

Références

Chaque élément mentionné ici comporte une référence de type *LLNNNc*, où *LL* est le livre détaillant la règle concernée parmi la liste ci-dessous, *NNN* est la page, et *c* étant la colonne de gauche (*a*) ou de droite (*b*).

GJ : Guide du Joueur	USS : Ussura	EIS : Eisen
GM : Guide du Maître	FDS : Flots de Sang	
CM : Compendium	MON : Montaigne	

Glossaire

ND : Niveau de Difficulté
VD : Valeur de Dommages
XgY : Jet de type "Lancer X dés, Garder Y dés"

Les Jets de Dés et leurs modifications

Dés utilisés : D10 uniquement

Effectuer un jet ^{GJ24b GJ187b}

Lancer *X* dés et garder les *Y* meilleurs dés (abrégé en *XgY* ou *X* garde *Y*) signifie lancer *X* dés, garder les *Y* meilleurs et faire la somme de leur valeur, ce qui donne le résultat du jet. Chaque dé obtenant un 10 "explose", ce qui signifie que l'on ajoute 10 au résultat total et que l'on relance le dé en additionnant le nouveau résultat. Le dé est relancé tant qu'il obtient un 10.

Lancer plus de 10 dés ^{GJ188a}

Il n'est pas possible de lancer plus de 10 dés à la fois. Les dés dépassant 10 sont convertis en dés gardés (12g6 devient 10g8). Si le jet dépasse 10g10, chaque dé supplémentaire, gardé ou pas, est un bonus de 10 au résultat final (15g10 devient 10g10 + 50, 11g11 devient 10g10 + 20).

Jet simple ^{GJ25a GJ189a}

Un jet simple est réussi si le score obtenu par le joueur égale ou dépasse le niveau de difficulté fixé par le MJ.

Jet d'opposition ^{GJ25a GJ189a}

Ce jet est effectué lorsqu'un personnage s'oppose à l'action d'un autre personnage. Chaque personnage effectue un jet simple contre un niveau de difficulté égal au trait de son adversaire *X* 5.

Si aucun ne réussit son jet, l'opposition continue et chacun recommence son jet.

Si seulement l'un des deux réussit son jet, il remporte l'opposition.

Si les deux réussissent, c'est le score le plus élevé qui remporte l'opposition.

Jet de compétence ^{GJ25b GJ187a GJ189b}

Ce jet s'effectue en lançant "trait + compétence" dés et en gardant "trait" dés. En ayant un rang de *X* dans le trait précisé et de *Y* dans la compétence requise, lancer *X* + *Y* dés, et en garder *X*, soit un jet de (*X* + *Y*) g *X*. Une pénalité sur le nombre de dés non gardés s'applique d'abord au nombre de dés lancés (ex : un 4g3 pénalisé de -2 devient 2g2).

Jet de perception ^{CM3a}

Un jet de perception est un jet d'Esprit (augmenté d'un dé par l'avantage Sens Aiguisés).

Augmentations ^{GJ25b GJ190a}

Un joueur souhaitant améliorer la réussite de son action peut décider d'augmenter sa difficulté par tranche de 5. L'action ainsi réussie sera plus efficace, plus rapide ou plus spectaculaire, ou encore permettra de porter une attaque localisée.

Augmentation gratuite ^{GJ26a CM2a}

Un personnage bénéficiant d'une augmentation gratuite ajoute 5 points au résultat de son jet.

Combat^{GJ191b}

Un combat est découpé en tours, chacun étant divisé en 10 phases.^{GJ186b}

1) Initiative^{GdJ191b}

Chaque combattant lance [Panache] dés pour déterminer les phases auxquelles il pourra agir.^{GJ191b}
Les brutes lancent [Niveau de menace] dés.^{GM168b} Les dés n'explodent pas.^{GJ191b} L'initiative du personnage est égale à la somme de ses dés d'action restants. A chaque phase, le PJ à l'initiative la plus élevée agit en premier, et en cas d'égalité, c'est celui dont le Panache est le plus haut.^{GJ192a}

A chaque phase énoncée de 1 à 10 par le MJ correspondant à un dé d'initiative, un PJ peut :^{GJ192a}

- utiliser un dé d'action pour agir.
- mettre un dé d'action **en réserve**, pour l'utiliser lors d'une phase ultérieure.
- effectuer une **interruption** en échangeant 2 dés de phases à venir contre un dé de la phase courante, pour agir, parer ou esquiver, mais **pas pour attaquer**.

2) Attaquer^{GJ193b}

Un jet d'attaque s'effectue en lançant [Dextérité + compétence d'Attaque] dés et en gardant [Dextérité] dés. Une bande de brute attaque en lançant [nombre de brutes] dés et en gardant [niveau de menace] dés.^{GM170a} Le ND est égal à la défense passive de la cible, soit [(compétence de Défense de la cible X 5) + 5]. Une cible au sol a un ND de 5. Si le jet est réussi, le coup porte. Une attaque portée avec la main non directrice se fait en lançant un dé de moins. Contre une bande de brutes, on peut attaquer plusieurs opposants en utilisant une augmentation pour chaque cible supplémentaire.

Attaque à distance^{GJ195a} (Table des armes : GJ196; Table révisée des armes à distance : CM3)

Une attaque contre une cible située à moins de la moitié de la portée de l'arme s'effectue avec les pénalités de courte portée. Au-delà et jusqu'à la portée maximale, le jet subit les malus de longue portée. Une cible plus éloignée ne peut jamais être atteinte.

Armes à feu^{GJ195b}

Un tir d'arme à feu ne peut jamais être évité par une défense active. Dans le cas d'un tir avec une arme dans chaque main, un seul jet d'attaque est effectué avec une augmentation, et un seul jet de dommage avec un dé supplémentaire lancé et gardé.

Blessures supplémentaires^{GM168a}

En utilisant une augmentation sur un jet d'attaque, et si celle-ci réussit, le jet de dommages se fera en lançant un dé supplémentaire.

Coups précis^{GM168a}

Un PJ peut utiliser des augmentations pour décider de l'endroit du corps où il frappe son adversaire. Cela n'apporte pas de blessures supplémentaires, mais peut être utile pour passer une armure ou obtenir un effet particulier.

Brutes soutenant des vilains^{GM170b}

Un vilain ou un homme de main peut être soutenu dans ses actions par au maximum [Esprit] brutes. Dans ce cas, il ajoute à ses jets, soit [Niveau de menace ou Rang de compétence] X [Nombre de brutes].

3) Eviter un coup^{GJ193b} (Table des compétences de défense : GJ194)

Lorsqu'un coup porte, la cible peut tenter de l'éviter en utilisant un dé d'action (en réserve ou par interruption) et en effectuant un jet de défense active en lançant [Esprit + compétence de Défense] dés et en gardant [Esprit] dés. Le ND est égal au jet d'attaque de l'adversaire. Si le jet est raté, le coup est effectif et des blessures sont encaissées.

Combat (Suite)

4) Evaluer les dommages ^{GJ195b}

Un jet de dommage s'effectue en utilisant la valeur de dommage (VD) de l'arme. Pour les armes de mêlée uniquement, on ajoute [Gaillardise] au nombre de dés lancés. Une bande de brute inflige un coup si elle réussit son jet d'attaque, plus un coup par tranche de 5 supplémentaires au-dessus du ND. La valeur d'un coup en points de blessures dépend des armes utilisées (voir Table page 170b).

Armes improvisées ^{GJ196a} (Table des armes improvisées : GJ197a)

Les dégâts d'une arme improvisée sont déterminés en lançant [Gaillardise + modificateur de taille de l'objet] et en gardant 1 dé pour une arme contondante, et 2 dés pour un objet tranchant. Un objet fragile se brise si un des dés de dommage explose. Un objet résistant se casse si le même dé explose deux fois.

5) Encaisser les blessures ^{GJ196b}

Un jet de blessure doit être effectué, à chaque coup reçu, en lançant [Gaillardise] dés contre un ND égal au nombre total de blessures légères encaissées. Si le jet est raté, la cible reçoit une blessure grave, et une autre supplémentaire par tranche de 20 en dessous du ND (par tranche de 10 pour les armes à feu). Les blessures légères sont effacées à chaque blessure grave et à la fin du combat.

Blessures graves ^{GJ28b CM2a}

Si le nombre de blessures graves atteint [Détermination] du PJ, ses dés n'explorent plus (*hormis les dés d'héroïsme*). S'il atteint [Détermination] X 2, le personnage tombe inconscient.

Blessures des PNJ ^{GJ197b CM2a}

- Les vilains encaissent les blessures comme les PJ.
- Les hommes de main encaissent normalement les blessures légères, mais tombent inconscient après avoir reçu [Détermination] blessures graves.
- Les brutes tombent inconscientes à la première blessure légère.

6) Se déplacer ^{GJ194b}

Effectuer un mouvement en restant au même niveau de décor ou en passant à un niveau immédiatement inférieur peut se faire en même temps qu'une autre action sans dépenser de dé d'action. Bouger vers un niveau supérieur ou vers un niveau inférieur de plus d'un degré coûte un dé d'action. Une chute entraîne autant de dés de dommages que de différence de niveaux parcourus.

7) La surprise ^{GJ198b CM4a}

Pour surprendre un personnage, il faut réussir un jet d'opposition de [Dextérité + Déplacement silencieux] ou [Dextérité + Guet-apens] contre [Esprit + Guet-apens]. La victime est alors surprise pendant un tour : elle ne peut agir pendant un tour, et sa défense passive est de 5.

Autres Dégâts

Chutes ^{GM178b}

Une chute cause 1 dé de dommage par tranche de 3 mètres. Une chute sur une surface molle n'entraîne pas de blessures. Sur une surface ferme, le PJ encaisse une blessure grave par tranche de 20 points sous le ND du jet de blessures, et par tranche de 10 points sur une surface dure.

Explosions ^{GM181b}

Un explosif de niveau N (de 1 à 10) inflige NgN blessures légères, plus une blessure grave par tranche de 10 points sous le ND. Un personnage peut échapper à l'explosion en réussissant un jet de [Panache + Sauter ou Course] contre un ND égal à 5 fois le niveau de l'explosif.

Poisons : voir GM187b

Dés d'héroïsme GJ30b GJ127a GJ190b CM3a

Un PJ commence un scénario avec un nombre de dés d'héroïsme égal à son trait le plus bas. Un MJ commence un scénario avec un nombre de dés d'héroïsme égal à (nombre de PJ + trait le plus haut possédé par un des PJ). Ils peuvent être utilisés pour :

- lancer et garder des dés supplémentaires sur un jet, en l'annonçant avant le jet, et en utilisant autant que le joueur le souhaite.
- sortir le personnage de l'inconscience, et le placer dans un état inactif durant lequel son ND pour être touché est de 5.
- activer la vertu du personnage ou la faiblesse d'un PNJ, ou empêcher l'activation du travers du PJ.
- Les dés non utilisés à la fin d'un scénario sont convertis en points d'expérience.

Des dés d'héroïsme sont accordés par le MJ en effectuant des actions héroïques ou en incarnant son PJ à la perfection.

Utilisation des vertus et des travers GdJ127a GdJ127b

Un joueur peut activer la vertu de son PJ en utilisant un dé d'héroïsme. Cette activation ne peut être contrée. Le MJ peut activer le travers d'un PJ en utilisant les dés d'héroïsme dont il dispose. Le joueur peut alors décider de contrer cette activation en utilisant lui aussi un dé d'héroïsme. Le MJ peut continuer et le joueur aussi en utilisant d'autres dés.

Un PJ peut activer la faiblesse d'un ennemi GdJ128b (s'il en a une) en utilisant un dé d'héroïsme. Le MJ ne peut contrer cette activation par l'utilisation de dés d'héroïsme.

La réputation GJ129b (Table d'actions possibles GdJ129 et d'effets automatiques de la réputation GdJ130b)

Chaque fois qu'un PJ accomplit des actions héroïques devant témoin, ou lorsqu'il est fait mention de ses actes par un artiste en public, il gagne des points de réputation. Il peut également en perdre en effectuant des actes infâmants ou s'il est tourné en dérision par un artiste. Un PJ gagne un dé de réputation par tranche de 10 points. Les dés pourront alors être utilisés pour lancer des actions rendues possibles par la réputation du PJ. Les dés peuvent être répartis sur plusieurs actions au cours d'un même acte, et sont regagnés au début de l'acte suivant. Le jet d'action se fait en lançant et gardant le nombre de dés de réputation choisis et utilisés.

L'expérience GJ199

A la fin d'un scénario, chaque PJ reçoit les points d'expérience attribués par le MJ et les dés d'héroïsme se transforment eux aussi en points d'expérience.

Les points d'expérience peuvent être utilisés pour :

- Acheter une spécialisation pour 10 XP : cela donne toutes les compétences de base de la spécialisation choisie au rang 1, mais celles déjà connues ne s'ajoutent pas.
- Acheter une épée de Damoclès pour 3, 6 ou 9 XP, à concurrence de [Panache].
- Augmenter une compétence pour 2 X le rang voulu en XP (une compétence ne peut être augmentée que d'un rang par scénario).
- Augmenter un trait pour 5 X le rang voulu (d'un rang par scénario, pour un max de 5, sauf avantage spécial)

Il est impossible :

- d'acheter un arcane.
- d'acheter un avantage.
- d'acheter des dés d'héroïsme.

Sorcellerie GJ202

Pour activer un pouvoir ou une compétence de sorcellerie, il faut :

- **Glamour (Avalon)** GJ202b : Utiliser un dé d'héroïsme pour activer la capacité d'une compétence connue dans la limite du niveau de maîtrise du sorcier.
- **Lærdom (Vendel)** GJ205b : Réussir un jet contre ND dans la limite des runes utilisables par jour.
- **Porté (Montaigne)** GJ214a : Réussir un jet contre ND.
- **Pyeryem (Ussura)** GJ216b : Utiliser un dé d'héroïsme et réussir un jet contre ND.
- **Sorte (Vodacce)** GJ221a : Réussir un jet contre ND.

Systeme de repartie ^{GJ200}

Ce système permet de simuler, par des jets de dés, des duels d'esprit et des tentatives de charme ou d'intimidation. Les jets se font trait contre trait. Les effets sont temporaires et disparaissent quand les personnages se quittent. On peut affecter :

- un seul **vilain** à la fois,
- plusieurs **hommes de main** en utilisant une augmentation pour chacun au-delà du premier,
- une **bande de brutes**, plus une **bande** supplémentaire par augmentation.

Charmer

*Jet d'Esprit contre Esprit de la cible * 5*

Cette action permet de tenter de convaincre quelqu'un d'un point de vue ou d'une idée. Il est toutefois impossible d'aller contre les opinions profondes d'un individu. Le personnage doit réussir un nombre de jets d'**Esprit** en opposition successifs égal à la **Détermination** de la cible. Une augmentation donne un succès supplémentaire. Un échec annule et empêche tout succès ultérieur de la tentative de charme.

Intimider

*Jet de Détermination contre Détermination de la cible * 5*

Il s'agit là d'impressionner quelqu'un par la force de sa volonté. Pour une scène, la cible d'un jet d'**Intimidation** réussi perd 1 g0 dé (+1 dé par augmentation) sur tous ses jets d'action contre le personnage intimidant.

Provoquer

*Jet de Panache contre Panache de la cible * 5*

Provoquer un adversaire a pour but de la déstabiliser. Il faut réussir un jet en opposition de **Panache**. L'interlocuteur provoqué devra alors utiliser autant d'augmentations que le personnage sur son jet de **Provoquer** pour toutes ses actions contre lui.

Cabotinage ^{USS103}

*Jet de [Trait applicable + Bateleur] contre Détermination de la cible * 5*

Pendant une heure, un bateleur ou une troupe divertit une foule, puis "fait passer le chapeau" pour recueillir un peu d'argent auprès des spectateurs. La foule ne doit pas être hostile (ennemis ou prisonniers). Pour chaque point de marge de réussite sur le jet, le bateleur reçoit 1 cent (+1 par augmentation). Le **cabotinage** n'est pas utilisable contre des vilains.

Règles de navigation ^{GM141}

Déterminer la route à emprunter par le navire

Si le bateau reste proche des côtes (40 Km), la route est calculée automatiquement.

Si le bateau s'éloigne des côtes, le **navigateur** doit effectuer un jet d'**Esprit + Navigation** contre un ND de 5 + 5 par tranche de 400 Km parcourue loin des côtes. Pour chaque augmentation sur ce jet, la difficulté du jet suivant du **pilote** est diminuée de 5. Si le **navigateur** échoue sur son jet, le navire est perdu.

Piloter le navire

La **pilote** doit réussir un jet d'**Esprit + Piloter** contre un ND égal à celui du jet de **Navigation**, réduit en fonction des augmentations utilisées par le **navigateur**. Si le jet est raté, le navire est perdu.

Navire perdu

Si le jet de **Navigation** ou celui de **Piloter** est raté, le navire est perdu. Si les deux sont ratés, on prend le plus bas. Pour chaque tranche de 5 sur la marge d'échec, le navire s'éloigne de 100 Km de sa destination. L'écart de trajectoire est déterminé par la table "Navires à la dérive" à la page 141 du *Guide du Maître*.

Naviguer dans la tempête ^{GM178}

Suivant la table des effets climatiques, pour chaque intervalle de temps, le **capitaine** doit faire un jet de dommages pour le navire, et son **pilote** doit ensuite faire un jet de **Panache** (du navire) + **Piloter** (du pilote) contre un ND égal aux dommages du premier jet. Une réussite indique que le navire ne reçoit aucun dégât, un échec provoque la perte d'un dé au choix sur le navire; plus un dé supplémentaire par tranche de 5 sur la marge d'échec.

Chavirer ^{FDS103}

En cas de tempête et avec 3 dés d'héroïsme, le MJ peut forcer le **pilote** à faire un jet de **Tirant d'eau + Piloter** contre un ND de 15 pour éviter un chavirement, sinon l'équipage passe par-dessus bord. Les personnages à bord peuvent consommer 3 dés d'héroïsme pour éviter le chavirement.

Naviguer en eaux peu profondes ^{FDS100}

Le **tirant d'eau** d'un navire (sa **Détermination**) indique la profondeur des eaux où peut naviguer le navire. En eaux moins profondes, le navire s'échoue et subit [**Tirant d'eau**] - [**Profondeur de la zone**] dégâts graves.

Naviguer entre les récifs ^{FDS100}

En zone de récifs, la **vigie** doit faire un jet de **Perception** (**Esprit + Sens aiguisés**) contre un ND de 20 pour les repérer. S'il rate, le **pilote** peut tenter un jet de **Perception** contre un ND de 30. En cas d'échec, le navire s'échoue (règles de navigation en eaux peu profondes). Sinon, le **pilote** doit réussir un jet d'**Esprit + Piloter** contre un ND compris entre 20 et 30 (suivant le MJ) pour éviter les récifs, sous peine de s'échouer dessus.

Provisions de bord ^{FDS100}

Un navire peut transporter un certain nombre d'unités de **Cargaison** (égal à sa **Détermination**), parmi lesquels il faut allouer une place pour les provisions de nourriture. Un rang de provision suffit à nourrir 6 rangs d'**Equipage** pendant un mois (ou 2 rangs pendant 3 mois par exemple). S'il n'y a pas assez de provisions, l'équipage se mutine et rejoint la terre la plus proche. En cas d'impossibilité de ravitailler, un rang d'**Equipage** (**Dextérité**) meurt chaque semaine.

Dégradation des provisions ^{FDS100}

Chaque élément composant les provisions possède un ND de dégradation. Chaque semaine, faites un jet avec 1 dé par semaine passée depuis le dernier réapprovisionnement. Si le résultat est supérieur au ND de la nourriture concernée, celle-ci est pourrie. Voir la table des ND de dégradation à la page 100 de *Flots de Sang*.

Rencontres aléatoires ^{FDS101}

Pour placer une rencontre maritime aléatoire, le MJ doit dépenser un nombre de dés d'héroïsme égal au coût de la rencontre indiqué sur la table de la page 101 de *Flots de Sang*.

Règles de combat naval GM171, FDS101

Définition du navire

Rappel : les règles de construction de navires se trouvent dans le *Compendium* aux pages 4 à 9 ou dans le *Guide du Joueur (Edition révisée)* aux pages 202 à 208.

Gaillardise (Canons) : utilisée pour les dégâts infligés à un adversaire. Les dés de Gaillardise doivent être répartis sur le navire, à bâbord ou à tribord (voir fiche du navire).

Dextérité (Equipage) : utilisée pour lancer une attaque contre un adversaire.

Détermination (Coque) : utilisée pour déterminer les dommages que peut encaisser le navire.

Esprit (Gouvernail) : utilisé pour déterminer le ND du navire.

Panache (Voiles) : vitesse de croisière du navire.

Dés d'héroïsme

Un navire possède un nombre de dés d'héroïsme égal à son trait le plus bas.

Compétences de l'équipage

Les hommes d'équipage occupant certains postes précis peuvent ajouter leur rang de compétence en nombre de dés lancés (mais non gardés) sur certains jets du navire.

Jet	Poste	Compétence
Gaillardise	<i>Pas de bonus</i>	
Dextérité	Canonier	Artillerie navale
Détermination	Charpentier de bord	
Esprit	Pilote	
Panache	Maître voilier	Gréer

Déroulement du combat

Les principes de base du combat naval sont identiques à ceux d'un combat entre personnages, à savoir :

- Le tour de combat est découpé en dix phases,
- Les phases d'action du navire sont déterminées par un jet de Panache,
- Le navire peut mettre ses dés d'action en réserve,
- Le navire peut effectuer des interruptions.

Mouvement

Les mouvements et positions des navires doivent être matérialisés sur une grille hexagonale. Le navire peut se déplacer gratuitement de [Esprit] hexagones en ligne droite en une action (sans consommer de dé d'action). Pour faire tourner le navire de 60°, il faut utiliser un ou plusieurs dés d'action dont le total est supérieur ou égal au rang de Détermination du navire, et dont au moins l'un d'entre eux est utilisable à la phase courante.

Inertie

L'élan d'un navire le pousse à se déplacer d'un nombre d'hexagones égal à sa Détermination au début de chaque tour au début de la première phase avant toute autre action. Un navire ne peut tourner au maximum qu'un nombre de fois égal à son Esprit.

Ouvrir le feu

- Le navire ne peut tirer sur un adversaire qu'avec les canons se trouvant de son côté (d'où l'importance de la répartition des canons).
- Pour attaquer, le capitaine lance [Dextérité du navire] dés contre un ND de [Esprit du navire ennemi] * 5.
- Si le jet est réussi, les dommages sont déterminés par un jet de [Gaillardise du navire] dés.
- La cible effectue alors un jet de [Détermination] dés contre un ND égal aux dégâts + dégâts superficiels déjà subis. Si le jet est réussi, les dégâts superficiels s'ajoutent aux précédents. Si le jet est raté, le navire encaisse un dégât grave, plus un supplémentaire par tranche de 10 points de la marge d'échec. Pour chaque dégât grave, le navire perd un rang dans l'un de ses traits, au choix du capitaine.

Règles de combat naval (suite)

Couler

Un navire coule lorsqu'il subit le double de son rang de **Détermination (Coque)**. Le navire mettra 20 - [Détermination de départ du navire] actions pour couler. Il est aussi possible d'utiliser la table d'engloutissement de la page 103 de *Flots de Sang*.

Aborder un navire

Les manœuvres d'abordage se déroulent entre deux navires placés sur des hexagones adjacents par assauts successifs, qui s'arrêtent lorsque l'un des équipages est anéanti ou qu'il donne sa reddition. Un assaut se fait en utilisant un dé d'action, puis en faisant la différence entre les rangs d'équipage des deux navires, et en y ajoutant un dé non explosif. La table à la page 102 de *Flots de Sang* indique les pertes de part et d'autre.

Heurter et éperonner

Eperonner un bateau cause à chacun des deux navires impliqués un nombre de dégâts graves égal au total de la **Détermination de l'attaquant et du nombre d'hexagones** qu'il a parcouru dans l'action précédant la collision. Si celle-ci est accidentelle, à cause de l'inertie du navire par exemple, les navires subissent seulement un nombre de dégâts graves égal à la **Détermination** la plus élevée des deux.

Munitions spéciales

- Obus à mitraille (sacs de petits boulets) : inflige 2g2 dés de moins, mais le premier dégât grave causé est imputé à l'Equipage (**Dextérité**).
- Boulets ramés (deux boulets liés par une chaîne) : inflige 2g2 dés de moins, mais le premier dégât grave causé est imputé aux **Voiles (Panache)**.

Dégâts subis par les personnages

Pour chaque dégât grave subit par l'Equipage (**Dextérité**) ou par la **Coque (Détermination)** du navire, les personnages doivent réussir un jet de **Panache + Equilibre** contre un ND de 15 sous peine de subir 2g2 dés de blessures légères dus aux chocs et aux éclats.

Saborder un navire

Une arme plus petite qu'un canon utilisée par un personnage inflige 2g2 dés de dommages de moins à un navire, alors qu'une hache ou une arme conçue pour couper du bois n'inflige que 1g1 dé de moins.

Règles de combat de masse GJ174 EIS100 MON100

Phase préparatoire (avant la bataille)

La préparation et la motivation des armées avant la bataille peuvent parfois fortement en influencer l'issue.

- Le **responsable de l'intendance** doit ainsi effectuer un jet d'Esprit + Logistique.
- Le **général** commandant l'armée doit effectuer un jet d'Esprit + Galvaniser.

Pour chacun des jets, l'armée bénéficie d'une augmentation gratuite par tranche de 10 points de son résultat. Ces augmentations pourront être utilisées durant le combat, avec une répartition au choix du général.

Déroulement des combats

Une bataille est découpée en tours, mais ceux-ci sont d'une durée plus longue que pendant les combats individuels. Les actions ne sont plus gérées au coup par coup et par phases, mais à chaque tour, les joueurs décident plutôt quels sont leur propre engagement et leurs manœuvres globales.

Un tour se déroule ainsi :

- **Choix du niveau d'engagement** : chaque joueur indique le niveau d'engagement de son personnage, à savoir : Soutien, Désengagé, Engagé, ou Première Ligne. Ceci va déterminer son implication dans la bataille et les risques qu'il encoure.
- **Jet global pour chaque armée** : la tournure de la bataille est ensuite déterminée par un jet d'Esprit + Stratégie de chacun des généraux adverses, modifiés par :
 - les **opportunités héroïques** (voir plus loin) des tours précédents.
 - l'éventuelle utilisation des **augmentations gratuites** obtenues durant la phase préparatoire.
 - les personnages étant **officiers** (Lieutenant ou plus) sous les ordres d'un général ajoutent leur rang de **Commandement** au résultat. Dans ce cas, le général retirera 2 points à son propre jet personnel. Le général obtenant le plus haut résultat gagne le tour.
 - *le choix d'une tactique militaire* ^{EIS101} : chaque général choisit secrètement une manœuvre pour ses troupes. L'attaquant est l'agresseur au premier tour, ou le vainqueur du tour précédent pour les suivants. L'autre adversaire est le défenseur. Chacun des généraux dévoile simultanément son choix, et le bonus/malus indiqué par la table des tactiques militaires s'applique au jet de Stratégie de l'attaquant (voir la table à la page 101 du supplément **Eisen**).
 - *des modificateurs conditionnels* ^{EIS102} : en fonction du terrain, du rapport des forces, ou de la présence des héros (voir la table à la page 102 du supplément **Eisen**).
 - *la présence de fortifications* ^{EIS103} : si une armée se trouve sur des fortifications, son modificateur d'avantage numérique est multiplié par son niveau de fortification (table en page 103 de **Eisen**).
- **Jet personnel pour chaque héros** : chaque joueur détermine l'évolution de son personnage au sein de la bataille avec 1d10 + rang d'Esprit + rang de Tactique. Ce jet peut être modifié par des modificateurs si le personnage fait partie d'une unité de cavalerie ou d'artillerie (voir la table en page 101 du supplément **Eisen**). Consultez la table en page 175 du **Guide du Maître** pour connaître les dégâts subis, la réputation gagnée, ainsi que la possibilité d'opportunité héroïque :
 - les **dés de dommages** indiqués sont des blessures légères desquelles il faut soustraire le rang de Gaillardise et le rang de la compétence de défense active adéquate du personnage. Le personnage doit effectuer un jet de blessures sur les dommages légers restants.
 - le compte des points de **réputation** pour la bataille doit être tenue à part, car le personnage peut en gagner et en perdre indépendamment de sa Réputation d'avant la bataille.
 - une **opportunité héroïque** est une occasion pour le personnage d'influencer fortement le cours de la bataille. Choisissez ou tirez au hasard une des opportunités listées aux pages 176 et 177 du **Guide du Maître** ou à la page 103 du supplément **Montaigne**.
- **Victoire** : un camp gagne la bataille lorsque son général remporte l'opposition (jet global) sur **trois tours** consécutifs.

Après la bataille

- *Les pertes infligées de part et d'autre sont déterminées par la table de la page 103 du supplément Eisen. Un jet de 1d10 donne le nombre de blessés et de tués dans chaque camp.*
- Les personnages **vainqueurs** gagnent les **points de Réputation** accumulés pendant la bataille.
- Les personnages **vaincus** gagnent la **moitié des points de Réputation** accumulés pendant la bataille (arrondi inférieur).
- Les vainqueurs peuvent détrousser les vaincus. 1d10 + rang de l'avantage "Charge" indique sur la table de la page 177 du **Guide du Maître** quel est le butin rapporté par un personnage.

Règles de combat de masse (suite)^{MON100}

Salves d'armes à feu^{MON100}

Cette règle s'applique pour de petits groupes (20 à 30 individus) qui tirent avec des armes à feu sur des groupes de même taille. Elle ne s'intègre pas au système de gestion des batailles, mais s'utilise plutôt dans d'autres situations que celles-ci. Afin de résoudre les effets d'une salve d'armes à feu, procédez comme suit :

- **Déterminer le niveau de salve** : ce niveau est le total de la valeur des personnages constituant le groupe de tireurs, sachant que :
 - une **bande de brutes** vaut le nombre de brutes + niveau de menace (5 brutes de niveau 2 donnent 7).
 - un **homme de main** vaut 2.
 - un **vilain** vaut 3.
- **Déterminer les coups au but** : le nombre de dés lancés est égal au niveau de salve divisé par 2 (arrondi supérieur). Les 8, 9, 10 sont des coups au but. Les 10 sont relancés.
- **Les coups portés sont répartis** uniformément entre les individus du groupe cible, et le surplus de coups est attribué au hasard. Une brute meurt automatiquement, et les hommes de main et vilains subissent des blessures légères en fonction de leur ND et des correspondances listées sur la table de la page 101 du supplément de **Montaigne**. Un jet de blessure est ensuite effectué par chacun des blessés.

Armes

Armes de mêlée

Arme	Dégâts	Prix	Spécial
Arme d'escrime	2g2	15 g	
Canne-épée		15 g	+5 au ND de Parade (Escrime) en défense active
Cimeterre		10 g	-1g0 à la défense passive de la cible -1g1 sur les feintes en avant
Epée d'escrime		15 g	
Epée courte		18 g	
Epée large		10 g	
Rapière		15 g	
Sabre d'abordage		10 g	-1g0 à l'attaque, +1g0 aux dommages
Arme lourde	3g2	8 g	
Arme d'hast		14 g	
Baïonnette (+ mousquet)		10 g (sans mousquet)	
Epée à deux mains		50 g	
Hache		10 g	
Vouge	1g2	35 g	
Bouclier	1g1	4 g	
Couteau	1g2	6 g	
Dague de corsage	1g1	3 g	2 augmentations gratuites sur le jet d'attaque
Main gauche	1g2	8 g	
Stylet	0g2	8 g	1 dé à lancer en plus sur le jet d'attaque
Fouet	0g1	2 g	
Hachette	2g2	4 g	
Harpon	3g2	10 g	
Panzerfaust	0g2	5 g	
Zweihänder	3g3	50 g	

Armes à distance

Arme	Dégâts	Portée	CP	LP	Recharge	Prix	Spécial
Arbalète	2g3	90 m	-5	-10	6 actions	12 g	
Arc	2g2	140 m	-5	-10	1 action	8 g	
Arc long avalonien	2g2	180 m	-5	-10	1 action	10 g	
Couteau	1g2	5 + Gaillardise * 2	0	-5	N/A	6 g	
Couteau de lancer	1g1	5 + Gaillardise * 2	0	-5	N/A	5 g	1 augmentation gratuite au lancer
Dague de corsage	1g1	5 + Gaillardise * 2	0	-5	N/A	3 g	2 augmentations gratuites au lancer
Fronde	1g2	20 m	-5	-10	1 action	1 g	
Hachette	2g2	5 + Gaillardise * 2	0	-5	N/A	4 g	
Harpon	3g2	5 + Gaillardise * 2	0	-5	N/A	10 g	
Grenade	4g4	5 + Gaillardise * 2	0	-5	N/A	150 g	
Mousquet	5g3	75 m	-10	-15	30 actions	20 g	
Pistolet	4g3	30 m	-10	-15	20 actions	20 g	
Pistolet à grappin	1g1	35 m	-10	-15	25 actions	150 g	

Poudrière : réduit de 5 actions le temps de rechargement d'une arme à feu (coûte 1 guilder)