

Chance de base pour toucher en combat:

Déterminée par l'expertise du personnage

Expertise	Chance de base de toucher
3-4	4
5	5
6-7	6
8	7
9-10	8
11	9
12-13	10
14	11
15-16	12
17	13
18-19	14
20	15
21-22	16
23	18
24 or more	20

3. Style d'escrime de l'attaquant

- Style espagnol: +1 Taille
- Style italien: +1 Flèche ou Estoc
- Style cavalerie: +1 Taille

Modifiée par:

1. Type d'arme utilisée (inclus sur la fiche de perso)

Dague	+0
Fleuret	+3
Rapière	+2
Epée longue	+1
Sabre	+2
Coutelas/Epée courte	+1
Epée à deux mains	-1
Pique	-1
Hallebarde	-2
Hache à deux mains	-2
Bâton	-1
Arme bagarre	-1
Attaque sans armes	-1

2. Modificateurs de situation

L'attaque est une contrattaque	+1
Attaquant surplombe le défenseur	+2
Attaquant surplombé par le défenseur	-1
Attaquant derrière le défenseur	+4
Attaquant encombré	-3
Défenseur encombré	+1
Attaquant utilisant mauvaise main	-3
(ex: gaucher utilisant sa main droite)	

4. Type d'attaque et de défense

Attaque	Esquive	Plonger	Pas de Côté	Pas en retrait	Défense
Flèche	-3	-0	-6		-2
Estoc	-3	-0	-6		Hors portée
Taille	-3	-6	-0		Hors portée
Coup	-3	-3	-3		Hors portée
Coup	-3	-3	-3		-3
					(Avec bâton ou arme de bagarre)
Coup Poing	-2	-4	-1		Hors portée
Coup Pied	-2	-0	-4		Hors portée
Coup Appuyé	-2	-4	-0		Hors portée
Clef	-2	-0	-2		Hors portée
Plaquage	-2	-2	-6		-4
					(Avec arme d'hast ou épée à deux mains)

4. Jet de dé

• Jeter 1d20. Pour toucher, il faut **faire plus petit ou égal à la chance de toucher**. Un 1 est un coup critique; un 20 est une maladresse. Si le jet de dé est **la moitié ou moins** des chances de toucher, vous avez infligé une **blessure sérieuse** (base + 1D6). Sinon, c'est une **blessure normale** (base).

Chance de base pour parer:

Déterminée par l'expertise du personnage

Expertise	Chance de base pour parer
3-4	4
5	5
6-7	6
8	7
9-10	8
11	9
12-13	10
14	11
15-16	12
17	13
18-19	14
20	15
21-22	16
23	18
24 or more	20

3. Arme Attaquant

Dague	-0 à parer
Fleuret	-3 à parer
Rapière	-2 à parer
Epée	-1 à parer
Sabre	-2 à parer
Coutelas	-1 à parer
Epée à deux mains	+1 à parer
Pique	+1 à parer
Hallebarde	+2 à parer
Hache à deux mains	+2 à parer
Bâton	+1 à parer
Arme Bagarre	+1 à parer
Sans armes	+1 à parer

4. Arme défenseur (inclus sur fiche perso)

Dague	+0 pour parer
Fleuret	+2 pour parer
Rapière	+1 pour parer
Epée	+1 pour parer
Sabre	+0 pour parer
Coutelas	+0 pour parer
Epée à deux mains	+0 pour parer

5. Style d'escrime du défenseur

● Les adeptes du **Style Français**, utilisant une seconde arme dans la main gauche, ont un bonus à leurs chances de parade, différent en fonction de l'arme utilisées: **main-gauche +3; baton, manteau, chapeau, or targe +2; épée ou dague normale +1.**

● Les adeptes du **Style Italien**, peuvent utiliser les armes suivantes comme arme de main gauche: **main-gauche, targe, ou bâton: parade +1.**

6. Parade réflexe

● Si la parade est une **parade réflexe** (et non pas l'action Parade), elle subit un malus de **-6 pour parer**. Une parade réflexe ne compte pas comme action.

7. Attaques multiples

● Si le personnage doit parer plusieurs attaques sur un tour, chaque parade après la première subit un malus cumulatif de **-1**. Donc, la seconde parade est à **-1**, la troisième à **-2**, la quatrième à **-3**, etc.

NOTE: Brisure d'armes: soustraire résistance arme qui pare de l'arme parée. Jet 1D6 pour briser.

1. Dague, Fleuret **2.** Rapière, Main-Gauche **3.** Epée, Sabre, Bâton **4.** Coutelas, Bouclier **5.** Armes deux mains

Modifiée par:

1. Type d'attaque

Si le défenseur devine le type de l'attaque, ajouter +3 aux chances de base de parade. Les armes de frappe (armes d'hast, armes à deux mains,...) peuvent toujours être devinées; il y a donc toujours un bonus de +3 pour les parer.

2. Expertise

● Si l'**attaquant** a une Expertise supérieure avec son arme que celle du défenseur avec la sienne, le défenseur a un malus de **-1 pour parer** par deux points de différence en Expertise.

● Si le **défenseur** a une Expertise supérieure avec son arme que celle de l'attaquant avec la sienne, il a un bonus de **+1 pour parer** par deux points de différence en Expertise.

Chance de base pour toucher au tir:

Déterminée par l'expertise du personnage

Expertise	Chance de base de toucher
3-4	4
5	5
6-7	6
8	7
9-10	8
11	9
12-13	10
14	11
15-16	12
17	13
18-19	14
20	15
21-22	16
23	18
24 or more	20

Rechargement:

Arc	1 action courte
Arbalète	3 actions longues
Arme à feu à mèche	2 actions longues
Arme à feu à rouet	1 action longue + 1 action courte
Arme à feu à silex	1 action longue
Canon à Main	2 actions longue
<i>-1 action longue si le personnage est un Maître ou un Maître supérieur avec l'arme (sauf platines à silex). Un Maître archer recharge gratuitement son arme à la fin du tour.</i>	

Modificateurs:

Cible esquive, plongeon, pas de côté	-2
Cible en mouvement (marche)	-1
Cible en course	-2
Attaquant surplombe cible	+1
Attaquant prend visée (action longue)	+3
Arme à feu longue sur fourquine	+1
Tir ou jet avec mauvaise main	-3
(ex: gaucher utilisant sa main droite)	

Portées

Armes	Contact 0-4m	Courte 4-8m	Moyenne 8-24m	Longue 24-48	Extrême 48+
Jet de Dague	+2	0	-6	-	-
Jet arme bagarre	+1	0	-8	-	-
Jet Fleuret/Rapière Epée/Sabre	-1	-4	-	-	-
Jet coutelas	-2	-6	-	-	-
Jet grenade	-	0	-4	-6	-
Arc	+4	+1	0	-4	-10
Arbalète	+4	+1	0	-4	-8
Pistolet	+3	0	-2	-6	-10
Pistolets de duel	+3	+1	-1	-4	-10
Carabine	+3	0	0	-6	-8
Mousquet	+3	0	0	-4	-8
Arquebuse	+4	+1	0	-2	-6
Canon à main	-	+1	0	-4	-8

TOUR DE COMBAT

- Les personnages choisissent leurs actions (1 action longue ou deux actions courtes de type différent)
- Les personnages qui ne sont pas engagés (à plus de 3m d'un adversaire) se déplacent (bonus si Dex 15+)
- Les attaques sont réalisées dans l'ordre suivant: **1- armes de tir**, **2- armes d'hast** (piques, hallebardes, haches 2M, épées 2M), **3- armes d'escrime** (fleurets, rapières, épées, sabres, coutelas), **4- armes de proximité** dagues, gourdins, armes de bagarre, **5- attaques sans armes**
Directement après chaque attaque, réaliser les **contres** qui y sont liés
Chaque personnage attaqué par une arme d'escrime doit pouvoir essayer de deviner le type d'attaque avant qu'elle ne soit annoncée.
- Actions finales (recharger, se relever,...).

A l'intérieur d'une même séquence, les actions se déroulent dans l'ordre des dextérités (du plus élevé vers le moins élevé).

Localisations

Choix: 2 jets D20 > plus proche

- 1-2: Tête
- 3-5: Bras droit
- 6-10: Torse
- 11-12: Bras gauche
- 13-16: Flancs
- 17-18: Jambe droite
- 19-20: Jambe gauche

Récupération:

+1 point à chaque localisation par semaine
+2 points à état général par semaine
multiplié par 2 si repos, soins et alité
Un médecin/chirurgien/rebouteux/apothicaire peut
(juste après un combat) restaurer au maximum 3
points (répartis sur n'importe quelles localisations).
Coût 10L +5L par point soigné.

Dégâts en un coup

Tête

2 points: choqué

Poitrine ou Flancs

4 points: choqué

Bras et Jambes

3 points: jet endurance (D20) ou membre
inutilisable 1D6 jours

Dégâts accumulés

Tête

Egal moitié Points vie: Inconscient pour 1D6 heures
Supérieur Points vie: mort!

Poitrine ou Flancs

Egal moitié Points vie: Inconscient pour 1D6 heures
Supérieur moitié Points vie: mort!

Bras et Jambes

Egal ou supérieur moitié Points vie: membre inutilisable
1D6 jours.

Si une localisation finit à 0 PVs, jet sur table des
blessures à long terme.

Dégâts généraux

Egal Points vie: Inconscient pour 1D6 heures
Supérieur Points vie: mort!

Membre inutilisable:

Ne peut rien tenir ni manipuler (lâche armes). Si une
jambe: mouvement divisé par deux et pas d'actions
longues d'attaque.

Choqué: (suite à blessure ou attaque sans armes)

- perd actions prévues à ce tour
- une seule action courte au tour suivant
- choqué 2X dans même tour, pas d'action du tout au tour
suivant

Dégâts des armes

ARME	Taille	Estoc	Flèche	TYPE D'ATTAQUE			Force Min.	Force Av.
				Coup	Jet/Tir			
Fleuret	0	1	3	-	2	5	15	
Rapière	2	2	4	-	2	6	16	
Epée	2	2	4	-	2	8	16	
Sabre	3	1	4	-	2	8	16	
Coutelas	4	0	4	-	3	10	17	
Dague	1	1	2	-	2	3	16	
Epée 2M	-	-	-	5	-	14	18	
Hache 2M	-	-	-	6	-	15	19	
Pique	-	-	-	4	-	13	18	
Hallebarde	-	-	-	5	-	14	18	
Gourdin	-	-	-	2	-	-	-	
Bouteille	-	-	-	2	1	-	-	
Chope	-	-	-	1	1	-	-	
Arc	-	-	-	-	2	10	17	
Arbalète	-	-	-	-	3	-	-	
Pistolet	-	-	-	-	2	-	-	
Carabine	-	-	-	-	3	-	-	
Mousquet	-	-	-	-	4	-	-	
Arquebuse	-	-	-	-	4	-	-	
Canon main	-	-	-	-	5	-	-	

Force minimum: -1pt dégât par 2 pts Force manquants **Force avantageuse** (ou plus): +1 pt dégâts