

COMBAT AU CONTACT		Modificateurs
Port d'une armure intermédiaire		-1
Port d'une armure lourde		-2
Frapper un adversaire à terre mais conscient, ou grim pant à une échelle		+3
Frapper un piéton depuis une monture		+2
Attaque de dos		+3
Allonge favorable		+1
Deux armes ou arme + bouclier		+1
Combattre contre 2 adversaires		-2
Combattre contre 3 adversaires		-4
Combattre contre 4 adversaires et plus		-7
Viser, pour réduire la valeur de CO de l'armure		-1/ -1CO
Viser, pour toucher une zone vitale		-1/+4MD

COMBAT A DISTANCE		Modificateurs
Cible en mouvement		-1
Tireur en mouvement		-2
Tireur à cheval		-3
Cible munie d'un petit bouclier (type cavalier sarrasin)		-1
50% de couverture ou cible munie d'un bouclier standard (type viking ou écu)		-2
75% de couverture ou cible munie d'un grand bouclier (normand ou pavois)		-3
Tir surpris		-2
Tir instinctif		-2
Tir posé (uniquement à l'arbalète)		-1
Tir visé		0

Portée				
Distance en mètres	0-10	11-20	21-40	41-80
Armes de jet propulsées main	0	-1	-2	-3
Distance en mètres	0-20	21-60	61-120	121-180
Arbalètes, arcs et frondes	0	-1	-2	-3

Table des résultats de combat		Combattant n°1		
		Rate	Touche	Critique
Combattant n°2	Rate	Aucun dégât	Dégâts pour n°2	Dégâts pour n°2, MD dizaine maxi
	Touche	Dégâts pour n°1	Aucun dégât	Dégâts pour n°2
	Critique	Dégâts pour n°1, MD dizaine maxi	Dégâts pour n°1	Aucun dégât

FOR+MAS	16-19	20-23	24-28	29-31	32-33	34-35	36
MD Force	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
Niv. Comp.	9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-26
MD niveau	0	+1	+2	+3	+4	+6	+8

Dommages															
MD dégâts+ dé dizaine +D20 -MD armure				1-11	12-15	16-17	18	19	20	21	22	23	24		
Points de vie perdus				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	mort

ARMES DE CONTACT	MD
Bâton (2M)	+3
Bâton ferré (2M)	+4
Cognée (2M)	+13
Coup de tête, de pied, de poing	+0
Couteau	+4
Epée courte	+10
Epée longue	+12
Etoile tu matin (2M)	+11
Faux (2M)	+7
Flamberge (épée à 2 mains)	+14
Fléau d'armes	+9
Fouet	+2
Fourche (2M)	+5
Framée	+10
Francisque	+8
Gourdin	+5
Grande hache de guerre (2M)	+16
Hache d'arme	+12
Hachette	+9
Lance d'arçon	+10 (1)
Main & demi (1/2 M)	+13
Marteau de guerre	+8 (2)
Masse d'arme	+10
Miséricorde	+7
Poignard	+6
Serpe	+3

(1) Le MD de la lance d'arçon passe à +15 en cas de charge.

(2) Le marteau de guerre réduit de moitié le MD des armures.

ARMES A DISTANCE	MD
Arbalète	+12
Arc composé	+9
Arc court	+7
Arc long	+10
Couteau de jet	+4
Dague de jet	+6
Fronde	+7
Harpon	+7
Javelot- javeline	+8
Pierre	+2

ARMURES	MD	CO
Légères		
Tenue de chasse	+2	1-8
Broigne	+6	1-6
Cuirasse cuir rigide	+5	1-6
Intermédiaires		
Brigandine	+7	1-7
Haubert	+10	1-8
Demi-plaques	+12	1-6
Lourdes		
Plaques	+12	1-9
Armure Gothique	+14	1-0

Principaux calibres

Calibres	Appellations courantes	MD
5,56x45	223 Remington, 222 Remington magnum	+14
5,7x17B	22 long rifle	+5
6,35x15	6,35 Browning, .25 auto, .25 ACP	+6
7,5x54	7,5 MAS	+16
7,62x25	.30 Mauser, 7,65 Mauser, 7,62 Tokarev, 7,62 type P	+13
7,62x33	.30 Carbine	+13
7,62x39	7,62 Simonov, 7,62 Bloc, 7,62 court	+13
7,62x51	7,62 NATO, .308 Winchester	+16
7,62x51B	30-30, 30 WCF	+15
7,62x54B	7,62 Russe	+15
7,62x63	30-06, .30 M2, .30 Springfield	+15
7,65x17	7,65 Browning, .32 auto, 7,63x17, .32 ACP	+9
7,7x56B	.303 Britannique	+17
9x17	9mm court, 380 auto, 380 ACP	+10
9x18	9mm Makarov	+11
9x19	9mm Parabellum, 9mm Luger	+13
9x29B	.38 Special, .38 Smith & Wesson Special, 38-44	+12
9x33B	.357 Magnum	+15
10,97x33B	.44 Magnum	+17
11,2x32	.44 Automag	+18
11,43x23	.45 Auto, .45 ACP	+12
11,56x33	.45 Colt	+12
11,6x63,5B	.458 Winchester Magnum	+20

Munitions spéciales

Type	MD
Blindée (normale)	0
Armor piercing	+1
Traçante	+1
Incendiaire	+2
Explosive	+4
Tête creuse (ou Dum Dum)	+5

Projectiles

Type	MD
Carreaux d'arbalète	
Mini (1 main)	+5
Pointe de tir	+9
Pointe de chasse	+12
Flèche d'arc (3)	
Pointe de tir (1)	+8
Pointe de chasse (1)	+10
Bille de fronde métal (1-2)	+7
Javelot (1)	+10
Flèche de fusil sous marin	
Fusil à élastique	+7
Fusil à air comprimée	+10

1: Ajout MD force

2: moitié dégâts temporaires

3: arc à poulie, sans MD force mais MD+2

Calibres de chasse

Calibres	Plombs	MD		
		0 à 20m	21 à 40m	41m et plus
20	8 à 3	+7	+6	+5
20	2 et moins	+10	+8	+6
16	8 à 3	+10	+8	+6
16	2 et moins	+13	+10	+8
12	8 à 3	+12	+9	+7
12	2 à 0	+15	+11	+9
12	00	+16	+12	+10
12	00 magnum	+18	+14	+12
12	balle	+19	+19	+18
10	00	+18	+14	+12

MD force et niveau

Force + masse	MD	Niveau art martial	MD
6-10	-3	9	0
11-15	-2	10-12	+1
16-19	-1	13-15	+2
20-23	0	16-18	+3
24-28	+1	19-21	+4
29-31	+2	22-24	+5
32-33	+3	25-26	+6
34-35	+4		
36	+5		

Armes blanches

Arme tranchantes et perforantes	MD	Arme contondantes	MD
Canif (10-12cm)	+4	Poing-pied nu	+0
Rasoir	+6	Pied botté	+1
Cran d'arrêt	+6	Pied ferré	+2
Couteau de cuisine (15-20cm)	+7	Matraque	+2
Poignard de survie	+7	Poing américain	+2
Poignard de commando	+8	Chaîne de vélo	+3
Hachette	+9	Chaîne de moto	+4
Fleuret	+9	Manche de pioche	+4
Bowie knife (25cm)	+10	Nunchaku	+4
Ninja-to	+11	Batte de baseball	+5
Sabre de cavalerie	+12	Pied de biche	+6
Katana	+12	Barre à mine	+6
Epée à 1 main	+12		
Hache (cognée)	+13		
Grande épée	+14		

La moitié des dégâts sont temporaires