

1. Phase de détermination

Détermination des actions des personnages : combat, autre compétence ou mouvement.

2. Phase de résolution

Jet de compétence (1d20). Zone de contrôle et de corps à corps : 1 mètre.

Actions possibles

Échanger des **coups** (test en opposition).

Attaquer un adversaire **par surprise** ou sans défense (test sans opposition).

Esquiver une attaque.

Charger.

Donner des **ordres** à des suivants.

Faire une brève **conversation**.

S'armer ou prendre son **bouclier**.

Attaquer à distance (**arc / arbalète**) et

recharger (jet sans opposition).

Lancer une **arme de jet** (jet sans opposition).

Scruter les environs (Vigilance ou Chasse).

Tactique optionnelle.

Modificateurs

Piéton / Cavalier : -5 / +5.

Action multiple : -5 / +5.

Couverture : agresseur -5.

Fatigue (tours de combat > CON) : -5.

Position surélevée : +5 / -5.

Être immobilisé : -10 / +10.

Surprise : test sans opposition à +5.

Visibilité : -5 à -10.

Tactiques spéciales de mêlée

Esquive : jet de DEX (non divisé par le nombre d'adversaire).

Attaque furieuse : attaque à +10. Défenseur : attaque en premier sans opposition ou se défendre à +10.

Défense parfaite : +10 au test en opposition mais n'inflige pas de dégâts.

Fuite : test DEX ou Equitation contre compétence adverse avec -5 / +5 (action multiple)

Charge : +5 au test de Lance. Si dommages impairs, la lance se brise.

Résolution de l'opposition

Combattant A	Combattant B	Résultat
Succès critique	Succès critique	Nul. Épée brise autre arme
Succès critique	Succès / Échec / Maladresse	Vainqueur A. Perdant B.
Succès	Succès	Le plus haut score au dé est vainqueur
Succès	Échec / Maladresse	Vainqueur A. Perdant B.
Échec	Échec	Nul.
Maladresse	Échec	Nul. Arme de A brisée si pas épée.
Maladresse	Maladresse	Nul. Arme de A et B brisées si pas épées.

VAINQUEUR

Dégâts d6.

Succès critique : le nombre de d6 lancés est doublé.

Charge : nombre de dés dépend de la monture.

PERDANT

Dégâts bruts \geq TAI : DEX ou Equitation (chute de cheval : 1d6 sans armure)

Dégâts bruts $\geq 2 \times$ TAI : chute automatique.

Perdant + succès : protection du **bouclier** prise en compte (seulement 1d6 contre haches et fléaux, sur 1 le bouclier est détruit).

Dégâts subit = Dégâts infligés - Armure (- bouclier)

Si **dégâts subits** \geq CON : Blessure majeure (1 TAI, 2 DEX, 3 FOR, 4 CON, 5 APP) 1d20 sous PV restants pour rester conscient.

PV \leq **Inconscience** : personnage évanoui.

3. Phase de mouvement

Les personnages ayant déclaré se déplacer peuvent le faire. Distance maximum = Mouvement. Jet de Fuite si dans zone de contrôle (1 m). Impossible de courir.