

Against the Darkmaster - Resume

COMPÉTENCES

JET DE COMPÉTENCE

= Jet Ouvert + Bonus de Compétence +/- mod

• Difficulté	= +0 à -70	4-	Échec Critique
• Prendre son temps	= +20	74-	Échec
• Assister	= +10 / aidant	75+	Réussite Partielle
• Outils manquant	= -10 à -30	100+	Réussite
		175+	Réussite Critique

JETS EN OPPOSITION

= le plus haut résultat l'emporte

JET DE SAUVEGARDE

= Jet Ouvert + Bonus de JdS >= Difficulté du JdS

MAGIE

Si Niveau et Rang >= Amplitude + PM

Doit voir sa cible + pouvoir parler

• **Sort** = 1 Round de préparation

• + 1 Action Complète au Round où il est lancé

• **Concentration** = +10 / Round suppl (max +40)

• **Sort Improvisé** = 0 préparation

• + 1 Action Complète le Round où il est déclaré mais à -10

• **Sort Instantané (*)** = 0 préparation + 1/2 Action

= Jet Ouvert + Bonus ds Tradition Magique +/- mod

• Armure = - pénalité de Mvt

• Cible immobile = +10

• Distance =

- +30 (toucher)
- +10 (jusqu'à 3m)
- +0 (de 4 à 15m)
- -10 (de 16 à 30m)
- -20 (31 à 90m)
- -30 (au-delà de 90m)

25-	Échec
26+	Réussite Partielle
51+	Réussite
151+	Réussite Critique

SORT DE TYPE « PROJECTILE » ET « ZONE »

= Jet Ouvert + Bonus ds Tradition Magique - DEF cible vs/ table d'Attaque des Sorts

CIBLE NON-CONSENTANTE

= JdS-V >= difficulté sur la table d'Incantation

ALTÉRATION

= augmente les effets

SE CONCENTRER SUR UN SORT

= Action Multi-Round (= pas d'autre Action)

SATURATION

= lancer un sort à une Amplitude supérieur à son Niveau

(-10 / Amplitude sup) si Rang ds Tradition Magique + PM

• via sacrifice d'1 pts de pulsion

• + (1d10+1) dégâts d'Âme / Amplitude sup

• ou via rituel magique

• ou si alignement céleste

Puis JdS-V vs/ Amplitude du sort ou être Épuisé

COMBAT

ROUND TACTIQUE

1. **Phase d'Évaluation** =

- Effets durables (saignements...)
- Jet d'Évaluation (Jet de Perception si confus, sonné, ...) en tant qu'Action Libre, sinon pas de déclaration et parade à moitié BC

2. **Phase de Déclaration d'Action** = déclaration des Actions en commençant par PNJ

3. **Phase de Mouvement** = déplacements simultanés

4. **Phase de Sort A** = Sorts Préparés / Instantanés (les plus haut niveau en premier)

5. **Phase de Tir A** = Armes de Tirs chargées / de Jet prêtes

6. **Phase de Mêlée** = par ordre de Longueur d'arme

- Bonus de Position : terrain surélevé, sur le flanc / à l'arrière = +1 échelon
- Attaque Éclair = +1 échelon mais -30 (pas de parade)

7. **Phase de Tir B** = Armes de Tir et de Jet non utilisées en phase A ainsi que les Armes de Tirs rechargées en cours de Round

8. **Phase de Sort B** = Sorts non préparés

9. **Phase des Autres Actions** = autres Compétences

ACTIONS COMPLÈTES

- Attaquer en mêlée ou à distance
- Incanter un Sort non Instantané
- Se déplacer de tt son Mouvement

DEMI-ACTIONS

- Préparer un objet / dégainer
- Incanter un Sort Instantané
- Se déplacer de 1/2 Mouvement ou Engager un ennemi

ACTIONS LIBRES

- Parler, ...
- Jet d'Évaluation
- Lâcher un objet

MAX

- 1 Action Complète + 1 Action Libre
- 1 Action Complète + 1 Demi-Action mais à -20
- 2 Demi-Actions + 1 Action Libre

ACTIONS MULTI-ROUNDS

= Ininterrompues

ACTIONS PRÉPARÉES

= Action Retardées

JET D'ATTAQUE

= Jet Ouvert + BC - DEF + mod vs/ table d'Attaque

(si BC <= 0 : pas d'attaque | x2 Risque de Maladresse)

=> Dégâts (+ Coup Critique)

PARADE

= Assigne une partie du BC à la DEF

- Si désarmé, ne peut parer que les attaques à mains nues ou d'animaux
- Considéré désarmé si arme à distance
- Attaques à distance ne peuvent être parées, sauf bouclier
- On ne peut parer qu'un adversaire
- Avec un bouclier on peut parer ttes les attaque de flanc
- Si Sonné = 1/2 BC max en parade
- Si Inapte, Bloqué, Surpris = pas de parade
- Si arme à 2M = 1/2 BC max en parade
- Si arme à 1M contre arme à 2M = 1/2 BC max en parade

COUVERT

- Couvert Partiel = +20 DEF
- Couvert Total = +50 DEF
- Peut parer les attaques à distance (et les attaques à 2M) comme avec un bouclier
- Plonger À Terre / se mettre à couvert (ds 1.5m) = Action Libre

ATTAQUES DE MÊLÉE

ENGAGÉ

= pas de mouvement

SE DÉSENGAGER

= Action Complète + BC (fin phase des Autres Actions)

FUIR

= Jet en Opposition d'Athlétisme

- Échec Critique = À Terre
- En fuite = Action Complète pour s'éloigner
- Si attaquant gagne = attaque Par Derrière
- Égalité = opportunité d'attaque à 1/2 BC)

ATTAQUES À DISTANCE

LIGNE DE VUE

PORTÉES

- 1x Portée de Base = BC
- 2x Portée de Base = -25 au BC
- 3x Portée de Base = -50 au BC
- 4x Portée de Base = -75 au BC
- Au-delà = impossible

CHARGEMENT

= Action Complète ou Multi-Round

- Si « Rapide » = chargé en 1 Demi-action + tir en phase B
- Armes de jet = tjrs 1 Demi-Action à préparer

SORTS D'ATTAQUE À DISTANCE

= Sorts d'Attaque de type Projectile et Zone

= comme Attaque à Distance (mais dans les phases de Sort)

MALADRESSES

= Jet sur table des Maladresses en Mêlée et à Distance + mod Maladresse de l'Arme

ÉTATS

MOURANT

= Soigner la cause (ou ramener les PV au-dessus de -50)

ENGAGÉ

= Pas d'Action de Mouvement à moins de Se Désengager ou Fuir

EFFRAYÉ

= Peut pas attaquer et doit Fuir

BLOQUÉ

= Pas d'Action de Mouvement, -30 BC et DEF

- +30 pour l'adversaire
- Utilisation que d'armes de Ig Nulle ou Courte
- Pas d'arme à distance

INAPTE (ASSOMMÉ, ENDORMIS, PARALYSÉ)

= aucune Action, max dégâts de l'arme contre eux (+ choix Coup critique)

À TERRE

= -20 BC (pas d'arme à 2M)

- +20 DEF contre Attaques à Distance
- Avantage Surélevé et +20 BC pour l'adversaire
- Se relever = " action Complète (DEF complète)
- 1/10 Mouvement

SONNÉ (ÉTOURDIS, CHANCELANT, DÉSORIENTÉ)

= Pas d'Action Complète, 1/2 BC en parade, +20 pour l'adversaire Cesse à la fin de la phase des Autres Actions

SURPRIS

= 1 Round ; que des Actions Libres ou Demi-Actions et pas d'Attaque

Against the Darkmaster - Resume

- Aucune Parade
- +20 pour l'adversaire et +10 au Coup Critique si arme de lg Nulle

PAR LE FLANC

= +15 BC

- DEF uniquement via le bouclier

PAR DERRIÈRE

= +30 BC

- pas de DEF

ÉPUISÉ

= 1/2 Mouvement, 1 seul Action / Round

- Ne peuvent récupérer des PV ni guérir d'un Saignement ou d'une Blessure
- Disparaît en se reposant 8h

OPTIONS DE COMBAT

VISER

= Action Multi-Round, +10 / Round (max +40) ; adversaire +20 BC

CHARGER

= Action Complète, 1/2 Mouvement pour venir au contact, +20 BC, mais pas de parade

ARME IMPROVISÉE

= -20 BC de la Compétence la plus appropriée (Bagarre, Arme similaire en augmentant de 1 le Risque de Maladresse) et max 140

COMBAT MONTÉ

- Pas d'armes à 2M, ni d'armes de lg Nulle ou Courte, et pas d'arc long
- Jet d'Équitation : la première fois
 - Échec Critique = tombe À Terre ;
 - Échec = doit dépenser 1 Demi-Action à chaque Round pour maîtriser sa monture (sinon la monture fuira et -20 DEF et pas d'attaque possible) ;
 - Réussite Partielle = doit dépenser 1 Action Libre pour maîtriser sa monture (doit répéter le Jet d'Équitation au prochain Round) + position Surélevée
 - Réussite = contrôle sa monture pour 1 Action Libre + position Surélevée
 - Réussite Critique = +20 DEF en plus

- Attaquer la Monture = attaque normale, si Coup Critique refaire un Jet d'Équitation
- Charger en Combat Monté = Jet d'Équitation => +20 en plus du bonus de Charge

ATTAQUE À DISTANCE EN MÊLÉE

= -20 BC

- Les adversaires peuvent parer comme s'ils avaient un bouclier
- pas de pénalité de -20 pour les armes de jet préparées

TIRER DANS UNE MÊLÉE

= Jet de Tir avec Couvert Partiel

- Si raté => Jet d'Attaque à BC +0 sur un autre combattant proche

COMBATTRE AVEC 2 ARMES

- Si arme de lg Nulle ou Courte ds la main libre (ou avec 2 armes identiques) = 2ème attaque en 1 action Libre
- -20 BC au Jet des 2 Attaques
- Contre le même adversaire (Devant)
- Risque de Maladresse doublé (max 10)
- Lg de chaque arme est réduite d'un échelon
- BC utilisé pour parer déduit de chaque attaque

MANŒUVRES

DÉSARMEMENT

= 1 action Complète = Jet en Opposition de BC en phase des Autres Actions

- Échec Critique = Maladresse
- Échec ou Égalité = rien
- Réussite = adversaire Désarmé

- Réussite Critique = adversaire Désarmé, arme hors de porté
- Inversement si li défenseur l'emporte avec une Réussite Critique = l'attaquant est Désarmé

FEINTE

= 1 Demi-Action = Jet en Opposition Duperie vs/ Perception

- Le perso en Échec Critique = lâche son arme
- Réussite = bonus de BC (différence des Jets) pour ses Jets d'Attaque / Désarmement pour le reste du Round
- Égalité = rien

RENVERSEMENT

= Action Complète = Jet en Opposition Bagarre (ou BC pour les créatures) pdt phase de Mêlée

- Échec Critique = rate
- L'attaquant gagne = cible À Terre
- Le défenseur gagne = l'attaquant perd son action, est Déséquilibré (Jet d'Évaluation au prochain Round)

ENTRAVE

= 1 Action Complète = Jet en Opposition de BC en phase des Autres Actions

- Échec Critique = lâche son arme
- Réussite ou Égalité = Entravé, Jet en Opposition à chaque phase des Autres Actions pour voire l'évolution
- Le défenseur gagne = l'attaquant perd son action et lâche son arme

COUP DE BOUCLIER

= Action Complète en Bagarre ou Masse à -20 BC

- N'apporte pas de bonus à la DEF ce Round
- Considéré comme arme secondaire

SANTÉ & SOINS

PV = Bonus Compétence de Corps

- A 0 PV = Inapte (évanouit)
- À -50 PV = Mourant et meurt ds 6 Rounds
- Valeur de Meurtrissure = 1/2 PV total = -20 à ttes actions

REPOS

= récup 1/10 PV total / heure

SAIGNEMENTS

= perte de PV à chaque Round pdt phase d'Évaluation

- 1 à 4 PV / Rd = Saignement Léger
 - = Jet de Soins +0
- 5 à 10 PV / Rd = Saignement Sévère
 - = Jet de Soins -10 +1 j de repos
- 11+ PV /Rd = Exsanguination
 - = Mourant et meurt ds (20 - valeur Saignement Rounds (min 1))
 - = Jet de Soins -30 + 1j de repos

- Ne peut récupérer des PV tant qu'il y a Saignement

BLESSURES

= fractures, déchirures, ...

- Jusqu'à une pénalité de -20 = Blessure Légère
 - = 3j de récup
- D'une pénalité de -21 à -50 = Blessure Grave
 - = Jet de Soins -20
 - + 10j de récup pour devenir Légère (pénalité de -20)
- Pénalité de plus de -50 = Blessure Invalidante
 - = Jet de Soins -40
 - + 20j de récup pour devenir Grave (pénalité de -50)
- Pénalité cumulée de -100 ou plus = Inapte

- Réussite Partielle => Blessure Persistante
 - = x1.5 temps normal de récup

MORT ET DÉMEMBREMENT

= Seul un Miracle ou la Magie peuvent réparer des organes détruits ou ramener un perso mort

- 1 œil = -20 Jets de Perception et d'Attaque à Distance
- 1 main, bras = -20 aux Actions nécessitant les 2 mains
- 1 pied, jambe = 1/2 Mouvement, -20 Actions de Mouvement, pas de bonus COO à la DEF

PÉRILS

MÉTÉO

= Faire face aux éléments

= Jet de Nature / Voyage ou se retrouver Épuisé

ÉPUISEMENT ET FAMINE

= ne se repose pas, ne mange pas, ne bois pas pdt 1j => Épuisé

A la fin de chaque jour :

- JdS-R vs/ niveau = 2x nombre de jour sans manger, boire ou se reposer
- Échec = -20 cumulatif pénalité d'exténuation ttes Actions, à -100 meurt de fatigue

Récup 20 pdt d'Exténuation / jour de repos complet

CHUTE

= Table d'Attaque des Bêtes, Coup Critique d'Impact BC = 5x hauteur

- moins de 5m = max 90
- de 5 à 10m = max 120, Jet +10
- de 10 à 20m = max 150, Jet +20
- plus de 20m = max de la table, Jet +30

Le bonus de bouclier s'applique à la DEF

CHALEUR ET FROID EXTRÊME

= Péril de Météo

FROID INTENSE

= Coup Critique de Froid :

- Superficiel (tomber ds eaux glaciales)
- à Modérée (sans protection à travers un blizzard)

FLAMME VIVE OU MATÉRIAU BRÛLANT

= Coup Critique de Feu à chaque Round :

- Superficiel (frappé par une torche allumée)
- à Mortel (piégé ds un feu de forêt)

NOYADE ET SUFFOCATION

= Échec à un Jet d'Athlétisme (nage à contre courant) ou pris au piège par un serpent géant... => inconscient et Inapte

- Si la suffocation persiste => Meurt en 10min
- Sinon,
 - se réveillera Épuisé s'il reçoit des soins,
 - ou après 1d10 heures