

Défis Fantastiques

Généralité

Habilitété : Utilisée pour la plupart des Actions (S'ajuste avec des Compétences, Bonus ou Malus en fonction des circonstances).

Chance : Souvent un « Joker » pour un test d'Habilitété échoué (Mais pas que...).

Points d'Endurance : Point de Vie (Pour un Héros, à 0 il est Inconscient à -4 il est Mort. Pour une Créature, à 0 elle Meurt).

Légende :  = Double 6  = Lancé de Dés Elevé est une Réussite  = Egalité
 = Double 1  = Lancé de Dés Faible est une Réussite

Règles de Base

Test sans opposition (Action Personnelle) :

 $2D6 \leq$ Caractéristique (\pm compétence \pm Bonus/Malus) = Réussite du Test Personnel

 = Réussite critique.

 = Echec critique (Sauf si seuil à atteindre > 12 , alors, échec simple).

Tenter sa Chance :

 $2D6 \leq$ Chance Chanceux, sinon Malchanceux. (-1 en Chance après chaque test chance, réussi ou non).

Le joueur peut demander à *Tenter sa Chance* suite à un test d'HABILITÉ loupé.

Les Monstres peuvent *Tenter leur Chance* en utilisant leur HABILITÉ (si absence de caractéristique CHANCE).

 Pas de Réussite critique  Pas d'Echec critique

Tests d'Opposition (Interaction)

 $2D6 +$ HABILITE (\pm Compétences \pm Bonus/Malus)

Règles lors d'un Combat

Tests d'Opposition en Combat (Déroulement d'un Assaut)

1. **ORDRE DE L'ASSAUT :** Arme de jet / Sortilège / Objet magique / Combat Classique (Corps à Corps).

2. **FORCE D'ATTAQUE** = $2D6 +$ HABILITE + Compétences de l'Arme Utilisée (Tous les combattants qui s'affrontent, lancent les dés).

 Réussite : Plus Haute Force d'Attaque, il effectue le **Jet de Dégâts** :
 $1D6 +$ Ajustement de son Arme (voir Tableau p77)
 = **Nombre de Points de dégâts qu'il a réalisé.**

 En Echec : Plus Faible Force d'Attaque, il effectue le **Jet d'Armure*** :
 $1D6 +$ "Ajustement Armure & Bouclier" ou "Ajustement Esquive & Bretteur"
 = **Réduction de Points de Dégâts qu'il va recevoir.**

 Egalité : Rien ne se passe si les combattants ont la même FORCE D'ATTAQUE

* **Jet de D'Armure : Ajustement au choix (En fonction des Armures et Boucliers ou de la Compétences Esquive + Talents Bretteur) :**

- Si le Combattant possède une Armure : Voir Ajustement en fonction de l'Armure (Tableau p80).

- Si le Combattant n'a **PAS** d'Armure, mais a la Compétence **Esquive** et le Talent **Bretteur** (+1 au Tableau p82).

3. **RESULTAT :** Point de dégâts effectués - Réduction de dégâts = Nombre de Points d'Endurance Retirés pour le(s) perdant(s).

 = **Coup Critique.** Réussite automatique de l'Assaut : La Valeur du D6 est doublée.

Et l'Adversaire aura -1 en Habilité pour tout le combat (Il a vraiment mal !!!).

 = **Echec Critique.** Echec automatique de l'Assaut (Conséquence Page 72).

Règles Supplémentaires de Combat

ADVERSAIRES MULTIPLES LORS D'UN ASSAUT :

Les Combattants en Surnombre : +1 de FA par combattant supplémentaire, et ce, pour chacun de ces Combattants (+5 Maximum).

Le Combattant isolé : Le Combattant isolé choisi son adversaire.

- Contre l'adversaire choisi : Faire un lancer de FORCE D'ATTAQUE classique
- Contre les autres adversaires : Si la FORCE D'ATTAQUE du combattant isolé est supérieure, il évite les coups.
Si la FORCE D'ATTAQUE de combattant isolé est inférieure. Chaque FA supérieures le touche.

ATTAQUE BRUTALE : Sacrifier 2 points de FORCE D'ATTAQUE pour augmenter de 1 Point les dégâts (Cumulable).

ATTAQUE MAINS NUES : FORCE D'ATTAQUE = 2D6 + HABILETE + Compétence Bagarre

(Mais Malus -4 à la FA si l'opposant a une arme plus longue qu'un poignard).

ATTAQUES MULTIPLES : Créature effectuant plusieurs FORCE D'ATTAQUE par assaut (un Monstre à 4 bras par exemple)

(Mais dans tous les cas, la créature ne fera qu'un 1 seule attaque par ennemi).

ATTAQUE SURPRISE : (Tableau p68 pour les modifications telles que, Espace ouvert, en Mouvement, Obscurité, Camouflé...)

Test d'Opposition de Compétences : **Furtivité** (2D6+ Habilité + Furtivité) / **Vigilance** (2D6+ Habilité + Vigilance).

- Si l'attaquant gagne l'assaut : +6 à la Force d'Attaque et +2 au Dé de Dégâts.
- Si la victime de l'embuscade gagne l'assaut : Evite les coups (ne fait pas de dégâts en retour)

COMBAT A DISTANCE : Identique au combat classique, mais celui qui est visé ne peut pas forcément toucher

(S'il n'a pas d'arme à distance et que sa FA est supérieure, il n'aura fait qu'esquiver le tir). Voir tableau des portées p74 et 76.

COMBAT SUR MONTURE : +1 FORCE D'ATTAQUE si Compétence **Monté** (Par rapport à un piéton). -4 si absence de la Compétence Monté.

- Pour calculer la FA, on utilise la compétence la plus faible entre la Compétence de l'Arme utilisée et la Compétence Combat Monté.

- La Compétence **Équitation** doit toujours \geq Compétence Combat monté. (Sinon prendre la Valeur de la Compétence Equitation).

Bonus de +2 à son **Jet de Dégâts** si charge. (De plus, certaines montures ont leurs propres attaques).

DEFENSIVE : +2 à la FORCE D'ATTAQUE, y compris armes de jet, mais n'inflige aucun dégât.

ESQUIVE (en combat rapproché) : Celui qui tente une Esquive fait un jet de FORCE D'ESQUIVE et non un jet de FORCE D'ATTAQUE.

FORCE D'ESQUIVE = 2D6 + HABILETE + Valeur de la Compétence **Esquive**

- Réussie : Aucun dégâts et aura un Avantage au prochain Assaut (se mettre à couvert, sauter en contrebas, etc...)
- En Echec : Lance 1D6 (Voir Résultat Jet d'Esquive p82) pour connaître sa **Réduction de Points de Dégâts** pour cet Assaut.

ESQUIVE (face à une arme de jet) : Voir **Combat à Distance**.

FEINTE : à double tranchant. +1 au jet de dégât pour celui qui emporte l'assaut.

POUSSETTE : Contre un adversaire qui fait moins de la moitié du poids du Héros.

Si assaut remporté, dé de dégâts = 1 automatiquement, mais l'adversaire est repoussé de 2 mètres.

SITUATION DE COMBAT MODIFIEE :

Sous la pluie, dans l'eau, dans la neige, dans le noir, dans des escaliers, couloir étroit, saoul, avec charge lourde... (voir Tableau p73).

TENTER SA CHANCE : Un Combattant peut tenter sa chance pour modifier la conclusion d'un assaut.

Le Perdant Tente sa Chance : Si *Chanceux* : Changer la valeur du dé de dégâts du Gagnant en valeur 1 (avant modificateurs).

Le Gagnant Tente sa Chance : Si *Chanceux* : Choisir automatiquement la Valeur 7+ sur le tableau de dégâts.

TIR RAPIDE : Seulement avec un arc ou un poignard de jet. Permet de tirer 2 fois en 1 assaut, pénalité de -3 sur les 2 tirs.

Jet de dégâts avec 1D3 (et pas 1D6), modificateurs s'appliquent. Peut viser 2 fois la même cible ou 2 cibles différentes.

REMARQUE sur les Esquives : Il Existe 3 types d'Esquive en Combat.

- Esquive Face à une arme de jets (Eviter une flèche, une lance, une pierre... Bref, tous projectiles lancés par un adversaire)
- Esquive en Combat au Corps à Corps (Eviter un coup d'épée, de hache...). Et, se retrouver en meilleur posture lors du prochain assaut.
- Esquive en Combat au Corps à Corps (Compétence Esquive + Talent Bretteur). Remplace le **Jet d'Armure** (Bref, remplace une armure.)