

# RÈGLES AVANCÉES DE COMBATS

## FICHE N°3

Note pour le Maître du Jeu : nous vous conseillons de n'introduire ces règles qu'à la fin de la deuxième partie, ou au début de la troisième, afin que vos joueurs aient bien intégré les règles de bases.

### RÈGLES POUR PERSONNAGES EXPÉRIMENTÉS (2ÈME PARTIE)

#### MARGE DE RÉUSSITE

Lorsqu'une compétence de combat nécessite plusieurs jets, c'est le jet avec la moins bonne marge qui détermine les dégâts.

#### ATTAQUES DE DOS

On considère qu'un personnage qui est attaqué de dos a 1 en **Pextérité** (aucun bonus à la **Classe d'Armure**). Il ne bénéficie pas non plus de son éventuel bouclier. L'attaquant a de plus un bonus de 1 pour ses compétences en attaques, et gagne l'initiative.

Un personnage qui est attaqué latéralement des deux côtés ne peut faire attention de toute part. On considère que les attaques sont équivalentes à des attaques de dos sur l'un des deux côtés.

#### GRAND BOUCLIER

Une ligne de Grands Boucliers permet de bénéficier de +1 par porteur de bouclier qui flanque le personnage.

Exemple : Nicolas est équipé d'une armure en écailles de cuir et d'un grand bouclier, et il est au milieu d'une ligne de soldats équipés de la même manière. Par ailleurs, Nicolas n'a jamais été très habile. Sa **Pextérité** est de 1 (-1 en **CA**). Sa **Classe d'Armure** est de 1 (armure en écailles de cuir) + 1 (son bouclier) + 2 (ligne de bouclier) - 1 (**Pextérité**) = 3

#### PROTECTION

Un personnage protégé (par exemple, derrière une fenêtre), aura un bonus de +1 en **Classe d'Armure**. Si la protection est très efficace, ce bonus peut être augmenté au choix du Maître du jeu.

#### TIR

##### Tirer dans le tas

Si vous tirez (à l'arc, au pistolet...) sur un groupe de 4 personnages regroupés, sans en viser un en particulier, vous bénéficiez d'un bonus de +1.

##### En mouvement

Si vous êtes en mouvement, vous subissez un malus de -1 au Tir. De même si votre cible est en mouvement. Les deux se cumulent.

#### INITIATIVE ET ARME MODERNE

Dans un combat, les personnages qui possèdent des armes modernes agissent comme si leur réactivité était de 1 seconde plus courte que ceux qui n'en n'ont pas. (Vous considérez qu'ils ont deux points de plus en **Sens** pour déterminer l'initiative).

#### TEMPS DE RECHARGEMENT

Les armes modernes se recharges le temps d'un échange de tir ou de coup (1 round, soit 6 secondes). Elles n'ont besoin d'être rechargées en générale qu'au bout de 6 rounds de tirs. Les pistolasers n'ont jamais besoin d'être rechargés.

Le temps de rechargement d'une arbalète ou d'un mousquet est de 4 rounds (24 secondes). Ils doivent être rechargés à chaque tir. On ne peut donc tirer qu'un round sur 5.

#### ATTITUDE DE COMBAT

On peut changer d'attitude à chaque fois qu'on commence une nouvelle action. L'attitude par défaut est l'« attitude de combat normale » - c'est celle qui s'applique lorsqu'un personnage est encore dans son laps de temps de réaction au début d'un combat ou lorsqu'un joueur ne précise rien.

##### Attitude de combat très agressive :

+1 en **Sens** (Initiative)  
+2 au jet d'attaque  
-4 en **CA**

Divise par deux la durée du round.

##### Attitude de combat agressive :

+1 au jet d'attaque  
-2 en **CA**

##### Attitude de combat normale :

Pas de modificatifs

##### Attitude de combat défensive :

-2 au jet d'attaque  
-1 en **Sens** (Initiative)  
+1 en **CA**

Multiplie par 4 la durée du round

##### Attitude de combat très défensive :

Pas d'attaque  
+2 en **CA**

Multiplie par 10 la durée du round

Cette règle ajoute une dimension tactique à un groupe. Tous les personnages d'un groupe pourront être très agressifs afin d'essayer d'affaiblir suffisamment les adversaires pour que leur riposte soit négligeable. Ou bien encore, tout le groupe pourra être sur la défensive pour prolonger un combat en attendant de l'aide.

Quand un groupe de personnage se met sur la défensive, la durée normale du round (6 seconde) est augmentée. Ce peut être une façon de se protéger en attendant des renforts.

#### ARMES ET COUPS SPÉCIAUX (RÈGLES POUR JOUEURS AGUÉRIS)

Le Coup de Boule, le Marteau de Guerre et le Cri sont des compétences de combat, mais en Expérience elles sont limitées à 4 points.

Coup de boule (**PHY**+**Bonus de PHY**-4-**CA**)( )

Marteau de Guerre (**PHY**-5)( )

Cri (**Sens**-6)( )

Le Cri est une attaque à part entière, qui prend 6 secondes ou un round. C'est une technique utilisée par les adeptes des arts martiaux japonais (Kiai) ou coréen (Kiap). Certains monstres lancent aussi des Cris insupportables. Le Cri n'affecte que le personnage en face de celui qui le lance, à portée de combat (moins de 6 mètres).

Certains chevaliers du futur utilisent l'épée laser en utilisant leur **PSY** au lieu de leur **PHY**. Il l'utilise aussi pour parer (Marge de réussite = **CA** supplémentaire).