



Le tour

Le combat est divisé en tours. Chaque tour dure 5s et est lui-même divisé en 5 segments d'une seconde.

Les actions

Il existe différents types d'action :

- **Les actions déclarées** : leur nombre doit être annoncé en début de tour et ne pourra pas être augmenté par la suite sauf passage en "Mode Survie" (voir plus bas). Leur nombre détermine leur répartition dans le tour et le malus qu'elles entraînent pour toutes les actions du tour. Cela concerne principalement les actions offensives ou complexes.
- **Les actions non déclarées** : elles peuvent être annoncées n'importe quand dans le tour, sont résolues immédiatement et n'entraînent des malus que pour les actions suivantes. Cela concerne la plupart des mouvements rapides, les esquives ou les actions simples.
- **Les actions innées** : elles peuvent être annoncées n'importe quand dans le tour, sont résolues immédiatement et n'entraînent aucun malus. Cela concerne quelques mouvements ou actions très simples et les jets de perception ou de vigilance.
- **Les actions longues** : celles-ci se déroulent sur plusieurs segments ou plusieurs tours et sont gérées au cas par cas, généralement sous la forme de tâche.
- **Les actions doubles** : Certaines situations, comme le fait d'effectuer un dégainer-tirer ou de frapper avec une arme dans chaque main permettent au personnage d'effectuer deux actions autres que des actions de mouvement dans un même segment. En règle général cela entraîne la perte d'1d supplémentaire et un malus à chacune des actions.

Remarque : Un personnage peut toujours effectuer une action non déclarée à la place d'une action déclarée. Dans ce cas il n'a pas de malus supplémentaire pour les actions suivantes.

Les actions déclarées

Les actions déclarées concernent :

- Toutes les actions offensives (coups et tirs principalement).
- Toutes les actions unitaires nécessitant une attention soutenue.

Le nombre d'actions déclarées doit être annoncé en début de tour, selon le résultat inverse d'un jet de réaction.

Si un personnage annonce plus d'une action déclarée, il aura un malus d'1d par action supplémentaire pour toutes les actions déclarées ou non déclarées du tour.



Les actions déclarées ne peuvent être exécutées à n'importe quel segment du tour, leur répartition dépend de leur nombre et est défini dans la table ci-dessous.

Répartition des actions dans le tour						
Actions	1	2	3	4	5	Malus
1	-	-	X	-	-	0d
2	-	X	-	X	-	-1d
3	X	-	X	-	X	-2d
4	X	X	-	X	X	-3d
5	X	X	X	X	X	-4d

Il est possible de retarder une action déclarée, mais cela décale d'autant toutes les actions déclarées restantes ; celles décalées au delà du segment 5 sont perdues.

Remarque : Il est toujours possible d'effectuer une action non déclarée à la place d'une action déclarée, celle-ci n'entraîne alors aucun malus supplémentaire.

Les actions non déclarées

Les actions non déclarées concernent :

- Toutes les actions de mouvements rapides (sprint, saut, saut acrobatique).
- Toutes les actions d'esquive.
- Toutes les autres actions de réaction.
- Toutes les actions unitaires nécessitant une attention limitée.

Les actions non déclarées peuvent être annoncées au début de n'importe quel segment ou en réaction à certaines actions, comme dans le cas d'une esquive face à une arme blanche.

Dans le cas d'actions décidées en réaction à un événement soudain, le MJ pourra demander un jet de réaction dont la difficulté sera fonction de l'effet de surprise supposé. La marge d'échec sera un malus au jet d'action, une marge d'échec de 10 ou plus pouvant signifier l'absence de réaction sur le segment.

Chaque fois qu'un personnage effectue une action non déclarée, il aura un malus supplémentaire d'1d à tous les actions déclarées ou non déclarées qu'il entreprendra par la suite dans le tour.

Remarque : Un personnage garde toujours un minimum de 1d + 1d par point de confiance dans chaque action qu'il entreprend.



Les actions innées

Les actions innées concernent :

- ▶ Toutes les actions de mouvements peu rapides.
- ▶ Toutes les actions de feinte de corps.
- ▶ Toutes les actions de perception (perception, vigilance...)
- ▶ Toutes les actions unitaires nécessitant une attention très faible.

Les actions innées ne nécessitent pas toujours de jet (cas d'un personnage se déplaçant lentement par exemple).

Lorsqu'elles nécessitent un jet, elles n'entraînent aucun malus pour les actions en cours ou à venir.

Remarque : Si le personnage effectue d'autres actions durant le segment où il effectue une action innée nécessitant un jet, le MJ peut lui attribuer un malus à ce jet (exemple : un personnage effectuant un jet de perception alors qu'il est en pleine course aura un malus de 5 à son jet de perception).

Les actions longues

Les actions longues concernent toutes les actions nécessitant une attention et ne pouvant être résolues en un segment. C'est par exemple le cas des soins ou des actions dans la matrice.

Elles sont déclarées au segment où elles se commencent et ne peuvent être interrompues qu'en début de tour ou par un passage en "mode survie".

Il n'y a pas de règle gérant l'ensemble des actions longues qui peuvent être de natures très variées. Le MJ décidera au cas par cas du mode de résolution en tentant chaque fois que c'est possible d'assimiler une action longue à une tâche.

Remarque : Certains mouvements très lents peuvent être assimilés à une action longue, ce qui permettra au MJ de raccourcir une distance pour ramener un personnage au coeur de l'action, moyennant 1 ou plusieurs niveaux de fatigue...

Le mode Survie

Lorsqu'un personnage souhaite dans l'urgence modifier son nombre d'actions déclarées ou interrompre une action longue pour faire autre chose, il peut décider de passer en **mode 'Survie'**.

Il effectue un jet de réaction **difficulté 15** (ou plus si la menace est particulièrement soudaine) ; S'il réussit son jet, il entrera en mode survie dès le segment en cours, s'il rate ce sera au segment suivant (même si celui-ci se trouve dans un autre tour). A partir de cet instant, on considère qu'il avait annoncé 5 actions déclarées pour le tour, il peut donc agir à chaque segment et son malus lié aux actions déclarées passe à -4d.



Remarque : Passer en mode survie est à l'initiative du joueur et ne dépend que de lui. En aucun cas le MJ ne peut forcer ou interdire cette action.

Priorité des actions

Pour déterminer dans quel ordre sont résolues les actions d'un même segment, on applique les principes suivants :

Une action déclarée est prioritaire sur une actions non déclarée ou longue, en conséquence de quoi si seul un des adversaires a une action déclarée, il organise le segment à sa convenance, sauf si le meneur décide que son opposant bénéficie d'un effet de surprise.

Si le personnage ayant une action déclarée est surpris ou si les deux adversaires ont une action déclarée alors chacun effectue un jet de réaction (éventuellement modifié en cas de surprise). Si l'un des personnages surpasse de 5 ou plus son adversaire, il prend l'initiative et décide de l'organisation du segment.

Remarque : Au segment 1 on regarde toujours le jet de réaction du tour pour déterminer le personnage ayant l'initiative. On fera de même pour les autres segments, sauf si le MJ considère que sur un segment donné, l'ordre de résolution est particulièrement important



Les mouvements

Vitesse de déplacement

Sur un terrain relativement plat, un personnage peut se déplacer sans malus de son niveau d'agilité en mètre par seconde ; s'il veut aller plus vite, il effectue une action non déclarée d'athlétisme et consulte la table des mouvements rapides.

Le MJ peut réduire cette vitesse de déplacement dès lors que le déplacement a lieu sur un terrain accidenté, en pente ou dans de mauvaises conditions de visibilité. Dans tous les cas il annoncera dès que possible aux joueurs cette modification, afin que ceux-ci puissent évaluer leur capacité de mouvement en toute connaissance de cause.

Table des mouvements rapides							
Terrain	Déplacement (m/s)	Accélération	1-10	11-20	21-30	31-40	41+
Plat	Agilité en m/s	Athlétisme	+3	+3.5	+4	+4.5	+5
Terrain accidenté	Agilité/2	Athlétisme	+2	+2.5	+3	+3.5	+4
Escalier descente	Agilité/2	Acrobatie	+1	+1.5	+2	+2.5	+3
Escalier montée	Agilité/3	Athlétisme	+0.5	+1	+1.5	+2	+2.5
Baissé	1.5	Athlétisme	+0.5	0.1	+1.5	+2	+2.5
Echelle	1	Athlétisme	+0.5	0.75	+1	+1.25	+1.5
Ramper	1	Athlétisme	+0.25	0.50	+0.75	+1	+1.25
Foule	2	Force ou Agilité	+2	+2.5	+3	+3.5	+4
Foule dense	1	Force ou Agilité	+1	+1.5	+2	+2.5	+3

Déplacement de combat

Lorsqu'un personnage effectue un déplacement de combat, c'est à dire un déplacement rapide utilisant les différentes techniques d'évitement possibles (zigzag, accélération, se baisser...), tout personnage souhaitant lui tirer dessus voit la difficulté de son tir augmenter de son niveau en feinte de corps, en plus des difficultés dues au mouvement.

Effectuer un déplacement de combat réduit la vitesse du personnage d'1m/s, et n'est possible que si le personnage dispose du minimum d'espace lui permettant de bouger latéralement (il est par exemple impossible d'effectuer un mouvement de combat sur une échelle ou dans un couloir étroit).+



Le corps à corps

Engagement et dégagement.

Lorsqu'un personnage fonce sur un autre personnage pour l'attaquer à mains nues ou avec une arme blanche, on considère qu'il tente d'engager son adversaire. Si celui-ci ne souhaite pas être engagé (pour pouvoir par exemple continuer à utiliser son arme à feu), alors il doit réussir une esquivé sur l'attaque de son adversaire.

Un personnage engagé au corps à corps ne peut plus faire autre chose que du corps à corps (combat à mains nues, armes blanches ou esquivé), il lui est par exemple impossible d'utiliser son arme à feu. Pour pouvoir se libérer de cette contrainte, le personnage doit réussir une action de dégagement.

Un dégagement est une action non déclarée, durant lequel le personnage effectue une esquivé (ou esquivé acrobatique).

Si son adversaire dispose aussi d'une action à ce segment, alors il peut tenter une action offensive à +5 (coup, attraper, faire tomber...). Si son attaque passe, alors on résout normalement l'attaque et le dégagement est un échec.

Si son adversaire ne dispose pas d'action à ce segment : il peut tenter de suivre le personnage en réussissant un jet d'esquivé équivalent.

Remarque : Si un dégagement est réussi, rien n'empêche un personnage disposant d'actions dans les segments qui suivent de tenter de réengager son adversaire.

Porter un coup

Pour connaître la difficulté d'un coup, il faut calculer la défense de l'adversaire. Le tableau ci-dessous permet de la calculer en fonction de la situation.

Calcul du score de défense	
Situation	Défense
Défenseur immobile ou n'étant pas en situation de combat	-10
Défenseur engagé	Compétence de combat + Esquivé + Bonus de défense des armes.
Défenseur en fuite	Athlétisme



Un personnage effectuant une attaque effectue un jet d'attaque, s'il dépasse le score de défense de son adversaire alors celui-ci doit réussir un jet d'esquive pour éviter d'être touché.

► **Attaque** : Compétence de combat + Modificateur de l'arme blanche + Modificateur de situation.

Attaques : Modificateur de situation	
Situation	Modificateur
Le défenseur fait face à plusieurs assaillants	+1 par assaillant
L'attaquant est sur une position surélevée	+2
Le défenseur est de dos	+5
Le défenseur est sur une position surélevée	-2

Important : Une attaque particulièrement réussie peut augmenter les dommages. Le joueur ajoutera 1d tous les 10 points de marge.

Armes à deux mains et armes longues.

Si un personnage tente plus de 3 actions avec une arme à 2 mains, il reçoit un malus d'1d supplémentaire à ses jets d'attaque.

Lors d'une charge ou d'un choc entre 2 personnages devant frapper au même segment, si l'un d'entre eux utilise une arme longue (épée, harpon, javelot ou lance) alors il frappe toujours en premier ; le coup du second adversaire est résolu après en tenant compte des blessures éventuelles.

Armes d'estoc et Empalement.

Dans la table des coups critiques, le terme empalement signifie que si l'attaquant possède une arme d'estoc (couteau, épée, épée, harpon, javelot, lance ou poignard), celle-ci s'est enfoncé dans le corps de son adversaire.

Il peut alors tenter de le retirer en utilisant 1 action et en réussissant un jet dans la compétence de l'arme difficulté 15 pour le harpon, 10 pour les autres armes longues et 5 pour le couteau, cette difficulté est réduite de 5 si l'adversaire est inerte. En dégageant son harpon, un personnage provoque un nouveau jet de dommages.

Si l'adversaire empalé est encore vivant, l'attaquant peut décider de profiter de la situation pour achever son adversaire en enfonçant et tournant l'arme dans le corps de ce dernier. Dans cette situation, les bonus de défense et de protection de l'empalé sont divisés par 2.

Combattre à cheval.

Tous les scores de l'attaquant sont limités par son score en Equitation, Monter à dos de chameau,...

Il reçoit un bonus de +3 pour en attaque et +5 en défense contre ses opposants à pied.

Remarque : Le char n'est pas utilisé en corps à corps, mais simplement pour tourner autour de l'ennemi tout en lui lançant des projectiles.



Spécificités Celtiques

Cris de guerre, Trompes et contorsions.

Chaque attaquant qui le désire fait un jet de *fureur guerrière* difficulté 5 pour un cri de guerre, 10 pour un carnix et 15 pour des contorsions.

Par niveau de réussite¹, le joueur comptabilise 1 *point de terreur* pour un cri de guerre, 2 pour une trompe, et 3 pour des contorsions.

On ajoute aussi 1 point par tête d'ennemi accrochée à la ceinture et 1 point par guerrier dévêtu.

On additionne ensuite tous les points de terreur ainsi obtenus par un camp, on les divise par le nombre d'opposants, on obtient ainsi le *score de terreur*.

Les défenseurs doivent alors effectuer un jet de *courage* de difficulté 10 + Score de terreur. Si les défenseurs ont aussi effectué un cri de guerre, alors chacun à un bonus au jet équivalent au nombre de point de terreur généré par son cri. Les personnages présents mais ne risquant pas d'être impliqués dans le début du corps à corps bénéficient d'un bonus de 5 sur ce jet.

Chaque personnage qui rate ce jet aura un malus en dés égal à son niveau d'échec à toutes ses actions offensives. Un échec de 15+ entraîne la fuite du personnage, un échec critique et il s'évanouie.

Ce malus diminue d'1d par tour de combat et disparaît si le personnage met hors de combat un adversaire.

Les peintures de guerres, les chants des bardes... peuvent modifier le score en courage d'un personnage ou donner un bonus au jet de *fureur guerrière*.

Accrocher une tête à sa ceinture.

Pour accrocher la tête de son ennemi à la ceinture, il faut l'avoir vaincu en combat singulier et réussir un jet de *fureur guerrière* ou difficulté 15 pour conserver la tête un nombre de jours égal à la marge de réussite. Il est possible d'avoir autant de têtes que son nombre de dés en présence.

Un druide peut se substituer à un guerrier pour la préparation d'une tête. Il doit alors effectuer un jet de religion difficulté 15.

Si le personnage souhaite conserver la tête plus longtemps pour en faire un trophée, alors il faut l'embaumer (connaissance des plantes difficulté 15 ou plus selon la nature de la tête).

¹ Niveau : 1 + 1 tous les 5 points de marge.



Coups spéciaux

Les coups particuliers sont des attaques spéciales permettant d'augmenter les dommages d'un coup ou d'obtenir des effets particuliers.

Coup de précision.

Il est possible de cibler la partie de l'adversaire que l'on souhaite viser. Cela peut avoir un impact sur le jet d'encaissement (l'armure portée par le personnage couvre t elle cette zone) et sur l'effet des dommages.

La table ci-dessous indique les malus au jet d'attaque en fonction de la zone visée ainsi que l'effet provoqué par un coup de précision si celui-ci provoque 2 niveaux de blessure.

Coup de précision		
Zone	Malus	Effet si 2 niveaux de blessures.
Torse	-5	Déséquilibré, perte d'1 action.
Jambe	-10	Jet d'agilité difficulté 10 ou chute.
Bras	-10	Jet d'agilité difficulté 10 ou lâche l'objet tenu.
Pied	-15	Jet d'agilité difficulté 15 ou chute.
Main	-15	Jet d'agilité difficulté 10 ou lâche l'objet tenu.
Tête	-15	Sonné, perte de 2 actions
Gorge	-15	Sonné, perte d'1 action
Oeil	-20	Oeil inutilisable, perte d'1d toutes les action de combat.

Il existe d'autres types de coups spéciaux.

Remarque : Un personnage connaissant un art martial aura 1d ou 2d de bonus dans un ou plusieurs de ces coups spéciaux, toutefois n'importe quel personnage peut tenter un coup spécial, même s'il ne maîtrise pas l'art martial approprié. De même un personnage peut vouloir se spécialiser dans l'un de ces coups, auquel cas la spécialité sera toujours de niveau 1.



Charger	Le personnage ayant l'arme la plus longue frappe en premier. Si un seul des adversaires charge, les dommages de l'attaquant sont augmentés de 4 pour une charge à pied, 8 pour une charge à cheval et les dommages du défenseur de la moitié. Si les deux adversaires chargent les dommages sont augmentés de 6 si les 2 chargent à pied, 12 si les 2 sont à cheval et 10 si l'un est à pied et l'autre à cheval. Un attaquant peut charger dans le but de renverser son adversaire avec son bouclier, il utilise alors la compétence « Combat à mains nues » (« Fureur guerrière » dans Celtiques) pour toucher. S'il adversaire reçoit un niveau de dommages, il est déséquilibré (perte de la première action au prochain tour), 2 niveaux il chute, 3 niveau il est projeté en arrière et sonné. Lors d'une charge, si un belligérant inflige des dommages à son adversaire avec une arme d'hast, alors il doit tester la résistance de celle-ci ; il lance 1d6 auquel il ajoute l'encombrement de son arme ; ce résultat doit être supérieur ou égal aux dommages causés.
Coup en force	Un coup en force se fait sur 2 actions, une première action de préparation et une seconde où le coup est effectivement porté. Si entre ses 2 actions le personnage est blessé alors il ne peut porter le coup en force (mais il peut porter un coup normal à la place). Le jet pour toucher est diminué d'1d mais si le coup passe les dommages sont augmentés du niveau de la compétence utilisée. Enfin le personnage doit réussir un jet de fatigue difficulté 15 ou perdre 1 niveau de fatigue.
Attaque acrobatique	Un coup acrobatique se fait sur 2 actions, une première action de préparation où le personnage doit se trouver entre 2 et 5m de la cible, et une seconde où le coup est effectivement porté. Si entre ses 2 actions le personnage est blessé alors il ne peut porter le coup acrobatique (mais il peut éventuellement porter un coup normal à la place s'il est de nouveau à distance). Le personnage doit réussir un jet d'acrobatie difficulté 15 (sur un terrain dégagé) s'il réussit, il effectue un jet normal pour toucher et les dégâts sont augmentés de son niveau en acrobatie. S'il rate, il est déséquilibré et aura -1d supplémentaire jusqu'à la fin du tour.
Faire tomber	Pour faire tomber un adversaire, on effectue un jet d'attaque que l'on compare à son score de défense (ou d'esquive). Si l'attaque passe on effectue, au choix de l'attaquant, un jet d'agilité contre agilité ou de force contre force. Dans chacun des 2 cas, l'autre caractéristique est ajoutée en bonus au jet. Dans le cas d'un jet d'agilité contre agilité, si l'attaquant passe d'1 niveau, il déséquilibre son adversaire (perte d'1 action), de 2 niveaux ou plus il le fait chuter. Dans le cas d'un jet de force contre force, si l'attaquant passe d'1 niveau, il chute avec son adversaire, de 2 niveaux ou plus il le fait chuter seul. Lorsqu'un défenseur chute il effectue un jet d'encaissement difficulté 15, et aura un malus de 5 à toutes ses actions jusqu'à ce qu'il se relève. Se relever équivaut à réaliser "<i>un dégagement</i>". <i>Remarque</i> : Tout comme dans une attaque normale, l'attaquant gagne 1d au jet d'opposition par marge de 10 à son jet pour toucher.
Immobiliser	Lorsqu'un personnage souhaite saisir un adversaire, il annonce son intention et effectue un jet de combat à mains nues. Si le jet est supérieur à la difficulté et que l'adversaire rate son esquive, alors on considère que l'adversaire est saisi. Pour déterminer le niveau d'entrave, on effectue un jet de force contre force, le niveau de réussite indiquant la qualité de l'entrave et le malus en dé de l'adversaire à tous ses futurs jets d'action. Pour se libérer, un personnage doit réussir durant une de ses actions un jet d'esquive ou infliger à son adversaire une blessure de 2 niveaux ou plus.
Projeter	La méthode est similaire à celle indiquée ci-dessus, mais dès lors que la personne entravée à 3d de malus ou plus, alors le personnage peut le projeter et lui infliger un jet de dommages augmenté du niveau en combat à mains nues.



Les armes de jet

La difficulté de base d'une arme de jet dépend de la portée

Portée	Difficulté de base
courte	5
moyenne	15
longue	20
extrême	25

Taille et mouvement de la cible

Quand un personnage tire ou lance un projectile, il annonce sur sa fiche la difficulté de base, calculée fonction de l'arme utilisée, de la force du personnage et de la distance de la cible. Selon la taille de la cible, la difficulté réelle est modifiée en utilisant la table ci-dessous.

Modificateurs de taille	
Taille de la cible	Modificateur
Cible de la taille d'un oeil	+20
Cible de la taille d'une souris	+15
Cible de la taille d'un chat	+10
Cible de la taille d'un loup	+5
Cible de la taille d'un cheval	-5
Cible de la taille d'un géant	-10
Cible de la taille d'un dragon	-15
Cible de la taille d'un oeil	+20
Cible de la taille d'une souris	+15
Cible de la taille d'un chat	+10

Un personnage accroupi ou allongé à un malus de 5 à toutes ses esquives. Se relever prend 1s quand on est accroupi, 2s quand on est allongé.



Le mouvement de la cible apporte des malus au tir, un mouvement dans l'axe du tir n'augmente la difficulté que d'1, quelle que soit la vitesse de déplacement.

Modificateurs de mouvement	
Mouvement	Modificateur
marche (1-2m/s)	+1
course (3-6m/s)	+3
sprint (7-13m/s), saut	+5
Cible courant dans la trajectoire du projectile	+1
Cible courant perpendiculairement à la trajectoire du projectile	+10
Cible courant en zigzags	+15

Lors d'une chute, le tableau ci-dessous permet de connaître à chaque segment la vitesse approximative du corps et donc le malus de toucher.

Vitesse de chute										
segment	1	2	3	4	5	6	7	8	9	+
vitesse (m/s)	5	15	25	30	35	40	45	50	55	
distance parcourue (m)	5	20	45	75	110	150	195	245	300	
modificateur	-3	-5	-10	-10	-15	-15	-15	-15	-20	

Se protéger

Lorsqu'un personnage se protège derrière un objet (table, muret...), tout adversaire lui tirant dessus aura un malus au tir proportionnel à la zone couverte. Pour connaître ce malus il suffit d'évaluer la surface visible et regarder le modificateur de taille correspondant.

Autres modificateurs

▀ **Cible engagée** : Si la cible est engagée dans un corps à corps, alors la difficulté pour la toucher est augmentée de 3 x nombre de participants au combat. En cas d'échec, si la marge est inférieure à ce nombre l'un des autres protagonistes est touché (à déterminer au hasard). Le MJ peut demander un jet de courage + arme de jet avant d'autoriser un personnage à tirer sur un adversaire en corps à corps avec un ami.

▀ **Cible dans la foule** : Si la cible se déplace dans une foule, on gère cela comme une cible engagée. La difficulté est augmentée de 5 à 10 selon la densité de la foule. Attention : le tir n'est possible que si le tireur voit sa cible (position surélevée, foule écartée par la cible...).

Exemple : Depuis un toit un personnage tire sur un homme s'enfuyant dans la foule. Le tireur aura pour malus (+13) : la taille de la cible, puisqu'il ne voit que la tête et les épaules (+7), son déplacement (+1) et malus de la foule (+5). Si rate de 5 ou moins un passant sera touché. Dans ses conditions, on comprendra qu'il prenne son temps pour viser...)



- **Visibilité réduite** : Lorsqu'un personnage effectue un tir par visibilité réduite, il a un malus supplémentaire calculé à l'aide de la table ci-dessous.

Visibilité réduite : malus au tir	
Situation	Malus
Visibilité réduite (rue éclairée, légère brume)	3 + Distance / (5 x Pe)
Visibilité faible (rue mal éclairée, brume épaisse)	3 + Distance / (2 x Pe)
Visibilité très faible (lune, fumigènes)	3 + Distance / Pe

Remarque : cette table pourra être utilisée pour tout autre jet faisant intervenir la vue (vigilance, perception...)



L'esquive

L'esquive est une action non déclarée visant à éviter un coup ou un projectile.

- ▀ Face à un coup ou à une arme de jet, l'esquive peut être déclarée à tout moment y compris après que le score du jet d'attaque ait été calculé.
- ▀ Face à un projectile, l'esquive ne peut être réactive elle doit être déclarée en début de segment.
- ▀ Un personnage effectuant un saut ne peut avoir d'esquive en réaction à une attaque, il doit déclarer et celle-ci en même temps que son saut.

Pour connaître le résultat d'une esquive, on effectue un jet d'esquive ; Si celui-ci est supérieur au score de défense du personnage ou en cas d'échec critique, il s'y substitue.

Une esquive est valable contre toutes les attaques effectuées dans le même segment.

Rappel : Un personnage accroupi ou à terre à un malus de 5 à toutes ses esquives.

Esquive acrobatique : Tout personnage ayant l'espace nécessaire peut tenter une esquive acrobatique. Un effectue un jet d'acrobatie (difficulté 15 dans des conditions normales) ; S'il réussit il ajoute son niveau en acrobatie à son jet d'esquive ; S'il rate, il est déséquilibré et aura -1d supplémentaire jusqu'à la fin du tour.



Les dommages

Lorsqu'une attaque réussit, l'attaquant effectue un jet de dégâts et le défenseur un jet d'encaissement ; Si le premier est supérieur au second, alors le défenseur est blessé, il perd 1 niveau de dommages par niveau de marge du jet de dégâts.

Le jet de dégâts est calculé comme ceci :

- Arme de jet : Force du personnage + Bonus de l'arme.
- Arme blanche : Force du personnage + Bonus de l'arme.
- Main ou Pied : Force du personnage.

Ce jet est augmenté d'1d pour chaque tranche de 10 points de marge du score d'attaque.

Le jet d'encaissement est calculé comme ceci :

- Encaissement + protection du personnage.

Répartition des niveaux de dommages

Selon le type d'arme ou de munitions, les niveaux de dommages sont répartis différemment :

Mode de répartition des dommages	
Arme	Répartition
Coup de poing / coup de Pied	100% Fatigue
Arme contondante (matraque, bâton...)	50% Fatigue, 50% Blessure
Arme contondante dure (masse)	50% Blessure, 50% Fatigue
Arme de taille	100% Blessure
Arme d'estoc	100% Blessure



Dommages critiques

Lorsqu'un personnage reçoit 3 niveaux de dommages ou plus d'un seul coup, il effectue un jet de dommages critiques :

Il lance 2d6 + Niveaux de blessures et consulte la table ci-dessous.

Blessures critiques	
Jet Modifié	Description
≤5	Rien
6	Le personnage est déséquilibré par le coup, il perd sa prochaine action.
7	Blessure à la main, le personnage lâche ce qu'il tenait.
8	Blessure au tronc : le personnage est sonné et perd ses 2 prochaines actions (Empalement).
9	Blessure à la jambe : les esquives enlèvent 1d de plus aux actions restantes, ce malus dure jusqu'à ce que le personnage est récupéré 1 niveau de blessure.
10	Le personnage est projeté à terre, il lâche ce qu'il tenait et il perd 1 action.
11	Blessure au bras, celui-ci est inutilisable jusqu'à la récupération des niveaux de blessures perdus.
12	Blessure à la jambe, celle-ci est inutilisable jusqu'à la récupération des niveaux de blessures perdus (Empalement).
13	Blessure à la tête : le personnage tombe inconscient (1d6 heure).
14	Blessure au tronc : le personnage tombe inconscient, chaque heure il réussit un jet d'endurance difficulté 15 ou perdre 1 niveau de blessure. Un jet de soins difficulté 20 peut arrêter l'hémorragie (Empalement).
15	Blessure à la main, seul un jet de soins difficulté 25 évitera l'amputation. Sans soins réussis, la main est perdue. Dans tous les cas la main est inutilisable jusqu'à récupération
16	Blessure au pied, seul un jet de soins difficulté 25 évitera l'amputation. Sans soins réussis, le pied est perdu. Dans tous les cas le pied est inutilisable jusqu'à récupération
17	Blessure au visage : lancez 1d6 : 1-2 : balafre 3 : perte d'une oreille, 4 : perte d'un œil, 5 : nez arraché, 6 : mâchoire défoncée.
18	Blessure au tronc, le personnage doit recevoir des premiers soins difficulté 15 dans la minute pour échapper à la mort (Empalement).
19+	Coup à la tête, celle-ci est transpercée, tranchée ou écrasée. Le personnage meurt sur le coup (Empalement)



Situations particulières

Maintenir en respect

Lorsqu'un personnage est maintenu en respect par un adversaire et qu'il souhaite tenter de se sortir de ce mauvais pas, il doit effectuer un jet de courage (+niveau dans l'action choisie). La difficulté de base est de 15 mais peut varier en fonction de la situation (nombre et puissance supposée des adversaires, vigilance de ces derniers...)

Remarque : Le jet est effectué au moment de l'action, ainsi si plusieurs personnages veulent agir simultanément, il est possible que certains ratent et ne bougent pas.

Si le jet est réussi, le personnage peut agir et demander un jet de réaction (avec des bonus ou des malus en fonction de la vigilance de celui-ci) pour tenter d'agir avant son adversaire (réussite de 5 ou plus).

Duel

Quand 2 personnages décident d'engager un duel (style western), celui-ci commence par une phase d'intimidation avant d'aboutir à l'échange de tir.

Durant chaque seconde passée à se jauger, les personnages effectuent un jet de courage + niveau dans l'arme. Celui qui fait le meilleur score gagne un bonus cumulatif d'1 par niveau d'écart entre les 2 jets.

A tout moment un personnage peut décider de rompre cette phase d'intimidation, les 2 personnages effectuent alors un jet de réaction + compétence auquel chacun ajoute le bonus cumulé durant la phase d'intimidation. Celui qui fait le meilleur score tire le premier (tir réflexe), et le tir de son adversaire interviendra après, en prenant en compte les malus éventuels liés aux blessures.

Dégainer et Dégainer/Utiliser

► Dégainer : dégainer normalement une arme accessible (fourreau, ceinture, manche...) est une action innée, elle ne nécessite pas d'action et n'entraînera la perte d'1d à toutes les actions restantes du tour.

► Dégainer/Utiliser : Dégainer soudainement et utiliser son arme (frapper, lancer ou tirer) est une double action déclarée qui entraîne perte d'1d supplémentaire. Le tir est toujours un tir au jugé avec un malus supplémentaire indiqué dans la table ci-dessous.

Malus d'un dégainer/utiliser	
Localisation	Malus
Arme à la Ceinture ou à la hanche	-3
Arme dans un fourreau ou dans la manche	-5
Arme dans une poche	-7



Le commandement.

Ces règles simulent la capacité d'un chef à maintenir la cohésion d'un groupe de combattants lors d'un combat.

Le commandement peut affecter tout homme (ou unité dans le cas d'une bataille) en capacité de communiquer avec son chef direct.

Chaque chef dispose d'une capacité de commandement égale à son niveau dans la compétence « Commandement », +1 s'il est à cheval, +2 s'il est en char de guerre.

Cette capacité représente le nombre d'hommes ou d'unités pouvant être commandés en une action unitaire.

Spécificités Celtiques

Cris de guerre et commandement.

Les hommes ou unités avec un chef ont +1 à leur jet de courage si le chef réussit son jet de courage ou -1 par niveau d'échec, -5 si le chef s'enfuit ou s'évanouit.

Ces modificateurs affectent toutes les unités commandées, sans tenir compte de la capacité de commandement du chef.

Combat et commandement.

Durant le combat, un chef peut décider de dépenser une ou plusieurs actions pour donner des ordres, encourager ses hommes, reprendre en main une unité...

Pour chaque action dépensée il peut affecter un nombre d'hommes ou d'unités équivalent à sa capacité de commandement. S'il souhaite affecter plus d'unités que sa capacité de commandement ne le lui permet, alors il doit utiliser plusieurs actions successives jusqu'à obtenir le nombre souhaité.

Tout homme ou unité ignoré lors d'une action (ou ensemble d'actions) de commandement sera considéré comme non commandé et devra être reprise en main.

Les jets ont lieu à la dernière action (ainsi s'il est interrompu pendant ce temps, les actions dépensées seront perdues).

Pour réussir son action de commandement, le chef doit réussir un jet de commandement difficulté 10 s'il est à la tête de ses hommes, 15 s'il est en arrière sur une position haute, 20 s'il est en arrière sans position haute.

Les actions possibles de commandement sont les suivantes :

Redonner du courage : Le chef effectue un jet de courage difficulté 10. S'il réussit, les hommes commandés peuvent supprimer 1 dé de malus dû à la peur par niveau de réussite.

Effectuer un changement tactique : Le chef effectue un jet d'art de la guerre difficulté 15 avec les modificateurs suivants :



Difficulté tactique	
Combat selon un plan établi	-1 à -5
Terrain favorable	-1
Terrain très favorable	-3
Terrain défavorable	+1
Terrain très défavorable	+3
Terrain inconnu	+1
Groupe de combat aguerri habitué à combattre ensemble	-2
Troupe indisciplinée ou comprenant de nombreux mercenaires	+3
Troupe combattant avec le soleil en face	+1

En cas de réussite les hommes ou unités commandés auront, selon le choix du chef, un bonus sur leur jet d'attaque ou de défense équivalent au niveau de réussite du jet d'arts de la guerre.

En cas d'échec critique les unités devront effectués un jet de courage difficulté 15 ou subir un malus d'1d par niveau d'échec.

Le bonus est conservé jusqu'à ce que la situation change de manière importante ou jusqu'à ce que le chef adverse réussisse à son tour un changement tactique. Dans ce dernier cas le chef adverse commence par annuler le bonus adverse avant de donner un bonus.

Reprendre une unité en main : L'homme ou l'unité doit effectués un jet de courage difficulté 10. En cas de réussite elle est de nouveau sous commandement.

Galvaniser ses troupes : Le chef peut, une fois par combat, tenter un jet de fureur guerrière difficulté 20 pour redonner à ses troupes 1 niveau de fatigue ou niveau 30 pour redonner 1 niveau de blessure. Toutefois ce gain n'est que temporaire et le niveau récupéré est à nouveau perdu en fin de bataille.

Perte du chef.

Si le chef quitte le champ de bataille ou est mis hors de combat, les hommes ou unités sous son commandement doivent effectués un jet de courage difficulté 15 ou subir un malus d'1d par niveau d'échec.

Un homme peut alors tenter de reprendre les unités sous son commandement. Il devient alors leur nouveau chef.