



COMBAT

Modificateurs d'initiative

jeudi 31 décembre 2009, par [Bilbo](#)

Il est clair qu'une attaque faite avec une arme lourde est beaucoup plus lente qu'une attaque faite avec une arme légère, ou une flèche déjà préparée c'est pourquoi il faut prendre en compte la vitesse de l'arme en plus de la vitesse du personnage pour le calcul de l'initiative.

J'ai donc créé un système de malus/bonus en initiative basé sur la taille et le type de l'arme.

Lors d'une charge celui qui charge à un bonus de +5 s'il est sur une monture ou de +3 s'il est à pied quelle que soit son arme.

Vous pouvez également accorder un bonus de +10% en rapidité pour les petites armes (jusqu'à l'épée courte) et donner un malus de -20% à ceux qui manient les armes lourdes (épée batarde et plus).

Armes de Corps à Corps

Taille :	Malus/Bonus :
jusqu'à 50 cm.(Dagues,épée courte,...)	+1
jusqu'à 1m.(épées, hache, ...)	0
1m20(Marteau à deux mains...)	-1
1m40 et 1m60(Etoile du matin, épée à deux mains)	-2
1m80 et 2m(Lance, hallebarde)	-3

Notes :

Le bâton ferré à un malus de -1

Armes de Jet & Armes de Traits

Globalement, les armes de jets sont plus rapides que les armes de corps à corps en effet, il est impossible d'aller plus vite que la corde d'un arc qui se détend avec une épée...

Arme :	Malus/Bonus :
Arcs & Arbalètes	-5
Dague de jet, Shuriken, Hachette	+3
Hache	+1
Javelot, Boletas	-2



conçus pour être utilisé au combat, par contre, les autres types de sorts sont plutôt lent, voir même très lent...

Magie

Les sorts d'attaque ainsi que les sorts de défense sont très rapides, puisqu'ils sont

Type de sort :	Malus/Bonus :
Sort de défense	+1
Sorts d'attaque	0
Sorts neutres	-5