

## Couvert (RDT p 407)

Partiel (50%)  $\Rightarrow$  +2 Def.

Conséquent (50 à 90%)  $\Rightarrow$  +4 Def.

Total (> 90%)

## Densité du couvert

Tendre  $\Rightarrow$  mod. de couvert -1

Convenable  $\Rightarrow$  mod. de couvert habituel

Solide  $\Rightarrow$  mod de couvert +1

## Obscurité (RDT p 408)

Partielle  $\Rightarrow$  -1 tests basés sur la vue

Conséquence  $\Rightarrow$  -3

Totale  $\Rightarrow$  -5

sauf si vision | roquette = ignore partiel et conséquent  
| thermo = ignore H

## Avenglement

== obscurité conséquente ou totale

## Éblouissement

== obscurité partielle ou conséquente

À terre (ROT p 407)

- 3 Vets d'action

- 3 Dég.

⊕ Harcelé & pas d'option de combat

se relever en 1 rd

ou "bond de rétablissement"

Dépl. ralentis (Terrain et obstacles)

Léger => -25%

Moy. => -50%

Difficile => -75%

obstacles Vets DEX (5)

————— DEX (7)

↳ pour éviter de tomber  
ou de s'arrêter

Éroudi (RDT p 408)

que des actions défensives  
dépl. -50%

⊕ Harcelé

Harcelé (RDT p 408)

- 2 tests d'action

- 2 déf.

Débardé

malus supplémentaire de -1 tests d'action/déf.  
par source de harcèlement suppl.

Pris au dépourvu (RDT p 409)

= ds le dos

= -2 déf.

Surpris (= embuscade)

= Test PER vs/ OEX (min adversaires)

sinon -3 déf.

et ne peut agir ni se déplacer pdr 1 rd

Attaque agressive = 1 pts d'effat

+ 3 Attaque / Dmg

- 3 Def. physique et magique (pdt le round)

Attaque étourdissante = dmg étourdissants

si > seuil d'inconscience / de mort

↳ tombe inconscient / coma

si BG  $\Rightarrow$  Étouardi pdt 1-4 rd

comp. seuil BG vs / dmg

sur table des degrés de résultat

(moyen = 1 rd, bon = 2 rd, ...)

récup + Vol au premier test de récup.

Attaque précise = 1 pts d'effat

- 3 Attaque

cible une partie précise

Céder du terrain = 1pts d'effort

+1 déf. physique / m (max rang valet / comp. arme)

-2 Attaque

suivant l'initiative le joueur ou les adversaires choisissent la direction

Déplacement en 2 temps = 1pts d'effort

= dépl. + att + dépl

mais -2 déf. physique / magique

Fuir

= si initiative > aux autres

Bond de rétablissement = 2pts d'effort

= rest VEX (6) - malus d'initiative de l'armure

⇒ se relève en une action simple (au lieu d'ordinaire)

mais ne peut se déplacer pdt le round

mais peut attaquer

## Contourner le bouclier

INI  $\Rightarrow$  armure physique ou mystique de l'adversaire  
si  $\text{I} >$  à l'adversaire  $\Rightarrow$  bouclier contourné  
si  $\leq$  non et -2 Attaque

## Détruire le bouclier = 1 pts d'effort

seulement armes taille 3+

= test d'attaque normal

$\Rightarrow$  si réussit = atteint le bouclier

↳ test dommage (+ taille arme si coup critique)

vs/ seuil de destruction du bouclier

- ① bouclier magie = nécessite résultat Excellent
- ① le porteur ne subit aucun dommage
- ① peut se combiner avec attaque agressive

## Garde défensive

+ 3 def. physique et magique

- 3 tests d'action (sauf tests d'équilibre)

① peut être combiné avec attaque étourdissantes  
ou renverser

## Receptionner une charge

avec arme de taille 3 ou +

doit agir à la  $\hat{n}$  INI que l'adversaire

test d'attaque normal

sur un résultat Bon  $\Rightarrow$  désarçonner

= test d'équilibre vs/DEX

sinon chute de niv. 5

$$\text{Dmg} = \text{rg. arme} \left| \begin{array}{l} + \text{FOR monture} \\ + \text{FOR monture si attaque menée} \\ \quad \quad \quad \text{avec élan} \end{array} \right.$$

## Renverser

test d'Att puis Dmg



difficulté du test d'équilibre



À venir

① pas de dommages encaissés

Viser = 1 pt d'effort / rd

perd Hs ses actions du round

puis +2 proch. test d'Att. à distance (round suivant)

puis +3 au round suivant (max)



## Portée

Courbe  $\Rightarrow -\phi$  At/Dmg

Moy  $\Rightarrow -2$

Long.  $\Rightarrow -3$