

5	5	5	5
---	---	---	---

NOTES

Compagnons d'aventure

Matériel de campagne

Notes

Portées

courte (7.5+1.5 / 2NI) m / moyenne (30+3 /NI) m / longue (120+12 / NI) m

Contre sort (pour tout sort) : connaissance des sort de 15+NI du sort adverse. Puis jeter le même sort

Jet en **échec** de sort : uniquement s'il composante gestuelle.

Repos de 8h et concentration de 15mn. Si sort lancé pdt le repos → ne peut être récupéré !

Combat

(1RD = 6s).

(Action simple + action de mouvement / action complexe) +1,5m + action libre

Jet: >= à CA, 1 : échec, 20 réussite

Attaque d'opportunité : 1/rd sauf don. 1/adversaire.

ZC : avoir une arme de corps à corps en main, lancer un sort de contact, moine ou don science du combat à mains nues avec une main libre. Ne pas être agrippé ou immobilisé, ni être pris au dépourvu (sauf don Attaques réflexe).

Provoquer une **AO** : mouvement, tir, désarmement, lutte, incantation d'un sort, boire une potion ou recharger une arbalète. Mouvement : quitter une ZC, entrer en courant dans une ZC, sauf pas de placement, retraite (double déplacement et rien d'autre après. Pas en courant. Si on passe par une autre ZC : AO). Utiliser acrobatie pour éviter les AO.

Jet : on utilise les bonus et options de l'attaque normale du round en cours.

Initiative : surprise (pas de bonus de DEX). Retarder/préparer : la modif de l'init dure tout le combat (à 2 : celui qui a la meilleure a l'avantage).

Evaluer la situation : comme si le jet était 20.

Bonus de force: mauvaise main /2, à 2 mains *1,5 (sauf armes légères). S'applique aux armes de jet pas aux projectiles.

Course : mouvement*4 pendant CON rd, action complexe, pas de bonus de DEX à CA.

Charge : de 3 à mvt*2 mètres en ligne droite: AT+2, CA-2.

Attaque à outrance : si plusieurs AT (celles venant du niveau: les jouer dans l'ordre), complexe, après 1ère AT si pas bougé, possibilité d'annuler.

Attaque à 2 armes (-6/-10 si 2nde arme légère: -4/-8). Arme double (-4/-8).

Attaque à mains nues: si cible armée, elle a droit à une AO avant (sauf science ou autre). On fait des dégâts temporaires sauf si malus d'attaque de -4.

Attaque avec aide : l'attaquant doit réussir une attaque contre CA de 10, ses alliés ont AT+2.

A distance: +2 par facteur de portée (max: jet *5, projectile *10). Tir dans le tas: -4.

Désarmer: réussir AT (+4 si arme à 2m ou arme plus grande) puis opposition des AT. AO pour défenseur.

Défensif: AT-4, CA+2. Défense totale: action simple, pas d'AT, CA+4, pas d'AO provoquée.

Taille: grand -1, petit +1

Coup critique: dés supplémentaires non relancés. Coup de grâce = critique automatique.

50 PI: jet de vigueur 15 sinon mort.

Camouflage: chance de rater obscurité moyenne 10%, brouillard 20%, végétation épaisse 30%.