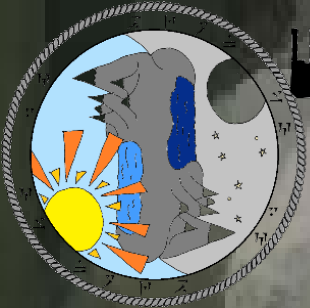




LES
TERRES
ÉLEVÉES

Techniques de combat à Églantine

Tir de Précision agenouillé + Roulade simple	
☐ Mêlée ☒ À distance ☐ Analyse ☐ Siège ☐ Autre () ☒ Individuel ☐ Groupe	
Préalables :	Le combattant doit être un Forestier de niveau 3 ou plus. Le combattant doit utiliser un arc et son champ de vision (vers la cible) ne doit pas être obstrué. Réussir 60 tirs agenouillés (DD20 – Niveau de Forestier)
Description :	Une fois les 60 tirs réussis, le combattant obtient un +1 au toucher lorsqu'il est agenouillé. Le tir de précision agenouillé permet au combattant d'effectuer des roulades avant (déplacement) tout en obtenant un bonus au toucher en plus d'un bonus au RÉFLEXE.
NIVEAU 1	
Effets :	Il n'y a que ce niveau à la technique une fois que le combattant a réussi les 60 tirs de précision préalables. Le combattant peut maintenant combiner un jet de TUMBLE (DD20 – Niveau de Forestier) pour effectuer un déplacement en roulade de 5 pieds dans n'importe quelle direction. 1. Roulade Réussie - o Le combattant tombe agenouillé à sa nouvelle position et peut effectuer un tir qui obtient +1 au toucher (Précision accrue). - o Dû à sa capacité de déplacement par roulade, le combattant obtient un bonus de REFLEXE de +1 pour ce round et le suivant. - o Si la roulade a été effectuée lors d'une mêlée, toutes les attaques d'opportunité sur le combattant ont un malus de -1 au toucher. - o Se relever au prochain round demande une phase de déplacement; sinon, le combattant peut rester agenouillé pour obtenir son bonus de +1 en précision. 2. Roulade Ratée - o Le combattant ne tombe pas dans une bonne position pour tirer (malus de -1 au toucher). - o Si la roulade a été effectuée lors d'une mêlée, toutes les attaques d'opportunité obtiennent un bonus de +1 au toucher. - o Se relever au prochain round demande une phase de déplacement; sinon, le combattant peut rester agenouillé pour obtenir un bonus de +1 en précision (à condition qu'il se repositionne ce qui peut enclencher des attaques d'opportunité).

La Science du Critique	
☐ Mêlée ☒ À distance ☐ Analyse ☐ Siège ☐ Autre () ☒ Individuel ☐ Groupe	
Préalables :	Le combattant doit choisir de suivre le cours en mêlée ou à distance. La personne doit réussir, en Académie, 10 coups critiques supervisés et, en combat, 10 autres coups critiques non supervisés.
Description :	Lorsque le combattant fait un coup critique sur un ennemi, en mêlée ou à distance selon le choix fait, il gagne un effet supplémentaire qu'il peut ajouter ou pas à son coup.
NIVEAU 1	
Effets :	Il n'y a qu'un seul niveau à cette technique de combat. Lorsque le coup critique est fait face à un adversaire, le combattant peut faire une des deux actions suivantes : 1. Faire ses dégâts de critique comme normal 2. Faire des dégâts réguliers (ne pas doubler ou tripler) et relancer le d20 afin d'ajouter un effet supplémentaire en se référant à la table qui suit. Notes : - Le choix doit se faire avant de lancer les dégâts. - Les effets sont aléatoires et s'appliquent seulement si les conditions sont réunies.

1	Aucun	-
2	Surprise	Le coup oblige la cible à reculer de 5 pieds créant des attaques d'opportunités chez les autres alliés.
3	Objet	Le coup fait tomber le bouclier de la cible. Son AC baisse en conséquence.
4	Objet	Le coup démantèle l'armure (ou le bouclier) de la cible. Rouler un second d4 pour appliquer des dégâts de structure supplémentaire à l'armure ou le bouclier.
5	Objet	Le coup touche l'arme (ou l'objet) que la cible a en mains. Rouler un second d4 pour appliquer des dégâts de structure supplémentaire à l'arme ou l'objet en question.
6	Jambe	La cible est déséquilibrée. Elle souffrira d'un désavantage à ses attaques (-1) jusqu'à la fin de son prochain tour.
7	Jambe	La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas tomber.
8	Jambe	La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas tomber.
9	Jambe	La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 pour ne pas tomber.
10	Jambe	Le coup ouvre la jambe. <u>Dégâts max</u> , la cible tombe par terre et l'hémorragie fait perdre 1d2 PV/round (stabilisation possible avec jet de SOINS) * Ne peut plus courir * Attaques d'opportunités chez les alliés 1d2 pour déterminer laquelle des jambes (1=droite, 2=gauche)
11	Bras	La cible a failli lâcher ce qu'elle avait en mains. Elle souffrira d'un désavantage (-2) à ses attaques jusqu'à la fin de son prochain tour. 1d2 pour déterminer lequel des bras (1=droit, 2=gauche)
12	Bras	La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas lâcher ce qu'elle tient dans sa main. 1d2 pour déterminer lequel des bras (1=droit, 2=gauche)
13	Bras	La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas lâcher ce qu'elle tient dans sa main 1d2 pour déterminer lequel des bras (1=droit, 2=gauche)
14	Bras	La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 pour ne pas lâcher ce qu'elle tient dans sa main 1d2 pour déterminer lequel des bras (1=droit, 2=gauche)
15	Bras	Le coup ouvre le bras. <u>Dégâts max</u> , la cible lâche ce qu'elle tenait et l'hémorragie fait perdre 1d2 pv/round (stabilisation possible) 1d2 pour déterminer lequel des bras (1=droit, 2=gauche)
16	Tête	Le coup tape la tête. La cible est sonnée et souffrira d'un désavantage (-2) à ses attaques jusqu'à la fin de son prochain tour.
17	Tête	Le coup tape fortement la tête. La cible est étourdie (<i>stunned</i>) jusqu'à la fin de son prochain tour. Rouler un second d4 pour appliquer des dégâts de structure supplémentaire au casque – si applicable.
18	Tête	Le coup projette du sang dans les yeux de la cible. Celle-ci est aveuglée jusqu'à la fin de son prochain tour.
19	Tête	Le coup ouvre la tête. <u>Dégâts max</u> et l'hémorragie fait perdre 1d2 PV/round (stabilisation possible par jet de SOINS)
20	Tête	Le coup ouvre la tête. Jet de sauvegarde de Constitution DD 15 de la cible pour <u>dégâts max x 2</u> , sinon <u>dégâts max x 4</u> .

Les Ciseaux	
☒ Mêlée À distance ☐ Analyse ☐ Siège ☐ Autre () ☐ Individuel ☒ Groupe	
Préalables :	Il faut deux combattants ou plus en mêlée avec la victime. Il faut attendre la plus basse des initiatives parmi les combattants impliqués pour effectuer la technique de combat (la phase de déplacement peut se faire avant mais les combattants doivent reporter leur phase d'attaque). La victime doit être au minimum « flanké » par deux combattants.
Description :	Les Ciseaux est une technique de combat qui permet d'ajouter des dégâts supplémentaires importants à la victime. La théorie est que chaque combattant doit cibler une partie différente du corps de la victime pour donner un effet de « ciseaux ». Certains cours et autres bonus peuvent permettre aux combattants d'améliorer leurs ciblage – ce qui aide grandement à l'application de cette technique.
NIVEAU 1	
Effets :	Il n'y a qu'un seul niveau à cette technique. Ciblage(s) réussi(s) - Lorsque les combattants effectuent leurs coups ciblés, toutes les réussites permettent d'ajouter +1 aux dégâts par <u>personnes supplémentaires</u> (exemple, si trois personnes effectuent les Ciseaux, chaque coup ciblé réussi ajoute +2 aux dégâts). - Lancer 1d4 pour effectuer des dégâts de structure sur les pièces de l'armure visées.

Analyse de l'ennemi	
☐ Mêlée ☐ À distance ☒ Analyse ☐ Siège ☐ Autre () ☒ Individuel ☐ Groupe	
Préalables :	La personne doit d'être fait montrer la technique d'analyse et avoir eu une pratique jugée correcte pour atteindre le Niveau 1 (choix du MdJ).
Description :	L'Analyse de l'ennemi permet d'évaluer une personne lors du combat. Cette analyse peut être faite seulement 1 fois par personne (l'échec compte pour la seule fois possible). Le combattant doit prendre 1 round où il n'est pas dérangé (pas d'attaques contre sa personne) afin de se concentrer sur un ennemi en combat. Jet de CONCENTRATION DD15 demandé avec bonus ou malus décidés en jeu par le MdJ selon les circonstances du combat en cours. C'est en regardant sa manière d'agir et de combattre qu'il peut en évaluer les forces et les faiblesses.
NIVEAU 1	
Effets :	Jet de VOLONTÉ vs. la cible pour réussir Le combattant peut connaître, approximativement, le niveau du personnage ainsi que sa classe principale.
Pratiques	(10 nécessaires)
NIVEAU 2	
Effets :	Jet de VOLONTÉ vs. la cible pour réussir Le combattant peut évaluer la prochaine action qui pourrait fortement être effectuée par la cible (déplacement, lancement de sort, ou placement pour effectuer une attaque).
Pratiques	(10 nécessaires)
NIVEAU 3	
Effets :	Jet de VOLONTÉ vs. la cible pour réussir En plus d'ajouter de la précision aux bonus déjà obtenus, le combattant peut évaluer les bonus d'armures ainsi que les objets portés (les dégâts de structure). Un jet supplémentaire peut être effectué afin d'ajouter une précision (ex. perception auditive pour entendre un lancement de sort ou des ordres données, jet de connaissance pour identifier un objet ou une magie, etc...)
Pratiques	(10 nécessaires)
NIVEAU 4	
Effets :	Jet de VOLONTÉ vs. la cible pour réussir Le combattant obtient une idée des PV de la personne ainsi que ses forces et faiblesses. Dans cette liste, nous retrouvons une description sommaire des <i>facts</i> que la cible pourrait avoir.
Pratiques	