

# TERRESECONDE

www.terreseconde.fr

## RÉSUMÉ DES RÈGLES DE COMBAT

- **Mouvement :**
  - Nombre de segments :  $3D6 + \text{Mouvement} - 9 - \text{Essoufflement}$ .
  - Nombre de segments (V2) :  $\text{Mouvement (V2)} - \text{Essoufflement}$ .
  - Minimum 2. Si *Initiative améliorée* : 3.
  - Maximum 10. Si *Vif Argent* : 15.
  - Si *Initiative supérieure* : décaler les segments d'un cran vers le haut.
- **Attaque au corps à corps : (A)**
  - Coût : *seg* segments (cf caractéristiques de l'arme).
  - Lancer :  $1D20 + \text{Armes en force} - \text{diff.att}$ .
  - Réussite :
    - 0 – 4 : Localisation aléatoire.    10 – 19 : Sous-localisation aléatoire.
    - 5 – 9 : Localisation choisie.    > 20 : Sous-localisation choisie (idem si 20 *nat.*).
- **Parade : (P)**
  - Coût : *seg* segments (cf caractéristiques de l'arme).
  - Action de réserve, à utiliser quand l'adversaire **touche**.
  - Lancer :  $1D20 + \text{Armes en force} - \text{diff.par}$ .
- **Attaque à distance : (R)+(T)**
  - Coût : *seg* – 1 segments pour recharger, 1 segment pour tirer (cf caractéristiques de l'arme).
  - Lancer :  $1D20 + \text{Armes distance} - \text{diff.att}$ .
  - Réussite : comme les *Attaques au corps à corps*.
- Si **Viser : (V)**
  - Coût : *n* segments.
  - Ajoute  $\min(n, 3) \times \text{perception}$  au lancer d'attaque à distance (cf. caractéristiques actives).
- **Esquive : (E)**
  - Coût : 1 segment.
  - Action de réserve, à utiliser quand l'adversaire **attaque**.
  - Lancer :  $1D20 + \text{Esquive} - 10$  à retirer de la marge de réussite de l'adversaire.
- **Sorts : (S)**
  - Coût : 2 segments (sauf niveau 0 : 1 segments).
  - Choix du sort au début de l'action (et non du round)
  - Lancer :  $1D20 + \text{Concentration} - \text{Niveau du sort}$ .
- **Dégainer : (D)** 1 segment. Si *Dégainer rapidement* : gratuit.
- **Réorganiser : (R)** 1 segment. Si *Anticipation* : gratuit.
- **Fauchage : (F)** Attaque à –4, +1 segment. Si *Fauchage* : -0 et +0. Si marge > 9 : chute.

Exemple avec 7 segments d'action :

Segment 9	X (Ne joue pas encore)
Segment 8	Dégainer
Segment 7	Attaque I (1/2)
Segment 6	Attaque I (2/2)
Segment 5	Esquive
Segment 4	Attaque II (1/2)
Segment 3	Attaque II (2/2)
Segment 2	Sort de niveau 0.
Segment 1	X (Init. sup.)



[www.terre-seconde.org](http://www.terre-seconde.org)

## FEUILLE D' ACTIONS

16	
15	
14	
13	
12	
11	
10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	

16	
15	
14	
13	
12	
11	
10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	

16	
15	
14	
13	
12	
11	
10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	

16	
15	
14	
13	
12	
11	
10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	

16	
15	
14	
13	
12	
11	
10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	

16	
15	
14	
13	
12	
11	
10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	

16	
15	
14	
13	
12	
11	
10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	

16	
15	
14	
13	
12	
11	
10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	

16	
15	
14	
13	
12	
11	
10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	

