

AIDE DE JEU

Combat

Au début de votre tour de jeu, subissez les *effets continus* qui vous affectent.   
Puis, dans l’ordre de votre choix :  
- effectuez **une** **seule** *action majeure*, comme attaquer, utiliser un pouvoir ou une compétence, vous déplacer, donner les premiers soins à un mourant, tenter de fuir.  
- effectuer plusieurs*actions mineures*, comme vous déplacer d’une courte distance,   
boire une potion, changer d’arme, utiliser un pouvoir mineur.  
À la fin de votre tour de jeu, effectuez un jet de *sauvegarde* pour chacun des effets continus qui vous affectent. En cas de succès, l’effet est annulé.

Pouvoirs de base

**Arme au corps à corps** (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. Effet : dégâts de l’arme.

**Arme à distance** (libre). Distance. Réflexes contre Réflexes. Effet : dégâts de l’arme.

**Bousculade** (libre). Contact. Réflexes contre Vigueur. Réussite : dégâts de l’arme, et la cible tombe à terre (se relever est une action majeure).

**Charge** (libre). Distance. Vigueur contre Réflexes. Réussite : dégâts de l’arme (au corps à corps) +2. Effet : vous êtes maintenant au contact de la cible.

**Feinte** (libre). Contact. Réflexes contre Volonté. Réussite : dégâts de l’arme, et la prochaine attaque contre cette cible bénéficie d’un bonus de +2 en attaque.

**Lutte** (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. Réussite : dégâts à mains nues, et la cible est étreinte jusqu’à votre prochain tour (tous deux ne pouvez plus vous déplacer et subissez un malus de –2 en défense contre d’autres combattants. Elle ne peut attaquer que vous, et inversement.)

Points d’Eclat

**Coup d’éclat**. Réaction : test d’attaque, de défense, de sauvegarde ou de persistance. Effet : décalez votre résultat d’un cran vers le haut par PE dépensé (maladresse => échec => réussite => critique).

Points de Vie

**Blessure mortelle**. Réaction : score de PV inférieur ou égal à 0. Effet : effectuez un jet de sauvegarde à chaque tour de jeu. Réussite : vous êtes *mourant* et ne pouvez plus effectuer d’action majeure ou mineure. Echec : vous mourrez.

**Premiers soins** (libre). Contact. Automatique.   
Effet : un allié *mourant* est stabilisé et n’a plus à effectuer de jets de sauvegarde ; il reste inconscient jusqu’à la fin du combat.

Combat

Au début de votre tour de jeu, subissez les *effets continus* qui vous affectent.   
Puis, dans l’ordre de votre choix :  
- effectuez **une** **seule** *action majeure*, comme attaquer, utiliser un pouvoir ou une compétence, vous déplacer, donner les premiers soins à un mourant, tenter de fuir.  
- effectuer plusieurs*actions mineures*, comme vous déplacer d’une courte distance,   
boire une potion, changer d’arme, utiliser un pouvoir mineur.  
À la fin de votre tour de jeu, effectuez un jet de *sauvegarde* pour chacun des effets continus qui vous affectent. En cas de succès, l’effet est annulé.

Pouvoirs de base

**Arme au corps à corps** (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. Effet : dégâts de l’arme.

**Arme à distance** (libre). Distance. Réflexes contre Réflexes. Effet : dégâts de l’arme.

**Bousculade** (libre). Contact. Réflexes contre Vigueur. Réussite : dégâts de l’arme, et la cible tombe à terre (se relever est une action majeure).

**Charge** (libre). Distance. Vigueur contre Réflexes. Réussite : dégâts de l’arme (au corps à corps) +2. Effet : vous êtes maintenant au contact de la cible.

**Feinte** (libre). Contact. Réflexes contre Volonté. Réussite : dégâts de l’arme, et la prochaine attaque contre cette cible bénéficie d’un bonus de +2 en attaque.

**Lutte** (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. Réussite : dégâts à mains nues, et la cible est étreinte jusqu’à votre prochain tour (tous deux ne pouvez plus vous déplacer et subissez un malus de –2 en défense contre d’autres combattants. Elle ne peut attaquer que vous, et inversement.)

Points d’Eclat

**Coup d’éclat**. Réaction : test d’attaque, de défense, de sauvegarde ou de persistance. Effet : décalez votre résultat d’un cran vers le haut par PE dépensé (maladresse => échec => réussite => critique).

Points de Vie

**Blessure mortelle**. Réaction : score de PV inférieur ou égal à 0. Effet : effectuez un jet de sauvegarde à chaque tour de jeu. Réussite : vous êtes *mourant* et ne pouvez plus effectuer d’action majeure ou mineure. Echec : vous mourrez.

**Premiers soins** (libre). Contact. Automatique.   
Effet : un allié *mourant* est stabilisé et n’a plus à effectuer de jets de sauvegarde ; il reste inconscient jusqu’à la fin du combat.

AIDE DE JEU

**M4 -** Batronoban, Olivier Fanton, Roland Scaron - 2012

**M4 -** Batronoban, Olivier Fanton, Roland Scaron - 2012