

Condensé des règles de combat






Au cours d'une aventure, une large part est accordée à des combats contre les monstres ou à des rencontres avec des personnages non joueurs, le plus souvent hostiles. Il est donc indispensable, avant d'entamer toute partie, de s'assurer que les joueurs ont bien compris la procédure des combats. Cette connaissance évite au Maître de Jeu le désagrément d'interrompre la partie pour de nouvelles explications.

Examinons d'abord la forme de combat la plus simple: le duel. Pour des raisons de commodité, les combats sont divisés en un certain nombre d'Assauts. Chaque Assaut dure six secondes dans le temps du jeu. La marche à suivre est la même pour chaque adversaire en présence. Celui qui possède le plus haut total d'AGILITÉ entame les hostilités. L'affrontement se déroule de la manière suivante:

1. L'attaquant lance un D20 afin de savoir s'il touche son adversaire. S'il manque ce lancer, l'attaquant attend l'Assaut suivant avant de procéder à un nouveau lancer. Son adversaire riposte en effectuant lui aussi un lancer.
2. Après avoir réussi son coup, il faut un autre lancer afin de savoir si le coup a transpercé l'armure de l'adversaire. Ce lancer est appelé force de jet. Si la force de jet s'avère insuffisante, l'armure de l'adversaire arrête le coup; il n'est donc pas blessé.
3. Si par contre le coup porté transperce l'armure, le personnage subit une blessure qui occasionne la perte d'un certain nombre de points de Vie. Cette perte de points de Vie varie selon l'arme qui inflige la blessure. Une épée provoque une perte de $D10 + D6$ points de Vie, une hache, de $D20$ points.

Si, à l'issue de ce premier Assaut, les adversaires en présence sont toujours en mesure de combattre (c'est-à-dire que leur total de points de Vie n'a pas été réduit à zéro), ils entament un second Assaut. Pour savoir s'il touche, le personnage soustrait le total de Parade de son adversaire de son propre total d'Attaque. Il lui faut obtenir un résultat inférieur ou égal à cette différence avec un D20. Un résultat de 20 signifie que le coup manque son but, et cela quels que soient les coefficients de combat des protagonistes. Par contre, un résultat de 1 signifie que l'attaque porte et transperce l'armure de l'adversaire : ce résultat est appelé coup critique.






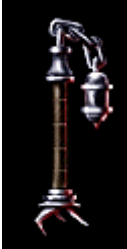







Si le premier lancer est réussi, le personnage en détermine la force afin de savoir si l'attaque transperce l'armure de son adversaire. Il doit pour cela connaître la valeur de Protection de cette armure.

Plastron	Cuirasse	Camail	Cottes de mailles	Armure de plates
				
1	2	3	4	5
		M -1	P -2 ; M -4	B -2 ; P et M -4

La force de jet doit donc être supérieure à la valeur de Protection de l'armure pour la transpercer. Le type de dé utilisé pour déterminer la force de jet varie selon l'arme qui porte le coup. L'efficacité d'une arme dépend de la facilité avec laquelle elle perce les armures et des dommages qu'elle provoque. Ils sont donnés de la manière suivante:

Points d'impact (D8): D8

Cela signifie qu'un personnage armé d'une épée calcule sa force de jet avec un dé à huit faces. Si son coup transperce l'armure de son adversaire, ce dernier subit une perte de D8 points de Vie.

Hache *	Gourdin	Dague	Glaive	Épée
				
(D8): 6	(D3): 3	(D4): 3	(D8): 5	(D8) 4
Fléau d'armes	Masse d'armes	Lance *	Hallebarde *	Épée à 2 mains*
				
(D6): 5	(D6): 4	(2D4): 4	(D 10) : 5	(D10) : 5
Épée bâtarde	Bâton	Mains nues		
				
1-(D8) 4 2-(D10) 5	(D6): 3	(D3): 2		

* Le maniement de ces armes requiert deux mains et interdit donc l'usage du bouclier.

Un personnage doté d'un total de FORCE de 16, 17 ou 18 ajoute 1 à sa force de jet, ainsi qu'aux dommages qu'il inflige. Il se peut que, sous l'effet d'un sortilège, un personnage acquière une FORCE supérieure à 18. Les points d'impact de son arme bénéficient donc d'un bonus de 2.

Les coups et ratés critiques

En cas de coups critique, l'armure n'offre aucune protection. De plus, les points de dégâts infligés sont doublés. Par contre, en cas de raté critique (20 au lancé de dé)...

Maladresses de mêlée

01-05	T'as eu de la chance en fin de compte, il ne se passe rien !
06-20	Glissade ; réussir un jet d'agilité ou c'est la chute et alors sonné pour 1d4 rounds
21-35	Trébuche ; réussir un jet d'agilité à -2 ou c'est la chute et alors sonné pour 1d6 rounds.
36-45	Faux-pas et chute ; sonné pour 2d4 rounds.
46-50	Perte de préemption de l'arme ; réussir un jet de dextérité ou perte de l'attaque
51-55	Perte de préemption de l'arme ; réussir un jet de dextérité ou l'arme tombe aux pieds.
56-60	Perte de préemption de l'arme ; réussir un jet d'agilité ou l'arme tombe derrière, perte d'un round
61-65	Perte de l'arme ; réussir un jet de dextérité ou l'arme tombe à 1d4 m., perte 1d4 rounds
66-70	Arme frappée au sol ; jet au-dessus de la force pour ne pas la briser. (attention aux bourrins !)
71-75	Se donne un coup et encaisse la moitié des dégâts de l'arme.
76-80	Se donne un coup et encaisse les dégâts de l'arme
81-85	Se donne un coup et encaisse les dégâts totaux (arme plus tous les bonus de force).
86-87	Blesse la personne à sa droite, s'il y en a une ; dégâts normaux.
88-89	Blesse la personne à sa gauche, s'il y en a une ; dégâts normaux.
90	Blesse la personne derrière, s'il y en a une ; dégâts normaux.
91-92	Blesse la personne à sa droite, s'il y en a une ; toucher critique !
93-94	Blesse la personne à sa gauche, s'il y en a une ; toucher critique !
95-96	Blesse la personne derrière, s'il y en a une ; toucher critique !
97-98	Se donne un coup à l'entrejambe , ça fait mal ! A terre pour 2d4 rounds.
99	Se frappe à la tête (voir table spéciale).
100	Se frappe à la tête et se tue. Ca c'est de la maladresse !

Maladresses de tir

01-05	T'as eu de la chance en fin de compte, il ne se passe rien !
06-35	Le projectile est mal engagé et ne part pas à ce round.
36-50	Le projectile est mal engagé et tombe à 1d4 m. du tireur. C'est loin du record de distance !
51-60	Le projectile est mal engagé et se brise au feu.
61-65	le projectile vrille et touche la personne à droite de la cible, s'il y en a une.
66-70	le projectile vrille et touche la personne à gauche de la cible, s'il y en a une.
71-75	le projectile vrille et touche la personne à droite de la cible, toucher critique !
76-80	le projectile vrille et touche la personne à gauche de la cible. , toucher critique !
81-95	Le projectile part en hauteur, s'il rencontre une surface dure il se brise.
96-98	le tireur se blesse et encaisse les dégâts de l'arme.
99	le tireur se blesse et encaisse un coup critique !
100	le projectile se casse et un morceau blesse le tireur au visage et le tue. Terminé !

Maladresses de lancer

01-05	T'as eu de la chance en fin de compte, il ne se passe rien !
06-20	L'arme glisse dans la main, perte du round.
21-40	L'arme glisse de la main et tombe aux pieds du lanceur.
41-70	L'arme glisse de la main et tombe à 1d4 m. du lanceur.
71-75	Le lanceur touche la personne à droite de la cible, s'il y en a une.
76-80	Le lanceur touche la personne à gauche de la cible, s'il y en a une.
81-85	Le lanceur touche la personne la personne derrière lui, s'il y en a une.
86-90	Le lanceur touche la personne à droite de la cible, coup critique !
91-95	Le lanceur touche la personne à gauche de la cible, coup critique !
96-98	Le lanceur touche la personne la personne derrière lui, coup critique !
99	Le lanceur perd l'équilibre et se fait un coup critique !
100	Le lanceur perd l'équilibre et s'empale avec son arme mort instantanée.

Les blessures

Comme nous l'avons déjà mentionné, un personnage blessé perd des points de Vie. Lorsque son total de points de Vie tombe à zéro, le personnage s'évanouit ; à -3, il est mort. Le personnage évanoui lance un D6, tous les dix Assauts (ce qui correspond à une minute dans le temps du jeu). Il faut un minimum de 1 point de Vie pour reprendre conscience. Le personnage reprend ses esprits s'il obtient 1 avec un D6, Les points de Vie perdus se récupèrent de deux manières: grâce à un sortilège de Soins, ou bien en s'accordant du repos. La guérison magique est bien sur plus rapide, mais elle nécessite la présence d'un magicien. Les sortilèges de Soins sont expliqués en détail dans le livre Initiation à la Magie. Nous ne nous occuperons pour l'instant que des voies de guérison naturelles. Un personnage blessé doit attendre quatre jours avant que ne commence le processus de rétablissement. Cela fait, il récupère 1 point de Vie par jour de repos jusqu'à ce qu'il retrouve son total de départ. En aucune façon, même par des voies surnaturelles, les points de Vie récupérés ne peuvent dépasser le total de départ. La seule manière d'augmenter son total de points de Vie est d'accéder au Niveau supérieur.

Une personne blessée combat nettement moins bien lorsqu'elle est blessée. C'est pourquoi ce petit tableau apporte les corrections nécessaires pour plus de réalisme

État	Points de vie	Malus
Excellent	18 +	0
Bon	18 à 16	-1
Faible	15 à 12	-2
Très faible	11 à 7	-4
Souffreteux	6 à 5	-6
Agonisant	4 à 1	-9
Mort	-3 et moins	X

Il va de soi que ce tableau ne s'applique pas aux créatures mortes, éthérées, de pierre,... Il est également préférable que le maître de jeu informe le joueur de son état de santé par les qualificatifs utilisés dans le tableau plus que par une évaluation directe en Points de vie.

Les armes de jet

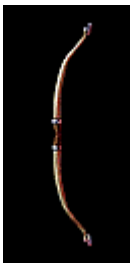





Les armes de jet diffèrent considérablement des armes de poing, pour une raison évidente: il est impossible d'esquiver une flèche. Ainsi, pour atteindre une cible' un archer doit simplement obtenir un résultat inférieur ou égal à son total d'Attaque avec un D20. Le procédé est identique à celui du lancer de dés lors d'un combat, si ce n'est que la Parade n'entre pas en ligne de compte. Toutefois, certains éléments peuvent gêner les conditions de tir, selon le comportement de la cible ou la distance.

Cible petite ou accroupie +2

Déplacement lent +2

Déplacement rapide +4

Faible éclairage +3 et d'avantage




ARMES		COURTE +/-0	MOYENNE +3	LONGUE +7
Arc (D8) D8		50 m	125 m	250 m
Arbalète (D10)D8		25 m	75 m	250 m
Dague (D4)D6		10 m	20 m	25 m
Javelot (D8) D8		15 m	25 m	35 m
Fronde (D6) D6		25 m	75 m	100 m
Pierre (D3) D4		10 m	15 m	20 m

Abandon du combat

Un aventurier avisé préfère prendre la fuite plutôt que de prolonger un combat dont l'issue s'annonce fatale. Dans un tel cas, deux solutions s'offrent à lui. Battre en retraite : le personnage qui désire rompre le combat peut, pendant le même Assaut, continuer à se défendre et reculer de deux mètres cinquante. A l'assaut suivant, si son adversaire ne s'avance pas d'autant, il peut tourner les talons. Déguerpir: c'est une solution désespérée. Le personnage rompt le combat et tourne le dos à son adversaire pendant le même Assaut. Son adversaire peut alors le frapper dans le dos. A l'Assaut suivant, le personnage prend la fuite. Dans ce cas, le total de Parade du fuyard n'est pas pris en compte.

Boucliers

L'utilisation d'un bouclier apporte un bonus au score de parade. Il dépend du type de bouclier.

Rondache	Ecu	Pavois
		
1	2	3

Combat contre plusieurs adversaires

Nous avons jusqu'ici envisagé le combat sous sa forme élémentaire, le duel. Cependant, il est rare qu'un groupe d'aventuriers se trouve confronté à un nombre égal de monstres. Dans la majorité des cas, le personnage (ou le monstre) affronte plusieurs adversaires. Il ne peut toutefois pas combattre plus de trois adversaires dans le même Assaut. Lors d'un tel combat, le personnage répartit son total de Parade entre ses adversaires et annonce clairement la valeur de parade qu'il oppose à chacun. Dans le même Assaut, le personnage subit les attaques conjuguées de ses assaillants, mais il ne peut quant à lui n'en frapper qu'un.

La furie destructrice

Seuls les barbares peuvent être pris de furie destructrice au cours d'un combat. Cette rage de vaincre rend leurs attaques plus meurtrières, mais au détriment de la Parade. La furie destructrice dure un Assaut. Pendant cette courte période, le barbare gagne 1 point en Attaque pour 3 points qu'il enlève à son total de Parade.