

---

## ATTAQUES DE SAUVEGARDE

---

Lorsqu'une action ou un sort impose normalement un jet de sauvegarde à une créature, le lanceur effectue à la place un **jet d'attaque de sauvegarde**.

Effectuez un test de d20 en ajoutant le DD de votre sort. Le DD à atteindre est égal à 22 + le modificateur de sauvegarde de la cible.

L'attaque de sauvegarde est réussie si :  
**d20 + DD du sort  $\geq$  22 + modificateur de sauvegarde de la cible**

En cas de réussite, la cible est considérée comme ayant échoué à son jet de sauvegarde.

### CAS PARTICULIERS

*si la cible bénéficie de l'**Avantage** à son jet de sauvegarde, effectuez votre attaque de sauvegarde avec le **Désavantage** ;*

*si la cible subit le **Désavantage** à son jet de sauvegarde, effectuez votre attaque de sauvegarde avec l'**Avantage**.*

---

## DÉFENSE ACTIVE

---

Lorsqu'une créature vous attaque, elle est considérée comme touchant automatiquement à moins que vous ne parveniez à vous défendre.

Pour chaque attaque subie, effectuez un **jet de défense active**.

Effectuez un test de d20 en ajoutant votre Classe d'Armure. Le DD à atteindre est égal à 22 + modificateur d'attaque de l'attaquant + nombre d'attaques subies depuis votre dernier tour au-delà de la première

La défense active est réussie si :

**d20 + CA  $\geq$  22 + modificateur d'attaque + attaques supplémentaires**

En cas de réussite, l'attaque échoue.

### CAS PARTICULIERS

*si l'attaquant bénéficie de l'**Avantage** à son jet d'attaque, effectuez votre défense ac-*

*tive avec le **Désavantage** ;*

*si l'attaquant subirait le **Désavantage** à son jet d'attaque, effectuez votre défense active avec l'**Avantage** ;*

*un résultat naturel de 20 sur votre jet de défense active est considéré comme un échec critique de l'attaque ;*

*un résultat naturel de 1 sur votre jet de défense active est considéré comme un succès critique de l'attaque ;*

*si l'attaquant bénéficie d'un intervalle de critique amélioré (par exemple 19-20), cet intervalle est inversé de la même manière sur votre jet de défense active (par exemple 1-2).*

---

## ATTAQUES MULTIPLES

---

Lorsqu'une créature est soumise à plusieurs attaques successives, sa capacité à se défendre diminue progressivement. Les attaques multiples représentent le fait d'être débordé par un assaut continu ou par plusieurs adversaires agissant de concert.

Chaque attaque au-delà de la première inflige un malus cumulatif de +1 au défenseur ou d'un bonus cumulatif de +1 à l'attaquant, selon le point de vue où l'on se place.

Ce modificateur est déterminé séparément pour chaque créature et est réinitialisé au début de son tour.

Peu importe que ces attaques proviennent du même attaquant ou de plusieurs créatures différentes.

---

## AVANTAGE & DÉSAVANTAGE

---

Il est possible de cumuler plusieurs sources d'Avantage et de Désavantage.

Les Avantages et les Désavantages s'annulent deux à deux.

S'il reste au moins un Avantage, effectuez le test avec l'**Avantage**.

S'il reste au moins un Désavantage, effectuez le test avec le **Désavantage**.

Pour chaque Avantage restant au-delà du premier, appliquez un bonus de +1 au résultat du test, avec un maximum de +3.

Pour chaque Désavantage restant au-delà du premier, appliquez un malus de -1 au résultat du test, avec un maximum de -3.

### RÉSULTATS CONTRASTÉS

Parfois, un résultat particulièrement favorable ou défavorable apparaît sur le dé qui n'est pas retenu.

Lorsqu'un personnage effectue un test avec l'**Avantage** et que le dé écarté affiche un 1 naturel, l'action est réussie mais s'accompagne d'un désagrément mineur.

Lorsqu'un personnage effectue un test avec le **Désavantage** et que le dé écarté affiche un 20 naturel, l'action échoue mais s'accompagne d'un bénéfice mineur.

Ces conséquences doivent rester légères, essentiellement narratives, et ne pas entraîner de pénalité ou d'avantage mécanique significatif.

---

## TOUCHER UN ABRI

---

Lorsqu'une créature bénéficie d'un bonus de CA grâce à un Abri contre une attaque à distance ou une attaque effectuée avec la propriété Allonge, cet Abri peut être touché à sa place.

Si l'attaque aurait touché la cible en l'absence du bonus de CA accordé par l'Abri, mais échoue à cause de ce bonus, considérez que l'attaque touche l'Abri.

Si l'Abri est une créature, comparez alors

le résultat de l'attaque à sa CA :

*si l'attaque touche sa CA, elle subit normalement les effets de l'attaque ;  
sinon, l'attaque manque sa cible.*

---

## SOINS

---

En dehors d'un combat, tout effet restaurant des points de vie restitue automatiquement le maximum qu'il pourrait normalement rendre, qu'il soit magique ou non. Les soins sont ainsi plus efficaces lorsqu'ils sont prodigués dans un environnement calme.

### POTIONS DE SOINS

---

Une potion de soins peut être utilisée de deux façons.

#### ACTION BONUS

Vous pouvez boire une potion de soins ou en faire boire une à une créature Inconsciente.

La créature qui boit la potion récupère un nombre de points de vie déterminé normalement par le jet de dés indiqué dans la description de la potion.

#### ACTION

Vous pouvez prendre le temps de boire soigneusement une potion de soins.

Dans ce cas, vous récupérez automatiquement le maximum de points de vie que la potion pourrait restaurer.

Une créature Inconsciente ne peut pas bénéficier de cet effet.