</b>	<b>60v</b>	<b>60b</b>	<b>60b</b>	
61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	->66	->70	->80	->90	->96

## 4.8 Coup critique

Si le D100 de l'attaque est  $<= \text{NE(arme)}/10$ , alors le coup a un effet critique supplémentaire. Pour un coup fatal, l'effet critique est à la discrétion du MdJ. Utilisez la table suivante en ajoutant le bonus/malus aux Coups critiques de l'arme de l'attaquant, de l'armure de la cible là où elle est touchée (Livre 1 – Armes & Armures) et les effets divers :

D100	Titre	Effet
<11	Puissant	R(Arme/Armure)-1
11-20	Douleur	Malus+5
21-30	Coincée	Vitesse-3
31-40	Précision	Coup-1
41-43	Puissance	+3 blessures du même type
44-46	Choc	étourdi 1 ph si V(res)x2 raté
47-49	Déchirée	Armure locale détruite (R=0)
50-52	Désarmée	Arme à terre ou Coup-2
53-55	Repoussée	Mode défensif 2 phases
56-58	Perturbée	VD-5
59-61	Ralentie	Vitesse-10
62-64	Érastement	+1C/phase dans la zone
65-67	Mauvais angle	Blessures doublées
68-70	Méfiance	Moral-5
71-72	Coup précis	+6 blessures du même type
73-74	Choc puissant	étourdi 2 ph si V(res)x1 raté
75-76	Déforcée	coup-3

77-78	Saignement	+2 T /tour dans la zone
79-80	Éventrée	+1 TEC/tour dans la zone
81-82	Effrayée	VO-15
83-84	Surprise	2 <sup>ème</sup> attaque identique
85-86	Coup mortel	+9 blessures du même type
87-88	Étourdie	Cible étourdie 2 phases
89-90	Défaut	Armure ajoutée à la blessure
91	Coup fatal	+12 blessures du même type
92	Hémorragie	étourdi 3 ph si V(res)/2 raté
93	Tendon	MVp=0, blessure à N2 minimum
94	Muscle	Malus+10
95	Organe	+4 TEC dans la zone
96	Démoralisé	VO & VD -20
97	Équilibre	À terre, immobilisé 2 phases
98	Lacération	Un sens à -10, permanent
99	Fatalité	Mort si C(san) raté
>99	Chance !	Mort Immédiate

Les effets, cumulatifs, s'appliquent par défaut à la cible et s'arrêtent à la fin du combat. Le MdJ interprète ces résultats pour les rendre réalistes. Tout dé double détruit un objet au hasard porté par la cible : vêtement / attache / sac / bourse/ relique / autre(d6), si applicable.

Exemple : Worg a touché le Thorax de sa cible et infligé un coup mortel à la Miséricorde (12E moins 2 d'armure=10E, Crit+10). Avec un critique (D100=32+10)=42, 3 blessures d'Estoc s'ajoutent au 10 déjà infligé pour obtenir 13E.

## 4.9 Échec critique

Si le D100 de l'attaque est  $> 90+\text{NE(arme)}/10$  alors le coup est un échec critique. Le coup est raté, quel que soit ce qu'indique la Table de Combat. Utilisez la table suivante en ajoutant le bonus/malus aux Coups critiques de l'arme de l'attaquant (voir Livre Personnage) :

D100	Titre	Résultat
<21	Angle	R(arme)-1
21-30	Trouble	Moral -1
31-40	Ralenti	Vit-5
51-60	Perte d'arme	Arme au sol
61-70	Étourdi	Voir 5.4.1 Étourdi
71-80	Faux mouvement	VD-5
81-85	Mauvaise position	VO-5
86-90	Trébucher	À terre, immobilisé 1 phase
91-95	Arme	R(arme)-3
96-97	Frappe l'allié ...	...le plus proche à VO+10 (min touché)
98-99	Exposé	VO=VD=0 phase suivante
>99	Spécial	Voir table suivante

Les effets sont immédiats et s'appliquent généralement jusqu'à la fin du combat.

**Effet spécial** (D10) :

D10	Effet	Description
1	Ankylosé	Muscle endormi, F/2 si bras, A/2 si jambe, D/2 si main (d3), <b>5m, +20</b>
2	Claquage	Muscle calé, F/4 si bras, A/4 si jambe, D/4 si main (d3), <b>1h, +10</b>
3	Point de côté	Fatigue extrême, 20 malus aux actions physiques, <b>5m, +0</b>
4	Contusion	Muscle écrasé, 5 malus aux actions physiques, <b>2h, +10</b>
5	Crampe	Muscle contracté, F/3 si bras, A/3 si jambe/ventre, D/3 si main (d3), <b>10m, +20</b>
6	Déboîtement	Os décalé, F=0 si bras, A=0 si jambe(d2), <b>jusqu'au soin, -10</b>
7	Entorse	Tendon déchiré, MVp/4 si jambe, Vitesse/4 si bras (d2), VO/2 VD/2, <b>7j, -20</b>
8	Foulure	Tendon tendu, MVP/2 si jambe, Vitesse/2 si bras (d2), VO-10 VD-10, <b>1j, +0</b>
9	Érastement	Muscle tordu, F-20 si bras, A-20 si jambe, D-20 si main (d3), <b>4h, -10</b>
10	Torticulis	Douleur de cou, Vue/2, VO-10, VD-10, <b>2h, +0</b>

Les effets indiqués affectent une zone du corps (bras, jambe, main etc.), des effets sur les caractéristiques, une durée en (**m**)inutes/(**h**)eures/(**j**)our et un bonus/malus pour les soins de cet effet (uniquement).

Exemple : Valéry a frappé avec sa masse ( $F=30$ ,  $NE20$ ) et a obtenu un  $D100=96 > 90+(20/10)=92$ . C'est un échec critique résolu avec un  $D100=77$ , faux mouvement qui lui donne  $VD-5$  pour le reste du combat.

## 4.10 Autres attaques

Pour gérer les attaques autres que celles ci-dessus, utilisez la table suivante qui donne la vitesse (**VIT**), valeur d'attaque (**VA** utilisée contre le Mode Neutre de la cible) et le modificateur aux coups **critiques**. Vous trouverez aussi les dégâts de base infligés par ces attaques. Ils sont basés sur un **coup sévère**, ajustez si vous utilisez la VA:

Type d'attaque	VIT	VA	Crit	Blessures en T/E/C	Armure
Chute	25	50	15	VA + hauteur. Blessure <b>1/1/1 par m</b> de chute au-delà de 2m. Idem sur une <b>seconde zone</b> du corps adjacente à la 1 <sup>ère</sup> (MdJ). Modifiez selon le terrain : <b>dur x2, mou /2</b> . La <b>CR fracture</b> due à la chute = $(T+E+C)x2$ .	C/2
Divers	14	20	0	D6 dans T/E/C (d3).	
Écrasement	15	10	5	VA+ (F ou poids(kg))/10. Blessure = <b>0/0/2</b> par tranche de 5 VA. <b>CR fracture</b> = blessures C x2. Si tête ou thorax touché, ajoutez une blessure d'étouffement.	C/2
Électricité	30	50	10	<b>3/3/0</b> (+1/phase de contact maintenu). CR étourdi=(T+E+C)x10 - V(res). CR(chute)=(T+E+C)x10 - A(equ). Malus +(T+E+C)/2. CR de <b>lâcher</b> = V(car).	Aucune
Étouffement	20	40	10	Si En(sou)x1 raté alors blessure <b>0/0/3</b> au Thorax. Automatiquement +3 Souffle /phase, récupérés en 1 ph si à l'air.	Aucune
Feu naturel	15	30	5	<b>2/4/0 + 2 Malus</b> /ph Test max caractéristique (zone touchée), si < alors -1 Test Ap(cha & beau), si < alors -1 Arrêté par un D(man)x1, +10/échec, 1 test/phase 20% /ph de s'étendre à une zone adjacente du corps.	T/2 E/2
Froid naturel	23	10	10	<b>3/1/2</b> & MVp-1 & <b>2 Malus</b> & 2 Temporaires selon zone touchée. Une attaque par heure si froid naturel.	T/2 E/2
Magie	29	40	5	Voir Livre 3	Selon
Maladie	15	50	0	Voir Livre 6	Aucune
Martial	8	20	10	<b>0/0/3</b> . <b>CR fracture</b> =C subis x2.	Normale
Noyade	10	40	10	<b>0/0/3</b> Thorax +5 Souffle/ph. Récupérés en 1 ph si air disponible.	Aucune
Piège/mécanisme	17	30	20	VA + NE(piège)/5. Inflige <b>d6+NE(piège)/10</b> blessure de T/E/C (d3). 1 attaque/piège déclenché.	Normale

Ajustez les valeurs VIT, VA et Crit de -50% à +100% selon l'ampleur de l'attaque. Utilisez la **VDN(cible)**. L'attaque est résolue et les effets (blessure, malus, temporaire, maxima etc.) dépendent du résultat obtenu :

Résultat	Blessures
échec critique	/3
Raté	/2
Bouclier	/2
Coup Normal	/2
Coup Sévère	X1
Coup Mortel	X1,5
Coup Fatal	X2
Coup critique	x2

Ajustez les effets critiques selon le type d'attaque. Déterminez ensuite la blessure subie selon le coup infligé (Normal/Sévère/Mortel), voir colonne **Blessures**. La blessure finale ne peut **jamais** être inférieure à la moitié de celle calculée dans la table ! Tenez compte des armures selon la colonne **Armure**.

Exemple : une crypte s'effondre sur Xavier ( $F(pou)=30$ ),  $VDN=12$ , armure Broigne partout) sur qui tombe 100kg de pierre, le MdJ résout l'attaque d'écrasement à  $VA=10+100/10=25$ , colonne 25-12=+13. Avec un  $D100=18$ , c'est une blessure Sévère sur le Thorax. La blessure =  $2Cx5 = 10C-2(\text{armure})/2=9c$ . 18% de fracture.

Exemple : Zoé (portant un cuir 1/1/1),  $VDN=5$ , chute de 8m d'une falaise sur une terre meuble. La blessure de base =  $8/8/8$  sur une zone du corps. L'attaque a une  $VA=50+8=58-5=53$ , elle résulte en ( $D100=78$ ) en un coup Normal donc 4/4/4 au (78=pair) Thorax. Le sol mou (/2) et l'armure (1/1/1) ne changent rien car la blessure minimale = 4/4/4.  $CR(fracture)=(4+4+4)x2=24\%$ , avec  $D100=97$ , pas de fracture.

## 4.11 Attaques de corps

Utilisez cette règle lorsque vous voulez résoudre une attaque de mêlée visant à faire tomber, fixer, retenir, presser, plaquer ou repousser un ennemi. En utilisant la règle de confrontation (voir Livre 6) à raison d'un test par phase. Le plus haut score gagne immédiatement.

La **CR = Mêlée + bonus/malus +différence des VON +différence de poids/5** (bonus pour



le plus lourd et malus pour le plus léger). La différence de score obtenu est infligée comme perte de C sur le perdant dans une zone au hasard. Le gagnant réussit sa manœuvre et le perdant de la confrontation subit une **blessure Normale** de **Mêlée**.

*Exemple : Walter la brute (Mêlée 50, poids 80kg, VON=20, 5 malus de combat) fonce dans le tas pour renverser un magicien (Mêlée 10, poids 60 kg, VON=15) qui lance des sorts. Walter a une CR = 50-5+(20-15)+(80-60)/5=54 et le magicien a une CR=10+(15-20)+(60-80)/5 = 1.*

## 4.12 Attaque quelconque

Pour déterminer la VO d'une attaque quelconque, inspirez-vous des paramètres suivants :

VO magiques	<b>NEM(magicien)x2 + NE(sort)x5</b>
VO diverses	<b>NE(talent)/2 ou (d6-1)x10</b>
VO défaut	<b>1D10* x 1D10</b>
VD	VO
Coup	2D10* en T/E/C(d3)
Armure	1D10* - 1 en TEC
Vitesse	2D10
Critique	(1D10-1D10)x2

*Exemple : Yvonne (VDN=15) se blesse en utilisant la corde d'une catapulte. La VO mécanisme = (d6-1=5) x10=50. La T/E/C = 2D10\*(2+2)=4 (le MdJ prend 4C), la vitesse = 2D10 (5+8)=13, le critique = D10(3)-D10(8) x2= -10. Avec (D100=)07 sur la colonne 50-15=35, c'est un coup Mortel au Thorax. C'est donc 4x1,5=6C au Thorax avec un effet critique (d100=)52-10=42= (Puissance +3 blessures), donc 6+3=9C au total.*



## 5. Blessures

Les blessures sont gérées de manière précise : type de blessure, localisation, effets, etc. Chaque blessure peut avoir des effets généraux et particuliers, entraînant malus et handicaps.

### 5.1 Localisation

La localisation sur le corps de la cible touchée (quelle que soit l'attaque : magie, combat, accident etc.) est donnée par :

- la Table de Combat
- la zone visée intentionnellement, suivie d'une attaque réussie (**Touché** ou mieux)
- la somme des dés **unités et dizaines** du dernier D100 lancé (voir ci-dessous)
- un **D100** sur la table suivante

Selon la morphologie de la cible, vous aurez la zone du corps touchée par l'attaque.

Unités + Dizaines	Abbr.	Humanoïde	Serpent	Poisson	Arachnide	Volatile	D100
5 , 17	T	Tête	Tête	Tête	Tête	Tête	01-08
10 , 11, 12	Th	Thorax	Thorax	Thorax	Thorax	Thorax	09-36
8 , 9	BG	Bras gauche	Tête	Nageoire	Thorax	Aile	37-51
13 , 14	BD	Bras droit	Tête	Nageoire	Tête	Aile	52-66
6 , 16	V	Ventre	Ventre	Ventre	Ventre	Ventre	67-76
4 , 7	JG	Jambe gauche	Thorax	Nageoire	Patte	Patte	77-85
15 , 18	JD	Jambe droite	Thorax	Nageoire	Patte	Patte	86-94
3	MG	Main gauche	Thorax	Thorax	Patte	Aile	95-96
19	MD	Main droite	Thorax	Thorax	Patte	Aile	97-98
2	PG	Pied gauche	Ventre	Ventre	Patte	Patte	99
20	PD	Pied droit	Ventre	Ventre	Patte	Patte	100

Adaptez ces résultats selon la morphologie et la taille de la cible.

Exemple : un petit dragon est attaqué par une magie de feu dont le sort réussit avec un D100=32, c'est la (3+2=5) tête qui est touchée, il chute ensuite sur le sol, la zone du corps la plus impactée par la chute est déterminée par un (D100=87) qui sur un volatile donnera une Patte.

### 5.2 Coup d'un Perso

Lorsque qu'une attaque touche la cible, les blessures infligées sont exprimées en coups de **Taille**(couplant) et/ou d'**Estoc**(perforant) et/ou **Concussion**(écrasant) (appelés TEC) comme indiqué dans la *Table des Armes du Livre 1*. Voici le calcul :

1. Prenez la valeur indiquée dans la table des Armes/Autres/PNJ.
2. Ajoutez le **bonus/malus de l'arme**
3. Ajoutez + **F(pui)/20** pour les armes de mélée.
4. Ajoutez le modificateur de **2.4.5 Puissance du coup selon la distance** pour le tir.
5. Cette valeur de **BASE** correspond au coup **Sévère**.
6. Le coup **Normal** = Sévère/2, **Mortel** = Sévère x1,5.
7. Selon la zone touchée sur la cible :
  - a. **Mains/Pieds** : T x 1,5
  - b. **Ventre** : E x 1,5
  - c. **Tête** : C x 1,5
8. Ajoutez toutes les autres modifications du coup (différence de **taille** et de **poids**, **embuscade**, **magie**, **relique**, effets **blessures**, **bonus** spéciaux etc.).
9. Réduisez les coups infligés par la valeur **d'armure** de la cible sur la zone touchée.
10. S'il reste des points alors une blessure est infligée.

Exemple : une épée large(coup+1), 5TE(C), utilisée en E pour une attaque d'estoc, manipulée par un être à F(pui)=40 (bonus+2), touche en coup Normal le ventre d'une cible ayant une armure de 2, les coups infligés sont = 5E+1(arme)+2(force) = 8 / 2 (coup normal)=4 x1,5 (Ventre) = 6 -2(armure) = 4 blessures.

### 5.3 Blessures sur Perso

Les points de blessure qui passent l'armure sont accumulés une des 11 zones du corps du Perso. Chaque zone du corps a une capacité de résistance basée sur les PDC et la RM. Celle-ci est répartie en **trois niveaux** de blessure : **Moyenne N1(=N2/2)**, **Grave N2**(voir table ci-dessous) et **Mortelle N3(=N2+RM)**. L'accumulation des blessures dans une zone du corps fait atteindre ou dépasser un de ces **niveaux**. Lorsqu'un ou plusieurs niveaux est/sont atteints/dépassés, il y a des conséquences immédiates pour la victime:

Zone	N1	N2	N3
------	----	----	----

<b>Tête</b>	T	TG-10	TG-20	<b>Mort</b>
N2=PdC/3	E	Malus+5	Malus+10	<b>Mort</b>
Carac = V(car)	C	Fin Visée	Fin Mode Attaque	Coma
<b>Thorax</b>	T	Malus+3	Malus+5	Coma
N2=PdC/2	E	Malus+1	Charge & Fuite -20	<b>Mort</b>
Carac = En(sou)	C	Souffle+3	+1 Souffle/ph.	+2 Souffle/ph,
<b>Ventre</b>	T	Malus+3	+1 malus/ph	Coma
N2=PdC/3	E	Malus+1	+2 malus/ph	<b>Mort</b>
Carac = C(rob)	C	Souffle+3	Souffle+5	Étourdi 3 ph
<b>Bras Gauche</b>	T	VD-5, VIT-1	VD-10, max 1 main	<b>F/2, VD/2, perte BG/MG</b>
N2=PdC/3	E	Coup -1	Esquive-20	<b>F/2, fin bouclier/2arme</b>
Carac = F(pou)	C	Coup max +0	Fin Bouclier	<b>Coup-2, VD-20</b>
<b>Bras Droit</b>	T	VO-5, VIT-3	VO-10, max 1 attaque	<b>F/3, VO/3, perte BD/MG</b>
N2=PdC/3	E	Coup-2	Coup-4	<b>F/2, fin arme</b>
Carac = F(pui)	C	Coup max +0	Fin mode attaque	<b>Coup-2, VO-20</b>
<b>Main Gauche</b>	T	VD-5	VD-10, max 1 main	<b>VD-20, D/2, fin MG</b>
N2=PdC/4	E	Malus+3	Malus+5, VIT-5	<b>D/2, fin bouclier/2arme</b>
Carac = D(coo)	C	TC-5	VD-5, TC-10	<b>VD-5, TC-20</b>
<b>Main Droite</b>	T	VO-5	VO-10, max 1 main	<b>VO-20, D/3, fin MD</b>
N2=PdC/4	E	Malus+3	Malus+5, VIT-5	<b>D/2, fin arme</b>
Carac = D(man)	C	TC-10	VD-5, TC-20	<b>VD-5, TC-30</b>
<b>Jambe Gauche</b>	T	Charge-20	Fuite-20, Esquive-20	<b>A/3, fin JG/PG</b>
N2=PdC/3	E	VO-5	VO-10, MVp-2	<b>VO&amp;VD-10</b>
Carac = A(sop)	C	MVp-2	MVp-4	<b>MVp-2</b>
<b>Jambe Droite</b>	T	Charge-20	Fuite-20, Esquive-20	<b>A/3, fin JG/PG</b>
N2=PdC/3	E	VO-5	VO-10, MVp-2	<b>VO&amp;VD-10</b>
Carac = A(sop)	C	MVp-2	MVp-4	<b>MVp-2</b>
<b>Pied Gauche</b>	T	MVp-2	MVp-4	Chute, <b>MVp/4</b>
N2=PdC/4	E	Malus+3	Malus+5, VD-5	<b>VD-10, Fin PG</b>
Carac = A(equ)	C	VD-10	VO-5, MVp-2, VD-20	<b>VO-5, MVp-2</b>
<b>Pied Droit</b>	T	MVp-2	MVp-4	Chute, <b>MVp/4</b>
N2=PdC/4	E	Malus+3	Malus+5, VD-5	<b>VD-10, Fin PG</b>
Carac = A(equ)	C	VD-10	VO-5, MVp-2, VD-20	<b>VO-5, MVp-2</b>

- les **effets indiqué en gras** sont permanents : ils affectent les maxima, les sens, la perte d'un membre, la diminution du MVp, de la VO/VD. Lorsque plusieurs types de blessures sont concernés simultanément, **fusionnez** les effets.
- fin XX** : signifie la perte d'usage du membre, d'un talent, d'une capacité
- Malus +X**: ajoutez au malus de combat, +x/ph signifie une perte continue par phase
- Souffle +X**: ajoutez au malus de souffle, +x/ph signifie une perte continue par phase
- TC/TG-X**: malus aux tests de ces talents
- VO, VD, Coup, VIT, Talent -X** : indique le malus appliqué **tant que la blessure est à ce niveau** ou plus
- Chute** : sur le sol, voir 5.4.6 **Chute**
- Coup Max** : le bonus de coup (si positif) est ignoré
- MVp** : le mouvement est limité, minimum 1
- Mode** : attaque/défense obligé ou interdit

### 5.3.1 PERTES TEMPORAIRES

Chaque zone du corps est liée à une caractéristique comme indiqué dans le tableau. Chaque fois qu'un niveau supérieur est atteint lors d'une blessure, cette caractéristique subit une perte temporaire de **10% de sa valeur courante**. La valeur de cette caractéristique est maintenant réduite de cette perte qui se soigne par la CS ou la magie.

### 5.3.2 MAXIMA

Toute **blessure N2** atteinte demande un test non modifié de la caractéristique indiquée. En cas de réussite, le **maximum diminue de 1**.

### 5.3.3 BLESSURE N3

Ces blessures ont des effets continus supplémentaires :

- Un N3 en T entraîne une perte de **d6 point d'EN** par phase.
- Un N3 en E entraîne **d6 Malus** par phase
- Un N3 en C entraîne **d6 Souffle** par phase.

### 5.3.4 EFFETS

Cumulez les effets de tous les niveaux inférieurs à celui atteint si le niveau N2/N3 est atteint d'un seul coup. Tous les effets de toutes les zones touchées sont cumulatifs.

Exemple : Yvette (PdC 25, RM 6, A(sop)=40) subit un terrible coup de Taille à la jambe droite infligeant 10T. Le N2=25/3=8, N1=8/2=4 et N3=8+6=14 Cela donne un N1=4-7, N2=8-13 et N3=13+. La blessure fait passer directement au N2 en T à la Jambe Droite. Les effets sont Charge-20 (N1), Fuite-20 et Esquive-20(N2). De plus l'A(sop) passe temporairement à 40-5-5=30.

### 5.3.5 ATTAQUE MASSIVE

Lorsqu'une cible est touchée (subi une blessure) par une attaque bien plus massive qu'elle (un être avec une différence de Force/poids/taille>100(kg/cm), une **avalanche**, une baliste/un **boulet**, un **tremblement de terre** etc.) il y a une chance qu'elle soit **projetée dans le sens de l'attaque**. La CR dépend du la blessure subie, **Bouclier=20**, **Normal=40**, **Sévère=60**, **Mortel=80**. Si le test passe, alors **dé dizaine = nombre de mètres de projection = points de concussion subis dans une zone du corps au hasard**.

## 5.4 Effets supplémentaires

Si un **nouveau niveau de blessure** a été atteint ou dépassé, testez **Résistance+ Carac** (selon la zone touchée, voir table précédente) **divisé par 1,2,3** selon que le N1,2,3 a été atteint ou dépassé et **-20** si touché par arme à 2 mains ou une **attaque lourde(L)**. En cas d'échec, appliquez l'effet suivant selon la zone touchée et le type de coup subi le plus élevé:

Zone	Carac	T	E	C <sup>2</sup>
T-ête	V(car)	Aveuglé VON/VDN=0	Saignement	Inconscient
Th-orax	En(sou)	Perturbé	Perturbé	Perturbé
V-entre	C(rob)	Saignement	Saignement	Étourdi
B-ras	F(pou)	Perturbé	Perturbé	Perturbé
M-ain	D(man)	Perturbé	Perturbé	Arme à terre
J-jambe	A(sop)	Chute	Immobilisé	Chute
Pied	A(equ)	Chute	Immobilisé	Chute

<sup>2</sup> Une blessure de type C subie passant directement de normal à N2 inflige une **fracture**.

L'effet dure **jusqu'à la fin de la prochaine phase** sauf ceux surlignés en jaune.

### 5.4.1 ÉTOURDI

Une cible étourdie est en mode neutre, ne peut combattre ni fuir ni esquiver ni utiliser aucun talent et titube défensivement. Ses adversaires ont un bonus pour la toucher. Subir plus d'un étourdissement sur une même phase n'a pas d'effet supplémentaire.

### 5.4.2 PERTURBÉ

Perd son prochain point d'action (PAC).

### 5.4.3 INCONSCIENT

La cible perd conscience, chute et reste inconsciente pendant [total des points de **Concussion à la tête**] minutes, minimum 1. Elle peut être réveillée par quelqu'un d'autre grâce à un tRN sur **Médecine** ou **Soins Rapides** ou **Résistance**-points blessures totaux à la tête. Un test maximum tous les 3 tours (1 minute).

### 5.4.4 COMA

La cible est potentiellement morte. Elle ne peut sortir du coma que lorsque **tous les points** de blessures disparaissent lorsqu'un **tRN sur Résistance** (1 test par jour) est obtenu. Tout tEC sur ce test entraîne la mort de la cible. Tout transport brusque, tout effort, toute blessure ou maladie subi pendant le coma entraîne un test de **C(rob)x1** par tour ou par effet, avec la mort en cas d'échec. Un coma sur une cible comateuse cause la mort immédiate.

Sortir du coma entraîne **maximum EN-5%** et chaque **sens -1**.

### 5.4.5 FRACTURE

Testez des 2 maxima liés à la zone touchée. En cas de réussite, le max diminue de **5%** le maximum selon la zone touchée :

Localisation	T	Th	V	B	M	J	P
Caractéristique	Raisonnement Beauté	Souffle Fatigue	Santé Robustesse	Puissance Pouvoir	Manipulation Coordination	Équilibre Souplesse	Équilibre Souplesse

De plus, une **perte temporaire de 50%** du courant est infligée dans ces caractéristiques et le membre (sauf la tête) affecté ne fonctionne plus jusqu'à retour à 0 blessures sur la zone.

### 5.4.6 CHUTE

Cause taille (en m) blessures C sur une zone du corps au hasard (armure non prise en compte).



Exemple : ...suite du précédent, Yvette a subi un coup Sévère venant d'une masse utilisée par un Grantom haut de 4m. Avec un D100=17, elle est projetée d'un (1) mètre en arrière et subit 1 point de C dans (dernier dé lancé, 1+7=8) le bras gauche.

#### 5.4.7 SAIGNEMENT

Une blessure **ouverte perd 1E par phase** jusqu'à arriver à N3. Si le saignement se poursuit au-delà de N3+RM, le corps a perdu tout son sang et l'être meurt. Un saignement peut être arrêté par un soin rapide, Médecine ou la magie, le tout avec **un bonus +10**.

### 5.5 Caractéristiques faibles

Une blessure, une maladie ou d'autres problèmes peuvent entraîner des pertes temporaires dans les caractéristiques. Ces pertes n'affectent que la valeur courante et se récupèrent progressivement (chaque jour en principe). Calculez et notez la **nouvelle valeur courante**. Les tests de la caractéristique **se font à cette valeur**. Il ne faut pas recalculer les valeurs liées à la caractéristique diminuée sauf si le MdJ le requiert. La valeur courante est modifiée et devient « **temporaire** ».

Outre cet effet direct, si une caractéristique est < 10, appliquez les effets suivants :

Carac.	Caractéristique <10	Caractéristique <0
F	<b>Mollesse</b> : Blessures infligées/2	<b>Inutile</b> : ne porte plus rien
En	<b>Épuisement</b> : souffle+1 par test physique	<b>Coma</b> : ne bouge plus
D	<b>Tremblote</b> : NE(TC) limités à 40	<b>Main morte</b> : plus d'objet en main
A	<b>Titube</b> : ni course/charge/sprint	<b>Chute</b> : ne peut plus se lever
I	<b>Idiotie</b> : aucun tRC	<b>Débilité</b> : tous les tRP deviennent tEN
V	<b>Apathie</b> : Moral-5	<b>Amorphe</b> : aucune initiative personnelle
E	<b>Absence</b> : tout 2x plus long à faire	<b>Mutisme</b> : muet, perte une action sur 2
Em	<b>Sensibilité</b> : RMa = 0, Foi-1 /jour	<b>Sans esprit</b> : NE(TG) limités à 40
C	<b>Fragilité</b> : récupération CS /2	<b>Effondrement</b> : maladie +1 si CS raté
Ap	<b>Laideur</b> : CI/2, NdC max 3	<b>Défiguration</b> : aucun test CI, NdC max 2

Notez les effets sur les malus de Souffle, de combat, la MVp, les TC/TG, la RMa, les points de blessures récupérés, la CI, les résultats des tests, etc. Les effets de '<10' se cumulent avec ceux de '<0' une fois le niveau '<0' atteint.

### 5.6 Pertes d'énergie

L'énergie vitale (EN) représente la capacité organique du corps à survivre. Les maladies, la magie, les poisons et les pertes de sang peuvent affecter ce niveau. Les pertes d'EN sont comptabilisées simplement en notant le niveau d'EN courant. Les pertes d'EN entraînent **un malus d'énergie de 1 par 5% d'EN perdus**. Ce malus est noté à part et **affecte tous les tests, sans exception** ! Au contraire des autres malus qui n'affectent que les tests de caractéristiques, de sens et de talent.

### 5.7 Blessure automatique

Vous pouvez également déterminer directement la blessure en lançant un D100 et un d3:

D100	Résultat	T/E/C (d3)
01-05	Mortel	10
06-15	Sévère	8
16-50	Normal	6
51-100	Bouclier	3

Appliquez ensuite les règles de localisation et les effets (voir 4.10 Autres attaques).

### 5.8 Résistance des armes et armures

Toutes les armes et armures disposent d'une résistance-R (voir Livre 1), cette résistance est regroupée en classes. Voici les classes de R et la R moyenne liée selon le matériau dans lequel la pièce est fabriquée :

Matériau (abréviation)	Classe de R	R moyenne
Tissu (T)	E-3	2
Bois léger / cuir (C)	E	5
Bois renforcé / cuir bouilli (C)	D	10
Bois + lamelles / spécial (S/P)	C	15
Métal léger / maille (M)	B	20
Métal dur / plaque (P/Q)	A	25
Métal renforcé / écaille	A+5	30



Une variation de classe de +/-5 est possible selon la qualité de fabrication. Cette **classe + variation** donne la **R de base de l'objet**.

Exemple : Michel dispose d'un casque de métal léger ornés d'écailles de dragon, la  $R = A+7 = 32$  = résistance de base de ce casque.

### 5.8.1 PERTE DE RÉSISTANCE EN COMBAT

Voici, pour les armes et armures, les conditions pour perdre **un point de R**:

Objet	Condition pour R-1
Arme offensive	Cible touchée & dé attaque = double
Arme défensive	Coup Bouclier & dé attaque = double
Bouclier	Coup Bouclier & dé attaque = double
Armure	Touchée et le coup passe
Arme de tir/lancée	Automatique lors d'un TEC
Projectiles	Flèches, carreaux, pierres : jamais

La R ne peut pas descendre en dessous de 0.

### 5.8.2 EFFETS DES PERTES DE RÉSISTANCE

À  $R=0$  [l'arme **casse**/la zone d'armure est **perdue**/le bouclier se **brise**]. Pour les armures couvrant plusieurs zones du corps ce n'est que la partie de celle-ci qui est rendue inutilisable. Si la R descend à moins de 50% de sa valeur initiale, les effets sont :

- Arme **Coup-1**
- Arme **Critique-10**
- Armure **-1 aux trois valeurs d'armure** (TEC), minimum 0. La gestion de R des armures se fait par zone.

Ces malus ne sont récupérés que si l'arme est réparée.

Exemple : Adélie a perdu 15 R sur son épée ( $R=25$ , coup=0, Vitesse 7, Critique 0). L'arme a maintenant coup= -1, Critique=-10.

### 5.8.3 RÉPARATION

Les armes et armures qui ne sont pas cassées peuvent être réparées. Soit dans un atelier prévu à cet effet soit rapidement (c'est-à-dire **1x/semaine** avec du **matériel d'entretien**). Selon le type de pièce à réparer (sa matière principale), utilisez le talent approprié :

Arc, Arbalète	Archerie
Arme de métal	Forge
Armure de métal	Armurerie
Armure de cuir	Cuir
Arme de bois	Ébénisterie
Composé	Moyenne des TG

Avec le matériel approprié (cuir, bois, métal) et un test CR = [**Talent + NE(arme)**]/2 :

Résultat	Entretien	Atelier
tRC	R+3	R+10
tRN	R+1	R+5
tRP	Rien	R+3
tEN	R-1	Rien
tEC	R-3	R-5

- Chaque réparation fait diminuer la R de base de 1, de manière définitive, minimum **R de base/2**.
- La réparation ne permet pas de dépasser la R de base.
- Ces règles de résistance des armes/armures ne s'appliquent aux PNJ que si le MdJ le désire.
- L'entretien demande une demi-heure par pièce avec un matériel d'entretien (pierre à aiguiser, sable, etc.). La réparation en Atelier demande une heure par point de R réparé.

Exemple : (suite) Adelie demande à son ami Albert (Forge NE30, épée NE40) de réparer son épée le soir du combat. Avec du matériel d'entretien Q+(bonus+5), la CR =  $(30+40)/2+5 = 40$ . Un D100=33 permet de réparer 1R (de 15 à 16). L'épée a maintenant coup=-1, Vitesse=7-3=4, Critique =-9.

### 5.8.4 USURE

Les armes et armures soumises à des conditions difficiles (humidité, corrosion etc.) ont **R-1/semaine** sauf si elles sont entretenues quotidiennement. Par ce processus, il est impossible de perdre plus de la moitié de la R de base.

## 5.9 Destruction des objets

La règle suivante permet de gérer l'usure et la destruction d'objet. Interprétez-la avec souplesse

pour faire face aux différentes situations. Un objet est composé d'une ou plusieurs **matières**. Il peut être endommagé ou le détruire avec un **outil**.

Déterminez d'abord la matière première de la cible (ou la combinaison de matières premières formant >90% de la matière totale), cela donne la R de base :

Matière de l'objet cible = R de base				
Végétal=1	Bois=5	Pierre=10	Métal=20	Diamant=30

La R finale d'un objet =

- Son **épaisseur** (en cm) **x R de base**
- Qualité (--/-/+/-): -20 -10 +10 +20% (lié au NE de l'artisan)
- Pièce enchantée/magique : +[NEM+NE]x10% (du sort d'enchangement).

Exemple : une porte de bois ferré (à 30%) de 4cm d'épaisseur et d'une qualité + aura une R de base de 5+(20x0,3)= 11, sa R finale sera de 11 x 4 = 44 +10% =46.

Déterminez la valeur d'**Attaque** de l'outil utilisé (prenez la matière principale de l'objet):

Attaque	Végétal	Bois	Pierre	Métal	Diamant
<b>Force Brute</b>	10	5	0	0	0
<b>Outil en Bois</b>	20	4	0	0	0
<b>Outil en Pierre</b>	30	20	5	3	0
<b>Outil en Métal</b>	40	20	7	6	3
<b>Outil en Diamant</b>	50	40	10	20	7

L'attaque est modifiée par :

- Qualité de l'outil (--/-/+/-): -10 -5 +5 +10
- Outil Enchanté : x2
- Artisan avec outil de son métier: +NE(talent)/10



L'attaque finale = **Attaque + F(Pui)% +D(Man)%**.

Si l'attaque finale < **2x [R de base]** alors aucun dégât ne peut être infligé sauf si le but est d'écorner la surface. Dans ce cas, gérez les effets des coups sur la forme de l'objet. Pour déterminer les dégâts infligés, lancez un D100 par attaque (ou série d'attaques, même si Attaque>100) sur l'objet et déterminez les dégâts infligés et la modification de l'Attaque:

Test	Dégâts infligés	Attaque
tRC	Attaque x2	+5
tRN	Attaque x1	+1
tRP	Attaque /2	
tEN	Attaque /5	-1
tEC	0 & Outil R-1	-5

Déterminez la R de l'outil utilisé en vous inspirant de la *R de base* indiquée ou de celles des armes. À chaque fois qu'une pièce Végétale ou en Bois perd une tranche complète de 10% de sa R finale, testez (**D100< 5x nombre de tranches de R perdues**). En cas de réussite, elle se brise totalement. Gérez la fatigue et les malus dus à la l'action.

À Attaque = 0, la résistance devient trop forte et la tentative abandonnée.

Exemple : Beron (bûcheron NE40, F(pui)=50, D(man)=30) est prisonnier dans la soute d'un navire mais trouve une hache de coupe (R=15, Q-) pour ouvrir une brèche dans la coque (bois 20cm d'épaisseur). La R(coque) de base =20x5(R de base du bois)=100. L'attaque = 20 (outil métal sur bois) -5(Q-) +4 (bûcheron avec son outil) = 19. L'attaque finale =19+50%+30% = 34 qui est > 10 (R base x2) donc l'attaque est possible. Une attaque de D100=39 infligera 34/2 = 17 points de dégâts à la coque qui passe donc à 100-17=83. Une seconde attaque (D100=89) infligera 33/5=7 dégâts et Attaque-1=33. Une troisième (D100=98) fera baisser la R de la hache de 1 et attaque-5 = 28.

## 5.10 Souffle et Malus

Les saignements, effets de souffle, magie etc. sont pris en compte à la fin de la phase. Notez les bonus/malus qu'ils impliquent ainsi que l'influence sur la situation tactique.

### 5.10.1 SOUFFLE

Pendant un **combat**, chaque protagoniste subit la fatigue de l'engagement. Cela s'appelle le **Souffle** et se gère comme un malus de combat. À la fin de chaque tour pendant lequel l'être a bougé ou combattu au moins une phase : **Souffle+2/+1** selon que **En(Fat) <51 ou >50**. Gérez donc le déroulement d'un combat en notant le passage des phases et des tours. Si **Souffle > (NEC+RM)x3**, testez **V(res) - Souffle/2** à chaque début de tour. En cas d'échec, l'être perd conscience pendant (**Souffle**) minutes.

Le Souffle se récupère à raison de 1 par minute hors combat.

### 5.10.2 MALUS DE COMBAT

Si le total de **malus de combat>PdC+RM**, alors l'être perd conscience pendant (**Malus de**



**combat)** tours et récupère 1 malus à la fin de cette période. Si les **malus de combat >[PdC+RM+NEC]**, c'est la mort par arrêt cardiaque après RM phases.

## 5.11 Gestion des combats

Des feuilles servent à noter les coups subis et infligés par les participants à un combat. Reportez-vous aux *11. Annexes*.



## 6. Récupération

### 6.1 Introduction

Les blessures subies dans le combat sont de différents types : énergie vitale(EN), Souffle, pertes temporaires, taille, estoc, concussion, malus, etc. Elles se soignent grâce à une phase de récupération qui a lieu, en général, tous les jours à minuit. Selon les résultats obtenus dans cette phase et les circonstances du moment, les blessures et leurs effets s'estomperont avec le temps. Dans le cas où il y a plusieurs éléments à récupérer, ordonnez-les ainsi : Souffle, Fatigue, Drogues, Blessures, Maladie, Coma, Magie, autre.

### 6.2 Récupération et soin

La **Chance de Soin (CS)** doit obligatoirement être testée si le Perso a au moins :

- un point de blessure
- un malus de combat
- un point d'EN perdu
- une perte temporaire

Un Perso peut, mais ne doit pas, bénéficier d'une **phase de récupération supplémentaire**. Pour cela il faut avoir eu une journée complète (24h) d'**inaction** dans un lieu **propre** et sous l'attention d'un **soigneur** (avec un talent de soin à NE11+). Il est donc possible de tester deux fois la CS sur une période de 24h.

Le test de la CS se fait après une période de **minimum 4h de repos** et ne peut se faire dans l'action.

### 6.3 Bonus et malus à la CS

Tenez compte de tous les malus, **sauf ceux de combat et de souffle**, qui **modifient le dé lancé**. Attention, ceci est une exception à la règle générale !

### 6.4 Récupération générale

Testez la CS avec le **dé modifié**, les points récupérés ou perdus sont :

Résultat	TEC	Malus	EN	Temporaire
tRC <sup>2</sup>	-(PdC+RM)/5	-C(rob)/5	+EN/10	-C(san)/10
tRN	-(PdC+RM)/10	-C(rob)/10	+EN/20	-C(san)/15
tRP <sup>1</sup>	-(PdC+RM)/20	-C(rob)/20	+EN/30	-C(san)/20
tEN <sup>1</sup>	0	0	+EN/40	0
tEC <sup>3</sup>	+(PdC+RM)/20	+5	-EN/20	-2

<sup>1</sup> équivaut à tEC si déjà infecté.

<sup>2</sup> effet supplémentaire : niveau **Maladie-1**, niveau **Fatigue-1** et niveau **Drogue-1**

<sup>3</sup> **Infection**, voir plus loin



Les points récupérés le sont pour les effets suivants : blessures de Taille, d'Estoc et de Concussion(**TEC**), **Malus** de combat, pertes d'Énergie(**EN**) et pertes **Temporaire** sur les caractéristiques. Les valeurs sont sur la FDP électronique. Suivez les règles suivantes:

- **TEC** : la zone du corps ayant la plus grande blessure (sommez T+E+C) voit ces nombres modifiés par le résultat (dans T/E/C !), minimum 0, il n'est pas permis de reporter des excès de points soignés d'une zone du corps à l'autre. Lorsqu'une zone du corps change de niveau de blessure (N1, N2, N3), ajoutez ou effacez les effets.
- **Malus**: le total est modifié par le résultat.
- **EN** : le niveau d'EN est modifié par le résultat, recalculez les malus dus à ces pertes.
- **Temporaire** : le J choisit une des caractéristiques ayant subi des pertes temporaires et ajuste la valeur actuelle (temporaire) du résultat donné par la table.

Exemple : Dorian (PdC30, RM5, C(rob)=C(san)=30, EN=70, CS 40) est blessé à la jambe (3/2/1) et au Thorax (6/1/0), a perdu 10 EN, a 8 Malus de combat et une perte temporaire de 10 en A(sop). Après une nuit de repos dans de mauvaises conditions, un test de CS à minuit de  $D100=11+8(\text{malus})+10(\text{conditions})=29$  donne un tRN. Donc, le Thorax (7 points de blessure au total) récupère 4/4/4 et passe à 3/0/0. Les malus diminuent de  $(C(\text{rob})/10)$  3 pour passer à 5. Il récupère  $(70/20=)4$  EN pour réduire ses pertes à 6. Enfin, les pertes temporaires d'Agilité diminuent de 2 pour passer à 8.

### 6.5 Infection

Si un Perso attrape une infection, il subit immédiatement les effets suivants:

- Sa blessure la plus importante s'infecte et les TEC augmentent du montant indiqué. Si

aucune zone du corps n'est blessée, oubliez cet effet.

- Ajoutez les pertes d'énergie, augmentez les malus et augmentez les pertes temporaires de la caractéristique ayant déjà la plus grande perte temporaire (sinon aucune).

Par la suite, chaque CS ratée (tRP, tRN, tEC) aura les mêmes effets qu'un tEC et ceci jusqu'à la fin de l'infection (par un tRN, tRC ou soins/magie). Plusieurs infections ne se cumulent pas. Sauf si le MdJ le désire, cette règle ne s'applique pas aux PNJ.

*Exemple : suite de Dorian, le lendemain le test de CS ( $D100=90+5$  (malus)=95>94) indique une infection. La jambe, avec ses  $3+2+1=6$  blessures, est infectée. Les blessures augmentent de 2 à 5/4/3. Le malus augmente de 5 à 10. Les pertes d'énergie augmentent de 4 à 10. Les temporaires à l'Agilité augmentent de 2 à 10. Avec de tels résultats, la CS est testée (hors soins & circonstances) avec un malus de 10 + 1 à cause des pertes d'EN. Il faudra obtenir un 40-11=29 pour se soigner sinon l'infection continuera.*

## 6.6 Autres récupérations

Les autres éléments à récupérer sont selon les règles suivantes :

Pertes	Récupération
Souffle	1 point de souffle par minute (3 tours)
Fatigue	Selon les repos, voir règle de Fatigue (Livre 6)
Alcool	Selon le niveau, voir règle d'Alcoolisme (Livre 6)
Maladie	Une fois par jour, voir règles des Maladies (Livre 6)
Mana	Selon la régénération et le type de magie (Livre 3)
Coma	Voir Blessures
Inconscience	Voir Blessures

La magie de soin (de type **Restauration**) permet de soigner différents types de blessures, voir *Livre Magie*. L'alchimie, les produits naturels (PN), la médecine et d'autres talents procurent des soins divers, référez-vous au *Livre 1* et *Livre 5*.

## 6.7 Soins rapides

Pendant ou après la bataille, les combattants peuvent soigner superficiellement un blessé en contrer les effets continus d'une blessure (saignement, perte de TEC, etc.) ou en prodiguant des soins légers sur une zone du corps touchée. La CR=**NE(Médecin)+NECx3**. Modifiez le dé par les bonus/malus, comme pour la CS ! Appliquez les résultats suivants :

Résultat	Soins
tRC	1 effet continu arrêté et 1 TEC et 1 malus et 1 temporaire soignés
tRN	1 effet continu arrêté ou 1 TEC ou 1 malus ou 1 temporaire soigné
tRP	Rien
tEN	Prochaine CS-10
tEC	Infection

- Un **test par cible par jour** (les effets continus ne comptent pas dans cette limite)
- Un bandage **exigé** par test.
- Aucun gain d'expertise.
- Durée du soin en nombre de phases = dé unité lu comme un D10\*.

## 7. Gestion des PNJ

Les règles suivantes deviennent optionnelles si le MdJ gère les PNJ avec le même niveau de détail que les Perso, même si cela n'est pas conseillé. Gardez cela pour les héros ou les PNJ spéciaux. La gestion du combat pour les PNJ est simplifiée tout en restant en ligne avec les règles de base.

**Attention !** Les règles particulières des créatures, données dans le *Livre Rencontre*, prennent toujours le pas sur ce qui suit.

### 7.1 Actions des PNJ

Les règles suivantes donnent des conseils sur les actions des PNJ. Utilisez-les à votre guise. Utilisez la règle 7.9 *Tables d'actions des PNJ* pour déterminer l'action du PNJ dans la phase.

#### 7.1.1 ACTIONS

À l'instar des Persos, les actions des PNJ rentrent dans les catégories suivantes:

Actions	Temps
Mouvement	*
Attaques de mêlée	1
Préparation de mêlée	1
Préparation de Tir	1
Tir	1
Esquive	1

Fuite	1
Concentration magie	1
Lancement sort	1
Utilisation relique	0
TG/TC	0
Sens	0
Parole	0

Le MdJ décide en secret (ou lance des dés) les actions des PNJ. Il n'y a **pas de gestion des actions**. Toutes les actions prennent une phase (**Temps = 1**) sauf celles indiquées avec **Temps = 0**. \* **Exception** : le mouvement peut être combiné avec une attaque de mêlée.

#### 7.1.2 ATTITUDE GÉNÉRALE EN COMBAT

- En général, les PNJ ne **visent** pas, sauf les races civilisées (humains, Anciens, Dval'Linn etc.) ayant un NEC>5 et disposant d'une arme maîtrisée à NE>40.
- Ils tentent toujours de maximiser leurs **avantages** tactiques et leur chance de toucher.
- Ils utilisent leurs **pouvoirs** dans la mesure du possible et le plus rapidement possible (poison, munitions etc.) ... et sans tenir compte du lendemain pour les créatures à Intelligence<=20.
- Ils protègent leurs **trésors, territoire, famille, proches** dans l'ordre d'importance qui leur convient.
- Les PNJ peuvent avoir des **missions** spécifiques (garder, attaquer, défendre) ou des instincts puissants (manger, traquer, tuer) qui prennent le dessus sur toutes les autres considérations.

#### 7.1.3 CIBLE DES PNJ

Les créatures agressives se focaliseront sur la cible la plus **visible** ou sur celle qui représente le **plus grand danger** pour elle ou par rapport à la **mission** suivie. Lorsqu'elle est attaquée par plusieurs Perso à la fois déterminez la cible au hasard : départagez avec un D100 + blessures infligées par les Persos à la créature, leur odeur (-20 à +20), la menace (+VO), leur puissance magique (+RMa) etc. Les races **intelligentes** (I>50) frapperont l'ennemi le plus dangereux (magicien, assassin par ex.). Les **animaux** se retournent automatiquement sur le Perso qui a infligé le plus de blessures. Donnez toujours priorité aux ennemis en mêlée sur ceux à distance.

#### 7.1.4 ALIGNEMENT ET COMPORTEMENT

Au-delà de ce qui précède, l'alignement d'une créature induit un comportement en combat selon son intelligence :

Alignement	Faible intelligence (I<=20)	Grande intelligence (I>50)
El'Bis	Protection, défense, moral infaillible	Prétention, vengeance, courage
El'Dor	Attaque lâche, vicieuse	Mensonge, malice, manipulation
El'Lar	Discréption, observation, défense	Malice, subtilité, implacabilité
Koth'Oth	Attaque, rage, aucune ruse	Attaque de masse, sauvagerie
El'Der/Si'Th	Observation, attaque à distance	Charme, magie, éléments

Les comportements indiqués ne sont pas restrictifs, le MdJ utilise avant tout les paramètres de la rencontre pour déterminer quels sont les buts des PNJ et la manière de les atteindre. La situation tactique n'a qu'une influence relative dans ce plan.



### 7.1.5 TALENTS DE COMBAT

Les PNJ maîtrisent les TG définis dans leur fiche, généralement liés à leur profession et à leur historique. Il en est de même en ce qui concerne les TC. Le NE est donné dans la fiche ou **NECx10** par défaut.

Si vous voulez connaître détailler ces différents NE, calculez sa **compétence** de base :

- Humains, êtres civilisés = NEC
- Créatures = (NEC+1)
- Animaux = (NEC-1)

Modifiez ce nombre par +5/-5 selon le profil. Croisez ensuite le style du PNJ avec le TC pour connaître le **potentiel** dans ce TC. Le NE de ce TC = **potentiel x compétence** (max 80):

TC	Style du PNJ			
	Attaquant	Défenseur	Tireur	Non-combattant
Armure	1/5	1/4	1/10	1/10
Attaque	10	5	3	1
Bouclier	5	10	5	3
Combat à cheval	10	5	3	1
Défense	5	10	5	3
Divers	3	3	5	1
Embuscade	3	5	10	5
Mêlée	10	5	5	3
Obéissance	5	5	3	5
Réaction	5	5	5	5
Vitesse	10	5	10	5

Exemple 1 : l'Ancien est une créature civilisée douée à l'arc, généralement en support ou défense. Ce sont des êtres exceptionnels en combat. Le NEC moyen=2, le MdJ ajoute+5 pour le profil donc compétence= 7. En support, l'Ancien aura NE(Défense)=10x7=70 et NE(Vitesse)=35 et NE(Mêlée)=35.

### 7.2 Coup sur un PNJ

Le calcul des niveaux de blessures (**N1/N2/N3**) des PNJ est différent :

- **N2(Thorax) = PdC x 40%**
- **N2(Tête/Ventre/Bras/Jambe/Queue/Cou) = PdC x 30%**
- **N2(Main/Pied/Organe) = PdC x 20%**

Le **N1 = N2/2** et le **N3 = N2+RM**. Voici une table de calcul du N1/N2/N3 selon les PdC de l'être, cumulez par tranche de 50 PdC :

PdC	Th	T V B J	M P
5	2	2	1
6	2	2	1
7	3	2	1
8	3	2	2
9	4	3	2
10	4	3	2
11	4	3	2
12	5	4	2
13	5	4	3
14	6	4	3
15	6	5	3

16	6	5	3
17	7	5	3
18	7	5	4
19	8	6	4
20	8	6	4
21	8	6	4
22	9	7	4
23	9	7	5
24	10	7	5
25	10	8	5
26	10	8	5
27	11	8	5

28	11	8	6
29	12	9	6
30	12	9	6
31	12	9	6
32	13	10	6
33	13	10	7
34	14	10	7
35	14	11	7
36	14	11	7
37	15	11	7
38	15	11	8
39	16	12	8

40	16	12	8
41	16	12	8
42	17	13	8
43	17	13	9
44	18	13	9
45	18	14	9
46	18	14	9
47	19	14	9
48	19	14	10
49	20	15	10
50	20	15	10

Selon la morphologie du PNJ, combinez les zones du corps en cumulant si nécessaire les PdC (exemple : serpent, volatile, bête à queue, poisson).

- **Les queues et cou sont assimilés aux jambes.**
- Les organes extérieurs sont assimilés aux mains. Dans de pareils cas, augmentez les N1/N2/N3 du pourcentage (20,30, 40%) correspondant aux parties ajoutées !

Exemple 1 : Ethan le chevalier PNJ (PdC=35, RM=7) a N2(Thorax)=14 donc N1=7 et N3=14+7=21. Dans les T/V/B/J a N2=11 donc N1=6 et N3=18. Pour Main & Pied cela donne N2=7, N1=4 et N3=14. Un Ogre géant avec 60 PdC(50+10) et RM=8 aura N2(Th) = 20+4=24 → 12/24/32, N2(T V B J)=15+3=18 → 9/18/26, N2(M P)=10+2=12 → 6/12/20.

Exemple 2 : un serpent-dragon (PdC=45 et RM=5) a une tête(T), deux pattes antérieures (J & P) et un corps (Th=dos & V=partie inférieure). Les bras (B) et mains (M) sont ajoutés au Th qui aura donc Th(9/18/24) + 2x30% (bras) + 2x20% (mains) = 18/36/48.

Utilisez les feuilles de gestion des combats situées en Annexe. Notez chaque blessure subie par le PNJ, additionnez les points par zone sans différencier entre T/E/C. Selon le type **du dernier coup subi (T, E, C)**, appliquez l'effet indiqué ci-dessous (cumulez les effets si plusieurs types de coup simultanés sont infligés), aucun test nécessaire. Croisez la zone touchée avec le niveau

de blessure atteint ou dépassé et le(s) type(s) de coup subi(s) :

Total		Tête-V	Thorax-En	Ventre-C	Bras-F	Main-D	Jambe-A	Pied-A
<b>N1</b> à <b>N2-1</b>	<b>T</b>	VO-5	VO-3	Recul MVp/2	Défensif	Perte coup	Chute	Immobilisé
	<b>E</b>	Malus+5	VD-3	Malus+5	Vitesse-1	VO-5	VD-5	VD-5
	<b>C</b>	Étourdi	Malus+3	Étourdi	Coup-1	Coup-2	MVp-1	MVp-2
<b>N2</b> À <b>N3-1</b>	<b>T</b>	VO-10	VO-5	VO-10	Perte coup	Perte coup	Chute	Chute
	<b>E</b>	Malus+10	VD-5	Malus+10	Vitesse-2	VO-10	VD-10	VD-10
	<b>C</b>	Inconscient	Défensif	VD-10	Coup-2	Coup-3	MVp-3	MVp-4
<b>N3+</b>	<b>T</b>	<b>Décapité</b>	<b>Mort</b>	Éventré	Tranché	Tranché	Tranché	Tranché
	<b>E</b>	<b>Mort</b>	<b>Mort</b>	<b>Mort</b>	Inutile	Inutile	Inutile	Inutile
	<b>C</b>	<b>Coma</b>	Incapacité	Inconscient	Brisé	Brisé	Brisé	Brisé

**éventré**=-1E/ph, **Inutile**= membre pendant et sans force, **Brisé**=inutile et +2Malus/ph, **Incapacité**=MVP à 0, **Tranché**=1 test V(res)/ph pour ne pas mourir, **Inconscient**= 1D10 minutes, **Décapité**=Mort, **Coma**=idem Perso

- Notez les effets sur les VO/VD/Malus/Coup/MVp etc.
- Adaptez les effets selon les circonstances.
- Les PNJ insensibles à tel ou tel type de blessure (armure marquée d'une '\*' dans la fiche du Livre 4) ne tiennent pas compte de ces effets sauf pour le N3.
- Les effets de 5.4 Effets supplémentaires sur les Persos sont remplacés par ce qui précède.
- Après le combat, si le PNJ n'est pas mort et si au moins une zone à N3+, testez (**Résistance-coups subis**) pour ne pas mourir.
- Chaque perte de Nx diminue de 1 le Moral.
- Option : les caractéristiques indiquées à côté des zones du corps indiquent les malus aux tests de celles-ci au niveau des pertes subies (somme des blessures T+E+C).

Exemple : l'Ogre (C=60, NEC8, Résistance=30) a été touché au Ventre (N1=9/N2=18/N3=26) avec un coup mortel d'une épée à deux mains infligeant 12T, s'ajoutant aux 17E déjà subis auparavant. Le total = 29, c'est N3+ en Taille qui donne 'éventré' donc une perte de 1E/phase. La prochaine perte entraînera 1E pour passer à 30 blessures. Les malus aux tests de Constitution sont de 29. Prochaine phase, ce sera la mort de l'Ogre si test sur 30(Résistance)-30(blessures)=0 raté.

## 7.3 Coup porté par un PNJ

### 7.3.1 BASES

Pour déterminer la chance de toucher et les coups infligés par un PNJ, utilisez la procédure suivante. En dehors du Livre 4 qui fournit les facteurs utilisés en combat, les formules suivantes permettent de les calculer :

<b>NC</b>	Niveau de la Créature = <b>(PdC)/10 + NEM/2 + capacités<sup>2</sup></b>
<b>VO</b>	<b>(NECx2 +F/20 +En/20 + NE<sup>1</sup>/5 + NC + talents<sup>3</sup></b>
<b>VD</b>	<b>NECx2 +D/20 +A/20 + NE<sup>1</sup>/5 + NC + talents<sup>3</sup></b>
<b>VIT</b>	<b>D/10 + NE(TC)/10 + Vitesse Arme + talents<sup>3</sup></b>
<b>Coup</b>	<b>+Force/20</b>

<sup>1</sup> NE= meilleur talent de combat ou d'arme (naturelle ou manufacturée)

<sup>2</sup> + ou -1/2/3 selon les capacités spéciales en combat, avantageuses ou pas

<sup>3</sup> les talents qui modifient ces valeurs, si indiqués, par défaut +1 par 20 NE dans un TC

Les PNJ utiliseront tous les TC à leur disposition, quand cela est utile et possible.

### 7.3.2 ARMES NATURELLES

Ces armes sont disponibles selon la morphologie de l'être :

Arme	Blessures	Lourde	Vitesse	Crit
Bec	6E	7E	+9	+5
Corne	5E(+C)	8E(+C)	+7	+5
Balayage	6C(+T)	9C(+T)	+9	-5
Dard	3E	5E	+6	0
Écrasement	8C	11C	+9	-5
Étranglement	7C(+T)	12C(+T)	+6	+10
Griffe	7T(+E)	9T(+E)	+8	0
Morsure	6E(+T)	10E(+T)	+7	+5
Poing	7C	8C	+8	-10
Sabot	8C	12C	+7	0
Serre	4E(+T)	6E(+T)	+5	+5
Mains spéciales	6C(+E)	10C(+E)	+7	+15



### 7.3.3 ARMES FABRIQUÉES

Pour les armes fabriquées, déterminez l'arme qui ressemble le plus à celle utilisée par le PNJ et modifiez les paramètres selon les circonstances (en italique les armes de tir):

Arme	Blessures	Lourde	Vitesse	Crit
------	-----------	--------	---------	------

<b>Arbalète</b>	À pied	11 E	13E	+16	+10
<b>Arc</b>	Normal	8 E	9E	+18	0
<b>Dague</b>	De plat	4TE	5TE	+5	-5
<b>Divers</b>	Projectiles	4xkg C(TE)		+5	-10
<b>Épée</b>	d'arme	5T(E)	7T(C)	+6	0
<b>Fronde</b>	Normale	7 C	8C	+18	-10
<b>Hache</b>	De guerre	6T	9T(+C)	+6	+5
<b>Lance</b>	Lance	7E	11E	+17	+10
<b>Masse</b>	D'arme	5C	8C	+5	0
<b>Mêlée</b>	Mains nues	3C	5C	+9	-20
<b>Pique</b>	Épieu	9 E(TC)	11E(TC)	+15	0
<b>Pique</b>	Pique	6E	8E	+11	0

Les tables indiquent la **blessure** de base en coup Sévère, la **vitesse** de l'arme et le bonus en cas de coup **critique**. L'arme **lourde** correspond à la version à deux mains, de bonne qualité ou améliorée, ou aux bonus naturels basés sur les descriptions de certaines créatures etc.

Modifiez la blessure par le **type de coup infligé** (Normal = Blessure/2 et Mortel = Blessure x 1,5) et **ensuite** le **Bonus de coup** du PNJ.

*Exemple : un Ogre (mêlée L+2) a une attaque de Poing Lourd : 8C, Vitesse+8, Critique-10. Un coup Normal infligé fera  $8C/2 = 4C + 2 = 6C$ , un coup Mortel fera  $8Cx1,5=12C + 2= 14C$ .*

## 7.4 Armures des PNJ

Les fiches des créatures indiquent les valeurs des armures valables en général pour tout le corps. Ces armures sont naturelles sauf si spécifié autrement dans la fiche. Au-delà de ces informations, le système d'armure est simplifié et se décline ainsi :

Armure	Moyenne	T	E	C	R	Crit
Gros tissus	0	0	0	1	3	0
Cuir normal	1	1	1	1	5	0
Cuir épais – écaille	2	2	2	1	10	-5
Maille – Cuir très épais	2	3	2	1	15	-10
Grosse maille - Chaîne	3	3	3	2	20	-15
Plaque – Métal	4	4	3	3	25	-20
Écaille dure - Carapace	4	5	4	4	30	-20
Spéciale – Écaille épaisse	5	5	5	5	8	+5

Vous y trouvez l'armure moyenne, le détail en T-E-C, la résistance (si la règle est utilisée) ainsi que le modificateur aux coups critiques subis sur une armure de ce type. Recherchez dans cette table l'armure qui correspond le mieux à celle du PNJ. Les autres effets des armures (modificateurs des VO, VD & Vitesse) ne sont pas pris en compte.

*Exemple : un Ogre a armure 2-2\*-2. Dans la fiche, il est indiqué « peaux pourries », cela laisse penser que cette armure est plutôt naturelle. Un cuir épais avec une R=10 et un Crit=-5.*

## 7.5 Récupération des PNJ

La récupération des PNJ est gérée plus simplement. Aucun test n'est en principe nécessaire. La table suivante indique les récupérations:

Type de blessure	Récupération
TEC	NC par jour dans la plus grosse blessure
Malus	NC par jour
Souffle	1 / tour d'inaction, automatique entre combats
Mana	+NEM (ou NC)x2 par jour
Fatigue	-1 niveau par jour
Maladie	-1 niveau par jour
Inconscience	Après 1d6x10 minutes
Coma	Après 1d6 heures et test Cx1 réussi
Maladie – Fracture	Après 1d6 jours et test Cx1 réussi
Autres	Un test de CS réussi



Si vous testez néanmoins la CS :

Résultat	Soins
tRC	Effet doublé
tRN	Effet indiqué
tRP	Effet indiqué
tEN	Effet /2
tEC	Effet contraire !

Ces valeurs peuvent changer selon les caractéristiques du PNJ, ses spécificités ou pouvoirs.

*Exemple : un Ogre (CS35, NC6) sort indemne d'un combat (par la fuite). Il est blessé au Th (15/10/0) et à la JD (8/0/0), a 15 malus de combat et 10 de Souffle ainsi qu'une fracture au Th. Après une journée de repos dans sa*

caverne, le MdJ teste la CS ( $D100=89$ ) et obtient un tEN, effets /2. Le Th passe à 12/7/0, les malus ) 12, le Souffle à 0. La fracture sera résorbée en ( $d6=$ ) 6 jours.

## 7.6 Combat rapide entre PNJ

Si vous voulez résoudre rapidement un combat entre des PNJ, utilisez la procédure suivante :

1. Déterminez la VO/VD finale de chaque PNJ en tenant compte de la position, des TC, bouclier, bonus & malus etc.
2. Chaque PNJ a une **Vie =  $1+(PdC+RM)/10$** .
3. L'**Attaque** = **VO/5 +NEM/2** +1/+2 par **capacité spéciale<sup>2</sup>**.
4. La **Défense** = **VD/5 +2** par point d'**armure** moyenne, +1/+2 par **capacité spéciale<sup>2</sup>**.
5. Enlevez aux deux valeurs les blessures accumulées.
6. Chaque participant résout une attaque : **D10 + Attaque<sub>A</sub> – Défense<sub>B</sub> = Score**.
7. La somme de ces deux D10 détermine la localisation du coup, si nécessaire:

Dés	Corps
2	P
3	M
4	J
5	T
6	V
7	J

8-9	B
10-12	Th
13-14	B
15	J
16	V
17	T
18	J

19	M
20	P

8. Par tranche de **3 Score obtenus**, une blessure est infligée à l'ennemi.
9. Évaluez l'état général du PNJ selon le nombre de blessures accumulées:

Vie	Blessures accumulées								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	G	+	+	+	+	+	+	+	+
2	M	G	+	+	+	+	+	+	+
3	L	M	G	+	+	+	+	+	+
4	L	L	M	G	+	+	+	+	+
5	L	L	M	M	G	+	+	+	+
6	L	L	M	M	G	G	+	+	+
7	L	L	L	M	M	G	G	+	+
8	L	L	L	M	M	M	G	G	+
9	L	L	L	M	M	M	G	G	G

L=léger, M=moyen, G=grave, +=mort.

10. En état **Moyen**, le PNJ ne peut pas poursuivre. Si **Grave**, le PNJ ne peut plus combattre.
11. Les attaques sont **simultanées**.
12. Un PNJ en état M tente de fuir face un adversaire dans un état moins blessé que lui. C'est réussi si son **dé lancé< NEC**.
13. Un PNJ en état G **se rend** face un adversaire dans un état moins blessé que lui, si possible.
14. Pour gérer un combat entre plusieurs PNJ, répartissez les combattants entre les cibles, maximum 6 par cible (ou moins si position défensive particulière). Additionnez les effets des attaques (blessures) sachant que **Défense-1 par attaque subie après la première**.
15. Chaque échange de coup correspond à une phase.

Ce système s'applique mieux pour les humains que pour les animaux/créatures.

<sup>2</sup> Les capacités spéciales dépendent du jugement du MdJ. Les TC comme *Art du Combat*, les reliques, PN, dons ou autres avantages peuvent être considérés comme capacités.

Exemple : un solide garde (NEC7, VO30, VD25, PdC25, RM6, bouclier, armure maille 3) affronte trois marauds mal équipés (NEC4, VO20, VD20, PdC20, RM5, armure cuir 1). Le garde a Vie=3+1=4, Attaque=  $30/5 = 6$ , Défense =  $25/5 + 3 \times 2 = 11$ . Les marauds ont Vie=  $2+1=3$ , Attaque =  $20/5 = 4$ , Défense =  $20/5 + 1 \times 2 = 6$ . Le premier round de combat inclut une attaque du garde et trois des marauds. Le garde (6/11) obtient un score de ( $D10=6+3=9$ ), le premier maraud(4/6) obtient ( $D10=10+4-11=3$ ). Le maraud subit 3 blessures (où=6+10=16=Ventre) état Grave et le garde 1( $2D10=2+3=5=Tête$ ). Le second maraud obtient ( $D10=1+4-11+1(2^{\text{ème}} \text{ attaque})=-5$ , rien. Le troisième obtient ( $D10=10+4-11+2(3^{\text{ème}} \text{ attaque})=3$  donc le garde prend 1 blessure de plus ( $2D10=10+1=11=Thorax$ ) et passe à l'état Léger. Le premier maraud ne peut pas fuir (blessé gravement). Le combat continue. Le garde vaut 5/10 maintenant face à deux marauds 4/6.

## 7.7 Combat rapide entre Perso et PNJ (option)

La règle précédente est adaptée pour résoudre rapidement un combat opposant un Perso et des PNJ. Utilisez-là uniquement lorsque les circonstances le demandent.

1. Le Perso peut (mais ne doit pas) modifier le combat avec ses TC. Il est possible d'utiliser un TC par round. La table indique quand les utiliser et l'effet si le test est réussi/raté :

TC	Quand	Réussi	Raté
Réaction	Avant le combat	Peut fuir	Défense-1
Embuscade	Avant le combat	Attaque+2	Attaque-1
Charge	Avant le combat	Première Attaque+2 et Défense-1	Défense-1
Art du combat	Avant l'attaque	Attaque+1 ou Défense+1	Frappe après et Attaque-2
Vitesse	Avant l'attaque	Frappe avant	Frappe après
Combat à deux armes	Avant l'attaque	Attaque+1	Attaque-1
Esquive	Avant l'attaque	Défense+2	Attaque-2
Résistance	Après l'attaque	Score subit-1	Score subit+1
Fuite	Après le combat	NEC+2 pour fuir	NEC-1 pour fuir

2. Chaque blessure subie ajoute un niveau (N1/N2/N3) en TEC dans la zone du corps.

3. Le Perso ne meurt que lorsque ses blessures l'indiquent.

Exemple : Jean (Charge NE40, Vitesse NE30, Esquive NE60), avec son épée et son bouclier, combat un Irnolo des Forêts (PdC37, VO22, VD15, AR2, Régénère, Insensible estoc). Jean a Attaque=7 et Défense=6. L'Irnolo a Attaque =  $22/5 + 37/10 = 8$  et Défense =  $15/5 + 2 \times 2 + 1(\text{régénère}) + 1(\text{insensible estoc}) = 9$ . Avant le combat, Jean décide de charger, avec ( $D100=72$ ) c'est raté donc sa Défense =  $6-1=5$ . Pour prendre l'initiative, Jean teste sa Vitesse, avec ( $D100=32$ ), c'est raté donc l'Irnolo frappe le premier. Un ( $D10=4+8(\text{attaque})-5(\text{défense})=7$ ). Jean subit deux blessures réparties au hasard: N1 dans le Thorax et N1 dans la Jambe droite (par exemple). La réplique de Jean est de ( $D10=2+7(\text{attaque})-9(\text{défense})-2(\text{blessures})=-2$ , c'est raté.

## 7.8 Archétypes

Pour le combat rapide, utilisez les valeurs moyennes suivantes selon l'archétype :

Archétype	Attaque	Défense	Vie	Note
Paysan-Pèlerin	4	3	4	Fuit dès que blessé
Garde-Milicien	5	6	4	Variation Att/Def+D10* selon qualité
Chevalier-Chef militaire	11	13	5	À cheval Attaque+2, charge
Noble-Courtisan	3	4	3	Se rend dès que blessé ou cerné
Marchand-Aubergiste	3	3	3	Prêt à payer pour survivre
Religieux-Magicien	3	4	2	Attaque+NEM/2, effets des sorts !
Brigand-Voleur	6	8	3	Fuite, embuscade, esquive facile
Artisan-Citadin	3	4	3	Fuit ou se rend sans combattre
Maître d'arme-Assassin	12	12	4	Désarme, embusque et esquive
Mercenaire-Barbare	8	9	5	Charge, se bat à mort

## 7.9 Tables d'actions des PNJ

Si vous voulez définir ce que fait un PNJ pendant une phase de combat, vous pouvez utiliser le système suivant. Il vous faut déterminer le Moral et l'Expertise du PNJ. Une fois ces données connues, un jet de dé sur la table indiquera la ou les actions du PNJ.

- Moral** = NEC [+2KO +1EO -1EE -2EA] + [+2 à -2] selon rapport de force + [+2 à -2] selon la situation tactique (surprise, mission etc). Minimum 0.
- Expertise** = NE/10 [+2 à -2] selon les TC connus [+2 à -2] selon qualité des armes

Lancez deux D10, le premier sera comparé au Moral et le second à l'Expertise :

Moral					
Expertise	/3 ou -	/2	x1	x2	x3 ou+
/3 ou -	Charge	Charge	Mêlée		
/2	Charge	Charge			Esquive
x1	Charge			Esquive	Esquive
x2					Fuite
x3 ou+				Fuite	Fuite

: mode offensif : mode défensif

**Rien** : attaque normale dans le mode indiqué (tir si possible)

**Charge** : le PNJ tente de charger sinon **Mêlée**, ignore les effets du moral, la charge peut être accompagnée d'une attaque de mêlée ou d'un tir de projectile

**Mêlée** : approche & attaque sinon deux attaques si possible (arme, bouclier, coup de pied)

**Esquive** : les PNJ tentent d'esquiver si armé, sinon **Fuite**

**Fuite** : le PNJ tente de fuir, sinon **Esquive** (peut se rendre selon la situation), **Moral -1**



Autres règles :

- Les créatures KO ne fuient jamais sauf si la fiche dit autre chose
- Les créatures utilisent toutes leurs attaques en mode offensif, une seule en mode défensif
- À la place d'une attaque, les créatures peuvent utiliser un de leurs pouvoirs/une magie
- À la place de toutes ses attaques ou en mode défensif, un humain/une créature « intelligente » peut utiliser sa magie
- Un être qui ne peut ni Fuir ni Esquiver, se rend sauf si créature non « intelligente »
- L'intelligence d'une créature dépend de son I, son alignement et son attitude

*Exemple : Karl fait face à deux marauds liés au Malin (archer NEC5 et piquier NEC7, NE30 à l'épée, arme Q-). Le moral des ennemis sont 5+1(EO)+1(rapport de force)=7 et 7+1+1=9. L'expertise est 3-1(Q-)=2. Avec deux D10=4 & 5, le premier maraud obtient un Moral x1 Expertise x3...il tire, le second Moral /2 Expertise x3, il avance pour une attaque normale.*



## 8. Combat de masse

Ce système est réservé à la résolution de batailles moyennes, entre 10-1000 combattants par camp engagé. Il permet de gérer ce grand nombre de combattants de manière globale et visuelle à la fois. Définissez les camps en présence, chaque camp formant une entité, un groupe de combattants. Dans le cas où vous voudriez gérer différentes unités aux caractéristiques bien précises, utilisez plutôt 9. Batailles. Si possible, décrivez le combat de manière vivante et graphique au moyen de tableaux, figurines, écran etc.

Le but du combat est de mettre hors de combat l'ennemi par les tirs, la mêlée et la déroute. Pour gérer cela, utilisez 11.2 Feuille de gestion des combats .

### 8.1 Données initiales

Chaque camp est défini par :

- Son Chef (Perso ou PNJ) qui maîtrise ou non un des trois **Talent de Bataille(TB)** : Stratégie, Cavalerie, Piéton. Si le nombre de combattants dans le camp dépasse NE(Stratégie) x20 ou NE(Cavalerie) x10 ou NE(Piéton) x5, alors utilisez NE/2. Si vous voulez générer un TB pour un PNJ : Cavalerie/Piéton/Stratégie/aucun(D10\*), le NE=D10\*x 20.
- Le nombre de combattants et leurs caractéristiques **initiales** :

Caractéristiques	Formule (modifiez selon les circonstances)
VO	VO moyenne des combattants
VD	VD moyenne des combattants
NCV	<b>nombre de combattants valides</b> (voir 8.2.3 NCV)
N10	NCV/10, donc 10 tranches de 10% du NCV
M-oral initial	NEC moyen des combattants
AR	<b>armure</b> du thorax = 10 x moyenne(T,E,C)

Un combattant est soit **valide**, soit **blessé**, soit mis **hors combat** (HC) par la fuite, la reddition ou les **blessures**.

#### 8.1.1 MODIFICATIONS

Les caractéristiques sont modifiées **avant le combat** selon les circonstances de la bataille :

Modificateurs	Favorable	Défavorable	Autre
À plus de 2-1	VO+5 M+1		En termes de NCV
Terrain <sup>1</sup>	VD+5 M+1	VO-5	Terrain de départ
Météo mauvaise/infectée		VO-5/-10	Affecte les deux camps
Armes	VO+5	VO-5	Quantité et/ou qualité
Surprise/embuscade	VO+10 M+1	VD-10 M-1	Selon circonstances
Fatigue		VO-5 M-1	
Motivation importante	VO+5 M+1		Lieu ou personne à défendre
Position défensive <sup>1</sup>	VD+ 10/20/30		Naturelle/mur/château
Perso	VO+1 ou VD+1		Au choix du Perso
Héros	M+1		Maximum 1
Par Magicien	VO ou VD+NEM , M+1	M-1	Choix du magicien
Mobilité supérieure	VO+5/+10		Selon qualité/quantité montures
Visibilité faible/nuit		VO-10/-20	Tireurs : effets x2
Relique majeure	M+1		+ effets selon sort (MdJ)
PN			+ effets selon PN (MdJ)

<sup>1</sup> peut être remplacé par la règle 8.5.8

- Le **Moral** modifié ci-dessus reste compris entre M(initial)/2 et M(initial)x2 !
- La **VO** ne peut pas dépasser le double de la VO initiale (si <5 alors prenez 5).

Exemple : 150 miliciens (VO15, VD20, NEC4, Armure de cuir 2-2-1) de la ville sont rassemblés pour défendre les remparts de leur ville contre 700 barbares mal équipés et fatigués (Chef avec Piéton NE40, VO25, VD10, NEC5, Armure de cuir 1-1-0).

Dirigés par un Perso (avec Stratégie NE40) équipé d'une relique majeure. Les valeurs de base sont VO=15, VD=20, NCV=150, AR=5 M=4, N10=15. Le Perso peut commander 40x20=800 hommes sans problème, donc son TB=40. Les modifications de la milice sont : Motivation (défendent leur ville) VO+5 M+1, Position(mur)VD+20, Relique majeure M+1, Perso ajoute VD+1. Pour un total de VO20 VD41 NCV150 AR=20 M6 N10=15.

Les Barbares ont (armes) VO-5 et (fatigue) VO-5 M-1 pour un total de VO15 VD10 M4 AR10 NCV=700 N10=70.

#### 8.1.2 GROUPE DE TIR

Il est possible de créer un **groupe de tireurs** (appelé **Tir**) qui attaqua l'ennemi à chaque tour avant que ce dernier ne puisse attaquer lui-même. Il a ses propres VO/VD mais le reste est identique aux autres combattants. Au moment où le **NCV(tireurs) > NCV(groupe principal)**, les deux groupes fusionnent et le groupe *Tir* disparaît. Ce groupe ne participe à aucune manœuvre.



Recalculez les N10 au moment de la fusion.

Les tireurs ont des **munitions** et une modification de la VO :

Arme de tir	Munitions	Effet
Arc	5	VO+10
Arbalète	6	VO+15
Fronde	7	VO-5

Javelot/Epieu	2	VO+5
Siège	8	VO+30
Autre	1	VO+0

Un tir consomme une munition, une fois celles-ci épuisées, le groupe Tir fusionne avec le groupe principal.

*Exemple : (...) sur les 150 miliciens, 30 sont équipés d'arcs et forment un groupe de Tir. Ils ont 5 munitions et VO30. Sur les 700 Barbares, 100 sont équipés d'épieux, ils ont 2 munitions et VO20.*

### 8.1.3 RÉSERVE

Le NCV utilisé dans les attaques ne peut jamais être supérieur à **quatre fois** le NCV ennemi. L'excédent est considéré placé en **Réserve** et servira à remplacer les pertes subies à chaque tour.

*Exemple : (...) les 700 barbares sont divisés en 600 combattants et 100 tireurs. La milice est divisée en 120 combattants et 30 tireurs. Les Barbares auront donc maximum  $120 \times 4 = 480$  combattants de front et donc 120 en Réserve.*

### 8.1.3. MAGICIEN

Un **Magicien** lancera un sort par tour au choix, à RMa active ou non. Ayant une utilité quelconque dans la bataille (selon MdJ). Le magicien est par défaut placé dans le groupe de Tir, s'il existe. Selon les résultats du lancement du sort, les effets suivant ont lieu:

Résultat	RMa active	RMa passive
tRC	D10xNE(sort) ennemi HC	VD+3
tRN	d6+NE(sort) ennemi HC	d6 HC-> Valides
tRP	Rien	Rien
tEN	CR-10 pour la suite	Rien
tEC	Magicien blessé	M-1

Notez les effets sur la NCV, la VD, le Moral et la CR de lancer des sorts. La NCV ne peut évidemment dépasser la valeur initiale. N'affecte pas le groupe Tir.

### 8.1.3 PERSOS

Les **Persos** subissent le sort du groupe auquel ils appartiennent (*voir 8.2.4 Effets spéciaux*). Les **Persos** peuvent choisir de combattre à part et **d'atteindre une cible** ennemie particulière : **Chef**, **Sous-chef**, **Héros**, **Magicien**, **groupe Réserve**, **groupe Tir**. Dans ce cas, ils doivent franchir une ligne de défense représentée par un certain nombre d'ennemis:

Cible	Ennemis à abattre	Garde Rapprochée	Effet si cible HC
Chef	N10/3	N10/10	Chef HC
Sous-Chef	N10/4	N10/20	M-1
Héros	N10/5	N10/30	Héros HC
Magicien	N10/6	N10/40	Annule bonus 8.1 Données initiales
Réserve	N10/10	0	Res immobilisée 4 tours
Tir	N10/10	0	VO(tir)-10 pendant 4 tours

Chaque tour, le Perso est confronté à  $1D10^*$  **Ennemis à abattre**. Le Perso résout une phase de mêlée par ennemi rencontré comme dans un combat normal. Les attaques du Perso sont traduites ainsi :

Résultat	Effet
Échec critique	2 Ennemis en plus
Raté	-
Bouclier	1 ennemi HC
Coup Normal	1 ennemi HC
Coup Sévère	2 ennemis HC
Coup Mortel	3 ennemis HC
Coup critique	4 ennemis HC



Tant que le nombre d'ennemis abattu n'a pas été atteint, le combat continue. Accumulez les ennemis HC jusqu'à atteindre la **Garde Rapprochée** de la cible. Ils ont **VO/VD +20%**. Une fois la Garde Rapprochée défaite, le Perso combat la cible elle-même (définie par le MdJ). Si la cible est mise HC, appliquez les effets indiqués.

Un Perso peut renoncer à cet objectif quand il veut, il rejoint alors définitivement le groupe principal.

*Exemple : (...) Kin le brave est avec les miliciens et veut s'en prendre au chef des barbares. Il lui faudra mettre hors de combat 70/3= 23 ennemis (à raison de 1 à 4 par tour) pour atteindre la garde rapprochée de 70/10=7 ennemis ayant VO18 VD12. S'il parvient à tuer le chef, le Moral des barbares tombera.*

## 8.2 Tour de combat

Chaque tour de *Combat simplifié* dure environ 1 minute et consiste en l'exécution des phases

suivantes :

1. Description de la situation, choix des Persos.
2. Attaques simultanées des **Groupes de Tirs** sur les combattants adverses.
3. Application des **Pertes** et calcul du nouveau **NCV(combattants)**.
4. **Attaques** simultanées entre groupes de combattants.
5. Application des **Pertes** et calcul du nouveau **NCV(combattants)**.
6. **Effets** spéciaux de l'attaque.
7. **Modification** du Moral.
8. Effets du **Moral**.
9. **Manœuvres**.
10. Utilisation de la **réserve** pour combler les pertes, fusion du groupe **Tir**.

### 8.2.1 ATTAQUE & PERTES

Une attaque consiste à lancer un D100 sur la 4.7 Table de combat selon la **VA = VO(attaquant)-VD(défenseur)**. Réduisez **VA-5 par tranche de N10 blessés** ! L'échec critique et le coup critique s'évaluent par rapport au NE(TB). Déterminez les **pertes de base** infligées à l'ennemi selon le résultat obtenu:

Résultat	Pertes de base en %
Echec critique	1
Raté	5 +/- 1 par 10 VA
Bouclier	10 +/- 2 par 10 VA
Coup Normal	30 +/- 3 par 10 VA
Coup Sévère	60 +/- 5 par 10 VA
Coup Mortel	100 +/- 10 par 10 VA
Coup critique	150 +/- 10 par 10 VA

La variation selon la VA est positive si la VA l'est et négative si la VA l'est. Ces **pertes de base** servent à compter les pertes infligées sur l'ennemi.

Exemple de tir : (...) le groupe de tir des Miliciens a 30 archers. Une salve est tirée avant chaque mêlée jusqu'à l'épuisement des 5 munitions. La  $VA=VO(30)-VD$  Barbares( $10)=+20$ , un  $D100(=22)$  indique un Coup Normal, donc 30 pertes de base + 6 = 36%. Un  $D100$  de 01 à 04 ( $TB/10$ ) aurait donné un Coup Critique.

Exemple de mêlée: (...) la mêlée entre les 480 Barbares et les 120 miliciens est résolue. Le combat est simultané. Les Barbares ont une  $VA=leur VO(15)-VD$  miliciens( $41)=-26$ . Un  $D100(59)$  indique un Raté = 5-2=3%. Les miliciens ont  $VA=leur VO(20)-VD$  barbares( $10)=+10$ . Un  $D100(27)$  indique un Coup Normal=30+3=33%. Si les Barbares avaient 100 blessés, ils auraient eu VA-5 par tranche de N10( $70$ ) blessés.

### 8.2.2 PERTES RÉELLES

Les pertes réelles infligées à l'ennemi sont donc = **Pertes% x NCV(attaquant)**, la NCV limitée à 4xNCV ennemie. De ces pertes, **AR % sont blessés**, les autres sont HC. Si les pertes infligées dépassent la NCV(combattants) puisez l'excédent dans la **Res** et ensuite dans le groupe **Tir**, si possible.

Exemple de tir : (...) les pertes réelles =  $36\% \times 30(tireurs) = 12$  donc 1 blessés ( $AR=10=10\%$ ) & 11 HC. Ces pertes ne sont pas incluses dans les exemples qui suivent.

Exemple de mêlée: (...) les Barbares infligent  $3\% \times 480 = 14$  pertes. L' $AR(Miliciens)= 20\%$ ... donc 3 sont blessés, les autres ( $14-3=11$ ) sont HC. Les Miliciens infligent  $33\% \times 120=40$  pertes.  $10\%$  ( $AR$  des Barbares) donc 4 blessés et  $40-4=36$  sont HC.

### 8.2.3 NCV

Recalculez le NCV actuel = **Valides + Blessés**, selon les pertes subies. Le nombre de blessés ne peut devenir supérieur au nombre de combattants valides. Si tel est le cas, les blessés surnuméraires deviennent HC. Complétez ensuite le NCV par la **réserve** (de combattants valides) si nécessaire et possible afin de rapprocher du ratio 4-1 s'il a été perdu à cause des pertes. Le ratio NCV est la comparaison des NCV des deux camps, arrondi vers le bas (185 contre 100 c'est 1-1).

Exemple : (...) les Barbares voient leur NCV passer à 480-36 HC=444 combattants valides dont 7 blessés. Les Miliciens passent à 120-11 HC=109 combattants valides + 3 blessés=112. Les Barbares ont une réserve pour remplacer les pertes mais le ratio de 4-1 limite à 112 miliciens  $\times 4= 448$ , donc 444 valides + 4 blessés (3 blessés passent en réserve).

### 8.2.4 EFFETS SPÉCIAUX

Chaque tour où un camp remplit une ou plusieurs de ces trois conditions :

- A eu au moins **deux fois plus** de combattants HC que l'ennemi (tirs compris).
- Subit un **Coup critique**
- Obtient un **échec critique**

... l'attaque produit un (et un seul) **effet spécial(D100)**:

D100	Effet spécial	Conséquences pour son camp	Pour l'ennemi
1-10	Désavantage tactique	VD-5, M-1	M+1
11-15	Désorganisation	Frappe après l'ennemi	Frappe avant

16-18	Chef touché	Chef blessé, voir 8.3 Blessures	voir 8.3 Blessures
19	Héros touché <sup>2</sup>	Héros blessé, voir 8.3 Blessures	voir 8.3 Blessures
20	Un Perso touché <sup>2</sup>	Perso blessé, voir 8.3 Blessures	voir 8.3 Blessures
21	Magicien touché <sup>2</sup>	Magicien blessé, voir 8.3 Blessures	voir 8.3 Blessures
22-25	Chef isolé	M-1, pas de Manœuvre	TB+10 pour le test de Manœuvre
26-30	Fuite des blessés <sup>2</sup>	D10*x10% des blessés fuient (passent HC)	-
31-55	Fatigue	VO-5	-
56-60	Pertes de munitions <sup>2</sup>	D10* munitions perdues	La moitié prise si même tireurs
61-66	Encerclement	VD-5	VO+5
67-70	Magicien épuisé <sup>2</sup>	Plus de magie possible, effets annulés	-
71-74	Division de la force	Prochain tour à NCV/2	-
75-80	Tireurs attaqués <sup>2</sup>	Groupe Tir fusionne avec le reste	-
81-83	Attaque surprise	Prochain tour à VD/2	-
84-87	Réserve recule <sup>2</sup>	Pas de réserve pendant 2 tours	M+1
88-92	Hésitation	Prochain tour à VO/2	-
93-96	Esprit de sacrifice	M+D10*, NCV-D10*%	M-1
97-99	Rage du désespoir	Prochain tour à VO+10 et VD+10	M-1
100	Accident	Magicien/Héros/Perso/Chef (D10*)capturé	Voir 8.1

<sup>1</sup> voir 8.3 Blessures      <sup>2</sup> ne s'applique que si possible sinon aucun effet

Exemple : (...) Les Barbares ont subi 59 HC contre 15 pour les Miliciens. L'effet spécial (D100=32) subit par les Barbares indique que le Chef est isolé. Leur Moral passe de 4 à 3.

Ces effets sont immédiats. Ils peuvent être **contrés** par un test sur le TB du Chef (notez les effets sur VO/VD/M). Un test est **obligatoire** pour les Chef-PNJ, **optionnel** pour les Chef-Persos:

Résultat	Effet
tRC	Euphorie : Effet spécial annulé, M+1
tRN	Confiance : Effet spécial annulé
tRP	Ignorance : Effet spécial confirmé
tEN	Confusion : Effet spécial confirmé, M-1
tEC	Erreur : Effet spécial confirmé, VO-5, VD-5, M-1

Exemple : (...) le Chef Barbare a Piéton NE40 et peut sans problème commander 40x5=200 combattants. Vu que cette limite est dépassée, son NE passe à 40/2=20. Le test est obligatoire (PNJ). Avec un D100=72=tEN, l'effet est confirmé et le Moral(barbare) passe de 3 à 2.

## 8.2.5 MORAL ET FATIGUE

Le moral change lorsque les événements suivants surviennent:

Situation modifiant le M	Effets
Chef/Héros/Perso/Magicien mort, capturé ou en fuite	M-1
Chef/Héros/Perso/Magicien ennemi mort, capturé ou en fuite	M+1
Deux fois plus de pertes (HC) infligées que subies ce tour	M+1
Aucune perte infligée à l'ennemi (HC) ce tour	M-1

De plus, par **N10 combattants** HC depuis le début de la bataille, le Moral est réduit de 1 (à gérer séparément par le MdJ !).

Après chaque tour la fatigue s'impose : VO-1.

Exemple : (...) Les pertes subies (59 barbares HC avec N10=70 & 15 miliciens HC avec N10=12) font passer le M(miliciens) de 6 à 5. Grâce aux pertes infligées, le M(milicien) passe de 5 à 6. La fatigue fait tomber les VO(milicien) à 19 et VO(barbare) à 14.

## 8.2.6 EFFETS DU MORAL

Le niveau de Moral de la troupe affecte directement son comportement sur le champ de bataille à partir de la fin du 1<sup>er</sup> tour :

Moral	Niveau	Effets
-16 et moins	Déroute	VA-20, 1D10xN10 NCV se rendent (HC)
-11 à -15	Fuite	VA-15, 1d6xN10 NCV fuient (HC)
-6 à -10	Recul	VA-10
-5 à 0	Défense	VA-5
1 à 5	Neutre	Pas d'effet
6 à 10	Offensif	VA+3
11 à 15	Courage	VA+5
16 et plus	Fanatique	VA+10

Notez les effets sur la VA pour la prochaine attaque, ils ne sont pas cumulatifs. Les NCV mis HC sont d'abord les blessés ensuite les combattants valides.

- En cas de **Fuite ou Reddition**, le Chef peut tester son **TB** pour **quitter lui-même le champ** de bataille. Un tRN suffit. S'il réussit c'est M-2 pour son camp. Les pertes de NCV indiquées ne dépassent pas les NCV valides et blessés restant.
- Les **Persos** doivent dire s'ils font partie des fuyards ou de ceux qui se rendent. Pas de test nécessaire. Cette décision est irréversible. Changez les VO/VD/M selon 8.1 Données initia.

Exemple : (...) après plusieurs tours de bataille, le Moral des Barbares tombe à -6, la VA de la prochaine attaque est réduite de 10.



### 8.2.7 MANŒUVRE

Un chef en état de combattre (en contrôle de lui-même, mobile, conscient, malus<20 et pas de blessure N3) avec un NE(TB)>20 peut tenter d'effectuer une des 10 **manœuvres** possibles. Chaque manœuvre ne peut être tentée **qu'une seule fois par bataille**. Au choix pour les Persos, au hasard pour les PNJ (lancez un D10 chaque tour et vérifiez si cette manœuvre peut être effectuée, si oui, tentez-la). Chaque manœuvre dispose d'une condition à remplir pour pouvoir la tenter :

D10	Manœuvre	Description	Conditions
1	<b>À moi !</b>	Demande à la troupe de protéger le chef	Chef blessé
2	<b>Contournement</b>	Tentative d'encerclément	M >5 et Ratio NCV> 1 contre 2
3	<b>Couvrez la fuite</b>	Aide la troupe à fuir	M <6
4	<b>Appel de la réserve</b>	Utilisation temporaire de la réserve	Réserve>0
5	<b>Sursaut</b>	Effort exceptionnel	M < M(ennemi) et 4+ tours passés
6	<b>Baroud d'honneur</b>	Cercle de défense	NCV< NCV(ennemi)/2 et M<M(ennemi)
7	<b>Ralliement</b>	Récupérer des fuyards	Nombre de HC>N10 & M>1
8	<b>Charge</b>	Le Chef charge l'ennemi	M>5 et Ratio NCV>1 contre 3
9	<b>Tortue</b>	Adopte une formation défensive	Ratio NCV <1 contre 2
10	<b>Attaque ciblée</b>	Concentre l'attaque sur Chef ou Mage	Test [NCV/NCV(ennemi)]x20

Si la condition est remplie, testez le TB et évaluez le résultat. Les effets des tRC/tEC sont indiqués entre parenthèses. Les tRP n'ont aucun effet :

Manœuvre	tRN(tRC)	tEN(tEC)
<b>À moi !</b>	NCV-4(-2), Chef intouchable 2(5) tours	Chef 1(2) blessure(s)
<b>Contournement</b>	Prochaine VD(ennemi)-10(-20)	VD-5(-10)
<b>Couvrez la fuite</b>	Fuite de max NE(NEx2)% NCV au choix	Pertes x2(x3) au tour suivant
<b>Appel de la réserve</b>	NCV +20(50)% de la réserve prochain tour	Fuite de 20(40)% de la réserve
<b>Sursaut</b>	M+1(+2), 10(20)% de blessés → valides	M-1(-2), 10(20)% blessés HC
<b>Baroud d'honneur</b>	VO-5(0) VD+5(+10)	M-2(-3)
<b>Ralliement</b>	NE(NE/2)% de fuyards, HC, reviennent	N10(x2) fuyards, HC, en plus
<b>Charge</b>	Pertes infligées +10(20)% tour suivant	Pertes subies+5%(Chef blessé)
<b>Tortue</b>	Transfert 5(10) de VO vers VD	M-1(-2) VO-3(-5)
<b>Attaque ciblée</b>	La cible subit 1(3) blessure(s)	5(10)% du NCV en HC

Les effets sont permanents sauf si indication contraire. Les PNJ ayant un TG>20 peuvent tenter ces manœuvres : lancez un D10 par tour et vérifiez si les conditions sont remplies. Si c'est le cas, tentez la manœuvre.

Exemple : (...) les Miliciens sont dirigés par un Perso (Stratégie NE40) qui tente la Tortue. Le Perso peut commander 40x20 = 800 combattants donc le NE reste à 40. La condition est remplie (ratio 105+4 blessés contre 436+7 blessés+105 réserve donc 109 contre 548, c-à-d 1 contre 4). Un test (D100=34) donne tRN et la VO/VD passe de 19/41 à 14/46.

### 8.2.8 FIN DU COMBAT

- Si un des camps voit sa **NCV réduite à 0**, il est défait. Si le NCV des deux camps tombe à zéro en même temps, c'est le Moral le plus élevé qui gagne, départagez par un D100+TB.
- Si la **VA** descend en dessous de -45, la volonté de se battre disparaît et les survivants fuient.
- Si, selon le MdJ, le **sor de la bataille** ne fait plus aucun doute, elle s'arrête et les survivants du camp perdant sont fait prisonniers.
- Le moral ne détermine pas directement la victoire ou la défaite.



S'il y a eu au moins une fois des **fuyards**, le camp victorieux a droit à une **poursuite** (=attaque gratuite) dont les pertes infligées augmentent selon un test du TB (+20 si le poursuivant dispose de plus de cavalerie que le perdant) :

Résultat	Pertes
tRC	x3
tRN	x2
tRP	x1
tEN	/2
tEC	x0

Exemple : Après 6 tours de bataille, le moral des barbares est tellement bas qu'ils fuient en masse. La VO(milicien) est devenue 10 et la VD(barbare)=0. Le Perso teste sa Stratégie (NE40) et obtient (D100=14) une tRN, les pertes infligées sont doublées. Les miliciens ont eu 20% de HC donc VA-10, il reste 90 NCV. L'attaque à VA=10-0-10=0 donne (D100=92) pour un Raté donc 5+0%=5% de pertes x2=10% de 90 = 9, donc 8 HC et 1 blessé (Armure 10%).

Les PNJ HC ou Blessés survivront à leurs blessures selon les proportions suivantes :

HC	Blessés	État
10%	40%	Rétablissement
20%	30%	Blessé à vie
30%	20%	Estropié
40%	10%	Mort



Exemple : sur les 30 miliciens HC 3 se rétablissent, 6 sont blessés à vie, 9 restent estropiés et 12 meurent. Sur les 10 miliciens blessés 4 se rétablissent, 3 restent blessés, 2 sont estropiés et 1 meurt. Au total, ce seront 13 morts, 11 estropiés, 9 blessés. Le bilan est donc 117 valides, 9 blessés, 24 morts.

### 8.3 Blessures des Persos

Lorsqu'un effet spécial le demande ou que la situation l'indique, traduisez les blessures subies dans la bataille en blessures réelles pour un Perso ou PNJ. Chaque blessure subie par un Perso ajoute un niveau de blessure (en T, E et C) sur une zone du corps qui doit être localisée (voir 5.1 Localisation). Pour les PNJ, seul le nombre de blessures compte. La première blessure implique un N1 dans cette zone du corps. La seconde un N2 la zone du corps indiquée. La troisième blessure fera passer cette zone à N3. La table suivante explique les différentes blessures possibles selon le code LMG+ et les effets sur Armure et NE(TG) :

Blessure	Armure	TB	Etat
Première N1	R-1	-10	Validé
Seconde N2	R-2	-20	Blessé
Troisième N3	R-3	-80	HC

Notez les effets sur l'armure des Perso, le niveau de TB et l'état dans lequel est le combattant. Cumulez les blessures dans les mêmes zones pour les Perso. Gérez le niveau de blessure des PNJ/Perso (N1, N2, N3) sur la Feuille de Perso.

Exemple : Le Perso chef des miliciens est blessé une première fois. La localisation donne le Thorax où il a N1=7-13 et N2=14-19. Il subit donc une blessure 7-7-7 au Th, son armure a R-1 et son NE(stratégie) passe de 40 à 30. Une seconde blessure, au Thorax également, le fera passer à 14-14-14 avec une perte supplémentaire de R-1. Le NE(stratégie) passe de 30 à 20.

### 8.4 Expérience et expertise

L'ExC est gagnée normalement dans les mêlées des Persos engagés (voir 8.1.3 Personnages). En plus de cela, un Perso engagé gagne **moyenne(NC ennemi)×4** par tour de bataille en étant valide. La moitié en cas de fuite ou défaite de son camp. Le double si chef et victorieux.

L'ExT dans les TC/TG est donnée selon leur usage. Si le Perso n'a pas eu d'action individuelle, il gagne **10** ExT par tour en état valide à répartir au choix dans : Arme utilisée, Attaque, Charge, Défense, Réaction, Résistance, Vitesse. D'autres TC sont possibles selon les circonstances, voir le MdJ.

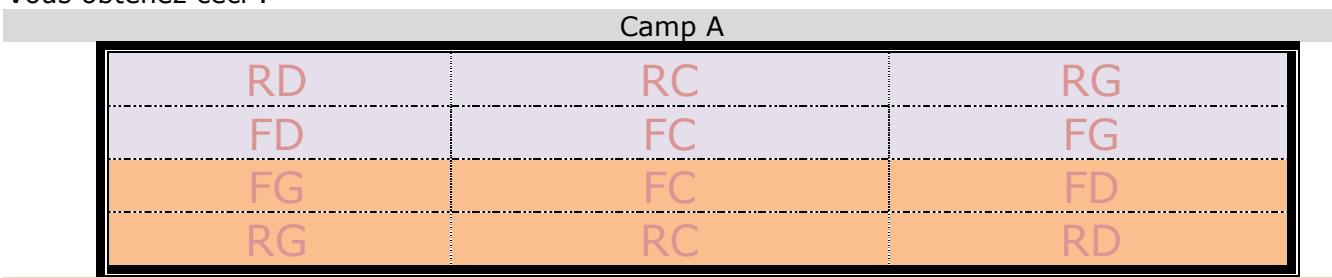
Exemple : Le Perso chef a gagné la bataille en 6 tours. Le gain d'ExC est de  $(150+700)/20=43 \times 6 \text{ tours} = 258$  x2(victorieux) = 516. Avec son TB(stratégie), il a gagné 18 ExT (par ex.). S'il avait été un Perso engagé pendant les 6 tours de combat, il aurait gagné 60 ExT à répartir dans les TC indiqués.

### 8.5 Visualisation du combat

La règle optionnelle suivante fournit une visualisation du combat simplifié. Le terrain est divisé en aile gauche et droite avec un centre. Les armées sont également divisées en maximum 5 groupes gérés individuellement. Pendant le combat, les groupes de combattants avanceront et reculeront selon les résultats du combat. La possession des zones influencera le moral de l'armée. La bataille est gérée de manière similaire avec les modifications indiquées dans ce qui suit.

#### 8.5.1 CARTE & TERRAINS

Chaque camp dispose d'une ligne de (F)ront découpée en trois parties : gauche, centre et droite (FG, FC, FD). Derrière les trois zones de front se trouvent trois zones de (R)éserve : RG, RC, RD). Vous obtenez ceci :



Assignez un **terrain à chaque zone** du champ de bataille. Le type de terrain influence le combat selon que l'on soit l'attaquant ou le défenseur dans la zone traitée pour les combats/tirs. Pour les tirs dans une zone adjacente, cumulez les effets du terrain dans lequel se trouve le groupe de Tir et du terrain dans lequel se trouve la cible :

Terrain	Attaquant	Défenseur
---------	-----------	-----------

<b>Colline</b>		VD+5 VA tir+10
<b>Cours d'eau</b>	VO-10 VD-1	
<b>Désert</b>	VO-5	VO-5
<b>Forêt</b>	VO-5 VA tir-10	VD+10 VA tir-10
<b>Marais/jungle</b>	VA tir-10	VA tir-10
<b>Montagne</b>	VO-10	VD+5
<b>Plaine</b>		VA tir+5
<b>Ruines</b>		VD+5
<b>Souterrain/caverne</b>	VO-10	VD+10
<b>Steppe</b>	VA tir+5	VA tir+5
<b>Ville/urbain</b>	VO-5	VD+5
<b>Fort</b>	VO-20	VD+20
<b>Fossé/piques</b>	VO-10	VD+10
<b>Mur</b>	VO-15	VD+15

Cumulez les modifications de l'attaquant et du défenseur.

### 8.5.1 UNITÉS ET PLACEMENT

Procédez en étapes :

- Définissez qui est **l'Attaquant** et qui est le **Défenseur**, les deux camps peuvent être Attaquants. Il doit obligatoirement y avoir un Attaquant.
- Définissez le groupe **Tir** si nécessaire, ayant un NCV < NCV(groupe du Centre).
- Définissez le groupe **Res** si nécessaire, selon le ratio entre les armées.
- Divisez le reste en trois **groupes** : **Gauche, Centre, Droit**.
- Chaque groupe peut correspondre à un ensemble homogène de combattants.
- Chaque groupe a ses propres valeurs **NCV/N10/VO/VD/M/AR**.
- Le groupe **Centre** doit être plus important que chacun des deux autres en termes de NCV.
- Pour les PNJ, vous pouvez déterminer la taille du Centre avec **40+D10\*x10%** du NCV disponible et divisez le reste entre Gauche et Droite.
- Assignez les **(C)hef/(H)éros/(P)ersos/(M)agiciens** aux groupes, au choix (si chef Perso) ou au hasard (selon MdJ). En général, le Chef est avec le groupe Centre. Ajoutez ce symbole distinctif devant le nom du groupe.
- La **Res** est placée en zone de Réserve, elle ne peut être utilisée que pour remplacer les pertes d'un groupe aux valeurs identiques. Les autres règles sont identiques.
- Le groupe **Tir** est placé au choix du chef Perso ou au hasard (D10).
- Indiquez les NCV de ces groupes.
- Pour gérer les choix de placement des PNJ, utilisez la table suivante :

**Placement aléatoire = D10 | 1-3 Gauche | 4-7 Centre | 8-10 Droite**

### 8.5.2 DÉPLACEMENTS

Déplacements avant les attaques :

- Chaque tour, les groupes attaquants non engagés avec un ennemi avancent vers la zone d'en face (vers l'ennemi). Si déjà dans la zone de réserve ennemie, ils ne bougent pas.
- Les groupes engagés avec l'ennemi, groupe **Res** et groupe **Tir** ne se déplacent pas.
- Les groupes non engagés du défenseur, à partir du tour 2, peuvent se déplacer vers une zone alliée adjacente si le Chef réussit un TB/2, un test (donc un déplacement) par tour.

Une fois les déplacements effectués :

- Les groupes de combattants (pas **Tir**) alliés dans la même zone après ces mouvements fusionnent avant toute attaque. Recalculez leurs valeurs.
- Le groupe de **Tir** peut tirer dans sa zone ou adjacent (exception : les armes de Sièges qui ont une portée illimitée).
- Les tirs dans une zone **adjacente** se font à VA-10.
- Si le groupe Tir est dans une **zone occupée** par des combattants ennemis, les tirs se font sur cette cible. Pour tirer ailleurs, un Perso chef peut décider de viser un autre groupe ennemi à portée avec un test de TB réussi.
- Si l'ennemi entre dans la zone où se trouve la **Res**, cette dernière fusionne avec le groupe allié présent sur place. Si seule, elle se transforme en groupe normal de combattants mais avec M-1.
- Si l'ennemi entre dans la zone où se trouve le groupe de **Tir isolé**, ce dernier recule vers l'arrière si possible sinon devient un groupe de combattant avec M-2.

### 8.5.3 ATTAQUES

Les attaques de mêlée s'effectuent entre groupes ennemis dans la même zone.



#### 8.5.4 BLESSURES

Lorsqu'un groupe comprenant un Chef / Héros / Perso / Magicien subit des pertes >N10, lancez un **D10**. Si le dé < **nombre de N10 déjà perdus** par ce groupe, une blessure est infligée (voir 8.3 Blessures). Un dé différent par C/H/P/M.

#### 8.5.5 AVANCE ET RECUL

Pour chaque zone, le groupe subissant un **effet spécial non contré doit reculer**. Le recul se fait vers l'arrière. Si déjà en zone de réserve, le groupe fuit le champ de bataille... il disparaît. Le groupe Tir accompagne le groupe de combattant dans le recul.

#### 8.5.6 CONTRÔLE DES ZONES

Par **zone de front** perdue, c'est M-1 pour le perdant et M+1 pour l'occupant. Par **zone de réserve** perdue, c'est M-2 pour le perdant et M+2 pour l'occupant. Ces modifications disparaissent si la zone est reprise.

#### 8.5.7 MORAL

Chaque groupe a son Moral, géré individuellement. Les modificateurs de M de l'armée s'appliquent à tous les groupes.

#### 8.5.8 TERRAINS

Assignez un terrain à chaque zone du champ de bataille. Le type de terrain influence le combat selon que l'on soit l'attaquant ou le défenseur dans la zone traitée pour les combats/tirs. Pour les tirs dans une zone adjacente, cumulez les effets du terrain dans lequel se trouve le groupe de Tir et du terrain dans lequel se trouve la cible :

Terrain	Type	Attaquant	Défenseur
<b>Colline</b>	Fermé		VD+5 VA tir+10
<b>Cours d'eau</b>	Ouvert	VO-10 VD-1	
<b>Désert</b>	Ouvert	VO-5	
<b>Forêt</b>	Très fermé	VO-5 VA tir-10	VD+10 VA tir-10
<b>Marais/jungle</b>	Fermé	VA tir-10 VD-5	VA tir-10
<b>Montagne</b>	Fermé	VO-10	VD+5
<b>Plaine</b>	Ouvert		VA tir+5
<b>Ruines</b>	Très fermé		VD+5
<b>Souterrain/caverne</b>	Très fermé	VO-10	VD+10
<b>Steppe</b>	Fermé	VA tir+5	VA tir+5
<b>Ville/urbain</b>	Très fermé	VO-5	VD+5
<b>Fort</b>	Très fermé	VO-20	VD+20
<b>Fossé/piques</b>	Très fermé	VO-10	VD+10
<b>Mur</b>	Très fermé	VO-15	VD+15

Mêlée & Tir: appliquez les modifications à l'attaquant et au défenseur à chaque résolution de combat. Cumulez les effets du terrain pour l'un et l'autre.

*Exemple : un groupe d'attaquant arrivant dans une forêt aura VO-5 tandis que les défenseurs auront VD+10. Le groupe de Tir du défenseur dans la forêt aura VA-10 pour tirer sur les attaquants dans la forêt. Des tireurs sur une colline visant des attaquants dans un marais auront VA+10 sur une cible ayant VD-5.*

## 9. Batailles

Utilisez ces règles si vous désirez gérer de grandes batailles terrestres impliquant plus de 500 combattants de chaque côté, divisés en **plusieurs unités**. Son utilisation doit être souple et laissée à l'interprétation du MdJ. Le combat naval ou dans des mondes Anciens ou Divins n'est pas couvert par ces règles. Utilisez les feuilles de gestion de la carte, de la bataille et des armées fournies dans les annexes (voir 11.4 Combat de masse).

### 9.1 Préparation de la bataille

#### 9.1.1 CARTE

Le MdJ définit le lieu de la bataille, sa largeur et sa profondeur ainsi que le terrain et les éléments spéciaux (positions, fortifications) qui le définissent, les circonstances de la bataille, la météo etc. Imaginez le champ de bataille comme étant l'affrontement de deux lignes de combattants. Utilisez les feuilles de gestion en annexes pour définir les paramètres de la bataille (voir 11.3 Carte de Combat de Masse).

Divisez le terrain en deux camps : **A** et **B** avec entre les deux un **Centre**. Chaque camp en une **Ligne de front** et une **Ligne de réserve**. La ligne de front est divisée en trois **ailes** : gauche, centre et droite. La ligne de réserve est composée d'une seule zone. Chaque zone est définie par un terrain (voir 8.5.8), la présence d'une **fortification(F)**, d'une **position tactique(P)**.

A - Ligne de réserve(AR)		
A – Aile droite(AD)	A – Centre(AC)	A - Aile gauche(AG)
Centre 1(C1)	Centre 2(C2)	Centre 3(C3)
B - Aile gauche(BG)	B – Centre(BC)	B – Aile droite(BD)
B - Ligne de réserve(BR)		

Les zones sont liées aux autres, donc adjacentes, par un **bord** et non par un interstice. Copiez cette carte sur un tableau ou une grande feuille pour visualiser ce qui se passe. Chaque zone est définie par son **terrain** (voir 8.5.8 Terrains). Déterminez au moins un **attaquant**. Les deux camps peuvent l'être. Ce qui n'attaque pas se défend.

#### 9.1.2 UNITÉS

Chaque armée est composée d'une à plusieurs d'unités de combat ayant chacun des combattants au profil homogène (Chevaliers, Miliciens, Archers etc).

Il y a trois **types** d'unités : **(P)iètons**, **(C)avalerie**, **(E)ngins**, voir plus loin.

D'autre part, une unité peut être soit de **Mêlée** soit de **Tir**. Tous les Engins sont des unités de Tir. Chaque unité a un **NCV** = nombre de combattants qui la compose et un **N10** = NCV/10 utilisé pour les calculs et le moral pendant la bataille (toujours 1 pour les Engins).

Gérez ce niveau de perte (=le nombre de N10 perdus, de 0 à 10) de manière permanente !

Cavalerie : pour qu'une unité soit considérée de Cavalerie, elle ne doit contenir que des combattants montés. Une unité C **peut** démonter avant ou pendant la bataille et devenir une unité P. Une unité C **doit** démonter dès qu'elle rentre dans un terrain *Très fermé*. Ce faisant elle perd 10% de son NCV actuel pour garder les montures.



Unité de tir : toutes ces unités sont considérées comme possédant des **Dagues** en mêlée, une fois les munitions épuisées, la VO et VD diminuent donc de 5 chacune.

Catégorie: les unités sont définies par une catégorie de combattant et son équipement. La combinaison des deux permet de calculer les VO/VD/AR/M moyennes utilisées en combat. Les noms des unités de Tir sont indiqués en **gras**. Vous trouverez les valeurs moyennes ainsi que les armes généralement utilisées, la possibilité d'avoir un bouclier et les notes spéciales:

D100	Nom	Cat.	VO	VD	AR	M	Arme	Bouclier	Notes
<b>01-09</b>	Homme d'Arme	HOM	20	20	20	6	Épée/Hache/Masse		
<b>10-19</b>	Barbare	BAR	25	15	10	4	Toutes	Non	Hache/Javelot à lancer
<b>20-29</b>	Piquier	PIQ	15	20	10	5	Lance/Pique		
<b>30-39</b>	Mercenaire	MER	20	15	20	5	Toutes		
<b>40-58</b>	Milice	MIL	10	15	10	3	Masse/Dague/Pique	Non	
<b>59-70</b>	<b>Tireur</b>	TIR	10	10	0	4	Arc/Arbalète/Fronde	Non	+dague
<b>71-73</b>	<b>Archer monté</b>	ARC	10	20	20	7	Arc	Non	Épée si démonté
<b>74-82</b>	Cavalier	CAV	30	25	30	8	Lance		Épée si démonté
<b>83-89</b>	Chevalier	CHE	35	30	40	9	Lance		Épée si démonté
<b>90-95</b>	<b>Baliste</b>	BAL	40	5	0	5		Non	NCV tir x20, portée 2
<b>96-98</b>	<b>Catapulte</b>	CAT	50	0	0	5		Non	NCV tir x30, portée 2
<b>99-00</b>	<b>Trébuchet</b>	TRE	60	0	0	5		Non	NCV tir x40, portée 3

Le D100 permet de générer des unités types. Ajustez les VO/VD/AR/M selon les circonstances.

Armes des combattants : elles peuvent être normales ou **Lourdes** (à deux mains). Les armes lourdes interdisent l'usage du bouclier sauf la Lance-L pour les CAV & CHE.

Armes de mêlée :

Arme	VO	VD	Notes
Dague	-5	-5	Arme possédée par défaut
Épée			
Épée-L	+5		
Divers	-10		Armes spéciales
Hache	+5	-5	
Hache-L	+10	-10	
Lance	+10		
Lance-L	+10		VO+5 contre P
Masse			
Masse-L	+5		Ignore 1 point d'AR(cible)
Pique		+5	
Pique-L		+5	VD+5 contre C
Mêlée	-10	-10	

Armes de tir :

Arme	VO	VD	Portée	Notes
Arbalète	+10	-5	1	AR cible-1
Arbalète L	+15	-5	1	AR cible/2
Arc			1	
Arc L	+5		1	VO+5 sur C
Divers	-10	-10	0	
Fronde	-5		0	AR cible x2
Fronde L			1	AR cible x2
Hache	+5		0	
Javelot			0	

La portée de tir indique le nombre de zones que peut franchir le projectile.

Circonstances

Ces valeurs sont modifiées par les circonstances particulières de la bataille qu'il faut vérifier pour chaque unité définie. Certaines circonstances s'appliquent à toutes les unités :

Modificateurs	Favorable	Défavorable	Autre
Bouclier moyen/grand	VD+5/+10 & VO 0/-5		Pas de Grand pour unité C
Unité d'élite/peu fiable	VO+5 M+1	VO-5 M-1	
Armure spéciale/aucune	AR+10	AR=0	
Météo mauvaise/infecte		VO-5/-10	Affecte les deux camps
Armes	VO+5	VO-5	Quantité et/ou qualité
Surprise/embuscade	VO+10 M+1	VD-10 M-1	Selon circonstances
Fatigue		VO-5 M-1	
Motivation importante	VO+5 M+1		Lieu ou personne à défendre
Perso présent	VO+1 ou VD+1		Par Perso, au choix du Perso
Héros présent	M+1		Maximum 1
Par Magicien	VO ou VD+NEM , M+1	M-1	Choix du magicien
Montures	VO+5	VD-5	Pour unité C

Visibilité faible/nuit		VO-10/-20	Tireurs : effets x2
Relique majeure	M+1		+ effets selon sort (MdJ)
PN			+ effets selon PN (MdJ)
Chef	M+(TB/20)		Voir 9.1.3 Chefs

### Engins

Il ne peut y avoir que 4 Engins de siège par zone possédée au début de la bataille. Ces unités sont accompagnées de maximum 10 HOM(+épée) par engin et ne fonctionnent qu'avec un minimum de 5 par engin.



### Statuts

- Les unités sont **engagées** ou non : être engagée signifie être en combat contre une unité ennemie dans la même zone. Cela se termine par le recul, la fuite ou la destruction.
- Une unité peut être **retranchée** ou non (*voir 9.1.5 Retranchement*) : derrière des éléments de défense assez simples qui améliore les capacités défensives de l'unité. Cela est déterminé au début de la bataille et se perd dès que l'unité se déplace volontairement ou non.
- Une unité suit toujours un **ordre** (*voir 9.3.1 Ordres*) qui permet de résoudre les actions.

*Exemple : une armée de 4 unités défend une colline contre une attaque barbare. L'armée est peu fiable et fatiguée mais dirigée par un chef avec Stratégie NE60. Il y a 200 archers (TIR+arc) + 250 miliciens (MIL+masse) + 150 piquiers royaux (PIQ+pique+bouclier) + 4 balistes (BAL). Les valeurs de toutes les unités sont modifiées par « peu fiable »(VO-5 M-1), « fatigue »(VO-5 M-1)& « Chef »(M+3).*

*Archer : VO/VD/AR/M = 10/10/0/4 donne 0/10/0/5, NCV = 200, N10=20.*

*Miliciens : 10/15/10/3 donne 0/15/10/4, NCV=250, N10=25.*

*Piquiers : 15/20/10/5 modifié par « pique » (VD+5), « bouclier » (VD+5), « élite » (VO+5 M+1) pour arriver à 10/30/10/7, NCV=150, N10=15.*

*Balistes : 40/5/0/5 donne 30/5/0/6 avec NCV=40 HOM d'équipage mais NCV=80 pour les tirs.*

*Cette armée fait face à 6 x 100 Barbares (+haches Lourdes VO+10 VD-10) torse nu(AR=0), mal équipés(VO-5) mais avec leur roi(VO+5 M+1) : 25/10/10/4 devient 35/0/0/5.*

### 9.1.3 CHEFS

Chaque unité dispose d'un chef qui maîtrise (ou pas) un des trois **Talent de Bataille(TB)** : *Stratégie, Cavalerie ou Piéton*. Le NE dans ce talent est essentiel dans la gestion de la bataille. Si vous voulez générer un TB pour un PNJ, lancez un D10\* : *Piéton/Cavalerie/Stratégie/*aucun, et le NE=D10\*x 20.

La **capacité de commandement** d'un chef détermine le nombre de combattants de son unité qu'il peut maîtriser sans difficulté selon le type d'unité :

TB	Piéton	Cavaliers	Engins
Piéton	NEx10	NEx1	NE
Cavalerie	NEx5	NEx10	NE
Stratégie	NEx20	NEx20	NE

Au-delà de cette limite, le NE utilisé pour les tests est divisé par 2 !

*Exemple : ... le Grand Chef dirige les Piquiers et a Stratégie=NE60. Sa capacité de commandement = 1200 P. les autres chefs sont générés. Pour les Archers cela donne (deux D10\*=1,1) Cavalerie NE20 donc capacité = 100 P ce qui n'est pas suffisant donc son TB=20/2=10. Pour les Miliciens cela donne (deux D10\*=1,1) Cavalerie NE20 donc capacité = 100 P, insuffisant donc TB=10. Pour les Balistes cela donne (deux D10\* =4,1) aucun, TB=0.*

**Grand Chef (GC)** : chaque armée doit être commandée par un Grand Chef présent sur le champ de bataille. S'il meurt, fuit, est capturé ou démis, il sera remplacé par un autre chef (selon MdJ). La **Compétence** d'un GC = le maximum entre **Stratégie/20, Cavalerie/30 et Piéton/40**, minimum 1. C'est, entre autres, **le nombre d'ordres maximum** qu'il peut donner par tour. Déterminez ce nombre une fois pour toute pour chaque GC désigné. Un GC peut également commander une unité comme un chef normal.

*Exemple : ... le Grand Chef a Stratégie=NE60 donc sa Compétence = 3.*

Attachez ensuite les **PNJ spéciaux/Héros/Perso** aux unités au choix des Perso et/ou du MdJ. Vous créez ainsi des unités que vous **nommerez** comme bon vous semble. Pensez à faire simple.

**Surprise** : avant la bataille, chaque GC effectue un test sur son TB. Un tRC permet de gagner la surprise, et donc de placer ses unités sur le champ de bataille **après** celles de l'ennemi. Deux tRC s'annulent.

*Exemple : ... le Grand Chef des Barbares a aussi Stratégie=NE60. Deux tests effectués donnent des tRN pour chacun des deux camps, pas de surprise gagnée.*

### 9.1.2 PLACEMENT DES UNITÉS

Sauf surprise, le placement des unités est alternatif, en commençant par le défenseur ou en départageant au D10 si deux attaquants en présence. Le MdJ peut décider arbitrairement du placement des unités en tenant compte du terrain, des objectifs et des positions tactiques. D'autre part :

- Un **Perso GC** peut placer maximum [Compétence] unités, les autres le seront au hasard.
- Seul le **défenseur** peut placer toutes ses unités en ligne de **réservé**.
- **L'attaquant** doit avoir plus de la moitié de ses unités en zone de **front**.

Pour placer les unités au hasard, utilisez la table suivante (lancez un D10 par unité) :

D10 Attaquant	D10 Défenseur	Zone de placement
1-3	1-2	Aile gauche
4-6	3-5	Centre
7-9	6-7	Aile droite
10	8-10	Réservé

Exemple : ... les Barbares ont 6 unités de 100 BAR à placer, ils attaquent. Le placement de ces unités donne ( $D10=2,7,2,10,1,3$ ) pour AG, AD, AG, Res, AG,AG. Le MdJ décide que le défenseur a ses Piquiers + Baliste en sur une colline en DC et les Archers + Milice en plaine DD.

#### 9.1.4 RENFORTS

Les unités arrivant en renfort ne sont pas prises en compte pour le placement initial mais leur temps et lieu d'arrivée sont définis avant la bataille. Le tour théorique d'arrivée dépend de l'éloignement du champ de bataille :

Eloignement	Tour d'arrivée
Très proche	1
Proche	3
Moyen	5
Éloignée	7
Très éloignée	9

Le MdJ détermine ensuite secrètement le tour exact d'arrivée et la zone d'entrée selon un test du TB du chef de cette unité, et ce pour chaque unité :

Résultat	Tour(min 1)	Zone d'arrivée
tRC	-TB/20	Au choix du GC
tRN	-TB/40	Réservé ou Centre
tRP	0	Réservé
tEN	+2	Réservé
tEC	+4	Réservé, M-1

Si la zone de Réserve est occupée par des ennemis, les renforts s'y rendent automatiquement. Sauf initiative réussie, les unités en renfort sont placées en ordre défensif là où elles arrivent. Notez la perte de Moral en cas de tEC.

Exemple : ... le défenseur dispose de 50 CAV(lance+Bouclier) envoyé par le roi en renfort. Dirigés par un chef avec Cavalerie NE40, ils sont moyennement éloignés. Un test ( $D100=48$ ) indique une arrivée au 5<sup>ème</sup> tour, dans la zone Réserve.

#### 9.1.5 RETRANCHEMENT

Chaque unité P du **défenseur**, qui n'est *pas dans une fortification*, peut se retrancher **avant** le début de la bataille. Pour y arriver, l'unité doit faire un D10 <= **Moral +1 dans un terrain fermé/très fermé/position tactique**.

- Une unité dans une fortification est automatiquement considérée retranchée.
- Il n'y a pas moyen de se retrancher une fois la bataille commencée.
- Si l'unité fait mouvement (volontaire ou non), le retranchement est définitivement perdu.

Exemple : ... le défenseur tente de retrancher ses unités. Les Archers à M=5 (plaine = terrain ouvert) réussissent ( $D10=2$ ), les Miliciens en plaine à M=4 ratent ( $D10=10$ ), les Piquiers en colline à M=7(+1 car sur colline) réussissent ( $D10=2$ ).

#### 9.1.6 TERRAIN ET NCV

Le NCV effectif d'une unité dépend du terrain dans laquelle elle se bat et du type de l'unité:

Terrain	P	C/E
Ouvert	100%	100%
Fermé	80%	60%
Très fermé	40%	20%

La table indique le nombre de combattants **comptés** pour le combat ou le tir (réduit la masse de la cible et donc les pertes dues au tir). Le calcul est fait à chaque fois que nécessaire.

Exemple : ... les 4 Balistes sur la colline auront une NCV(80) x 60% = 48 pour les tirs, les 150 Piquiers auront une NCV x 80% = 120 pour le combat.

#### 9.1.7 MORAL INITIAL

Chaque armée a un **Moral d'armée (MA) = Compétence GC-1** modifié ainsi :

Circonstances	MA
A plus de 2 contre 1 (NCV brut de départ des unités présentes)	+1
A moins de 1 contre 4 (NCV brut de départ des unités présentes)	-1
Toutes les unités en fortification ou position tactique	+1
Défense d'un lieu stratégique ou roi/grand seigneur présent	+1

Selon expérience de l'armée	+1/-1
Héros / Roi / Grand seigneur présent	+1
Magicien présent	+NEM/10

Le MA est ajusté à la mort des Héros, Magicien, Seigneur, perte de lieu/position etc.

### Ce MA est toujours ajouté au Moral des unités.

Exemple : ... les troupes royales ont MA = 3(compétence)-1-1(expérience) = 1. Les Barbares ont MA = 3-1+1(seigneur présent)=3.

## 9.1.8 ORDRE INITIAL

Chaque unité à l'ordre initial **Défense** (voir 9.2 Ordres possibles).

## 9.2 Ordres possibles

Il y a 3 ordres possibles, une unité suit toujours un ordre à la fois :

- Mouvement (M+zone)**: l'unité se déplace de sa zone vers une zone adjacente indiquée. Deux options de mouvement sont possibles : charge (**MC+cible**) d'une unité ennemie et fuite (**MF**) du champ de bataille (*voir plus loin*). Restrictions :
  - Une unité ne peut quitter le champ de bataille qu'en sortant de **sa** Ligne de réserve avec l'ordre **MF**.
  - Les unités C ne peuvent pas **charger(MC)** dans un terrain fermé et ne peuvent pas **entrer(M)** dans un terrain très fermé (sauf en démontant).
  - Une unité engagée ne peut pas bouger sauf une C engagée par P. Dans ce cas elle peut uniquement que reculer (=se désengager) sauf si dans sa ligne de réserve.
- Défense()** : l'unité ne fait rien. C'est l'ordre par défaut, il ne doit pas être indiqué. Tout ordre annulé devient automatiquement Défense. L'unité peut utiliser son arme de jet à usage unique avant l'engagement (action par défaut). Une cavalerie peut démonter ou remonter au choix du GC.
- Tir (T+cible)** : une unité non engagée tire sur une unité ennemie au choix à sa portée. Indiquez le nom de la cible. Pensez à gérer les munitions.

Toutes les unités utilisent leur armes de jet à **usage unique** (hache, javelot, épée etc.) avant la mêlée, cela ne doit pas être indiqué.



## 9.3 Tours de bataille

Chaque tour de combat équivaut à 15 minutes de temps réel. Il est découpé en six phases:

- Ordres** : de nouveaux ordres sont donnés aux unités.
- Magie** : selon les possibilités présentes, le MdJ gère les sortilèges/effets spéciaux.
- Mouvement** : résolution des mouvements.
- Tir** : résolution des tirs et leurs effets.
- Mêlée** : résolution des combats entre les unités.
- Moral** : modification et test de moral si nécessaire, ralliement, fin de bataille.

### 9.3.1 ORDRES

Seule une unité qui **non-engagée** peut recevoir un ordre (exception : unité C engagée contre unité P). Chaque ordre coûte **1 Compétence +1 par zone à franchir** pour atteindre l'unité.

Une unité commandée par un Perso-Chef peut recevoir un nouvel ordre avec un tRC/tRN sur le TB du Perso.

### Ordre des PNJ

Un PNJ GC donnera les ordres aux unités selon la table suivante, sa qualification attaquant ou défenseur et selon le type d'unité (le MdJ désigne les cibles des tirs et charges) :

Camp	Unité	D10									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Attaquant	P	MC	MC	M	M	M	M	-	-	-	-
Attaquant	Tir	MT <sup>1</sup>	MT	MT	MT	T	T	T	T	T	-
Attaquant	C	MC	MC	MC	MC	MC	M	M	M	-	-
Défenseur	P <sup>2</sup>	MC	M	M	-	-	-	-	-	-	-
Défenseur	Tir <sup>3</sup>	M	T	T	T	T	T	T	T	T	-
Défenseur	C	MC	MC	M	M	M	-	-	-	-	-

<sup>1</sup> T si ennemi à portée sinon M    <sup>2</sup> +2 si unité retranchée    <sup>3</sup> +1 si retranchée

**Mouvement** : l'unité change de zone.

Les unités agissant sous les ordres d'un PNJ interprètent les ordres selon les règles suivantes :

- Vers sa ligne de réserve si elle est occupée par des ennemis non engagés.
- Vers la zone à prendre (selon objectifs de cette armée).

3. Vers la zone de réserve ennemie.
4. Vers la zone ennemie la moins occupée par des troupes ennemis.
5. Vers la zone amie la moins occupée par des troupes amies.

D'autre part :

- Une unité P non-engagée ne peut quitter une zone occupée par des ennemis non engagés que si le rapport des NCV entre cette unité et ces ennemis est  $>2-1$  et qu'elle ne laisse pas la zone vide derrière elle.
- Si une unité achève son mouvement dans une zone occupée par des ennemis, il y aura combat.
- Une unité peut charger dans sa propre zone.

**C-charge** : l'unité peut charger avec un **D10 <= Moral** (-1 si retranchée).

- Une unité qui réussit sa charge aura sa VO augmentée pour le combat qui suit.
- Après la charge, une unité a **VO-2** si C et **VO-2 & VD-2** si unité P.
- Une unité qui annonce une charge est considérée comme chargeant même si elle rate le test.
- Une unité effectivement chargée doit **tester son moral sur un D10 +2 si retranchée +4 si dans position/fortification**. En cas d'échec elle a M-1 et VD-2. Un test par charge.

Exemple : ... deux unités de Barbares (M=7) ont reçu l'ordre de charger les Miliciens dans la plaine (ordre MC-Miliciens). Les deux tests (D10=2,3) permettent aux Barbares d'atteindre leurs cibles.

**T-tir** : l'unité tire sur une cible à portée.

- Si la cible n'est plus à portée après les mouvements et l'unité de tir n'est pas retranchée, elle se déplace **latéralement** si cela la place à portée de sa cible sinon ne fait rien. La zone latérale ne doit pas être occupée par des unités ennemis non engagées.
- Si aucune cible n'est précisée, l'unité tirera sur une unité ennemi rentrant dans la zone, à son choix.
- Les unités possédant un seul tir l'utiliseront automatiquement à leur premier engagement en **mêlée**, inutile de l'indiquer (ce tir s'insérera juste avant l'attaque de mêlée et non pas pendant la phase de tir).
- **Choix de cible** par le du Perso-chef, sinon dans l'ordre de priorité suivant :
  - unités ennemis non-engagées puis celles engagées sinon
  - départagez par le **NCV** le plus élevé.
  - départagez ensuite par la **VO** la plus élevée.



### 9.3.2 MAGIE

Les effets de la magie dépendent des sorts et reliques utilisés. Leur intégration dans la bataille se fait selon le MdJ. L'effet sur les combattants affecte le **moral** (sorts d'altération/restauration) et le **NCV** (sorts de restauration/destruction).

### 9.3.3 MOUVEMENTS

Les mouvements sont exécutés dans l'ordre suivant:

- les **C avant les P**
- départagez ensuite les unités selon la plus importante VO...
- ...et ensuite avec D10

Un mouvement exécuté a les effets suivants :

1. Une unité C annule le mouvement d'une unité qu'elle a ciblé avec une charge réussie, si elle se déplace avant elle.
2. En dehors de cette exception, si une unité avance vers une zone d'où une ou plusieurs unités ennemis avancent également dans le sens opposé, testez son **Moral** sur un D10. Un échec annule son ordre de mouvement.

Une fois les mouvements achevés, les tirs ont lieu (voir 9.3.4 Tirs). Les mêlées sont ensuite résolues dans les zones où se trouvent des unités des deux camps.

### 9.3.4 TIRES

Le défenseur choisit la première unité qui va tirer, ensuite l'attaquant et ainsi de suite. Les tirs se font uniquement à portée de l'arme.

Une attaque consiste à lancer un D100 sur la 4.7 Table de combat selon la **VA = VO(attaquant)-VD(défenseur)**. Les VA/VO/VD sont modifiées par le **terrain**. **Réduisez VA-1 par tranche de N10 blessés !** L'échec critique et le coup critique s'évaluent par rapport au NE(TB). Déterminez les **pertes de base** infligées à l'ennemi selon le résultat obtenu:

Résultat	Pertes de base
Echec critique	1

Raté	5
Bouclier	10
Coup Normal	30
Coup Sévère	60
Coup Mortel	100
Coup critique	150

- Ces **pertes de base** sont modifiées : **Pertes de base + VA%** (VA arrondie à la dizaine la plus proche).
- Les **pertes réelles** infligées à l'ennemi sont donc = **Pertes de base% x NCV(attaquant)**. La NCV en mêlée est limitée d'abord par le terrain (*voir 9.1.6 Terrain et NCV*).
- Les **pertes finales** = **Pertes réelles - AR%**.

Pour le Tir, modifiez les **pertes finales** subies selon les circonstances suivantes (cumulatives) :

Tir hors même zone <sup>2</sup>	-20%
Cible retranchée <sup>2</sup>	-30%
Cible charge	+10%
Cible Pique	+10%
Tireur = Engins	+100%
Tireur = Fronde	Armure cible doublée
Tireur = Arbalète	Armure cible ignorée

<sup>2</sup> catapulte/trébuchet ignorent ces effets

Réduisez le NCV de la cible.

Gérez les munitions : une par tir.

*Exemple : ...les Archers tirent sur une des deux unités de Barbares rentrées dans la zone de plaine. La VA=0-0=0. Un D100=71 sur la table de combat indique un Raté=5+VA(0)=5 x NCV(200)=10 - AR%(0) +10%(charge) = 11 Barbares HC, reste 89.*

### 9.3.5 MÊLÉE

#### Initiative

Les mêlées sont résolues pour chacune des zones dans lesquelles des unités des deux camps se trouvent, une zone à la fois. Chaque GC détermine alternativement quelle zone est à résoudre en **commençant par l'attaquant**. Une fois la zone déterminée, résolvez les mêlées dans l'ordre suivant :

1. Les unités déjà engagées au tour précédent.
2. Les unités **retranchées**.
3. Les unités **C qui chargent**.
4. Les unités **C qui ne chargent pas**.
5. Les unités au choix du GC ou dans l'ordre descendant de la VO.

#### Cibles

- Une attaque se fait d'une unité amie vers une unité ennemie appelée **cible**.
- Une unité engagée doit continuer à combattre la même cible jusqu'à reddition/mort/recul.
- Les unités ayant réussi leur charge ce tour doivent combattre leur cible si celle-ci est encore dans la zone.
- Pas plus de 4 unités peuvent attaquer la même cible dans une même mêlée.
- Il est interdit d'engager une unité de Tir tant que toutes les autres unités ennemis n'ont pas été engagées avec au moins deux fois plus de troupes en termes de NCV.

#### Résolution

L'attaque est résolue comme le Tir en tenant compte des modifications suivantes :

#### Comparaison des type d'armes

Modifiez la VA selon les armes :

#### Défenseur

Attaquant	Tir	Dague	Épée	Divers	Hache	Lance	Masse	Pique	Mêlée
Tir	0	0	-5	0	-5	-10	-5	-10	+5
Dague	0	0	-5	+5	-5	-10	-5	-3	0
Épée	+5	+5	0	+5	0	0	0	+5	+5
Divers	+10	0	0	+5	-5	+5	0	+5	0
Hache	+5	+5	+5	+5	0	0	+5	+5	+10
Lance	+10	+10	+10	+10	+10	0	+10	+5	+3
Masse	+5	+5	0	0	0	0	0	+5	+5
Pique	+5	+5	+5	0	+10	0	+5	-5	+10
Mêlée	+5	0	-5	-5	-10	-10	-5	-10	0

#### Autres modifications

Terrain fermé/très fermé	VO-5/-10 pour l'unité qui <b>rentre</b> dans la zone
Position tactique/fortification	VD+10/+20 pour l'unité propriétaire de la zone
Retranché	VD+5
Charge	VO x 1,5 pour C et VO x 1,2 pour P

Pique	Annule bonus charge de C sauf si déjà engagée	
Attaqué par plusieurs ennemis	VO&VD-5 par mêlée après la première	

Chef

Un chef attaché à l'unité **peut** modifier le résultat en testant son TG :

Résultat	VA	Chef
tRC	+10	1
tRN	+5	2
tRP	0	3
tEN	-5	4
tEC	-20	5

Le chef est HC si le **dé unité** de ce test est inférieur ou égal au nombre indiqué.

La NCV en mêlée est limitée d'abord par :

- le terrain (*voir 9.1.6 Terrain et NCV*)
- à maximum **4x NCV(ennemie)**

Indiquez les pertes et réduisez le NCV. Une **mêlée est gagnée** si les pertes infligées aux ennemis sont supérieures à celles subies ce même tour.

*Exemple : ... les deux unités de Barbares (NCV 89 et 100) engagent les 250 Miliciens. Ces derniers frappent les premiers car retranchés. Miliciens = 0/15/10/4 TB=10 et Barbares = 35/0/0/5 TB=20. VA(Miliciens)= VO 0 - VD 0 = 0. Un D100=94 indique un Echec Critique = 1 perte +10% (VA) = 1 x NCV(250)=3 -0(AR)=3 pertes finales. Les Barbares passent à 86. Ils ont perdu 1xN10.*

*Leur attaque suit. VA = VO35 x 1,2 = 42 +5 (Hache contre masse) contre VD 15 +5 (retranché)= +27. Un D100=26 = Coup Normal = 30 + (VA arrondi à la dizaine)30% = 39 x NCV 86 = 34 pertes réelles- 10% (AR)= 31 pertes finales. Les Miliciens passent à NCV 219. À cause de la charge, les VO/VD des Barbares passent à 33/-2. La seconde unité de Barbare a une VA = +27. Un D100=03 donne un Coup Mortel = 100 + 30% =130% x NCV100 = 130 pertes réelles - 10% (AR) = 117 pertes finales. Les miliciens sont ravagés et passent à NCV102 et ont perdu 5xN10.*

Chef/Héros/Perso/Magicien blessé

Lorsqu'une unité comprenant un Chef / Héros / Perso / Magicien subit des pertes >N10 pendant un tour de combat, lancez un **D10**. Si le dé < **nombre de N10 déjà perdus** par cette unité, une blessure est infligée au Perso (*voir 8.3 Blessures*), le PNJ est HC. Dans ce dernier cas, le MdJ précise si remplacement il y a. Une unité peut ne pas avoir de chef ou un chef sans TB.

*Exemple : ...les Miliciens ont un niveau de perte= 5, un D10=10 permet au chef de survivre. Les Barbares à NCV86 ont un niveau de perte=1, ils ne peuvent pas perdre le chef.*

## 9.3.6 MORAL

Modifiez le Moral de toutes les unités selon la table suivante :

Modification Moral de l'unité
Chef HC : -2
Dernière mêlée gagnée : +1
Dernière mêlée perdue : -1 (-2 si après une charge)

Pour connaître le **moral réel** d'une unité, **enlevez 1 par tranche de N10 pertes**.

Effets

Le niveau de Moral de la troupe affecte directement son comportement sur le champ de bataille:

Moral réel	Niveau	Effets
-16 et moins	Déroute	VA-20, 1D10xN10 NCV se rendent (HC)
-11 à -15	Fuite	VA-15, 1d6xN10 NCV fuient (HC)
-6 à -10	Recul	VA-10
-5 à 0	Défense	VA-5
1 à 5	Neutre	Pas d'effet
6 à 10	Offensif	VA+3
11 à 15	Courage	VA+5
16 et plus	Fanatique	VA+10

*Exemple : ... les Miliciens passent de M4 à M2 (mêlée perdue après charge) -5 niveaux de pertes= moral réel = -3 donc leur VA diminue de 5. Les Barbares à NCV 86 ont M+1 à M6 mais -1 niveau de perte, moral réel=5 donc pas d'effet.*

Armée

Modifiez ensuite le **Moral de l'armée**(MA) selon ce qui s'est passé **dans le tour** :

Modification Moral de l'armée	MA
Chaque unité détruite, en reddition ou ayant quitté le champ de bataille	-1
Chaque zone ennemie conquise (sans unité ennemie présente)	+1
Chaque zone amie perdue (sans unité alliée présente)	-1
Grand chef ennemi HC/en fuite	+1
Grand chef HC/ en fuite <sup>2</sup>	-3
Renforts alliés (d'au moins 10% des troupes amies sur le terrain)	+1
Renforts ennemis (d'au moins 10% des troupes amies sur le terrain)	-1

<sup>2</sup> déterminez un nouveau chef

Ralliement

Les unités peuvent regagner du moral s'ils elles n'ont pas combattu, bougé ou subit de tir pendant



le tour, l'unité a **M+1 et 5%** des pertes reviennent dans l'unité. Ne dépassez pas le moral initial.  
*Exemple : ... les 107 Miliciens ont reculé dans la réserve et n'ont pas été attaqués depuis. Elle regagne M+1 et 5% de 143 = 7 NCV.*

## 9.4 Fin de la bataille

Trois possibilités :

- Un des deux camps se rend, décision du MdJ ou du GC du camp où sont les Perso.
- La ligne de réserve est occupée uniquement par des unités ennemis ayant un NCV deux fois supérieur au NCV des unités alliées.
- Quand toutes les unités d'un camp sont à moins de 20% du NCV initial.

### 9.4.1 EXPÉRIENCE ET EXPERTISE

Les points d'ExC gagnés par un Perso = **5x(nombre d'unités des deux camp) par tour de combat**, la moitié si l'unité du Perso a fui ou si son camp a perdu la bataille (utilisez les NCV initiaux des deux armées). Le cinquième de ces points d'ExC sont ensuite distribués également dans les TC normalement utilisés pendant l'affrontement, sans compter les tests effectués.

*Exemple : ... un Perso était dans l'armée royale défaite après 5 tours , il gagne 5x (4 + 1 unité royales + 6 unités barbares) x5 = 275 /2= 138 ExC et 138/5=28 ExT dans les TC.*

### 9.4.2 PERTES RÉELLES

Après la bataille, les pertes (HC) des unités (sans compter les fuyards et ceux qui se sont rendus) sont réparties entre 10% de blessés légers, 20% de blessés moyens, 30% de blessés graves et 40% de morts. Le MdJ détaille si nécessaire.

### 9.4.3 REMARQUE GÉNÉRALE

L'utilisation des talents des Perso pendant la bataille est laissée à l'appréciation du MdJ qui peut privilégier l'application de ces règles ou de celle du *Livre 1*.

### 9.4.4 POURSUITE

Le gagnant peut poursuivre l'ennemi vaincu avec chacune de ses unités si elle réussit un test de **Moral -2/+1 si P/C + TB/20**. Chaque réussite permet d'attaquer une cible ennemie au hasard avec une VO/2 contre une VD/2. Aucun tir n'est possible durant la poursuite.

## 9.5 Sièges

Les règles de sièges sont à gérer par le MdJ. Les trébuchets peuvent infliger des pertes de résistance aux fortifications pour les détruire. Ces dernières ont un Résistance = 10/20/30 par zone selon leur ampleur. Chaque attaque réussie inflige **VA/5** pertes de R. Les unités présentes dans une fortification qui s'écroule subissent immédiatement 1d6x10% de pertes.





## 10. Niveaux d'Expérience en Combat (NEC)

Le NEC définit l'expérience générale au combat et la capacité à gérer des situations liées au combat. Elle est utilisée dans de nombreuses formules et peut être testée en multipliant NECx1 x3 x5 x10 x20 (selon la difficulté). Ce NEC dépend de l'accumulation de points d'expérience au combat (**ExC**). Les points d'ExC pour accéder au NEC suivant = NECx100 en plus des ExC acquis:

ExC	NEC	Titre	ExC	NEC	Titre	ExC	NEC	Titre
0	0	Débutant	2800	7	Vétéran	10400	14	Grand maître
100	1	Débutant	3500	8	Vétéran	11900	15	Grand maître
300	2	Débutant	4400	9	Vétéran	13500	16	Grand maître
600	3	Compagnon d'arme	5400	10	Maître	15200	17	Grand maître
1000	4	Compagnon d'arme	6500	11	Maître	17000	18	Champion
1500	5	Compagnon d'arme	7700	12	Maître	18900	19	Champion
2100	6	Compagnon d'arme	9000	13	Maître	20900	20	Champion

Après le NEC 20, calculez les ExC comme ci-dessus.

### 10.1 Gain de points ExC

La source principale de points d'ExC est le combat lui-même. Le MdJ peut attribuer des points d'ExC à sa convenance selon les situations lorsque le Perso est confronté à des situations nouvelles liées au combat, à des créatures inconnues ou à un danger nécessitant l'utilisation de talents liés au combat. Pour gérer ces gains d'ExC, utilisez la feuille de gestion en *11.1 Feuille de gestion des PNJ en combat*.



#### 10.1.1 IMPLICATION

Pour chaque phase de combat, le MdJ indique la somme des NC des ennemis auxquels un Perso est confronté. **La moitié** si le perso n'intervient que de loin (en support), **le double** si le Perso prend des risques réels. Les points d'ExC gagnés sont calculés au début de la séance suivante :

Type de gain	ExC gagnés
Coup ayant touché un ennemi	NC(cible)
Coup subi suite à une attaque d'un ennemi	NC(ennemi) x2
Ennemi engagé ou tirant sur soi	NC(ennemi)
PAC de combat reçus pour la séance	1% des ExC accumulés
Ennemi vaincu (tué/en fuite/reddition)	NC x tours du combat

Totalisez l'expérience donnée par groupe d'ennemis vaincus, selon les différents NC.

*Exemple : dans son groupe de 4 compagnons, Paul s'est fort impliqué dans le combat contre un Irnolo (NC5) qui a été vaincu. Il l'a touché 4 fois, a été engagé 5 phases et été touché 3 fois. Il a dû reculer pour être soigné pendant 2 phases puis est tombé inconscient le reste du combat qui a duré 3 tours. L'ExC = 4(a touché)x5 + 5(engagé)x5 + 2x(été touché)5x2 + 2(tours)x5= 20 + 25 + 20 +10 = 75.*

*Son ami Pierre a tiré de loin pendant 3 phases et a touché deux fois. Son gain d'ExC=3(tir)x5 + 2(touché)x5=25.*

#### 10.1.2 GAIN DE NEC

Lorsqu'un Perso gagne un NEC, il gagne également 2 points à répartir dans ses cinq sens à sa convenance. De nombreuses formules utilisent le NEC, il est donc utile de les recalculer.

### 10.2 Gain de points d'expertise

En plus des gains pour les tests de talents (voir *Livre 1*), les TC reçoivent de l'ExT selon la participation du Perso au combat:

TC	Circonstance	Gain d'ExT
Arme/Mêlée	Coup infligé	NC(cible)
Armure	Coup Normal ou pire subi	1
Attaque	Coup touchant une cible	NC(cible)/2
Bouclier	Coup Bouclier subi	NC(attaquant)/2
Défense	Blessure subie	NC(attaquant)/2
Vitesse	Coup infligé	1

#### 10.3.3 TALENTS TESTÉS

L'utilisation des talents pendant le combat rapporte des points suivant la règle normale de gains d'expertise. **Attention, il n'y a pas de gain de points d'héroïsme dans la résolution des coups.** Il y en a par contre dans les tests de TG/TC selon l'appréciation du MdJ.



#### 10.3.5 AUTRES TALENTS

Dans les autres cas ou en cas de doute attribuez moyenne(NC) ExT pour le combats (x2 pour les combats longs, épiques ou difficiles). Selon l'implication du Perso dans le combat.



### 10.3 Action héroïque

Les titres liés au NEC permettent une Action héroïque en échange de la perte de **10% des ExC accumulés** au moment de l'action. Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par NEC :

Titre	Action héroïque
Débutant	Aucun
Compagnon d'arme	Un tRC sur un TC réussit donne un PH
Vétéran	Double les blessures d'un type de coup infligé
Maître	Gagne une classe de dégâts
Grand maître	Gagne un bonus VO+5 avec un TC(arme)
Champion	Récupère de toutes ses blessures

L'usage d'une telle action doit être annoncé à tout moment et avoir **l'autorisation** du MdJ.

La perte d'ExC n'est pas autorisée si elle **fait perdre un NEC** !

*Exemple : Citéan est un puissant assassin NEC12 avec 8.800 ExC. Il obtient un coup sévère sur un ennemi qu'il doit terrasser sous peine de voir mourir ses amis. En engageant son Action Héroïque il perd 880ExP et descend à 7.920 ExC) et gagne une classe de dégât pour infliger un coup Mortel.*

## 11. Annexes

### 11.1 Feuille de gestion des PNJ en combat

Nom	NC	Th40	/	/	TVBJ30	/	/	MP20	/	/	PDC/RM	/	/	cm/	kg
	NEC	Cha			Esq			Fui			Ali			Spé	
T	T	T			T			T			T			T	
E	Th	E			Th			E			Th			E	
C	V	C			V			C			V			C	
VO	BG	VO			BG			VO			BG			VO	
VD	BD	VD			BD			VD			BD			VD	
Coup	MG	Coup			MG			Coup			MG			Coup	
Vit	MD	Vit			MD			Vit			MD			Vit	
MVp	JG	MVp			JG			MVp			JG			MVp	
Mal	JD	Mal			JD			Mal			JD			Mal	
M	PG	M			PG			M			PG			M	
N°	PD	N°			PD			N°			PD			N°	
J		J						J							

Nom	NC	Th40	/	/	TVBJ30	/	/	MP20	/	/	PDC/RM	/	/	cm/	kg
	NEC	Cha			Esq			Fui			Ali			Spé	
T	T	T			T			T			T			T	
E	Th	E			Th			E			Th			E	
C	V	C			V			C			V			C	
VO	BG	VO			BG			VO			BG			VO	
VD	BD	VD			BD			VD			BD			VD	
Coup	MG	Coup			MG			Coup			MG			Coup	
Vit	MD	Vit			MD			Vit			MD			Vit	
MVp	JG	MVp			JG			MVp			JG			MVp	
Mal	JD	Mal			JD			Mal			JD			Mal	
M	PG	M			PG			M			PG			M	
N°	PD	N°			PD			N°			PD			N°	
J		J						J							

P/P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

Somme des NC & '+' si danger de mort '-' si spectateur.

J	Talent	VO/VD	Malus	Souffle	Moral	Coup infligés BNSMF(NC)	Subis, BNSM / zone /NC



## 11.2 Feuille de gestion des combats de masse

Camp A			Date	Bataille	Lieu	Camp B		
			<b>Chef +TB(NE)+Blessé</b>					
			<b>Perso</b> (chef ?)					
			<b>Héros / Magiciens</b>					
NCV	AR	N10:	<b>Combattants</b>	NCV	AR	N10:		
	-Fatigue		VO (-1/tour)		-Fatigue			
			VD					
			Blessés < Valides					
			HC					
			Valides=NCV-HC					
			Moral					
			M final : -1 par N10 HC !					
			<b>Réserve(NCV)</b>					
NCV	Arme	Munitions	<b>Tir</b>	NCV	Arme	Munitions		
	-Fatigue		VO (-1/tour)		-Fatigue			
			<b>Cible Perso</b>					
			Ennemis à abattre					
			Garde rapprochée					

**VA** = VO-VD (-5 par N10) → Table combat → **Pertes de base** : **Echec Critique=1 Raté=5 Bouclier=10**  
**Normal=30 Sévère=60 Mortel=100 Coup Critique=150** → +0/1/2/3/5/10 par 10 VA → **Pertes réelles % x NCV**  
 Total → AR% **Blessés**, les autres HC.

Tour	Magie +effets	Tir VA+D100	Tir-Résultat	T-Pertes	Mêlée VA+D100	Mêlée-Résultat	M-Pertes Réelles	Effet Spécial Contré ?	Moral Modifié +effets	Manœuvre Test TB
<b>1A</b>										
<b>1B</b>										
<b>2A</b>										
<b>2B</b>										
<b>3A</b>										
<b>3B</b>										
<b>4A</b>										
<b>4B</b>										
<b>5A</b>										
<b>5B</b>										
<b>6A</b>										
<b>6B</b>										
<b>7A</b>										
<b>7B</b>										
<b>8A</b>										
<b>8B</b>										

Blessures

Fin de combat / Poursuite

Expérience

Expertise



### 11.3 Carte de Combat de Masse

Photocopiez cette carte sur une feuille A3 en mode paysage.

B Réserve	B Gauche B Centre B Droite	Centre 1 Centre 2 Centre 3	A Gauche A Centre A Droite	A Réserve



## 11.4 Combat de masse

Lieu de la bataille		
Date de la bataille		
	Armée A	Armée B
Moral de l'armée MA		
Attaquant – Défenseur		
Grand Chef – GC		
Ordres généraux		
Sous-Chef 2		
Sous-Chef 3		
Sous-Chef 4		
Sous-Chef 5		
Sous-Chef 6		

### Unités Armée A

N	Nom	NCV	Type	Cat	VO	VD	AR	M	Arme	Bou	Zone	Notes
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												

### Unités Armée B

N	Nom	NCV	Type	Cat	VO	VD	AR	M	Arme	Bou	Zone	Notes
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												



Gestion Armée - feuille des unités



## **11.5 Feuille de gestion des combats rapides**

**Attaque/Défense :** VO|VD/5 + 1/2 par capacité + NEM/2|ARx2 -bless. (Défense-1 par attaque>1) **Vie**= 1+(PdC+RM)/10

**Score** = D10 + Attaque - Défense, 1 blessure par 3 scores      **Statut blessure:** +(mort) F-uite R-endu

Date : Lieu :

<b>Nom</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>Vie</b>	<b>Bless.</b>	<b>Nom</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>Vie</b>	<b>Bless.</b>
A					1				
B					2				
C					3				
D					4				
E					5				
F					6				
G					7				
H					8				
I					9				
J					10				
K					11				
L					12				
M					13				
N					14				
O					15				
P					16				
Q					17				
R					18				
S					19				
T					20				

<b>Dés</b>	<b>Corps</b>
2	P
3	M
4	J
5	T
6	V
7	J
8-9	B
10-12	Th
13-14	B
15	J
16	V
17	T
18	J
19	M
20	P

## Localisation & Blessures

V	1	2	3	4	5	6	7	8
1	G	+	+	+	+	+	+	+
2	M	G	+	+	+	+	+	+
3	L	M	G	+	+	+	+	+
4	L	L	M	G	+	+	+	+
5	L	L	M	M	G	+	+	+
6	L	L	M	M	G	G	+	+
7	L	L	L	M	M	G	G	+
8	L	L	L	M	M	M	G	G
9				M	M	M	G	G

Blessé M, fuite si dé

Blessé G se rend devant moins blessé que lui

Round de combat : indiquez les affrontements X vs Y et les dé-X, dé-Y



## 11.6 Feuille de route d'un combat

Voici une liste non exhaustive de ce à quoi il faut penser avant, pendant et après un combat. Servez-vous-en comme pense-bête.

### AVANT

Description : de la scène et des participants

Terrain : obstacles, lumière, dureté, espace disponible et visible

Connaissance de l'ennemi : le niveau de CC, l'état de santé, l'équipement

Mise en place des forces : surprise, distance, préparation, réaction

Moral : calcul initial et effets sur le combat

VO et VD : selon l'équipement porté, pour les Persos et PNJ

### PENDANT

Phases et tours : passage du temps et effets des actions/sorts sur la durée

Déclaration des actions : chaque Perso s'exprime, les PNJ déterminés par le MdJ

Mouvement : selon les vitesses et le MVP modifié, selon les actions

Attaque : qui sur quoi, quand, comment, VA modifiée

Charge : mouvement suivi d'une attaque

Tirs : avant mêlée, de loin, munitions, obstacles, visibilité

Fuite : mouvement changeant les interactions avec les autres

Esquive : n'empêche pas les attaques

Souffle : selon mouvement, fuite, charge et actions spéciales

Perte de sang : effets continu, gestion des niveaux de blessures

### APRÈS

Fouille des corps : attention à l'encombrement et au poids !

Soins rapides : petit effet pouvant sauver la vie

Soins quotidiens : unique et demandant des ressources

Infection : grand effet sur le soin, peut causer la mort

Réparation des armes et armures : faible sauf si atelier et professionnel

---

Toute reproduction de tout ou partie du contenu de ce livret sur quelque support que ce soit **est libre** de toute contrainte et de droits d'auteur en mentionnant les références d'auteur (version copyleft).

Remerciements : mes camarades de jeu pour leur patience et participation (Pierre « Yael », Marc « Yorban », Roger « Jovan », Thierry « Cryosis », Claudio « système », Armando « la boulette », Eric « l'assistant », Xavier « la dernière bien bonne », Paul « le mentor » et les dizaines d'autres qui ont joué dans cet univers), les éditeurs de jeu de rôle pour leur imagination étonnante sans oublier les muses inspiratrices.

« Le Monde est un Rêve Éternel » édition septembre 25. Sur le net : <http://meure.be>.  
Version couleur à couverture rigide disponible sur commande.

Réalisation : « TNT » Tanghe Thierry – e-mail : [tnt@meure.be](mailto:tnt@meure.be)

Adresse : Bruxelles – Belgique



M<sup>O</sup>NIDE

E S T

U N I

R E V E

E T E R N E L