

Résumé des règles de combat :

par Auberon

Sommaire

- [initiative](#)
- [attaquant](#)
- [défenseur](#)
- [résultats du combat](#)
- [spécificités du combat au corps à corps](#)
- [calcul des dégâts](#)
- [situations particulières de combat](#)
- [différence de taille entre les combattants](#)
- [la deuxième action dans un round](#)
- [les personnages maîtres d'armes](#)

Initiative :

Initiative : 1 d10 + facteur d'initiative d'arme + bonus de rapidité

le score le plus élevé agit en premier. En cas d'égalité, les belligérants agissent en même temps. Dans ce cas si les deux choisissent d'attaquer, chacun devra faire 1 attaque, et une défense, avec un malus de 5 pour la défense.

Attaquant :

CA + FA + 1D20

Il existe la possibilité de faire des attaques particulières (à condition d'en émettre le souhait avant d'attaquer) :

Cibler son attaque :

Zone Ciblée	Malus au CA
Oeil, une oreille, joue, main...*	-16
Tête, cou tibia, pied...**	-10
Cuisse	-6
Bras, torse, abdomen	-3

* : Ceci n'est possible qu'avec une dague, épée courte, rapière, épée longue, sabre et cimeterre.

** : Il faut une arme d'au moins 60 cm pour tibias et pieds.

Feinter :

- 5 CD de l'adversaire, mais les dégâts sont divisés par deux. De plus si malgré tout l'attaque est parée ou esquivée, la riposte est automatique.

Désarmer :

il faut toucher au poignet (main) et infliger des dégâts supérieurs ou égaux à 20 % des PV de la cible. Celle ci a droit à un test de volonté à moins 70% pour ne pas lâcher son arme.

Sinon l'art de l'escrime permet également d'y arriver. Il faut pour cela annoncer son intention avant bien sur et obtenir un CA global supérieur d'au moins 12 points au CD global. Cet art n'est possible qu'avec, et " contre " une épée, une rapière, une épée courte ou une épée longue.

Attaque brutale(armes à deux mains, ou armes lourdes seulement) :

Permet d'obtenir un bonus aux dégâts en accordant à son adversaire un bonus en CD.

Bonus aux Dégâts	bonus au CD
+1	+1
+2	+2
+3	+4
+4	+7
+5	+10

Défenseur :

CD+ FD + 1D20.

Il existe la possibilité de faire des défenses particulières, toujours à condition d'en émettre le souhait auparavant.

défense avec volonté de riposte :

CD + FD + 1d20. permet de riposter dès que le CD est supérieur au CA (en temps normal il faut que CD soit supérieur au CA d'au moins 6 points pour pouvoir riposter). L'attaque de riposte se fait avec - 5 CA.

Défense hermétique :

CD + FD + 1d20 + X ; le bonus X est fonction du type de bouclier porté par le personnage:

Bouclier	bonus au CD
pas de bouclier	+5
un petit bouclier	+7
un bouclier moyen	+10
un grand bouclier	+14

Note : Cette règle a été soumise par N'Qzi sur le forum Eléckasë, et elle trouve sa justification je pense.

là aucune riposte n'est possible, en revanche il est possible de fuir sans se faire attaquer le round suivant si cette défense est réussie.

Défense active :

CD + FD + 1d20 - 2 ; en adoptant ce type de défense, le personnage peut jeter une chaise ou tout type d'ustensile à portée en travers de la route de son assaillant.

Il peut également jeter une dague (malus en viser de - 70%) ou un objet.

Dans le premiers cas, on estime que celui qui subit la hargne du défenseur à 60% de chance d'éviter l'assaut ; s'il n'y parvient pas son attaque échoue automatiquement, l'initiative est redeterminée, bien qu'il garde un bonus de +2.

Résultats du combat :

1. Résultats critiques : 20 et 1 sur le D20 sont des résultats critiques.

- **20:**

en attaque : dégâts *2, + ou - 30% à la localisation

en défense : esquive, + 5 CA à l'attaque de riposte avec + ou - 20% à la localisation.

Seul un 20 en défense permet de parer un 20 en attaque.

- **1:**

en attaque, chute perte de l'arme, ...

en défense, l'attaquant à dégâts *2, + ou - 30% à la localisation

2. Résultats normaux :

- CA global > CD global : le coup atteint sa cible

- CA global < CD global : le défenseur évite le coup ou le dévie, ou le pare, mais ne récupère pas pour autant l'initiative.

- CA global + 6 < CD global : le défenseur évite, pare ou dévie le coup et récupère l'initiative.

Spécificité du combat au corps à corps : la lutte lors d'une parade

si $CD > CA$ d'au plus cinq points, ou si le défenseur le désire, il y a lutte.

Chacun pousse de son côté pour faire reculer l'autre, alors que les armes sont bloquées.

La lutte dure un round pendant lequel chacun fait 3 tests de confrontation (1 D30) en puissance.

Si l'un gagne les 3 confrontations, il parvient à faire chuter son adversaire.

Sinon, celui qui en gagne deux arrive à imposer à l'autre de faire un test d'équilibre à - 40%. Si échec, il chute et perd l'initiative.

attaques spéciales après parades :

Si le défenseur arrive à défendre et à le droit de riposter ou simplement si l'attaquant est paré, le défenseur peut attaquer dans la continuité de sa défense en donnant coups de poings, pieds...

Du fait de la proximité des deux belligérants, cette attaque bénéficie de : + 6 CA, + ou -25% à la localisation (jamais en dessous de la ceinture, retire les dés si c'est le cas, automatiquement à la tête pour un coup de poing).

Quel que soit le résultat de cette attaque, le combat se poursuit normalement (sauf si évidemment cette attaque venait à tuer l'ennemi), c'est juste une attaque supplémentaire, bonus.

Dégâts :

Quelle que soit l'attaque, si elle porte, des dégâts sont infligés. Il faut tout d'abord localiser à l'aide d'un D100, en utilisant pour cela le dessin situé sur la première page des feuilles de personnages.

Remarque : Selon les circonstances : armes, situations des attaquants etc. etc. le MJ peut donner un multiplicateur ou une limitation au jet de localisation, pas exemple, quelqu'un à cheval utilisant une dague, ne pourra jamais touché les pieds de son adversaire.

Une fois que l'on sait où l'attaque a frappé, on regarde si ce n'est pas une zone vitale :

Multiplicateurs de dégâts :

Localisation	Zone Touchée	Multiplicateur de dégâts	rm*
0-5%	Tête	*10	25%+coma
6-7%	Cou	*8	30%+coma
15-18%	Coeur	*5	20%+coma
22-25%	Abdomen, sous les cottes	*3	10%
38-41%	Abdomen, bas ventre	*4	30%+coma

8-9%, 30-31%	Epaule, sternum, bas des cottes	*2	5%
55,62,80,86%	Coudes et genoux	*2	5%

* : rm = risque de mort instantanée, lancé 1D100, si le résultat est en dessous du rm, le blessé meurt sous le choc.

Note : Pour ceux qui aiment les jets de dés, on peut considéré qu'il y'a un rm de 1% pour toute blessure.

Situations particulières de combat :

Cavaliers contre fantassins :

+5CA, +5 init, dégâts *2 en charge, localisé au dessus de la ceinture pour le cavalier(0-45%) ;

le fantassin ne peut localiser qu'en 8-99%. De plus s'il réussit 1 attaque d'au - 12 de plus que la défense du cavalier, il le désarçonne.

Combattre plusieurs adversaires :

-2 CD sur le première défense, - 4 sur le 2ème, -8 sur le 3ème, -16 sur le 4ème, -32 sur le 5ème, -64 sur le 6ème, on ne peut avoir + de 6 adversaires..

Pour pouvoir attaquer il faut réussir toutes ses défenses.

Combat sans arme :

Ca et CD bruts (sauf guerriers de la nuit et compétence combat sans arme);

l'adversaire, s'il est armé, a un bonus de +5 pour l'initiative.

les PV perdus suite à des coups portés par quelqu'un sans arme sont récupérés intégralement 12 heures après.

Attaque par surprise :

celui qui surprend à automatiquement l'initiative.

Combat en armure complète :

En armure complète, on peut combattre en ignorant sa défense si l'on dispose d'un courage d'au moins 120% ou si l'on réussit un test avec un malus de 80% sous le courage.

A chaque fois que l'on est attaqué ainsi, le CA subit un malus de -4 et l'on encaisse directement les coups de l'adversaire.

Différence de taille :

Petits : nain, bilous, gnomes.

Moyens : humains, elfes, honyss, huruks...

Grands : Soraniens, Demi-Trolls, Gobloures.

Ajustement aux localisations

Att / Déf	Petit	Moyen	Grand
Petit	/	+1 D20	+2 D20
Moyen	-1 D20	/	+1 D20
Grand	-2 D20	-1 D20	/

Ajustement CA, CD :

Si entre deux adversaires il existe un écart d'au moins un mètre (ou si l'un des deux est deux fois plus grands que l'autre), le plus grand bénéficie de + 4 CD, + 2 CA.

La deuxième action dans un round :

Pour calculer combien d'actions par rounds sont possibles on se base sur la rapidité des deux adversaires :

- Si la différence entre les deux rapidités est inférieure à 50% : une action par round.
- Si la différence entre les deux rapidités est d'au moins 50% : 3 actions pour 2 rounds.
- Si la différence est d'au moins 80% : 2 actions par round.

la deuxième action dans un round s'effectue avec un malus de - 4 CA, et de - 4 aux dégâts, pour une attaque ; et de -30% pour une action nécessitant un jet.

Personnages maîtres d'armes :

Un personnage dont le CA et le CD sont strictement 2 fois supérieurs à ceux d'un adversaire est considéré comme un maître d'arme face à cet adversaire :

Les 20 naturels ne sont pas comptés comme critiques : Quand un maître d'arme fait un 20 on retire le d20. le jet ne sera critique que si il fait à nouveau 20 sur ce deuxième jet. En revanche on ajoute la moitié de ce second jet au 20 initial.

De même les 1 naturels ne sont pas comptés comme critiques : Quand un maître d'armes fait un 1 on retire le d20. le jet ne sera critique que si il fait à nouveau 1 sur ce deuxième jet. En revanche on

retire la moitié de ce second jet au 1 initial.