









SANAHUJAS

SEQUENCE DE COMBAT

ROUND DE COMBAT

Dextérité	1-5	6-14	15-19	20
Actions	1	2	3	4

ATTAQUE

Le personnage attaque un adversaire. Pour cela il lance un dé de pourcentage et doit réaliser moins que son pourcentage d'attaque dans l'arme choisie, avec les modificateurs éventuels dus à la parade de son adversaire (s'il pare), et les différents bonus ou malus dus à la position des opposants ainsi qu'à l'état physique du personnage qui attaque. Si le personnage a réussi son attaque, il lancera son jet de localisation, puis les dommages. S'il est raté son action prend fin et on passe à la suivante.

PARADE

Le personnage cherche à parer l'attaque de son adversaire. Pour cela le joueur doit l'annoncer et son pourcentage de parade est déduit de l'attaque. Un personnage ne peut parer les armes de lancer. Une fois que le personnage a décidé de parer, son action est finie qu'il soit touché ou non. Le mode de parade dépend de l'arme employée, soit par l'interposition directe de l'arme, soit par le détournement de l'arme accompagné d'un mouvement du corps (un personnage ne va pas tenter d'arrêter un coup de Zweihander par l'interposition de son estoc, mais il cherchera à la détourner un petit peu en bougeant légèrement son corps).

CONTRE-ATTAQUE

La contre-attaque est une action englobant l'attaque et la parade. Le personnage pare l'attaque éventuelle de son adversaire et lui porte une attaque. Le personnage qui contre-attaque pare et attaque à demi pourcentage. Si son adversaire porte la première attaque, et que le personnage est touché, il attaquera quand même avec les malus éventuels dus au coup, sauf si évidemment il est dans l'incapacité. Il est impossible de contre-attaquer avec une arme de lancer.

ESQUIVE

L'esquive permet d'éviter toutes les attaques portées au contact. Un personnage peut également esquiver une arme de lancer, mais uniquement s'il voit le tireur, et il esquive à moitié pourcentage. Le jet d'esquive prend effet avant toute autre action même si le personnage qui esquive n'a pas l'initiative. Si le jet d'esquive est raté, les attaques de ses adversaires sont portées normalement. S'il est réussi le personnage esquivant ne peut pas se faire toucher. Que l'esquive soit ratée ou réussie, la prochaine action du personnage doit obligatoirement être une action de mouvement, soit pour se replacer dans le combat soit pour en fuir, ou tout simplement pour se relever.

MOUVEMENT

Le mouvement comprend toutes les actions qui ne comptent pas comme des actions offensives types, telle que avancer, reculer, dégainer une arme, monter ou descendre de cheval, etc... Si le personnage décide de se retirer du combat et qu'il n'a pas l'initiative, ses adversaires peuvent lui donner un coup dans le dos sans qu'il puisse répondre. S'il se retire et qu'il a l'initiative, ses adversaires pour rester au contact doivent également choisir une action de mouvement, sinon le personnage prend de l'avance sur ses opposants.

ARMURES

TYPES	ENCAISSEMENT			Kg	Enc
	T	E	C		
Vêtement léger*	1	0	0	1.3	0
Vêtement moyen*	2	0	0	2.5	1
Vêtement lourd**	3	1	1	3.7	3
Cuir léger*	3	2	1	5.0	2
Cuir renforcé*	3	3	1	5.0	3
Cuir bouilli*	4	5	1	5.0	3
Cuir matelassé*	4	2	3	5.0	4
Pourpoint cuir léger*	3	1	1	6.0	5
Pourpoint cuir renforcé*	4	3	1	6.0	6
Byzantine cuir léger	6	5	2	7.5	8
Byzantine cuir renforcé	7	5	2	10.0	9
Byzantine cuir bouilli	8	7	3	10.0	9
Byzantine cuir matelassé	6	4	4	10.0	10
Ecaille cuir renforcé**	7	6	2	10.0	12
Ecaille cuir bouilli**	8	7	3	10.0	12
Ecaille métal**	9	8	4	20.0	15
Côte de maille**	7	6	4	20.0	18
Double côte de maille**	9	7	5	22.0	22
Armure de plaques**	11	11	8	25.0	26
Armure plaques renf.**	12	12	10	25.0	28
Maximilienne**	16	16	16	43.0	35

TABLE DES ARMES

NOM	Taille	Poids	Enc	Ini	T	E	C	FOR	DEX	Att	Par	NOTES
Baton	1.6	1.1	5	5	-	1d6	2d8	-	9	2	5	
Fléau à grains	1.5	1.5	5	8	-	-	2d8	9	10	4	9	
Fléau d'armes à chaîne	0.8	2.0	4	6	-	1d6	3d6	9	11	5	10	
Fléau de guerre	1.5	2.0	6	7	-	-	4d6	10	11	5	10	
Masse d'arme à ailettes	0.8	1.7	4	7	-	-	2d6+2	10	-	2	8	
Morningstar	1.1	2.0	4	7	1d6	-	2d8	9	-	3	8	
Couteau	0.2	0.2	1	1	1d3	1d6	-	-	-	2	8	
Dague à rouelle	0.4	0.5	1	2	-	1d8+2	-	-	-	2	6	
Kattar	0.4	0.5	1	2	-	2d6+6	-	-	-	4	8	spécial
Main gauche	0.5	0.5	2	3	1d6	1d6+4	1d3	-	-	3	3	spécial
Poignard biffide	0.4	0.4	1	2	-	2d8+2	-	-	-	3	7	
Poignard d'abordage	0.4	0.3	1	3	1d6	1d6+3	-	-	-	2	6	
poignard langue de boeuf	0.5	0.6	1	3	1d6+2	1d6	1d3	-	-	2	6	
Colichemarde	0.8	0.8	2	6	1d6+2	2d6+2	1d3	-	9	3	4	
Epée large	1.0	1.8	4	6	2d6+4	1d6+3	2d6	10	9	3	5	
Epée longue	0.8	1.6	3	6	2d6	2d8	1d6+2	9	8	3	4	
Espadon	0.9	2.1	4	6	3d8	2d6	3d6	10	8	4	7	
Estoc	1.1	0.8	3	7	1d6	3d6	-	-	10	4	7	
Sabre d'abordage	0.7	1.4	3	5	1d6+3	2d6	1d6	-	-	3	4	
Sauschwerter	1.1	1.7	4	7	2d6+6	2d6	1d6+2	10	8	4	7	
zweihaender	2.0	6.3	9	10/2	4d6	2d6+2	3d6	13	10	8	8	
Bardiche	1.5	4.0	8	9/1	2d8+4	1d6	2d8	11	8	3	9	
Chauve souris	2.5	2.5	8	10/1	1d8	3d8	1d8+2	9	8	4	9	
Corsèque	1.6	2.5	7	9/1	1d6+2	3d6	-	10	9	4	9	
Esponçon	2.5	3.0	8	10/1	1d6+2	2d8+6	2d6	11	10	5	9	
Faucille	1.8	1.8	6	8/1	2d6+6	-	-	8	8	5	9	
Goyarde	1.2	1.8	5	8/2	3d6	1d8	-	10	9	3	7	
Hallebarde	2.2	2.8	8	9/1	2d6+6	2d6	2d8	10	9	4	9	
Hache d'abordage	0.4	1.4	2	4	2d8	-	2d6	-	-	3	7	
Hache de bataille	0.8	2.1	4	6	3d8	3d6	3d6	9	8	4	8	
Arbalète à tour	0.8	1.2	5	10/-	-	3d6+6	-	9	9	3(0-20) 4(20-50) 5(50-100)	9	1.30' pour recharger
Arc court	1.0	1.0	3	10/-	-	2d6+4	-	8	8	4(0-20) 5(20-40) 6(40-80)	10	DEX<15 1tir/lmd DEX<18 3tirs/2md DEX>18 2tirs/lmd
Arc long	1.5 à	2.1	1.2	5	10/-	-	4d6	-	10	11	10	IDEM
Anneaux à lancer	-	-	-	10/-	-	2d6+2	-	-	12	5(30-80) 6(80-120)	8	IDEM
Javelot	1.5	1.3	2	10/1	-	2d8+4	1d6+2	9	10	6(0-20) 8(20-40) 7(30-50)	8	
Arquebuse à rouet	1.2	2.9	8	10/-	-	5d6	-	-	10	6(0-30) 7(30-50)	10	60" pour recharger
couleuvrine à main	0.8	2.1	7	10/-	-	3d6	-	-	11	7(0-20) 8(20-40)	9	1.30' pour recharger
Pistolet à rouet	0.4	1.9	5	10/-	-	4d6	-	-	10	5(0-20) 7(20-30)	10	60" pour recharger
Pistolet 3 canons tournants	0.4	1.8	5	10/-	-	2d8+2	-	-	10	7(0-20) 8(20-30)	10	20" pour 1 canon
Pistolet hache combiné + hache	0.6	3.0	7	10/-	-	3d10	-	-	10	7(0-30)	-	60" pour recharger
Poitrinal à rouet	0.9	2.2	7	10/-	-	1d8+2	-	2d6	9	10	4	8
Scopette 3 canons tournants	0.6	2.2	7	10/-	-	3d8	-	-	10	7(0-30) 8(30-50) 9(20-40)	10	IDEM par canon
Bouclier cible encaiss. 5	0.2	0.8	2	1			1d3	-	8	8	2	spécial
Bouclier rond encaiss. 8	0.4	1.3	6	1			1d6	9	8	6	2	spécial
Ecu encaissement 8	0.7	1.8	8	1			1d6	10	8	6	1	spécial
Grd bouclier encaiss. 10	1.5	9.0	15	1			1d8	12	8	6	1	spécial
Pieds				3	1d3	1d3+1	1d3+1	-	6	1	-	
Poings				2		1d3	1d3	-	8	2	-	
Tête				1			1d6	8	-	3	-	

TABLES DES SEQUELLES

1D10

TETE

- 1 Perte d'un oeil : -5 APP/-5% TOU/-10% PAR/-5 INI
- 2 Nez écrasé : -7 APP
- 3 Machoire fracturée : -2 APP/Difficultés d'élocution/ -10% Langues
- 4 Perte d'une oreille : -2 APP
- 5 Pomme d'adam écrasée : Difficultés de respiration et d'élocution / -10% Langues
- 6 Cuir chevelu entaillé : -8 APP
- 7 Cicatrice apparente : -1 à -6 APP
- 8 Cicatrice non apparente
- 9 Oeil au beurre noir
- 0 Ouf !

BRAS

- 1 Bras cassé : 2 mois d'immobilité
- 2 Bras définitivement déformé : -15% TOU/-10% PAR
- 3 Doigt sectionné
- 4 Coude cassé : 6 mois d'immobilité
- 5 Bras paralysé : -50% pour toute activité avec le bras
- 6 Main sectionnée
- 7 Articulation de la main broyée : 6 mois de récupération
- 8 Epaule démise
- 9 Contusions diverses
- 0 Sauvé !

JAMBES

- 1 Muscles endommagés : 1 mois de récupération
- 2 Tibia cassé : 2 mois de récupération
- 3 Jambe sectionnée : mobilité réduite/ vive le pilon !
- 4 Pied coupé : mobilité réduite
- 5 Cheville brisée : 2 mois de récupération/ mobilité réduite
- 6 Pied écrasé : 6 mois de récupération
- 7 Foulure : 1 mois de récupération
- 8 Crampes : ça fait mal !
- 9 Contusions diverses
- 0 Rien de cassé !

TABLE DES ECHECS CRITIQUES

- 01-25 Perte de l'initiative 1rnd
- 26-35 Déséquilibre et perte de la parade et de l'initiative 1rnd
- 36-50 Le bouclier se décroche et tombe à terre
- 51-60 Fausse manoeuvre, le personnage tombe à terre
- 61-70 Mauvais coup, l'arme part au loin, 1d3rnd pour la récupérer
- 71-80 Complètement raté, l'arme frappe sur du dur et se casse
- 81-85 Le personnage tombe à terre et se blesse 1d6PE
- 86-90 Le personnage se frappe la jambe avec son arme, lancer les dégâts
- 91-95 Faux mouvement, le personnage frappe son compagnon le plus proche
- 96-00 Le personnage se jette sur l'arme de son adversaire dégâts maximum.

MODIFICATEURS DE CONTACT

- Cible à terre + 25 %
- Avantage de la hauteur + 10 %
- Combattre à terre - 20 %
- Utiliser un grand bouclier - 30 %

MODIFICATEURS DES ARMES DE LANCER

- Cible en mouvement - 10 % à - 30 %
- Cible à moitié dissimulée - 20 %
- Cible invisible - 50 %

MODIFICATEURS COMMUNS

- Cible surprise + 20 %
- Attaque dans le dos + 10 %
- Viser une partie précise - 30 %
- Utiliser une arme de la mauvaise main - 20 %
- Utiliser une arme à deux mains, à une main - 30 %
- Ne pas avoir la FOR pour utiliser une arme - 20 %
- Ne pas avoir la DEX pour utiliser une arme - 25 %

