

JETS DE DÉS



dé du destin

Par défaut	Jet Standard	→ 1d12
Compétence Favorite Effet de Vertu Culturelle Crise de folie	Jet Favorisé	→ max(2d12)
Effet de défaut d'Ombre Effet de Capacité Spéciale d'adversaire	Jet Défavorisé	→ min(2d12)



= 0
= échec automatique si Mélancolique



= succès automatique



dé de maîtrise

Par défaut	→ <rang>d6
Dépenser 1 pt d'Espoir	→ (1d)
... en étant Inspiré (particularité, vertu culturelle)	→ (2d)
Support d'un compagnon	→ (1d)
... qui est lien de communauté	→ (2d)
Divers dés de Bonus	→ (xd)
... ou dés de Malus	→ -(xd)
Dépenser 1 pt d'Espoir + Talent magique ou Artefact	→ Succès Magique

Épuisé

- 1, 2, 3 valent 0

Succès Spéciaux

- Chaque 6 peut être utilisé pour :
- Annuler l'échec d'un compagnon
 - Ajouter un succès additionnel
 - Gain d'Intuition
 - Action plus discrète
 - Action plus rapide
 - Influence plus grande

COMBATS

Initiative

Toujours aux héros, sauf s'ils sont pris par surprise.

positions

Position Avancée (1d)

Intimider l'adversaire Présence
Ennemis de Puissance 1 épuisés : succès normal
Ennemis de Puissance 1 et 2 épuisés si un 6°
Tous les Ennemis : épuisés si deux 6° ou plus

Position Exposée

Rallier ses camarades Insuffler
Bonus (1d) pour camarade en posture avancée,
Bonus (1d) pour postures avancée et exposée si un 6°
Bonus (1d) pour tous au corps à corps si deux 6° ou plus

Position Défensive (-1d)

Protéger un compagnon Art de la Guerre
Prochaine attaque sur le compagnon : -(1d) - (1d) par 6°

Position Arrière

Mettre en joue Scanner
Prochain tir : bonus(1d) + (1d) par 6°

actions

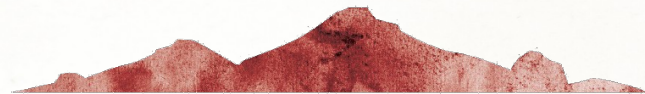
Lors d'un round, chaque combattant peut réaliser :

1 action principale

- Attaquer
- Faire une manœuvre de Combat
- Se remettre en position après avoir reculé face à un coup
- Reprendre son arme, casque ou bouclier tombé au sol
- Porter un compagnon à l'abri
- Se déplacer dans le champ de bataille
- Jet d'Art de la Guerre pour supprimer une complication ou obtenir un avantage lié au champ de bataille

1 action secondaire

- Avancer ou Reculer pendant le combat
- Essayer de localiser quelqu'un sur le champ de bataille
- Dégainer une arme
- Retirer un heaume ou lâcher son bouclier ou son arme



COMBATS

avantages / complications

Avantages

Avantage modéré pour l'attaquant (1d)

- Position Avancée
- Attaquer depuis une position plus élevée
- Exploiter un élément de terrain favorable
- Tir à distance : cible lente, grande ou peu couverte

Avantage important pour l'attaquant (2d)

- Adversaire entravé ou gêné (boue, neige, ...)
- Tir à distance : cible immobile, très grande ou sans aucune couverture

Complications

L'attaquant est modérément gêné (-1d)

- Posture Défensive
- Terrain ou météo difficile
- Dans un lieu trop étroit
- Tir à distance : moyenne portée ou bien couvert

L'attaquant est fortement gêné (-2d)

- Entravé ou gêné (boue, neige, nuit ...)
- Tir à distance : longue portée, très petit (oiseau), très bien couvert ou peu visible dans l'obscurité

coup perforant

En cas de 10 ou de rune de Gandalf au D12 lors de l'attaque :

- l'adversaire doit faire un jet de Protection pour éviter d'être blessé.
- Le SR est égal à la valeur de Blessure de l'arme)

dégâts spéciaux

Pour chaque 6 obtenu, choisir un dégât spécial parmi :

Coup Puissant	Dégâts + <Force> pts d'Endurance
Éluder	Parade : bonus au prochain round haches, bagarre : +1, épées : +2, lances : +3
Transpercer	Bonus au D12 pour porter un Coup Perforant épées : +1, arcs : +2, lances : +3
Coup de bouclier	Malus de -(1d) au prochain round pour l'adversaire

blesseure

En cas de blessure, lancer 1D12 pour déterminer sa sévérité :

🗡️	Blessure modérée	Quelques heures
1-10	Blessure sérieuse	<1-10> jours
👁️	Blessure grave	Inconscient, Endurance à zéro Mort à moins d'être soigné dans l'heure
Guérison	Durée -1 jour - 1 jour / 6	