

LE MANUEL DU COMBATTANT A TIERS-ÂGE

Ce manuel a pour objet de présenter les règles relatives au combat sous une forme maniable et pratique, susceptible d'être utilisable en cours de partie, lorsque fluidité et rapidité de consultation sont de mise. Les règles sont soit issues des documents « officiels » (© Usher pour la Cour d'Obéron), soit des adaptations maisons de ces dernières. Ces adaptations sont imprimées en **bleu** (invisible à l'impression).

La présentation par fiche vise à regrouper sur une ou deux pages A4 toutes les dispositions relatives à un point précis. Ces fiches peuvent donc se répéter partiellement, c'est exprès.

Contenu :

1.1. LE MORAL (RÈGLES, CHAP. IV, I., P. 69)	2
1.2. LE TOUR ET L'INITIATIVE (RÈGLES, CHAP. IV, II. ET III., P. 69-70 ; X. P. 76)	3
1.3. INTIMIDATION (RÈGLES, CHAP. IV, IV., P. 71)	5
1.4. ORDRES DE COMBAT (RÈGLES, CHAP. IV, IV., P. 71)	5
1.5. L'ÉTAT DE VIGILANCE (RÈGLES, CHAP. IV, X., P. 76)	6
2.1. BONUS DE CARRURE, ARMES, BOUCLERS ET ARMURES	7
2.2. L'ATTAQUE AU CONTACT (RÈGLES, CHAP. IV, V., P. 72)	10
2.3. L'ATTAQUE A DISTANCE (RÈGLES, CHAP. IV, V., P. 72)	13
2.4. LES ATTAQUES STYLÉES (RÈGLES, CHAP. IV, VIII. ET IX., P. 74)	16
2.5. LA CHARGE	18
2.6. LE COMBAT MONTÉ	20
3.1. LES BLESSURES ET LA SANTÉ (RÈGLES, CHAP. IV., X., P. 76)	21
4.1. MAGIE SPONTANÉE (RÈGLES, CHAP. V., I., P. 78)	23
4.2. HAUTE MAGIE (RÈGLES, CHAP. V., IX., P. 97)	25
4.3. SORCELLERIE (RÈGLES, CHAP. V., X., P. 103)	26

Abréviations utilisées

BL : blessure légère
BG : blessure grave
DG : dégâts
JA : jet d'attaque

MJ : maître de jeu
PF : point de fatigue
SBG : seuil de blessure grave.
SBL : seuil de blessure légère

1.1. LE MORAL (REGLES, CHAP. IV, I., P. 69)

Ne concerne que les groupes de PNJ. Selon son moral, un tel groupe combattra de manière différente.

<i>Moral</i>	<i>Comportement</i>	<i>Exemple</i>
Faible	Individuel : fuite dès la 1 ^{ère} BL Collectif : fuite : - dès la mort du chef - ou après 10 à 20 % de perte - ou devant un adversaire très impressionnant (cf. 1.4) Des mouvements de panique irrationnelle peuvent désorganiser les rangs.	Non combattants, levées ou pillards : - pillards gobelins, - milice de Tharbad - ...
Normal	Individuel : fuite dès la 1 ^{ère} BG Collectif : fuite - dès la mort du chef - ou après 40 à 60 % de perte Fuite désordonnée, mais sans panique	Combattants entraînés : - soldats gondoriens, - guerriers orques, - Nains de Khazad-Dûm, - ...
Élevé	Capable de tenir le combat même après des BG, des pertes importantes ou la mort du chef, si ce dernier est remplacé par un autre officier. S'ils décrochent, c'est en bon ordre.	Combattants d'élite : - éoreds de Rohan, - chevaliers de Dol Amroth, - guerriers de Khazad-Dûm, - Ourouks Hai d'Isengard - ...

1.2. LE TOUR ET L'INITIATIVE (REGLES, CHAP. IV, II. ET III., P. 69-70 ; X. P. 76)

Chaque tour de combat dure 10 secondes. Selon sa GRÂCE, chaque perso dispose d'une Initiative et d'un nombre d'actions/tour variable (max. 6). Un ordre tactique (voir fiche 1.3.) peut ajouter un bonus d'une action/tour.

Afin de gérer les interactions des persos, les tours sont divisés en passes d'armes, de durée variable. A chaque passe, chaque perso doit faire au moins une action (s'il lui en reste) et peut en faire autant qu'il le souhaite, à condition d'en avoir encore. Les passes d'armes s'enchaînent jusqu'à épuisement de toutes les actions des persos.

Chaque agissement d'un perso « coûte » un certain nombre d'« actions » : 0 si cet agissement est instantané, 1 pour la plupart des « actions » standard, 2 pour certaines « actions » plus longues.

Actions instantanées :

- faire un « test passif » :
 - résister à l'intimidation, à la Sorcellerie, aux Ténèbres (cf. 4.1.4. et 4.3.),
 - **Sentir le Mal**,
 - résister aux blessures (test d'Endurance en début de tour, cf. 3.1.1.),
 - **Perception en cas de surprise** (cf. 1.5.2.)
 - **Équitation en début de tour pour un cavalier** (cf. 2.6.)
- employer un pouvoir de magie spontanée (cf. 4.1.), MAIS :
 - un seul pouvoir par tour,
 - les tests préalables consomment chacun une action.
- activer une rune (cf. 4.1.)

Actions non instantanées :

- tentative d'intimidation (sauf si cette dernière résulte d'une charge, voir fiche 2.5)
- porter une attaque (avec certaines armes à 2 mains¹ : 2 actions)
- parer ou esquiver (avec certaines armes à 2 mains² : 2 actions)
- dégainer ou ramasser une arme
- recharger une arme de tir (arbalète : 2 actions)
- viser pour les armes de jet ou de tir
- parcourir un nombre de pas équivalent au score de Course
- se relever, **changer de position** (assis, debout, couché, agenouillé, ...)
- **monter ou descendre d'une monture**
- lancer un sort de magie rituelle (Haute Magie, Sorcellerie ; cf. 4.2. et 4.3.),
- **faire un test « actif »** (les tests « passifs » sont instantanés).

¹ Espadon, hache de bataille, lance d'arçon (pour un piéton uniquement), masse à 2 mains.

² Lance d'arçon (pour un piéton uniquement), masse à 2 mains.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

TEST D'ENDURANCE (voir 3.1.1.)

Les persos blessés au cours des tours précédents font un test d'Endurance moyen (8). Ce test est instantané (pas d'action). En cas d'échec :

- **les fatigués adoptent une attitude au combat purement défensive** (Parade ou Esquive). Ils peuvent agir normalement pour ce qui est des compétences non directement liées au combat.
- **les blessés légers sont sonnés** : ils sont conscients, mais ne peuvent faire aucune action d'aucune sorte.
- **les blessés graves sombrent dans l'inconscience** et ne peuvent en sortir que par des soins.

TEST D'ÉQUITATION (voir 2.6.)

Les PJ à cheval font leur test d' « Équitation » (sauf s'ils chargent, cf. 2.5.)

1^{ÈRE} PASSE D'ARMES

Annonces des persos au contact, par ordre croissant d'initiative (si 2 combattants ont la même initiative, ils n'annoncent rien)

Actions spéciales

Intimidation (1 action, voir fiche 1.3.)

Ordres tactiques (2 actions, voir fiche 1.4.)

Attaques à distance (tir ou jet) par ordre décroissant d'initiative (voir fiche 2.2.) :

Charger : 1 action (sauf arbalète : 2)

Viser : 1 action (facultatif, majore la GRÂCE d'un niveau)

Attaques au contact par ordre décroissant d'initiative et en respectant les annonces (voir fiche 2.1.)

Autres actions : mouvements, tests divers, ...

2^{ÈME} PASSE D'ARMES

Même déroulement que la 1^{ère}.

...

Les passes d'armes se succèdent tant qu'un perso a encore des actions disponibles.

Précision : un perso peut utiliser plus d'une action par passe d'armes. Par exemple, un combattant AÉRIEN (4 actions/tour) peut dégainer son arme (1 action), parer 2 attaques (1 action chacune) et en porter une (1 action), tout cela au cours de la 1^{ère} passe d'armes. En revanche, pour les suivantes (si ses assaillants ont encore des actions), il va subir... (voir FAQ, p. 7).

1.3. INTIMIDATION (REGLES, CHAP. IV, IV., P. 71)

Un combattant peut tenter d'intimider son ou ses adversaires.

Mise en œuvre : le combattant fait un test d'Intimidation en opposition avec l'adversaire. Si ce dernier n'a pas cette compétence, il fait un jet de PRESTANCE. S'il y a plusieurs adversaires, seul leur chef fait un jet, ou, à défaut, celui qui a la meilleure PRESTANCE.

La **charge** a un effet intimidant (voir fiche 2.5) : toute charge entraîne un test d'intimidation instantané (avec majoration de la PRESTANCE d'un niveau en cas de charge à cheval sur des piétons).

Effets :

- en cas de réussite, un nombre d'adversaires égal au score de Charme du combattant voient leurs dés minorés d'un niveau dans leurs relations avec le combattant durant toute la scène à venir.
- en cas d'échec, c'est le combattant qui se retrouve intimidé et qui subit cette minoration pendant la même durée.

1.4. ORDRES DE COMBAT (REGLES, CHAP. IV, IV., P. 71)

Au cours d'un combat, la notion d'ordre de combat correspond à l'avantage obtenu par les combattants qui bénéficient d'une coordination et d'une adaptation accrue grâce à un leader.

Condition : au moins 10 combattants en présence.

Mise en œuvre : un des combattants analyse tactiquement à situation (jet moyen (8) de « Tactique », 1 action), puis donne ses consignes à ses compagnons (jet moyen (8) de « Commander », 1 action).

Effets :

- en cas de réussite aux 2 tests, tous les combattants autres que le tacticien bénéficient d'une action supplémentaire par tour ; ce bonus n'est pas cumulable.
- en cas d'échec à l'un ou l'autre des tests, rien.

1.5. L'ÉTAT DE VIGILANCE (REGLES, CHAP. IV, X., P. 76)

En situation de combat, l'état de vigilance d'un perso peut varier de l'éveil maximal à l'inconscience totale. Entre ces 2 extrêmes, un perso peut être surpris, somné, fatigué, endormi ou inconscient (voir aussi 3.1.1.).

1.5.1. Le perso éveillé

C'est la situation « normale » d'un perso jouissant de l'ensemble de ses facultés et pleinement conscient de son environnement.

1.5.2. Le perso surpris

C'est la situation d'un perso éveillé, mais confronté brusquement à un événement qu'il n'a pas prévu (embuscade, attaque, ...). Cet état de fait résulte généralement d'une manœuvre réussie de son ou ses adversaire(s) (en général « Se cacher ») et/ou d'un échec de sa part en « Perception ».

Effets : Un perso surpris est incapable de réagir à cet événement : il cesse toute activité et reste immobile. En cas d'attaque au contact, il peut cependant avoir un réflexe défensif (Parade ou Esquive), mais avec une GRÂCE minorée de 2 niveaux. Dans tous les cas, son JD sera au minimum de 5 (cf. 2.2.1. et 2.3.1.).

Durée : La surprise dure au minimum une action et au maximum un tour.

Si le perso surpris a plus d'une action / tour, il peut tenter de réagir avant la fin de ce dernier en faisant un test instantané malaisé (11) de Perception. En cas d'échec, il reste surpris jusqu'à la fin du tour (mais peut toujours avoir une défense réflexe avec une GRÂCE minorée de 2 niveaux).

1.5.3. Le perso somné

Un perso peut être somné :

- après une BL et en cas d'échec au test moyen (8) d'ENDURANCE en début de tour (cf. 3.1.1.)
- comme résultat d'une tentative d'assommement : voir 2.4.
- pour tout autre motif : chute, suite d'une bousculade (cf. 2.4.2.), maladresse, sort, ...

Effets : Un perso somné est conscient de ce qui l'entoure, mais il ne peut agir, même pour se défendre. En cas d'attaque, son JD est automatiquement de 5 (cf. 2.2.1. et 2.3.1.). Il ne peut pas non plus avoir d'activité mentale (réflexion, concentration, ...).

Durée : Cet état sonné dure pour le tour, sauf en cas de tentative d'assommement, où le perso perd une action par BL (cf. 2.4.1.).

1.5.4. Le perso endormi

Effets : un perso endormi est inconscient de ce qui l'entoure.

Toute attaque au contact portée contre lui se fait à + 3 (défenseur au sol), et son JD est de 5 (cf. 2.2.1.).

Toute attaque à distance portée contre lui se fait à - 3 (défenseur au sol), mais son JD est de 5 (cf. 2.2.1.).

Durée : Un perso endormi se réveille automatiquement s'il encaisse un coup (même s'il ne reçoit qu'un PF). Il peut également se réveiller en cas de bruit ou de choc ; dans ce cas, faire un test de « Perception », en fixant un seuil de difficulté en fonction de la violence du bruit ou du choc.

Si un perso tente de ne pas réveiller un autre, on fera un test en opposition, par exemple « Se cacher » contre « Perception » (avec l'ÉVEIL du dormeur minoré de 2 niveaux pour tenir compte de son état)

Un perso réveillé par un faible stimulus pourra être encore endormi : le considérer comme « surpris » pendant un tour.

1.5.6. Le perso inconscient

L'inconscience est causée notamment lorsque le perso a encaissé au moins une BG, et qu'il échoue à son test moyen (8) d'Endurance au début du tour (cf. 3.1.1.), ou en cas d'assommement réussi (cf. 2.4.1.).

Effets : un perso inconscient ... est inconscient de ce qui l'entoure.

Toute attaque au contact portée contre lui se fait à + 3 (défenseur au sol), et son JD est de 5 (cf. 2.2.1.).

Toute attaque à distance portée contre lui se fait à - 3 (défenseur au sol), mais son JD est de 5 (cf. 2.2.1.).

Durée : l'état d'inconscience causé par une BG dure tant que le perso n'a pas reçu de soins : cf. 3.1.2.

En cas d'assommement, cet état dure environ 1 heure par BG.

2.1. BONUS DE CARRURE, ARMES, BOUCLIERS ET ARMURES

2.1.1. Le bonus de CARRURE (Règles, chap. I, IV., p. 7 et chap. IV, V., p. 72)

On considère qu'un perso plus fort va infliger des blessures plus graves s'il parvient à atteindre son adversaire : cela se traduit par la modification suivante apportée au calcul des DG (cf. 2.2.2) :

Souffreteux	Chétif	Fluet	Robuste	Vigoureux	Massif	Colossal	Gigantesque
- 1	0	0	0	+ 1	+ 2	+ 3	+ 4

Ce bonus s'applique à toutes les attaques au contact et aux armes de jet, mais pas aux armes à propulsion (celles utilisant la compétence « Archerie » : arcs, arbalètes, cf. 2.3.).

2.1.2. Les armes (Règles, chap. VII, II., p. 113)

Chaque arme est définie par les données suivantes :

- la compétence nécessaire pour l'employer
Si un perso ne possède pas la compétence appropriée, il peut se servir de l'arme en utilisant la compétence « Bagarre » (dégâts / 2, arrondis à l'unité supérieure plus l'éventuel bonus de CARRURE, cf. 2.2.1. et 2.3.1.)
- le coût en « Actions » : cf. 1.2.
- le score de dégâts : cf. 2.2.2. et 2.3.2.
- la portée pour les armes à distance : cf. 2.3.

Les caractéristiques minimum pour prétendre à manier l'arme ne sont pas reprises, car chaque perso est censé les connaître pour ses armes.

Arme	Compétence	Points d'action	Score	Portée	Bouclier
Arbalète	Archerie	Charger : 2 (Viser : 1) Tirer : 1	6	150 pas	Non
Arc court	Archerie	Charger : 1 (Viser : 1) Tirer : 1	3	50 pas	Non
Arc long ¹	Archerie	Charger : 1 (Viser : 1) Tirer : 1	4	100 pas	Non
Bagarre à main nue	Bagarre	1	1		Oui
Bagarre avec arme improvisée (pied de table, outil, ...)	Bagarre	1	2		Oui
Bagarre avec une arme non maîtrisée	Bagarre	Voir arme	score de l'arme / 2 ²	Voir arme	Voir arme
Bâton	Bagarre	1	3 (4 c/cotte de maille)		Non
Cimeterre	Épées	1	4		Oui
Cognée	Haches	1	3 (4 c/_ plate)		Oui
Coutelas	Poignards / Lancer	1 Initiative + 1	2	5 pas	Oui
Dague	Poignards / Lancer	1 Initiative + 1	2	5 pas	Oui
Épée bâtarde à 1 main	Épées	1	4		Oui
Épée bâtarde à 2 mains	Armes à 2 mains	1	5		Non
Épée courte	Épées	1 Initiative + 1	3		Oui
Épée large	Épées	1	4 (5 c/sans armure, haubergeon et pourpoint de cuir)		Oui

¹ Interdit aux cavaliers

² Arrondis à l'unité supérieure

<i>Arme</i>	<i>Compétence</i>	<i>Points d'action</i>	<i>Score</i>	<i>Portée</i>	<i>Bouclier</i>
Épée longue	Épées	1	4 (5 c/broigne et _ plate)		Oui
Épieu	Lances	1 Initiative + 1	5		Non
Espadon	Armes à 2 mains	Attaque 2 Parer 1	6 (7 c/sans armure, haubergeon et pour-point de cuir)		Non
Fléau d'armes	Masses	1	5		Oui
Framée	Lances / Lancer	1 Initiative + 1 (contact)	4	10 pas	Oui
Fronde	Lancer	Charger : 1 (Viser : 1) Tirer : 1	2 (3 c/cotte de maille)	50 pas	Oui
Gourdin	Bagarre	1	3 (4 c/cotte de maille)		Oui
Hache d'arme	Haches	1	5 (6 c/_ plate et plate)		Oui
Hache de bataille	Armes à 2 mains	Attaque 2 Parer 1	6 (7 c/_ plate et plate)		Non
Hache de jet	Haches / Lancer	1	4 (5 c/_ plate et plate)	10 pas	Oui
Javelot	Lances / Lancer	1	3	20 pas	Oui
Lance d'arçon	Lances	1 (monté) 2 (piéton) Initiative + 2	6		Oui (monté) Non (piéton)
Marteau de guerre	Masses	1	4 (5 c/_ plate et plate)		Oui
Masse à 2 mains	Armes à 2 mains	2	6 (7 c/ cotte de maille)		Non
Masse d'armes	Masses	1	4 (5 c/ cotte de maille)		Oui
Pique	Lances	1 Initiative + 2	5		Non
Poignards de jet	Poignards / Lancer	1 Initiative + 1	2	15 pas	Oui

2.1.3. Les boucliers (Règles, chap. VII, III., p. 114)

Chaque bouclier est définie par les données suivantes :

- le type (taille, forme)
- le bonus apporté au JD dans le combat au contact : cf. 2.2.1.
- le bonus apporté au JD dans le combat à distance : cf. 2.3.1.

Les caractéristiques minimum pour prétendre à manier le bouclier ne sont pas reprises, car chaque perso est censé les connaître.

<i>Type</i>	<i>Bonus au contact</i>	<i>Bonus à distance</i>
Targe (petit bouclier)	+ 1	0
Rondache (bouclier rond moyen)	+ 1	+ 1
Écu (grand bouclier triangulaire)	+ 2	+ 2
Pavois (très grand bouclier rectangulaire, interdit aux cavaliers)	+ 3	+ 3

2.1.4. Les armures (Règles, chap. VII, I., p. 112)

Chaque pièce d'armure est définie par les données suivantes :

- le nom
- la protection apportée : cf. 2.2.2. et 2.3.2.

Les caractéristiques minimum pour prétendre à porter l'armure ne sont pas reprises, car chaque perso est censé les connaître (voir les Règles).

Le port cumulé de plusieurs pièces n'est possible que si ces pièces couvrent des parties différentes du corps : impossible de superposer par exemple casque de cuir et heaume. Dans le cas de port cumulé, les protections s'additionnent, sauf si l'attaquant fait une Attaque ciblée (cf. 2.4.) : en ce cas, seule la protection de la partie visée est prise en compte (cf. FAQ p. 6).

<i>Pièce</i>	<i>Protection</i>
Pourpoint de cuir	1
Haubergeon (tunique matelassée)	1
Pourpoint de cuir clouté	1
Casque de cuir cerclé de fer	2
Gants de cuir	1
Bottes	1
Broigne (armure annelée)	3
Cotte de mailles	4
Cotte de mailles naine	5
Camail (cagoule de maille)	4
Gantelets de maille	4
Jambières de maille	4
Armure de _ plates	5
Armure naine de _ plates	6
Heaume	5
Gantelets de fer	5
Grèves et solerets de fer (« bottes » de fer)	5
Armures de plates	6
Armures de plates naines	7

2.2. L'ATTAQUE AU CONTACT (REGLES, CHAP. IV, V., P. 72)

Avec le système simplifié de Guzim, le Nain qui vous veut du bien.

La résolution d'une attaque passe par 2 étapes :

- l'attaque porte-t-elle ?
- si oui, quels dégâts inflige-t-elle ?

2.2.1. L'attaque porte-t-elle ?

Pour que l'attaque touche, le résultat du jet d'attaque (JA) doit être supérieur au jet de défense (JD) du défenseur.

JA : l'attaquant fait un jet de compétence correspondant à son arme.

S'il n'en a pas, la compétence « Bagarre » lui permet de se battre :

- à mains nues (dégâts : 1, plus l'éventuel bonus de CARRURE),
- avec une arme improvisée : pied de table, outil,... (dégâts : 2, plus l'éventuel bonus de CARRURE)
- avec une arme qu'il ne connaît pas (dégâts / 2, arrondis à l'unité supérieure plus l'éventuel bonus de CARRURE)

Selon la situation du combat, le JA est affecté d'un bonus/malus de situation, selon le tableau ci-dessous (NB ces bonus/malus sont alternatifs et non cumulatifs) :

<i>Situation</i>	<i>Bonus / Malus</i>
Attaquant en position dominante ¹	+ 1
Attaquant en position dominée ²	- 1
Attaquant assis	- 2
Défenseur assis	+ 2
Attaquant allongé au sol	- 3
Défenseur allongé au sol	+ 3

Si d'autres situations se présentent, un bonus / malus leur sera appliqué en s'inspirant des cas ci-dessus.

JD :

- si le défenseur pare avec une arme : JD = jet de « Parade »
- si le défenseur pare avec un bouclier : JD = jet de « Parade » + bonus du bouclier
- si le défenseur esquive : JD = jet d'« Esquive »

Table des boucliers :

<i>Type</i>	<i>Bonus</i>
Targe	+ 1
Rondache	+ 1
Écu	+ 2
Pavois (interdit aux cavaliers)	+ 3

Dans tous les cas, et même si le défenseur ne pare ni n'esquive, on considère que JD est au minimum égal à :

- 8 si le défenseur est physiquement conscient et actif, mais qu'il ne pare pas cette attaque, ou il échoue dans son jet,
- 5 s'il est immobile (sonné, surpris, inconscient, endormi ..., cf. 1.5.).

Si JD > JA, l'attaque échoue.

Si JD = 2 JA, l'attaque échoue, ainsi que l'attaque suivante (quelle qu'en soit la cible) au cours du même engagement (défense critique)

Si JD = 3 JA, l'attaque échoue, ainsi que les 2 attaques suivantes au cours du même engagement (défense critique)

etc.

¹ dont cavalier contre fantassin

² dont fantassin contre cavalier

Si JA JD, l'attaque réussit et on calcule les dégâts.Si JA 2 JD, id. mais les dégâts seront $\times 2$ (attaque critique)Si JA 3 JD, id. mais les dégâts seront $\times 3$ (attaque critique)

etc.

2.2.2. Quels dégâts inflige l'attaque ?

Le calcul des dégâts (DG) ne nécessite pas de jet supplémentaire. On ajoute le score de l'arme (déterminé par le tableau ci-dessous), le jet d'attaque (JA) et le bonus de CARRURE de l'attaquant (cf. 2.1.1.), et on soustrait le jet de défense (JD) et l'armure (cf. 2.1.4.) du défenseur.

$$\text{DG} = \text{score de l'arme} + \text{bonus de CARRURE} + \text{JA} - \text{JD} - \text{armure}$$

N.B. : en cas de charge, on ajoute un bonus : cf. 2.5.2.

Tableau des armes de contact :

Arme	Compétence	Points d'action	Score
Bagarre à main nue	Bagarre	1	1
Bagarre avec arme improvisée (pied de table, outil, ...)	Bagarre	1	2
Bagarre avec une arme non maîtrisée	Bagarre	1	score de l'arme / 2 ¹
Bâton	Bagarre	1	3 (4 c/cotte de maille)
Cimeterre	Épées	1	4
Cognée	Haches	1	3 (4 c/_ plate)
Coutelas	Poignards	1 Initiative + 1	2
Dague	Poignards	1 Initiative + 1	2
Épée bâtarde à 1 main	Épées	1	4
Épée bâtarde à 2 mains	Armes à 2 mains	1	5
Épée courte	Épées	1 Initiative + 1	3
Épée large	Épées	1	4 (5 c/sans armure, haubergeon et pourpoint de cuir)
Épée longue	Épées	1	4 (5 c/broigne et _ plate)
Épieu	Lances	1 Initiative + 1	5
Espadon	Armes à 2 mains	Attaque 2 Parer 1	6 (7 c/sans armure, haubergeon et pourpoint de cuir)
Fléau d'armes	Masses	1	5
Framée	Lances	1 Initiative + 1 (contact)	4
Gourdin	Bagarre	1	3 (4 c/cotte de maille)
Hache d'arme	Haches	1	5 (6 c/_ plate et plate)
Hache de bataille	Armes à 2 mains	Attaque 2 Parer 1	6 (7 c/_ plate et plate)
Hache de jet	Haches	1	4 (5 c/_ plate et plate)
Javelot	Lances	1	3
Lance d'arçon	Lances	1 (monté) 2 (piéton) Initiative + 2	6
Marteau de guerre	Masses	1	4 (5 c/_ plate et plate)
Masse à 2 mains	Armes à 2 mains	1	6 (7 c/ cotte de maille)

¹ Arrondis à l'unité supérieure

<i>Arme</i>	<i>Compétence</i>	<i>Points d'action</i>	<i>Score</i>
Masse d'armes	Masses	1	4 (5 c/ cotte de maille)
Pique	Lances	1 Initiative + 2	5
Poignards de jet	Poignards	1 Initiative + 1	2

Les dégâts infligés seront plus ou moins élevés selon le seuil de blessure légère (SBL) ou grave (SBG) du défenseur.

$$\text{SBL} = (\text{max. du dé de CARRURE}/2) + (\text{score d'Endurance})$$

$$\text{SBG} = (\text{max. du dé de CARRURE}/2) + (\text{score d'Endurance} \times 2)$$

Si les dégâts sont inférieurs au seuil de blessure légère, le défenseur encaisse un PF (ou plus en cas d'attaque critique).

Si les dégâts sont supérieurs ou égaux au seuil de blessure légère et inférieurs au seuil de blessure grave, le défenseur encaisse une BL (ou plus en cas d'attaque critique).

Si les dégâts sont supérieurs ou égaux au seuil de blessure grave, le défenseur encaisse une BG (ou plus en cas d'attaque critique).

2.3. L'ATTAQUE A DISTANCE (REGLES, CHAP. IV, V., P. 72)

Avec le système simplifié de Guzim, le Nain qui vous veut du bien.

La résolution d'une attaque à distance passe par 2 étapes :

- l'attaque porte-t-elle ?
- si oui, quels dégâts inflige-t-elle ?

2.3.1. L'attaque porte-t-elle ?

Pour que l'attaque touche, le résultat du JA doit être supérieur au jet de défense (JD) du défenseur.

JA : l'attaquant fait un jet de compétence correspondant à son arme.

S'il n'en a pas, la compétence « Bagarre » lui permet de se battre avec une arme qu'il ne connaît pas (dégâts / 2, arrondis à l'unité supérieure).

NB : un cavalier faisant un test d'« Archerie » applique les malus suivants à sa GRÂCE (cf. 2.6.) :

Allure de la monture	Malus
Arrêt	aucun
Pas	- 1 niveau
Trot	- 2 niveaux, visée impossible
Galop	- 2 niveaux

Selon la situation du combat, le JA est affecté d'un bonus/malus selon le tableau ci-dessous :

Situation	Bonus / Malus
Attaquant en position dominante ¹	+ 1
Attaquant en position dominée ²	- 1
Défenseur partiellement caché (agenouillé ou visible au dessus de la ceinture) ³	- 2
Défenseur au sol	- 3

JD :

- si le défenseur pare avec un bouclier (sauf la targe) : JD = jet de « Parade » + bonus du bouclier
- si le défenseur esquive : JD = jet d'« Esquive » avec GRÂCE minorée de 2 niveaux

Table des boucliers :

Type	Bonus	Remarque
Targe	0	Ne pare pas les attaques à distance.
Rondache	+ 1	
Écu	+ 2	
Pavois	+ 3	Interdit aux cavaliers

Dans tous les cas, et même si le défenseur ne pare ni n'esquive, on considère que JD est au minimum égal à :

- 11 si le défenseur est entre la mi-portée et la portée maximum de l'arme,
- 8 si le défenseur est à courte portée ET physiquement conscient et actif, mais qu'il ne pare pas cette attaque, ou il échoue dans son jet,
- 8 si le défenseur est entre la mi-portée et la portée maximum de l'arme ET immobile (sonné, surpris, inconscient, endormi ... cf. 1.5.),
- 5 si le défenseur est à courte portée ET immobile (sonné, surpris, inconscient, endormi ...).

¹ La notion de « position dominante » (ou dominée) pour les armes à distance est plus stricte que pour les attaques au contact : l'élévation doit être au moins égale à la moitié de la distance de tir (un cavalier archer ne sera pas considéré comme dominant un piéton à 20 pas de lui sur terrain plat)

² Voir note 1 ci-dessus

³ Si le défenseur est plus caché, appliquer les règles de l'Attaque ciblée (cf. 2.4.1.)

Si JD > JA, l'attaque échoue.

Si JD = 2 JA, l'attaque échoue, ainsi que l'attaque suivante (quelle qu'en soit la cible) au cours du même engagement (défense critique)

Si JD = 3 JA, l'attaque échoue, ainsi que les 2 attaques suivantes au cours du même engagement (défense critique)

etc.

Si JA = JD, l'attaque réussit et on calcule les dégâts.

Si JA = 2 JD, id. mais les dégâts seront $\times 2$ (attaque critique)

Si JA = 3 JD, id. mais les dégâts seront $\times 3$ (attaque critique)

etc.

2.3.2. Quels dégâts inflige l'attaque ?

Le calcul des dégâts (DG) ne nécessite pas de jet supplémentaire. On ajoute le score de l'arme (déterminé par le tableau ci-dessous), le jet d'attaque (JA) et le bonus de CARRURE de l'attaquant pour les armes de jet¹, et on soustrait le jet de défense (JD) et l'armure (cf. 2.1.4.) du défendeur.

$$\text{DG} = \text{score de l'arme} + \text{bonus de CARRURE} + \text{JA} - \text{JD} - \text{armure}$$

(pour les armes de jet seulement)

Tableau des armes à distance :

Arme	Compétence	Points d'action	Score	Portée
Arbalète	Archerie	Charger : 2 (Viser : 1) Tirer : 1	6	150 pas
Arc court	Archerie	Charger : 1 (Viser : 1) Tirer : 1	3	50 pas
Arc long ²	Archerie	Charger : 1 (Viser : 1) Tirer : 1	4	100 pas
Bagarre avec une arme non maîtrisée	Bagarre	1	score de l'arme / 2 ³	Voir arme
Coutelas	Poignards / Lancer	1 Initiative + 1	2	5 pas
Dague	Poignards / Lancer	1 Initiative + 1	2	5 pas
Framée	Lances / Lancer	1	4	10 pas
Fronde	Lancer	Charger : 1 (Viser : 1) Tirer : 1	2 (3 c/cotte de maille)	50 pas
Hache de jet	Haches / Lancer	1	4 (5 c/_ plate et plate)	10 pas
Javelot	Lances / Lancer	1	3	20 pas
Poignards de jet	Poignards / Lancer	1 Initiative + 1	2	15 pas

Les dégâts infligés seront plus ou moins élevés selon le seuil de blessure légère (SBL) ou grave (SBG) du défendeur.

$$\text{SBL} = (\text{max. du dé de CARRURE}/2) + (\text{score d'Endurance})$$

$$\text{SBG} = (\text{max. du dé de CARRURE}/2) + (\text{score d'Endurance} \times 2)$$

¹ Toutes les armes à distance sont des armes de jet, sauf celles utilisant la compétence « Archerie ».

² Interdit aux cavaliers

³ Arrondis à l'unité supérieure

Si les dégâts sont inférieurs au seuil de blessure légère, le défenseur encaisse un PF (ou plus en cas d'attaque critique).

Si les dégâts sont supérieurs ou égaux au seuil de blessure légère et inférieurs au seuil de blessure grave, le défenseur encaisse une BL (ou plus en cas d'attaque critique).

Si les dégâts sont supérieurs ou égaux au seuil de blessure grave, le défenseur encaisse une BG (ou plus en cas d'attaque critique).

2.4. LES ATTAQUES STYLÉES (REGLES, CHAP. IV, VIII. ET IX., P. 74)

S'il le souhaite, l'attaquant peut **cibler** une partie du corps de son adversaire ou tenter de **lutter** contre lui pour le bousculer, le désarmer ou le ceinturer.

2.4.1. Attaque ciblée

En minorant sa caractéristique (CARRURE au contact, GRÂCE à distance) d'un niveau, l'attaquant peut cibler un membre du défenseur (ce membre doit être accessible : un cavalier ne pourra viser la jambe d'un fantassin).

Si l'attaque inflige des dégâts, le défenseur devra en outre subir les désagréments appropriés : lâcher son arme s'il est touché à la main, trébucher s'il est touché à la jambe, ...

En minorant sa caractéristique (CARRURE au contact, GRÂCE à distance) de 2 niveaux, l'attaquant peut cibler un organe vital (tête, cœur). Dans ce cas, les blessures éventuelles sont multipliées par 2. Cette multiplication se cumule avec celle due à une éventuelle attaque critique.

Les minorations de caractéristique peuvent être accrues en cas de difficulté particulière : toucher les jambes d'un adversaire en pleine course (- 2 niveaux), atteindre l'œil du défenseur (- 3 niveaux),...

Un attaquant peut également tenter d'**assommer** un adversaire¹ en visant le crâne et en utilisant une arme de type contondant (toutes celles utilisant les compétences « Bagarre » ou « Masses », plus la masse à 2 mains).

Dans ce cas, l'attaque se déroule comme une attaque normale visant la tête (donc avec une CARRURE minorée de 2 niveaux). Si des dégâts sont infligés, ils ne sont pas doublés, mais transformés comme suit :

- les PF sont perdus,
- les BL sonnent l'adversaire, qui perd une action par BL
- les BG assomment l'adversaire (pendant une heure environ par BG).

Les dégâts ne sont donc pas infligés. Cependant, si le coup destiné à assommer se traduirait par le dépassement du score de BG de l'adversaire, ce dernier meurt, le crâne défoncé...

Pour les effets des états « sonné » et « assommé », voir fiche 1.5.

2.4.2. La lutte

La lutte permet de neutraliser un adversaire sans lui faire de mal. Elle peut se faire avec ou sans arme. Elle vise à bousculer, désarmer, ou ceinturer le défenseur.

Le lutteur fait un test de « Lutte » en opposition avec l'action (défensive ou offensive) de son adversaire. Le cas échéant, on appliquera à ce test les mêmes modificateurs que pour une action au contact (cf. 2.2.1.) :

Situation	Bonus / Malus
Attaquant en position dominante ²	+ 1
Attaquant en position dominée ³	- 1
Attaquant assis	- 2
Défenseur assis	+ 2
Attaquant au sol	- 3
Défenseur au sol	+ 3

Pour le bousculer, il doit réussir son test de « Lutte » (en cas d'échec, si l'adversaire attaque simultanément, le lutteur encaisse le double de blessures), puis remporter un test en opposition de CARRURE⁴ :

- S'il le réussit, il projette son adversaire à terre.
En cas de réussite critique, l'adversaire est à terre et sonné (voir fiche 1.5.).
- S'il échoue, l'adversaire est juste repoussé hors du chemin du lutteur.

¹ Un fantassin ne peut tenter d'assommer un cavalier : voir 2.6.

² dont cavalier contre fantassin

³ dont fantassin contre cavalier

⁴ Pour une tentative de bousculade au cours d'une charge, voir 2.5. Pour une bousculade à cheval, voir 2.6.

Pour le désarmer, il doit réussir son test de « Lutte » pour agripper l'arme ou le poignet de son adversaire (en cas d'échec, si l'adversaire attaque simultanément, le lutteur encaisse le double de blessures). Le lutteur doit ensuite remporter un test en opposition de CARRURE :

- S'il le réussit, il fait lâcher son arme à son adversaire.
En cas de réussite critique, le lutteur récupère l'arme.
- S'il échoue, il parvient à bloquer l'attaque éventuelle de son adversaire, mais il doit lâcher prise.

Pour le ceinturer (et l'immobiliser), il doit réussir son test de « Lutte » (en cas d'échec, si l'adversaire attaque simultanément, le lutteur encaisse le triple de blessures).

Le lutteur doit ensuite remporter un test en opposition de CARRURE :

- S'il le réussit, il immobilise son adversaire.
En cas de réussite critique, l'adversaire est immobilisé et sonné (cf. 1.5.)
- S'il échoue, il ne parvient pas à immobiliser son adversaire.

2.5. LA CHARGE

La charge consiste à courir (à pied) ou à galoper (à cheval) sus à l'ennemi.

2.5.1. Conditions

Pour charger, un fantassin doit parcourir en courant au moins 5 pas et au plus 100. Des fantassins ne peuvent charger des cavaliers.

Un cavalier, quant à lui, doit faire parcourir au galop à sa monture au moins 10 pas et au plus 500. De plus, il doit réussir un jet d'« Équitation » variable selon sa monture :

- moyen (8) pour une monture dressée au combat (destrier)
- malaisé (11) pour une monture peu familiarisée avec le combat (palefroi, haquenée, roncín)
- difficile (14) pour une monture rétive au combat (poney, mule)

En cas d'échec, la monture est effrayée et se dérobe à quelques pas de l'ennemi. En cas d'échec critique, le cavalier vide les étriers.

Dans les 2 cas, la charge doit être ininterrompue et à peu près en ligne droite. De plus, faire charger une troupe entière nécessite un test de « Commander ».

2.5.2. Effets

Une charge réussie produit 3 effets :

- intimidation
- choc.
- bousculade

L'intimidation est résolue d'abord. Choc et bousculade sont simultanés, mais on les traite successivement en terme de jeu.

Intimidation (cf. 1.3.) : la charge entraîne un test d'« Intimidation » instantané (avec majoration de la PRESTANCE d'un niveau en cas de charge à cheval sur des piétons) en opposition avec l'adversaire. Si l'un ou l'autre n'a pas cette compétence, il fait un jet de PRESTANCE. S'il y a plusieurs adversaires, seul leur chef fait un jet, ou, à défaut, celui qui a la meilleure PRESTANCE.

Effets :

- en cas de réussite, un nombre d'adversaires égal au score de Charme du combattant voient leurs dés minorés d'un niveau dans leurs relations avec le combattant durant toute la scène à venir.
- en cas d'échec, c'est le combattant qui se retrouve intimidé et qui subit cette minoration pendant la même durée. De plus, si la charge dure plus d'un tour avant la rencontre avec les adversaires, ces derniers ont droit à une **contre-charge**.

Contre-charge : les adversaires se ressaisissent (1 tour) et peuvent tenter une contre-charge (éventuellement sur un jet de « Commander »). Cette dernière est soumise aux mêmes conditions de réussite que la charge. Si elle est réussie, on traite les 2 charges normalement (règles d'initiative ordinaires, cf. 1.2.), avec les spécificités suivantes :

- le bonus de **choc** est augmenté encore de 1 (la violence est encore accrue)
- pour la **bousculade**, les niveaux de CARRURE sont augmentés pour les 2 protagonistes.

Choc (voir 2.2.) : un coup porté en chargeant sera plus violent : la détermination des dégâts est affecté des bonus suivants :

- charge à pied : + 1
- charge à cheval : + 2
- charge avec une arme de type « Lances » : + 1

Ces bonus sont cumulatifs.

NB : à part ce bonus, la passe d'armes se déroule normalement, y compris pour les bonus/malus de situation (cf. 2.2.1.), qui se cumulent avec les bonus ci-dessus. Ainsi, un cavalier chargeant à la lance d'arçon un fantassin assis cumulera :

- défenseur assis + 2
- charge à cheval : + 2
- charge avec une arme de type « Lances » : + 1
- TOTAL + 5**

Bousculade (voir 2.4.2.) : la charge produit simultanément un effet de bousculade sur la cible. On le résout comme une bousculade normale (cf. 2.4.2.), mais en simultané avec le choc et sans test de « Lutte » : test en opposition de CARRURE (prendre la CARRURE de la monture pour la charge à cheval), avec la CARRURE majorée d'un niveau pour une charge à pied et de 2 pour une charge à cheval.

- En cas de réussite, l'attaquant projette son adversaire à terre. Lors de son action suivante, il peut choisir de poursuivre sa course sur une autre cible (située toujours à peu près en ligne droite) sans riposte possible du défenseur.

De plus, en cas de réussite critique, l'adversaire est à terre et sonné (voir fiche 1.5.).

- En cas d'échec, l'adversaire est juste repoussé hors du chemin de l'attaquant. Ce dernier est stoppé et ne peut poursuivre sa charge, mais il peut engager un autre adversaire sans avoir à « esquiver » pour se désengager.

Si la bousculade a porté ses fruits, l'attaquant (ou le contre-attaquant) peut choisir de poursuivre sa course sur une autre cible (située toujours à peu près en ligne droite) sans riposte possible du défenseur.

S'il est monté, il doit réussir un test d'« Équitation » de difficulté variable selon sa monture (voir la fiche de la monture).

En cas de réussite (ou s'il est à pied), l'attaquant peut donc charger un nouvel adversaire (sans avoir à refaire de test d'« Équitation » en début de tour, cf. 2.6.). Il est ainsi possible d'enchaîner 3 attaques sur 3 adversaires successifs (y compris le 1^{er}) en continuant de bénéficier des effets de la charge initiale (sauf l'**intimidation**). Au-delà, si l'attaquant n'a pas traversé les rangs ennemis, la charge s'achève dans la mêlée.

2.6. LE COMBAT MONTÉ

Les règles relatives aux cavaliers sont les mêmes que pour les fantassins, avec les adaptations suivantes :

- en début de tour, tous les cavaliers engagés dans un combat lors du tour précédent font un test instantané d'« Équitation » de difficulté variable selon sa monture (se reporter à sa fiche).
Exception : les cavaliers enchaînant plusieurs attaques dans le cadre d'une charge (cf. 2.5.2.) qui a débuté au tour précédent ne font pas ce test au début du tour.
 - Une réussite signifie que pour ce tour, la monture obéit aux ordres de son cavalier.
 - Une réussite critique peut signifier le bénéfice d'une action supplémentaire pour le cavalier, ou une ruade impromptue de la monture sur un adversaire arrivant par derrière, etc.
 - Un échec signifie que le cavalier est occupé à calmer sa monture énervée : il ne peut pas attaquer ce tour, mais il se défend normalement et toutes les autres actions lui sont accessibles (déplacement, magie, ...). Si le perso était sonné (cf. 1.5.3.), voir ci-dessous.
 - Pour l'échec critique, se reporter à la table appropriée (Règles, chap. III, VIII., p. 66)
- Influence des états de vigilance (cf. 1.5.) : un PJ éveillé, surpris ou sonné peut rester en selle. Mais comme un perso sonné ne peut faire aucune action (cf. 1.5.3.), l'échec à son test instantané d'« Équitation » de début de tour est sanctionné par une glissade à bas de la monture, qui prend une action et ne cause pas de dommage.
Un perso inconscient chute immédiatement de sa monture, ce qui peut entraîner une blessure selon la hauteur de la chute et la nature du sol.
- Armes (cf. 2.1.2.) : la lance d'arçon a des données différentes selon qu'elle est utilisée à pied ou à cheval : 1 point d'action et bouclier autorisé pour les cavaliers, 2 points d'action et bouclier interdit pour les fantassins.
- Boucliers (cf. 2.1.3.) : le pavois (+ 3) est interdit aux cavaliers.
- Attaque au contact (cf. 2.2.1.) : contre un fantassin, le cavalier est en position dominante et bénéficie donc d'un bonus de 1 à son JA. De même, le fantassin attaquant un cavalier aura un malus de - 1.
- Attaque à distance (cf. 2.3.1.) : l'arc long est interdit aux cavaliers. D'autre part, un cavalier faisant un test d'« Archerie » applique les malus suivants à sa GRÂCE :

Allure de la monture	Malus
Arrêt	aucun
Pas	- 1 niveau
Trot	- 2 niveaux, visée impossible
Galop	- 2 niveaux

- Attaque ciblée (cf. 2.4.1.) : cavaliers et fantassins opposés ne peuvent cibler les parties du corps inaccessibles : la tête du cavalier et les jambes du fantassin.
- Bousculade (cf. 2.4.2.) : un cavalier ne peut faire l'objet d'une bousculade de la part d'un fantassin. Il peut tenter de bousculer un fantassin ou un autre cavalier : dans ce cas, le jet de « Lutte » est remplacé par un jet d'« Équitation », et les CARRURES prises en compte sont celles des montures.
- Assommement (cf. 2.4.1.) : en principe, un fantassin ne peut tenter d'assommer un cavalier. La situation des combattants peut cependant atténuer ou annuler ce principe (par exemple fantassin caché dans un arbre).
- La charge (cf. 2.5.) fait l'objet d'une fiche spéciale : s'y reporter.

3.1. LES BLESSURES ET LA SANTÉ (REGLES, CHAP. IV., X., P. 76)

3.1.1. Les blessures

Le résultat d'un combat peut être une blessure plus ou moins grave : PF, BL, BG. (cf. 2.2.2. et 2.3.2.).

En fonction de sa CARRURE, chaque perso dispose d'un certain score, identique pour les 3 sortes de blessures :

Souffreteux	Chétif	Fluet	Robuste	Vigoureux	Massif	Colossal	Gigantesque
1	2	3	4	5	6	7	8

Chaque fois qu'un perso reçoit une blessure, il perd un point sur le score du type de cette blessure. Si ce score est à 0, il perd un point dans le niveau plus élevé (par exemple, un perso ROBUSTE a déjà encaissé 4 PF ; s'il en encaisse un de plus, cette blessure sera déduite de son score de BL). Si le perso encaisse une BG de plus que son score, il meurt.¹

Dès qu'un perso est blessé, il doit faire au début de chaque tour un test moyen (8) instantané d'« Endurance » (voir 1.2.). S'il réussit, il peut agir normalement pendant le tour. S'il échoue :

Blessure (la plus grave)	État du blessé	Conséquences
PF	Fatigué pendant le tour	Pas d'attaque possible.
BL	Sonné pendant le tour	Le blessé est conscient de ce qui l'entoure, mais il ne peut agir, même pour se défendre. En cas d'attaque, son JD est automatiquement de 5 (cf. 2.2.1. et 2.3.1.). Il ne peut pas non plus avoir d'activité mentale (réflexion, concentration, ...).
BG	Inconscient jusqu'à ce qu'il soit soigné (voir ci-dessous 3.1.2.)	Toute attaque <u>au contact</u> portée contre lui se fait à + 3 (défenseur au sol), et son JD est de 5 (cf. 2.2.1.). Toute attaque <u>à distance</u> portée contre lui se fait à - 3 (défenseur au sol), mais son JD est de 5 (cf. 2.2.1.).

3.1.2. Les soins et la santé

Comment récupérer après des blessures ? Le **repos** est le moyen le plus simple et le plus long. L'usage de certaines **compétences** peut accélérer les choses. Enfin, divers **artifices** (substances, sorts) sont envisageables. Si le blessé ne fait rien de tout cela (**activité normale**), son état risque d'empirer.

En cas d'activité normale, chaque soir, le blessé fait un test moyen (8) (et un seul) d'« Endurance » :

- Réussite : état stationnaire.
- Échec : + 1 PF

En cas de repos, chaque soir, le blessé fait un test moyen (8) (et un seul) d'« Endurance » :

- Réussite : - 1 PF.
S'il n'a plus de PF : - 1 BL et + 1 PF
S'il n'a plus de PF et de BL : - 1 BG et + 1 BL
- Échec : état stationnaire.

Un test réussi en « Jardinage / Herboristerie » (seuil de difficulté et durée de la recherche à déterminer selon la région) permet de trouver des herbes médicinales et de les administrer au blessé. Ce dernier fait un test facile (5) d'« Endurance » :

- Réussite : - 1 PF. S'il n'a plus de PF : état stationnaire.
- Échec : état stationnaire.

¹ Le MJ peut décider que le perso en question agonise quelques minutes et peut par exemple délivrer ses dernières volontés à ses compagnons dans un rôle ultime...

Un test réussi en « 1^{ers} soins » et un seul par blessure (seuil de difficulté et durée du soin à déterminer selon la situation) permet de soigner des BL :

- Réussite : - 1 BL et + 1 PF. Si le blessé est au maximum de ses PF : - 1 PF, mais pas de BL en moins
- Échec : état stationnaire.

Un test réussi en « Chirurgie » et un seul par blessure (seuil de difficulté et durée de l'intervention à déterminer selon la situation) permet de soigner des BG :

- Réussite : - 1 BG et + 1 BL. Si le blessé est au maximum de ses BL : - 1 BL, mais pas de BG en moins
- Échec : état stationnaire.

Boire du Miruvor (liqueur elfique) : - 1 PF / jour

Boire de la liqueur orque (impossible pour Elfes et Demi-Elfes) : - 1 PF / jour, et un test moyen (8) d'« Endurance » :

- Échec : le perso est ivre : EVEIL et GRÂCE minorés d'un niveau pendant 1 heure.
- Réussite : rien

Don thaumaturgique « Imposition des mains » (utilisable sur autrui uniquement) avec administration préalable d'Athelas : cf. Règles, chap. V, IV., p. 84.

Don naturel « Sommeil réparateur » (utilisable sur soi ou sur autrui) avec une nuit/journée de sommeil (les effets du don se cumulent avec ceux du repos ordinaire) : cf. Règles, chap. V, V., p. 86.

4.1. MAGIE SPONTANÉE (REGLES, CHAP. V., I., P. 78)

La présente fiche recense et décrit brièvement les Dons directement utilisables en combat. Elle ne concerne pas les Dons de soins (cf. 3.1.).

Pour la description précise des effets de chaque Don, se reporter aux règles.

4.1.1. Magie elfique

Aura elfique (p. 81)

Procédure :

- test moyen (8) d'« Enchantement » (1 action)
- perte de points de Rêve (1 pt par D 4 jeté)
- jets des D 4 (1 par pt de Rêve consommé)

Effets : au-delà de 18, malus ou fuite de créatures maléfiques.

Séduction (p. 82)

Procédure :

- test moyen (8) d'« Enchantement » (1 action)
- test moyen (8) de « Charme » (1 action)
- perte de points de Rêve (1 pt par D 4 jeté)
- jets des D 4 (1 par pt de Rêve consommé)

Effets : pour une victime / score de Poésie, bonus en « Commander » ; influence.

Récupération des points de Rêve :

- émotion forte, esthétique ou agréable
- « Rêverie »

4.1.2. Thaumaturgie

Ralliement (Don thaumaturgique, IV., p. 83)

Procédure

- test moyen (8) de « Thaumaturgie royale » (1 action)
- test moyen (8) de « Commander » OU sonner du cor (1 action)
- perte de points de Majesté (1 pt par D 4 jeté)
- jets des D 4 (1 par pt de Rêve consommé)

Effets : rassemble et encourage des PNJ alliés, voire neutres. Décourage des PNJ adverses.

Immunité royale (p. 84)

Procédure

- test moyen (8) de « Thaumaturgie royale » (1 action)
- test moyen (8) de « Charme » ou d'« Intimidation » (1 action)
- perte de points de Majesté (1 pt par D 4 jeté)
- jets des D 4 (1 par pt de Majesté consommé)

Effets : coups des adversaires détournés, actions défensives supplémentaires.

Feu sacré (p. 84)

Procédure

- test moyen (8) de « Thaumaturgie royale » (1 action)

- perte de points de Majesté (1 pt par D 4 jeté)
- jets des D 4 (1 par pt de Majesté consommé)

Effets : coups plus efficaces, actions offensives supplémentaires

Récupération des points de Majesté :

- autorité du thaumaturge reconnue
- comportement moralement noble
- « Sens de l'honneur »

4.1.3. Magie d'Aman

Cantique d'Elbereth (p. 91)

Procédure

- test moyen (8) d'« Enchantement » (1 action)
- test moyen (8) de « Chant » (1 action) ; si test supplémentaire d'« Instrument de musique » (simultané) : + 1 pt de Rêve
- perte de points de Rêve (1 pt par D 4 jeté)
- jets des D 4 (1 par pt de Rêve consommé)

Effets (pendant 1 min./pt de Rêve investi) : bonus en Intimidation ; meilleure résistance à la Sorcellerie et aux Ténèbres ; fuite des êtres maléfiques

Chant de Felagund (p. 94)

Procédure

- test moyen (8) d'« Enchantement » (1 action)
- test moyen (8) de « Chant » (1 action) ; si test supplémentaire d'« Instrument de musique » (simultané) : + 1 pt de Rêve
- perte de points de Rêve (1 pt par D 4 jeté)
- jets des D 4 (1 par pt de Rêve consommé)

Effets (pendant la durée du Chant) : protection contre les Dons Ténébreux et la Sorcellerie ; initiative contre les créatures maléfiques.

Récupération des points de Rêve :

- émotion forte, esthétique ou agréable
- « Rêverie »

4.1.4. Ténèbres

Souffle Noir (Don ténébreux, VI., p. 87)

Procédure

- test moyen (8) de « Sortilège » en opposition avec « Résistance aux Ténèbres » de la victime (1 action)
- test moyen (8) de « Charme » ou d'« Intimidation » (1 action) OU blessures infligées par le magicien à ses victimes
- perte de points de Malice (1 pt par D 4 jeté)
- jets des D 4 (1 par pt de Malice consommé)

Effets : pour une victime / score de Désespoir, victime sonnée ou endormie/inconsciente ; à partir de 14 : maladie du Souffle Noir.

Envoûtement (Don ténébreux, VI., p. 88)

Procédure

- test moyen (8) de « Sortilège » en opposition avec « Résistance aux Ténèbres » de la victime (1 action)
- test moyen (8) de « Charme »
- perte de points de Malice (1 pt par D 4 jeté)
- jets des D 4 (1 par pt de Malice consommé)

Effets : pour une victime / score de Désespoir, bonus en « Commander » ; influence.

Horreur (Don ténébreux, VI., p. 89)

Procédure

- test moyen (8) de « Sortilège » (1 action) en opposition avec « Résistance aux Ténèbres » de la victime
- test moyen (8) de « Charme » ou d'« Intimidation »
- perte de points de Malice (1 pt par D 4 jeté)
- jets des D 4 (1 par pt de Malice consommé)

Effets : pour une victime / score de Désespoir, bonus en « Prestance » pour l'intimidation (cf. 1.3.) ; refus d'attaquer, fuite, reddition.

Récupération des points de Malice :

- repos dans une zone dévastée
- contact avec la souffrance d'autrui
- commettre maltraitance, crime ou destruction (+ 1 pt / score de Désespoir)

4.2. HAUTE MAGIE (REGLES, CHAP. V., IX., P. 97)

Pour la description précise des effets de chaque sort, se reporter aux règles.

Procédure

- test moyen (8) de « Sortilège » (1 action)
- perte de points de Sagesse (1 pt par niveau de sort)

Récupération des points de Sagesse :

- activité intellectuellement stimulante
- « Études ésotériques » (1 heure)

Beauté (niv. I, p. 97) : + 1 niveau de PRES-TANCE

Pyrogenèse (niv. I, p. 98) : au contact d'un bâton, enflamme les matières inflammables.

Tourbillon de poussière (niv. I, p. 98) : portée : à vue ; diamètre : « Haute Magie »_ ; - 1 niveau « Perception » et attaques à distance (cf. 2.3.)

Éclair (niv. II, p. 99) : sur 1 ha, 1 créature maléfique / « Haute Magie » sonnée pendant 1 tour / « Haute Magie » (test « Endurance » malaisé (11)).

Cercle ardent (niv. III, p. 100) : à partir d'une flamme, création d'un cercle autour du magicien. Diamètre : 1 pas / « Haute Magie ». Pour le franchir : test « Endurance » malaisé (11) ; échec : + 1 BG ; réussite : + 1 BL ; réussite critique : + 1 PF.

Rafales (niv. III, p. 101) : vent violent, - 3 niveaux **attaques à distance** (cf. 2.3.). Rayon : 1 pas / « Haute Magie »_ ; durée : 1min. / « Haute Magie ».

Crevasse (niv. IV, p. 101) : largeur : 1 pas ; longueur et profondeur : 1 pas / « Haute Magie ».

Éboulement (niv. IV, p. 101) : sur sol incliné non rocheux ; 200 livres / « Haute Magie ».

Trait de feu (niv. IV, p. 101) : portée (à vue) : 1 pas/« Haute Magie »_ ; test moyen (8) d'« Endurance » ; échec : (« Haute Magie »+1D4) BL ; réussite : (« Haute Magie »+1D4) PF.

Bourrasque de feu (niv. V, p. 102) : à partir d'une étincelle, explosion affectant toutes les créatures à moins de 1 pas / « Haute Magie » (sauf le magicien) ; test moyen (8) d'« Endurance » ; échec : 1 D 4 blessures causant chacune 1 BL / « Haute Magie » ; réussite : 1 D 4 blessures causant chacune 1 PF / « Haute Magie »

Gouffre (niv. V, p. 102) : portée : à vue ; rayon : 1 pas / « Haute Magie » ; profondeur : 1 pas / « Haute Magie »_.

Muraille de feu (niv. V, p. 102) : à partir d'une étincelle ; longueur : 1 pas / « Haute Magie » ; Pour le franchir : test « Endurance » difficile (14) ; échec : + 1 BL / « Haute Magie » ; réussite : + 1 PF / « Haute Magie ».

Foudre (niv. VI, p. 103) : portée : (à vue) 1 pas / « Haute Magie »_ ; test « Endurance » moyen (8) ; échec : + 1 BL / (1D20+« Haute Magie ») ; réussite : + 1 PF / (1D20+« Haute Magie »).

Secousse sismique (niv. VI, p. 103) : rayon : « Haute Magie » × 10 ; 1 tour / « Haute Magie ».

4.3. SORCELLERIE (REGLES, CHAP. V., X., P. 103)

Pour la description précise des effets de chaque sort, se reporter aux règles.

Procédure

- test moyen (8) de « Sortilège » (1 action) en opposition avec « Résistance à la Sorcellerie » de la victime
- perte de points de Sagesse (1 pt par niveau de sort)

Récupération des points de Sagesse :

- activité intellectuellement stimulante
- « Études ésotériques » (1 heure)

Absence (niv. I, p. 103) : 1 victime à vue sonnée (cf. 1.5.3.) pendant 1 tour / « Sorcellerie » (ou choc, cri).

Eczéma (niv. I, p. 103) : 1 victime à vue ; test d'« Endurance » malaisé (11) ; échec : cesse toute activité pendant 1 tour / « Sorcellerie ».

Engourdissement (niv. I, p. 103) : 1 victime à vue ; 1 membre malus 2 niveaux pendant 1 tour / « Sorcellerie ».

Épuisement (niv. I, p. 103) : 1 victime à vue / « Sorcellerie » ; + 1 PF (non transformable en BL ou BG).

État d'âme (niv. I, p. 103) : 1 victime à vue découragée (ou autre) pendant 1 heure / « Sorcellerie »

Faux mouvement (niv. I, p. 103) : 1 victime à vue ; 1 mouvement bref imposé.

Crampe (niv. II, p. 104) : 1 victime à vue ; +1PF et 1 membre inutilisable pendant 1 tour/«Sorcellerie»

Laideur (niv. II, p. 104) : 1 victime à vue ; -1 niveau de PRESTANCE pendant 1 heure / « Sorcellerie »

Malchance (niv. II, p. 104) : 1 victime à vue ; - 2 niveaux au prochain test.

Refoulement (niv. II, p. 104) : 1 victime à vue ; 1 geste interdit pendant 1 minute / « Sorcellerie ».

Sentiment (niv. II, p. 104) : 1 victime à vue éprouve de la pitié, ou de la rancune (ou autre) pour quelqu'un pendant 1 heure / « Sorcellerie ».

Somnolence (niv. II, p. 104) : 1 victime à vue ; + 1 PF (non transformable en BL ou BG) + 1 malus d'1 niveau dans toutes les caractéristiques pendant 10 minutes / « Sorcellerie », ou jusqu'à sommeil d'une _ heure.

Corruption (niv. III, p. 105) : 1 victime à vue ; perte de moralité et - 2 niveaux en NOBLESSE pendant 10 minutes / « Sorcellerie ».

Faiblesse (niv. III, p. 105) : 1 victime à vue ; - 2 niveaux en « Endurance » pendant 1 minute / « Sorcellerie ».

Sommeil : (niv. III, p. 105) : 1 victime à vue ; profond sommeil pendant 10 minutes / « Sorcellerie » (ou coups ou hurlements).

Hémophilie (niv. IV, p. 105) : 1 victime à vue ; + 1 PF pour chaque blessure pendant 1 heure / « Sorcellerie ».

Onde de choc (niv. IV, p. 105) : 1 victime à vue ; test « Endurance » moyen (8) ; échec : + 1 BL / « Désespoir » ; réussite : + 1 PF /« Désespoir ».

Peur (niv. IV, p. 106) : 1 victime à vue ; peur (fuite, malus) pendant 1 tour / « Sorcellerie ».

Pulsion (niv. IV, p. 106) : 1 victime à vue ; pulsion (héroïsme, désespoir, crime, sexe) pendant 1 minute / « Sorcellerie ».

Vague de sommeil (niv. IV, p. 106) : 1 victime à vue / « Sorcellerie » ; profond sommeil pendant 10 minutes / « Sorcellerie » (ou coups ou hurlements).

Feu sombre (niv. V, p. 106) : 1 arme DG x2 pendant 1 tour / « Sorcellerie ».

Infirmité (niv. V, p. 106) : 1 victime à vue ; sourd ou aveugle ou muet pendant 1 minute / « Sorcellerie ».

Mauvais œil (niv. V, p. 106) : 1 victime à vue ; tout l'entourage (à moins de 100 pas sauf la victime et le sorcier) a - 1 niveau dans toutes leurs caractéristique pendant 1 jour / « Sorcellerie ».

Obsession (niv. V, p. 106) : 1 victime à vue ; ordre (quête) pendant 1 jour / « Sorcellerie ».

Panique (niv. V, p. 106) : 1 victime à vue / « Sorcellerie » ; peur (fuite, malus) pendant 1 tour / « Sorcellerie ».

Passion (niv. V, p. 106) : 1 victime à vue ; passion (amour haine, cupidité) pendant 1 jour / « Sorcellerie ».

Tétanisation (niv. V, p. 107) : 1 victime à vue ; + 1 BG et victime au sol pendant 1 minute / « Sorcellerie ».

Épouvante (niv. VI, p. 107) : 1 victime à vue / « Sorcellerie » ; peur (Souffle Noir, inconscience, malus) pendant 1 tour / « Sorcellerie ».

Flamme d'Udûn (niv. VI, p. 107) : plongé dans le feu, le sorcier devient incandescent : pour toute

blessure infligée au sorcier au contact, l'attaquant fait un test d'« Endurance » difficile (14) ; échec : + 1 BL ; réussite : + 1 PF.

Flétrissure (niv. VI, p. 107) : 1 victime à vue ; + 1 mois / « Sorcellerie » ; - 1 niveau CARRURE (définitif).

Phobie (niv. VI, p. 107) : 1 victime à vue ; 1 phobie pour un signe ou objet (terreur phobique : - 2 niveaux à toutes les caractéristiques pendant 1 heure) pendant 1 jour / « Sorcellerie ».