

# Jet d'attaque

Pour toucher une cible, un personnage lance 1d20, il doit obtenir un résultat supérieur ou égal à sa valeur de TACO (tableau 38 ou 39) à laquelle est soustrait la CA du défenseur (si

la CA est négative on l'ajoute).

- Un résultat de 20 est toujours une réussite.
- Un résultat de 1 est toujours un échec.

**Sort de contact**

- Cibles consentantes
- Cibles non-consentantes (réussir un jet d'attaque)

## Ajustements au combat

Ajustement de l'arme

Ajustement de force (sauf arbalète et majorité des arcs)

Situation (mêlée et projectile)

Attaques spéciales

Styles de combat (compétence)

Manœuvres (mêlée et projectile)

Compétence arme (coût : 1DCM)

## Classe d'armure (CA)

Indice de protection selon le type d'armure (de 10 à -10, tableau 46 MdJ).

## Ajustements à la CA

Boucliers

Types d'armure (tableau 36 GdM)

Talents

Dextérité

Couvert

$$1d20 \geq TACO - CA$$

**TABLEAU 38 : TACOS CALCULÉS** GdM

Groupe	Niveau du personnage																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Prêtre	20	20	20	18	18	18	16	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Roublard	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11	11
Combattant	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1
Magicien	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14	14

**TABLEAU 39 : TACO DES CRÉATURES** GdM

1/2 ou moins	Dés de vie																
	1-1	1+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	11+	12+	13+	14+	15+	16+
20	20	19	19	17	17	15	15	13	13	11	11	9	9	7	7	5	5

Le TACO des créatures continue de diminuer de 2 points par 2 dés de vie au-delà de 16.

## AJUSTEMENTS AU COMBAT

 Gu

Condition	Mêlée	Projectiles	Bonus Infra.
Ciel dégagé (jour)	0	0	0
Brume ou pluie fine	0	-1	0
Brouillard léger ou neige	-1	-2	0
Brouillard modéré	-2	-3	0
Brouillard dense ou blizzard	-3	-4	0
Crépuscule	-1	-2	+1
Nuit de pleine lune	-2	-4	+2
Nuit sans lune	-3	-6	+3
Obscurité totale	-4	-6	+3

**TABLEAU 72 : DEGRÉS D'OBSCURITÉ** GdM

Condition	Pénalité au jet d'attaque	Bonus aux dégâts	Jet de sauvegarde	Pénalité à la CA
Clair de lune (léger brouillard)	-1	Normal	-1*	-0
Lumière des étoiles (pas de lune ou brouillard épais)	-3	1/2 normal	-3*	-2
Obscurité totale	-4	Aucun	-4	-4

\* La correction ne s'applique qu'aux jets de sauvegarde associés aux esquives et aux évasions.

**TABLEAU 46 : VALEURS D'ARMURES CLASSÉS** MdJ

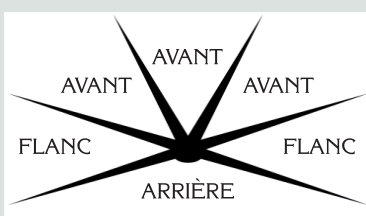
Type d'armure	CA obtenue
Aucune	10
Bouclier seulement	9
Armure de cuir ou matelassée	8
Armure de cuir ou matelassée + bouclier, armure de cuir cloutée ou armure annelée	7
Armure de cuir cloutée ou armure annelée + bouclier, brigandine, cuirasse ou armure d'écailles	6
Armure d'écailles ou cuirasse + bouclier, cotte de mailles	5
Cotte de mailles + bouclier, armure feuilletée, armure à bandes, armure de plates en bronze	4
Armure feuilletée, armure à bandes ou armure de plate en bronze + bouclier, armure de plates	3
Armure de plates + bouclier, armure de plates de bataille	2
Armure de plates de batailles + bouclier, armure de plates complète	1
Armure de plates complète + bouclier	0

**TABLEAU 36 : AJUSTEMENT DE TYPE D'ARMES ET D'ARMURES** GdM

Type d'armure	Tranc.	Perfo.	Conton.
Armure annelée	+1	+1	0
Armure à bandes	+2	0	+1
Plate de bataille	+3	+1	0
Plate complète	+4	+3	0
Armure de cuir**	0	-2	0
Armure de cuir cloutée	+2	+1	0
Armure d'écailles	0	+1	0
Armure feuilletée	0	+1	+2
Armure de plates	+3	0	0
Brigandine	+1	+1	0
Cotte de mailles	+2	0	-2

\* Comprend armure de plates de bronze  
 \*\* Comprend armure matelassée et cuirasse

## Disposition des attaquants



## SÉQUENCE DE COMBAT

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
1d10	Distance de	2d10	2d10	1d10	1d20
Surprise	rencontre	Moral	Réaction	Initiative	Jet
		PNJ	PNJ		d'attaque

# Tir de projectiles

Projectiles ordinaires

Projectiles à zone d'effet (tableau 45 **GdM**)

Tir gratuit (distance inférieure à 6 m, prêt à tirer)

Cadence de tir (tableau 45 **MdJ**)

Portée (tableau 45 **MdJ**)

- Distance longue (ajust. toucher -5)
- Distance moyenne (ajust. toucher -2)
- Distance courte
- Distance à bout portant (arbalète : 2-10 m, arc : 2-20 m, ajust. toucher +2))

Couvert (tableau 59 **GdM**)

Manœuvre désarmement avec une petite arme (P)

Manœuvre agrafage

Technique elfe de tir à l'arc

TABLEAU 59 : AJUSTEMENTS DE COUVERTURE ET DE CAMOUFLAGE		
La cible est		
cachée à	Couverture	Camouflage
25%	-2	-1
50%	-4	-2
75%	-7	-3
90%	-10	-4

TABLEAU 45 : EFFETS DE PROJECTILES SIMILAIRES À DES GRENADES **GdM**

Type de projectile	Zone d'effet	Dégâts coup direct	Dégâts éclaboussure
Acide	30 cm de diamètre	2-8 pv	1 pv
Eau bénite	30 cm de diamètre	2-7 pv	2 pv
Huile (enflammée)	1 m de diamètre	2-12 / 1-6 pv	1-3 pv
Poison	30 cm de diamètre	Spécial	Spécial

## TIR DE PROJECTILES EN MONTURE

Déplacement actuel de la monture

Ajustement

Ne bouge pas	0
Moins de 1/2 de sa vitesse de déplacement normale	-1
De 1/2 à 3/4 de sa vitesse de déplacement normale	-3
Plus de 3/4 de sa vitesse de déplacement normal	-5

Tableau 45 : PORTÉE DES ARMES DE JET **MdJ**

Arme	CT	Distance		
		C	M	L
Arbalète de poing	1	2	4	6
Arbalète légère	1	6	12	18
Arbalète lourde	1/2	8	16	24
Arc court	2/1	5	10	15
Arc court composée	2/1	5	10	18
Arc long				
flèche légère	2/1	7	14	21
flèche lourde	2/1	5	10	17
Arc long composée				
flèche légère	2/1	7	14	21
flèche lourde	2/1	5	10	17
Arquebuse	1/3	5	15	21
Bille de fronde	1	5	10	20
Bille de lance pierre	2/1	3	6	9
Couteau	2/1	1	2	3
Dague	2/1	1	2	3
Fléchette	3/1	1	3	4
Gourdin	1	1	2	3
Hachette	1	1	2	3
Harpon	1	1	2	3
Javelot	1	2	4	6
Lance de fantassin	1	1	2	3
Marteau	1	1	2	3
Pierre de fronde	1	4	8	16
Pierre de lance-pierre	2/1	3	6	9
Sarbacane	2/1	1	2	3

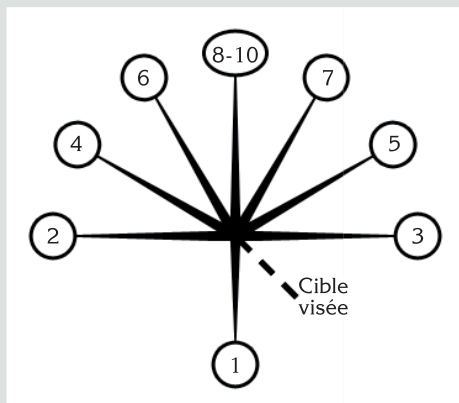
« CT » est la cadence de tir, le nombre de projectiles que l'arme peut tirer au cours d'un même round. Ce chiffre est indépendant du nombre d'attaque en mêlée que peut porter un personnage dans cette ronde.

Les distances sont données en dizaines de mètres. Chaque catégorie de distance (Courte, Moyenne ou Longue) inclut les attaques effectués depuis des distances inférieures ou égales à la valeur donnée. Ainsi une arbalète lourde tirant sur une cible se situant à 136 mètres utilise l'ajustement correspondant à la distance moyenne.

Les ajustements sont -2 pour une distance moyenne et -5 pour une longue distance.

Pour les arquebuses (si elles sont autorisées, doubler tous ces ajustements)

## Diagramme de dispersion



# Ajustements au combat

**TABLEAU 35 : AJUSTEMENTS AU COMBAT** GdM + Gu

Situation (mêlée et projectile)	Ajustement toucher
Attaquant en position élevée	+1
Défenseur invisible	-4
Défenseur déséquilibré	+2
Défenseur endormi ou immobilisé	Automatique
Défenseur étourdi ou à plat ventre	+4
Défenseur surpris	+1
Tir de projectile, longue distance	-5
Tir de projectile, distance moyenne	-2
Tir de projectile, distance courte	0
Spécialiste tir de projectile, bout portant (arbalète : 2-10 m, arc : 2-20 m) prêt à tirer	+2
Attaque de dos	+2
Reflet interposé	-2
Combattre de la mauvaise main	-2
Défenseur agenouillé ou assis	+2
Incompétent avec l'arme	-2
Compétent avec une arme similaire	-1
Spécialisé avec son arme (+2 dégâts)	+1
Défenseur effectuant une parade en mêlée GdM	-1 /2 niveaux d'XP
<b>Spéciales</b>	
Charge (ajust. -2 initiative ennemis)	+2
Attaquer avec deux armes (combattants, roublards)	-2 princ. /-4 second.
Attaquer avec deux armes (rôdeurs)	0 princ. /-2 second.
<b>Styles de combat (compétence de combattant)</b>	
Défenseur spécialisé à une arme +1 /+2	-1 /-2
Spécialisé arme à deux mains (ajust. initiative -3) armes d'hast, grande hache, épée à deux mains... (en option pour épée batarde, javelot, lance de fantassin)	0
Spécialisé arme à une main utilisée à deux mains (ajust. initiative -3, +1 dégât) hache d'arme, gourdin, fléau de fantassin, épieu de fantassin, fléau de cavalier, masse de cavalier, épieu de cavalier, étoile du matin, épée longue, marteau de guerre	0
Spécialisé +1 avec une arme et un bouclier	-2 arme /-2 bouclier
Spécialisé +2 avec une arme et un bouclier	0 arme /-2 bouclier
Spécialisé avec deux armes	0 princ. /-2 second.
<b>Manœuvres (mêlée et projectile)</b>	
Coup ajusté* (ajust. +1 initiative), frapper une partie spécifique du corps, fracasser un objet tenu, pénétrer une armure, prise d'otage (dégât x2), résultats spéciaux (inscription d'initiale, couper les boutons, agrafage (armes perforantes, cible proche d'un matériel pénétrable)	-4
Désarmement* mêlée (ajust. +1 initiative), arme à une main envoyé à 2d6x0,3 m, arme à deux mains ou bouclier déstabilisés	-4
Désarmement expert* mêlée (ajust. +2 initiative)	-8
Désarmement avec un projectile* arme (M ou G) /arme (P), (ajust. +1 initiative)	-4 /-6
Saisie à une main* mêlée (ajust. +1 initiative) attaquant doit réussir jet force -3, cible doit réussir jet de force pour annuler.	-4
Retenir une attaque* (retarde l'attaque)	0
Parade*	+2
Blocage mêlée (jet de force pour annuler) arme de la cible bloquée contre l'attaquant	-4
Traction /croche-pied mêlée, la cible doit réussir jet dextérité pour annuler (cible ne se déplace pas +6, inconsciente de l'attaque -3)	0
Assommer* mêlée 5% /point de dégât, 40% max. (ajust. +1 initiative, pas de bonus au toucher ou aux dégâts), sur cible endormie ou immobilisée 10% /point de dégât, 80% max.	-8
Coup de bouclier** mêlée (1 à 3 dégâts + bonus de force)	0
Charge avec bouclier** mêlée (M ou G), la cible doit réussir jet dextérité pour rester debout (cible se déplace vers l'attaquant +3, ne se déplace pas +3, frappé par derrière -3, inconsciente de l'attaque -3), l'attaquant tombe sauf si il réussit un jet dextérité (jet dextérité -6 si l'attaque à échoué).	0
Coup /riposte mêlée	0

\* Coup ajusté : annoncé avant l'initiative, ajust. +1 initiative.

\*\* Perte du bonus à la CA du bouclier, jusqu'à sa prochaine attaque.

## Déplacements

10 × vitesse de déplacement /30 cm par round

### VITESSES DE DÉPLACEMENT DE BASE

Race	Vitesse
Humain	12
Demi-elfe	12
Elfe	12
Gnome	6
Nain	6
Petites-gens	6

# Initiative

Spécialisation arme à deux mains  
(ajust. -3 initiative)

Facteur de vitesse de l'arme  
Temps d'incantation (round, tour)

## 1d10 + INITIATIVE

**TABLEAU 55 : AJUSTEMENTS STANDARDS DE L'INITIATIVE**

Situation spécifique	Ajustement
Personnage sous l'effet de hâte	-2
Personnage sous l'effet de lenteur	+2
Personnage surélevé	-1
Personnage paré à recevoir une charge	-2
Sol inondé ou glissant	+2
Personnage pataugeant	+4
Environnement étranger	+6
Personnage gêné	+3
Personnage attendant	+1

**TABLEAU 56 : AJUSTEMENTS OPTIONNELS DE L'INITIATIVE**

Situation spécifique	Ajustement
Attaque avec une arme	Vitesse de l'arme
Coup ajusté (manœuvre)	+1
Talent magique inné	+3
Lancer un sort	Temps d'incantation

**Situation spécifique**

**Ajustement**

Objet magique*	
Anneau	+3
Baguette	+3
Bâton	+2
Bâtonnet	+1
Objet divers	+3
Parchemin	Temps d'incantation du sort
Potions	+4
Souffle	+1
Taille de la créature** (pour les monstres attaquant avec des armes naturelles)	
Minuscule	0
Petite	+3
Moyenne	+3
Grande	+6
Enorme	+9
Titanesque	+12

## Attaques multiples

Niveau du personnage

Attaques multiples différentes

- Griffes, crocs, technique de combat... au même moment

Attaques multiples distinctes

- Attaques réparties /round

Attaquer avec deux armes (combattants et roublards)

- La seconde arme doit être plus petite et peser moins lourd que la principale.
- Ajustements pour toucher : -2 arme principale /-4 arme secondaire (sauf rôdeur)
- +1 attaque /round

**Tableau 15 : NOMBRE D'ATTAQUES PAR ROUND DES COMBATTANTS**

Niv. du combattant	Attaques /round
1-6	1/round
7-12	3/2 rounds
13+	2/round

**NOMBRE D'ATTAQUES PAR ROUND DES SPÉCIALISTES**

Niveau du guerrier	Arme de mêlée	Arbalète légère	Arbalète lourde	Dague lancée	Fléchettes	Projectiles divers
1-6	3/2	1/1	1/2	3/1	4/1	3/2
7-12	2/1	3/2	1/1	4/1	5/1	2/1
13+	5/2	2/1	3/2	5/1	6/1	5/2

## Les dégâts

Spécialisation arme à une main utilisée à deux mains (ajust. +1 dégât)

Ajustement de force

Manœuvre prise d'otage (dégâts x2)

Attaque sournoise (voleur)

- Niveau 1-4 : dégât x2
- Niveau 5-8 : dégât x3
- Niveau 9-12 : dégât x4
- Niveau 13+ : dégât x5

## Ankylose et inaptitude

Localisation (bras, jambes, points d'étourdissement, tête, torse)

**ANKYLOSE ET INAPTITUDE**

Tête	1D6
Cécité	1
Surdité	2
Vertige	3
K.O.	4
Cécité et surdité	5
Vertige et K.O.	6

## Résistance à la magie

Probabilité en % de modifier les effets de la magie

## Défenses spéciales

Immunité aux armes

**TABLEAU 48 : DÉ DE VIE vs IMMUNITÉ**

Dés de vie	Affecte les créatures requérant
4+1 ou plus	Arme +1
6+2 ou plus	Arme +2
8+3 ou plus	Arme +3
10+4 ou plus	Arme +4

## Attaques spéciales

Charme

Attaques du regard

Souffles

Absorption d'énergie

Poison

Repousser les morts-vivants

## Pugilat, lutte et arts martiaux

- 75% dégâts temporaires
- Mains nues : 1 à 2 dégâts temporaires + bonus de force
- Gantelet en métal : 1 à 3 dégâts temporaires + bonus de force
- % KO Probabilité d'assommer la cible pendant 1d10 rounds
- Immobilisation : inflige 1 point de dégât + bonus de force (+1 point de dégât cumulatif si maintenue).
- Renversement

### Spécialisation pugilat (coût : 1UCM)

- Ajust. +1 pour toucher (tableau 58)
- +1 dégât (tableau 58)
- 1 attaque supplémentaire par round (2 mains libres)

### Spécialisation lutte (coût : 1UCM)

- Ajust. +1 pour toucher (tableau 58)
- +1 dégât + bonus de force (+1 dégât cumulatif prise continue)
- Ajust. tableau lutte +1 (tableau 58)
- +2 force prise continue

### Spécialisation arts martiaux (coût : 1UCM)

- Ajust. +1 pour toucher
- +1 dégât
- Ajust. tableau arts martiaux +1
- 1 attaque supplémentaire par round (2 mains libres)

### Spécialisation +2 (pugilat, lutte arts martiaux) (coût : 1UCM)

- Ajust. +1 pour toucher
- +1 dégât
- Ajust. tableau +1 /+2

### Manœuvres

- Coups ajustés
- Désarmement
- Saisie
- Parade
- Blocage
- Traction /croche-pied
- Assommer
- Coup /riposte

**TABLEAU 58 : RÉSULTATS DU PUGILAT ET DE LA LUTTE**

Jet d'attaque	Pugilat	Dégâts	%KO	Lutte
20+	Coup dévastateur	2	10	Ceinture arrière*
19	Coup mal donné	0	1	Torsion du bras
18	Coup du lapin	1	3	Coup de pied
17	Coup aux reins	1	5	Croc en jambe
16	Coup oblique	1	2	Coup de coude
15	Direct	2	6	Clé aux bras*
14	Uppercut	1	8	Torsion de la jambe
13	Crochet	2	9	Clé à la jambe
12	Coup aux reins	1	5	Projection
11	Crochet	2	10	Manchette
10	Coup oblique	1	3	Coup de coude
9	Combinaison	1	10	Clé à la jambe
8	Uppercut	1	9	Clé à la tête*
7	Combinaison	2	10	Projection
6	Direct	2	8	Manchette
5	Coup oblique	1	3	Coup de pied
4	Coup du lapin	2	5	Clé au bras*
3	Crochet	2	12	Manchette
2	Uppercut	2	15	Clé à la tête
1	Coup mal donné	0	2	Torsion de la jambe
Moins de 1	Coup dévastateur	2	25	Ceinture arrière

\* L'immobilisation peut être maintenue de round en round, jusqu'à ce qu'elle soit brisée.

**MANŒUVRES D'ARTS MARTIAUX**

Jet d'attaque	Technique	Dégâts	%KO
20+	Direct à la tête	3	15
19	Coup de pied haut	2	10
18	Coup de pied aux points vitaux	2	8
17	Coup de poing aux points vitaux	2	5
16	Coup de tête	2	5
15	Coup de pied fouetté	1	3
14	Coup de coude	1	1
13	Direct au corps	1	2
12	Coup de pied bas	1	1
11	Toucher léger	0	1
10	Direct au corps	1	2
9	Coup de pied bas	1	1
8	Direct au corps	1	2
7	Coup de genou	1	3
6	Coup de pied fouetté	1	5
5	Coup de tête	2	10
4	Coup de poing aux points vitaux	2	10
3	Coup de pied aux points vitaux	2	15
2	Coup de pied haut	2	20
1 ou moins	Direct à la tête	3	30

**Tableau 42 : AJUSTEMENTS D'ARMURE À LA LUTTE**

Armure	Ajustement
Cuir clouté	-1
Cotte de mailles, armure d'écaille et annelée	-2
Armure de plates, à bandes et feuilletée	-5
Plate de bataille	-8
Plate complète	-10

# Jet de sauvegarde

Paralyse, poison, mort magique  
Bâtons, bâtonnets, baguettes  
Pétrification, métamorphose  
Souffles  
Sorts

Ajustements  
• Dextérité  
• Sagesse  
• Armure magique  
• Sorts

• Situation

**TABLEAU 46 : JETS DE SAUVEGARDE DES PERSONNAGES**

Classe et niveau d'expérience	Paralyse, poison ou mort magique	Bâton, bâtonnet ou baguette	Pétrification ou métamorphose*	Souffle**	Sort***
Combattants	0	16	18	17	19
	1-2	14	16	15	17
	3-4	13	15	14	16
	5-6	11	13	12	14
	7-8	10	12	11	13
	9-10	8	10	9	11
	11-12	7	9	8	10
	13-14	5	7	6	8
	15-16	4	6	5	7
Magiciens	17+	3	5	4	6
	1-5	14	11	13	12
	6-10	13	9	11	10
	11-15	11	7	9	8
	16-20	10	5	7	6
Prêtre	21+	8	3	5	4
	1-3	10	14	13	15
	4-6	9	13	12	14
	7-9	7	11	10	12
	10-12	6	10	9	11
	13-15	6	9	8	10
Roublard	16-18	4	8	7	9
	19+	2	6	5	7
	1-4	13	14	12	15
	5-8	12	12	11	13
	9-12	11	10	10	11
	13-16	10	8	9	9
	17-20	9	6	8	7
	21+	8	4	7	5

\* Excluant la Baguette de métamorphose

\*\* Excluant ceux qui causent la pétrification ou la métamorphose

\*\*\* Excluant ceux pour lesquels un autre JS est requis : mort, pétrification, métamorphose, etc.

Les monstres intelligents (intelligence animale ou mieux) font leurs jets à un niveau égal à leurs dés de vie.

Les monstres inintelligents sauvegardent contre le poison et la mort magique à un niveau égal à la moitié de leurs dés de vie. Comptez un DV de plus pour tout quatre points de vie (ou fraction) additionnels. La majorité des monstres sauvegardent tels des combattants. Les créatures avec des talents spéciaux ressemblant à ceux d'un autre groupe sauvegardent en utilisant le nombre le plus avantageux.

## JETS DE SAUVEGARDE DES ARTICLES

Article	Acide	Choc violents	Désintégration	Chute	Feu magique	Feu normal	Froid	Éclair	Électricité
Bois épais	8	10	19	2	7	5	2	12	2
Bois mince	9	13	19	2	11	9	2	10	2
Corde	12	2	19	-	10	6	2	9	2
Cuir	10	3	19	2	6	4	3	13	2
Huiles*	16**	-	19	-	19	17	5	19	16
Métal	13	7	17	3	6	2	2	12	2
Os ou ivoire	1	16	19	6	9	3	2	8	2
Papier, etc.	16	7	19	-	19	19	2	19	2
Poterie	4	18	19	11	3	2	4	2	2
Potions*	15**	-	19	-	17	14	13	18	15
Roche, cristal	3	17	18	8	3	2	2	14	2
Verre	5	20	19	14	7	4	6	17	2
Vêtements	12	-	19	-	16	13	2	18	2

\* Cette sauvegarde n'inclut pas le contenant, seulement le liquide à l'intérieur.

\*\* Bien sûr, même si la sauvegarde est réussie, le liquide est probablement désespérément mélangé avec l'acide.