

Attaques

Déroulement

- 1) **Test d'initiative** 1d20 + init (mod Dex + bonus)
- 2) **Round de surprise** Test de perception pour tous les participants (DD discrétion adverse) :
* Si non réussis surpris
* Si réussis permet une action libre ou de mouvement
- Pris au dépourvu.** Tout participant à un combat est pris au dépourvu tant qu'il n'a pas eu le temps d'agir (perte bonus de Dex à la CA, pas d'attaque d'opportunité possible)
- Surpris** ne peut agir et est prit au dépourvu jusqu'à la prochaine init.
- 3) **Tous les personnages agissent** dans l'ordre indiqué par le test d'initiative (du plus grand au plus petit) et peuvent effectuer **1 action simple et 1 de mouvement.**
- 4) **On reprend à l'étape 3**, une fois que tout le monde à agit

Actions spéciales

| | | |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| Aider quelqu'un | Att. vs CA 10, si réussis procure +2 à l'att. à un allié | |
| Lancer une arme à impact | Att. de contact à distance. Si réussi inflige dégâts à la cible et des dégâts d'aspersion cible à 1,5m. Si manqué 1d8 direction à 1 facteur de distance. Visé une intersection de cases nécessite une att. Vs CA 5. | |
| Charge | Action complexe, déplace jusqu'à 2 fois mvt (3m mini, et terrain dégagé) et permet d'attaquer à la fin du mvt. Offre +2 att et -2 à la CA, +2 force pour bousculade (limite à 1 attaque maxi). Une lance d'arçon inflige des dégâts doublés si monté. | |
| Combat à deux armes | Circonstances | directrice non direct. |
| | Malus normaux | -6 -10 |
| | Arme légère, main non directrice | -4 -8 |
| | Don de Combat à deux armes | -4 -4 |
| | Arme légère non directr. et don | -2 -2 |
| Combat monté | Monture non entraîne : 1 act mvt et équitation DD20 Combat en selle : act. Libre, équitation DD 5 pour diriger avec genoux et permettre d'attaquer. Att. +1 pour surélévation. Att à distance -4 si monture mvt x 2 (-8 si mvt x 4) Sort DD10+niv sort si monture mvt x 2 (DD15 si mvt x 4) | |
| Feinte | Action simple DD 10 + BBA cible + mod Sag cible (ou DD10 + psychologie). Cible perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA contre sa prochaine attaque au corps à corps lors du round suivant. | |

Manœuvres offensives voir verso

Attaque à outrance Action complexe. Permet d'effectuer plusieurs attaques.

Actions retardant l'initiative

- Retarder son action permet d'agir au moment voulus dans un round
- Préparer son action permet d'agir juste avant l'action qui déclenche l'act. préparée.

Manœuvres Offensives & Lutte (p197)

1) Attaque d'opportunité :

À moins que cela ne soit précisé autrement, accomplir une manœuvre de combat provoque une attaque d'opportunité. Si cette dernière touche le personnage, il subit les **dégâts** habituels et **applique** ce même montant comme **malus au jet d'attaque** de la manœuvre.

2) Choix de la manœuvre :

| | |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bousculade | cible recule avec attaquant de 1,5m + 1,5m/marge de 5 (-4 par cible supplémentaire). <u>Action simple ou complexe</u> si charge. |
| Croc-en-jambe | cible tombe à terre (si raté de 10 ou + l'att. Tombe, état à terre). <u>Action simple</u> . |
| Désarmement | cible lâche un objet en main (10 ou + lâche tous, manqué de 10 ou + l'attaquant lâche 1 objet). <u>Action simple</u> . |
| Destruction | provoque des dégâts normaux à un objet de la cible. <u>Act. simple</u> . |
| Entraînement | cible déplacée avec att. de 1,5m+1,5m par marge de 5. <u>Act simple</u> |
| Lutte | * si cible non agrippé, cible état agrippé . <u>Action simple</u> . * si cible agrippé, attaque à +5 et si réussit permet d'appliquer un effet suivant (<u>Action simple</u>) : Déplacer : permet de se déplacer avec cible de 1/2 mvt. Si cible finit zone dangereuse, elle à une action gratuite à +4 pour se libérer. Dégâts : cible subit les dégâts à mains nues, ou arme 1 main, létaux ou non de l'attaquant. Immobiliser : cible subit l' état immobilisé Attacher : si cible immobilisé permet de l'attacher avec une corde (si effectué par l'att. en lutte, l'att. a -10 à sa manœuvre de lutte). |
| Renversement | permet de traverser une case ennemie (voir de le renverser état à terre , si réussis de 5 ou +), <u>Action simple et de mvt ou charge</u> . |
| Repositionnement | permet de déplacer une cible (à portée) de 1,5m + 1,5m par marge de 5, dans zone non dangereuse pour elle. <u>Action simple</u> . |
| Sale coup | Si l'attaque réussit, la cible subit une pénalité pendant 1 round +1 par marge de 5. Les pénalités possibles sont limitées aux effets préjudiciables suivants : assourdi , aveuglé , ébloui , enchevêtré , fiévreux ou secoué . Ces pénalités doivent être annulable par la cible en utilisant 1 action de mouvement. <u>Action simple</u> . |
| Se libérer | Test de BMO (ou évasion) vs DMD cible. <u>Action simple</u> . |
| Subtilisation | permet de subtiliser un petit objet non tenue (collier, broche,...) à la cible. (-4 DMO pour des objets fermement attaché, fourreaux, bourse, cape,...). <u>Action simple</u> . |

3) Jet d'Attaque vs Défense : (nécessite au moins une main de libre)

1d20 + BMO + Bonus éventuel vs DMD + bonus éventuel

- lutte avec qu'une seule main de libre -4
- agrippé -2 (sauf pour agripper ou se libérer)
- +2 pour chaque aide extérieure (test BMO vs DD 10)