

Chapitre IV - LE COMBAT

1 - MÉCANISMES

1.1 - Round

Le round sert à découper le combat de manière à ce qu'il soit jouable. C'est une unité de temps au cours de laquelle tous les participants du combat ont l'occasion d'agir au moins une fois. En temps de jeu, sa durée est variable et correspond à peu près à une dizaine ou une douzaine de secondes. D'un point de vue du système de jeu, le round est découpé en 12 *rangs d'action* (RA).

Chaque round se divise en plusieurs étapes :

1. Détermination de l'initiative
2. Déclaration d'intention des joueurs et des PNJ
3. Résolution des actions, selon les règles détaillées au paragraphe 1.4 - **Ordre des actions**. Lorsque tout le monde a agi, le round suivant peut commencer, et l'on revient à l'étape 1.

1.2 – Détermination de l'initiative

Au début de chaque round, chaque participant au combat lance 1d6, y ajoute le RA de son arme et en soustrait son Bonus de RA (cf. le chapitre **CRÉATION D'UN PERSONNAGE**). La valeur de l'Initiative peut éventuellement être réduite, en

cas d'encombrement excessif du personnage (cf. chapitre **CRÉATION D'UN PERSONNAGE**).

Nota : la valeur ainsi calculée est toujours comprise entre 1 et 12. Toute valeur inférieure à 1 est ramenée à 1, et toute valeur supérieure à 12 est ramenée à 12.

Celui qui a obtenu la valeur la plus petite déclare son action, puis c'est le tour du deuxième, du troisième, etc., jusqu'à celui qui a obtenu la valeur la plus élevée.

Ensuite les participants agissent dans ce même ordre, sauf que tout participant peut "retenir" son action jusqu'à un moment ultérieur qu'il juge plus opportun.

Pour les participants sans arme (magiciens ou combattants à mains nues), on considère que le RA de l'arme vaut 4.

Nota : si deux participants ont obtenu le même total, ils doivent annoncer leurs actions simultanément.

1.3 – Déclaration des actions

Les actions possibles sont nombreuses : attaquer, parer, esquiver, se déplacer...

De son côté, le MC annonce aux joueurs ce que semblent vouloir faire les personnages qu'il contrôle.

Ces déclarations d'intention se font dans l'ordre croissant de l'initiative calculée comme décrit au paragraphe précédent.

Si plus de deux personnages combattent un même adversaire (de taille humaine) en mêlée, ils se gênent nécessairement un

peu. Pour simuler cela, chaque attaquant a un malus comme suit : 3 attaquants ont -25%, 4 attaquants ont -50%... Pour des créatures plus grandes, 1 attaquant supplémentaire sans malus est autorisé par 10 TAI au-dessus de 20 (ainsi, contre une créature de 40 TAI, quatre attaquants peuvent intervenir sans malus). Le défenseur, de son côté, a plus de mal contre plusieurs adversaires, mais cela est déjà simulé par la limitation de ses actions (à moins d'avoir 100%, il doit choisir entre deux parades ou une attaque et une parade, avec dans ce cas aucune protection contre les autres adversaires). En pratique, seules 3 personnes maximum peuvent combattre contre un fantassin, et deux maximum contre un cavalier.

1.4 - Résolution des actions

À l'intérieur de cette étape, on distingue trois passes, qui se succèdent toujours dans le même ordre. Parfois, personne ne pourra agir au cours d'une passe. Dans ce cas, il faut l'ignorer et passer à la suivante.

Première passe : les personnages (PJ et PNJ) qui ont des arquebuses ou des armes à projectiles prêtes à servir agissent en premier, par ordre croissant d'initiative. Souffler dans une sarbacane ou lâcher la corde d'un arc prend nettement moins longtemps que de donner un coup de couteau...

Deuxième passe : une fois que ces premiers tirs ont eu lieu, on prend les personnages qui n'ont pas encore agi, toujours par ordre croissant d'initiative. Ils peuvent attaquer, lancer un sortilège, parer, se déplacer... Les joueurs correspondants (ou le MC pour les PNJ) procèdent aux jets de compétence appropriés au fur et à mesure.

Note : si un personnage doit se déplacer de n mètres avant d'attaquer, son RA est augmenté de $n/3$ (arrondi à l'entier le plus proche).

Troisième passe : les personnages qui devaient dégainer leur

arme ou encocher une flèche agissent à ce moment. Cette troisième passe terminée, le round s'achève.

1.5 - Esquiver et parer

En plus de l'attaque et du déplacement, les personnages ont deux autres possibilités : l'esquive et la parade.

L'**Esquive** est une compétence à part entière. **Lors des déclarations d'intention, un personnage qui désire esquiver une attaque l'annonce, et précise quel adversaire il souhaite esquiver. Un personnage qui esquive ne peut pas attaquer. En revanche, il peut parer l'attaque.**

L'Esquive peut également servir à rompre le combat : dans ce cas, le personnage fait un jet d'Esquive au début du round et, s'il le réussit, on considère qu'il s'est désengagé et n'est plus en danger (sauf, bien sûr, d'éventuels tireurs).

La **parade**, quant à elle, n'est pas vraiment une compétence, c'est seulement une autre manière d'utiliser les compétences d'attaque : Lors d'un corps à corps, un personnage qui est la cible d'une attaque peut parer avec son arme (épée, bâton...). Il fait un jet de compétence, comme pour une attaque. S'il est réussi, le coup est arrêté par l'arme, et le personnage ne subit pas de dommages. Il est possible de parer le coup d'un adversaire plus rapide que soi, puis d'attaquer le moment venu, ou le contraire. En revanche, on ne peut pas parer plusieurs fois par round.

Attention : on ne peut ni parer, ni esquiver les décharges d'arquebuse.

1.6 - Blessier l'adversaire

Il suffit de réussir un jet sous la compétence qui régit le type d'attaque utilisée. Si l'adversaire n'esquive pas ou rate sa parade, il est blessé et perd des points de vie.

Pour savoir combien, on lance un certain nombre de dés, en

fonction de l'arme. Chaque arme fait un certain nombre de dés de dommages (voir les tables des armes ci-dessous).

Table 4.1.1 : Combat à mains nues

<i>Nom</i>	<i>Type</i> ¹	<i>Compétence associée</i> ²	<i>FOR min</i>	<i>DEX min</i>	<i>Dommages</i>	<i>RA</i>
Bagarre	B	Bagarre	3	3	1d3	4
Lutte	B	Bagarre	3	3	2d3	4
Cestus	B	Bagarre	9	3	1d3+1	4
Handjar	B	Bagarre	3	3	1d3+2	4

Table 4.1.2 : Armes de mêlée à 1 main

<i>Nom</i>	<i>Type</i> ¹	<i>Compétence associée</i> ²	<i>FOR min</i>	<i>DEX min</i>	<i>Dommages</i>	<i>RA</i>
Babanga	T	Bd, Wb, Ax, Bw, Cm	3	3	1d6+1	3
Bâton	C	Hd	3	3	1d4	0
Canne	C	Hd	3	9	1d6	4
Cimeterre	T	Bd, Wb	9	7	1d8+1	2
Djambiya	T	Bd, Wb, Ax, Bw, Ps, Hd	3	3	1d4	4
Épée	T	Bd, Wb	9	7	1d8	2
Filet	Spécial	Gl	9	11	Spécial	1
Fléau	C	Hd	9	3	1d6	3
Fléau de cavalier	C	Kn, Cv	10	9	1d4+1	3
Fléau de fantassin	C	Wb	7	3	1d6+2	3
Flisaḥ	T	Bd, Wb, Cv, Cm	9	9	1d8+1	2
Fouet	Spécial	Ax	7	9	Spécial	3
Hache	T	Bd, Wb, Hd	7	9	1d6+1	4
Hache d'armes, šoka	T	Bd, Wb	13	9	1d8+2	3
Kaskara	TE	Bd, Wb	9	7	1d8	2
Ћеpeš, šotel, sica	T	Bd, Wb, Gl, Cv	9	9	1d6+2	2
Marteau d'armes	C	Wb	11	9	1d6+2	3
Masse de cavalier	C	Kn, Cv	10	7	1d4	3
Masse de	C	Wb	11	7	1d6	3

fantassin						
Massue	C	Wb, Hd	3	7	1d6	1
Takúba	TE	Bd, Wb, Ax, Bw, Gl, Cm	3	3	1d6+1	3
Telek	E	Bd, Wb, Ps, Gl	3	3	1d4+1	4

Table 4.1.3 : Armes de mêlée à 2 mains

<i>Nom</i>	<i>Type¹</i>	<i>Compétence associée²</i>	<i>FOR min</i>	<i>DEX min</i>	<i>Dommages</i>	<i>RA</i>
Espadon ³	T	Bd, Wb	11	13	2d6+2	1
Fléau d'armes	C	Wb	9	3	2d6+2	0
Hache d'armes	T	Bd, Wb	9	9	2d6	2
Marteau d'armes	C	Wb	9	9	2d6+2	1
Tabarzin ³	T	Kn, Cv	11	11	2d6+2	1

Table 4.1.4 : Armes d'hast à 1 main

<i>Nom</i>	<i>Type¹</i>	<i>Compétence associée²</i>	<i>FOR min</i>	<i>DEX min</i>	<i>Dommages</i>	<i>RA</i>
Épieu	E	Sp, Gl	11	9	1d8+1	1
Hasta, sagaie	E	Sp, Ax, Bw	9	7	1d6+1	2
Lance	E	Kn, Cv	9	9	1d12	0
Lance légère	E	Kn, Cv, LH	9	7	1d10+1	0
Lance lourde	E	Kn	11	11	1d12+2	0
Pertuisane	E	Sp	9	3	1d8	2

Table 4.1.5 : Armes d'hast à 2 mains

<i>Nom</i>	<i>Type¹</i>	<i>Compétence associée²</i>	<i>FOR min</i>	<i>DEX min</i>	<i>Dommages</i>	<i>RA</i>
Hallebarde ³	E	Pk, Bw, Cv	13	11	3d6	1
Pique	E	Pk	9	7	2d6	0
Sarbarabah	E	Pk	9	3	2d6+1	0
Trident	E	Pk, Gl	9	7	2d6	1
Vouge	E	Hd	9	3	2d6+1	0

Table 4.1.6 : Armes de lancer

<i>Nom</i>	<i>Type¹</i>	<i>Compétence associée²</i>	<i>FOR min</i>	<i>DEX min</i>	<i>Dommages</i>	<i>Portée efficace</i>	<i>Portée maximale</i>
Caillou, pierre	B	Bagarre	3	3	1d3	FOR m	FOR m
Dague	E	Ps, Gl	3	11	1d4+1	FOR m	FOR x2 m

Hache	T	Wb, Ps	11	11	1d6+1	FOR m	FOR x2 m
Javeline	E	Wb, Ps	11	9	1d8+1	FOR m	FOR x2 m
Javelot	E	Wb, Ax, Ps, Cv, LH, Cm	3	9	1d6+1	FOR m	FOR x3 m
Pilum	E	Wb, Ax, Ps	11	9	1d8	FOR m	FOR x2 m

Table 4.1.7 : Armes de tir

Nom	Type ¹	Compétence associée ²	FOR min	DEX min	Dommages	Portée efficace	Portée maximale
Arbalète à étrier ⁴	E	Bw, Ps	11	9	2d6+2	24 m	60 m
Arbalète à levier ⁴	E	Bw, Ps, Cv	7	9	2d4+2	20 m	50 m
Arc	E	Bw, Ps	9	9	1d6+2	50 m	150 m
Arc de cavalier	E	Cv, LH, Cm	13	11	1d8+2	60 m	180 m
Arquebuse ⁴	F	Ps, Aq	3	7	1d10	12 m	15 m
Fronde	C	Ps	3	11	1d6	50 m	100 m
Sarbacane	E	Bw, Hd	3	9	1d3	10 m	30 m

Légende :

Nom : Nom générique de l'arme (il peut changer selon les régions).

Type : Type de dommages infligés par l'arme ; ce type détermine les dommages spéciaux en cas de réussite critique.

Compétence associée : la compétence requise pour utiliser l'arme.

FOR min : FORce minimum pour utiliser l'arme.

DEX min : DEXtérilité minimum pour utiliser l'arme.

Dommages : on doit y ajouter le bonus aux dommages du personnage, sauf pour les armes de tir.

RA : rang d'attaque.

Portée efficace : au-delà de cette distance, la compétence du personnage doit être divisée par deux.

Portée maximale : l'arme ou le projectile ne peut pas être lancé plus loin que cette distance.

Notes :

1. Bagarre (B), Contondante (C), Estoc / empalement (E), Feu (F), Taille (T), Taille et estoc (TE)
2. Lancier (Sp), Piquier (Pk), Bretteur (Bd), Guerrier (Wb), Auxiliaire (Ax), Archer (Bw), Tirailleur (Ps), Milicien (Hd), Arquebusier (Aq), Gladiateur (Gl), Cavalier (Kn), Harceleur (Cv), Éclaireur (LH), Chamelier (Cm)
3. Ces armes sont trop encombrantes pour que l'on puisse parer efficacement avec.
4. 1 tir par round à la troisième passe

S'il s'agit d'une arme de corps à corps (arme de mêlée ou arme d'hast), on y ajoute le bonus aux dommages de l'attaquant. Bien sûr, s'il s'agit d'une arme à distance ce bonus

ne joue pas. On lance les dés pour calculer le nombre de points de dommages infligés, on y soustrait l'éventuelle protection de l'adversaire, et on retire ce qui reste de ses

points de vie (cf. **Blessures, agonie et mort** au chapitre précédent).

1.7 - Protections

Les protections sont de trois types : les armures, les boucliers et le terrain lui-même.

Les armures. Elles absorbent une partie des dommages infligés par une attaque. Il faut soustraire le chiffre indiqué dans la table des armures aux points de dommages infligés au personnage (voir la table 4.1.8). Seul l'éventuel excédent lui est infligé. Cette protection est efficace à chaque attaque et ne "s'use" jamais.

En cas de *chute*, les protections des armures non métalliques et des sortilèges sont prises en compte, celles des armures métalliques, non.

En cas de *feu*, les protections des armures sont prises en compte seulement pour le 1^{er} round d'exposition, alors que celles des sortilèges le sont pendant toute la durée de l'exposition aux flammes.

Les boucliers. Ils apportent un bonus au jet de parade, au prix d'un malus équivalent au jet d'attaque (voir la table 4.1.9).

Le terrain. Un tireur qui s'abrite derrière un arbre, par exemple, est plus difficile à toucher qu'un homme qui se trouve à découvert. Le meneur de jeu peut donner un malus à la compétence (voir la table 3.2.1).

Table 4.1.8 : Protections des armures

Armure	PA	Notes
Cuir souple (marins), fourrure, Cuirasse de toile	1	Fan
Cuir rigide (soldats), cuirasse de lin raidi	2	Fan
Cotte gamboisée	2	Cav
Cuir clouté, hoqueton	3	Fan
Cuir et métal	4	Fan
Armure lamellaire, d'écailles (jaseran), armure à macles	5	A
Cotte de mailles	6	B

Lorica	7	B
Armure de plaques	8	C

Notes :

cav. Cavaliers uniquement

fan. Fantassins uniquement.

A. Malus de -15% aux compétences de discrétion.

B. Malus de -20% aux compétences de discrétion.

C. Ce type d'armure, très lourde, inflige un malus de -35% à la compétence Discrétion, de -10% aux compétences de combat, et ne permet pas d'esquiver.

Table 4.1.9 : Protections des boucliers

Bouclier	ajustement	Notes
Grand bouclier	± 25%	
Lamt	± 20%	a
Rondache	± 15%	b
Petit bouclier	± 10%	
Pelta	± 5%	c

Notes :

Tous ces boucliers peuvent être utilisés par un fantassin. Un cavalier, en revanche, ne peut utiliser que la Rondache et le Petit bouclier.

a. Grand bouclier vertical en forme de "8".

b. Bouclier rond renforcé par des parties métalliques.

c. Petit bouclier en forme de croissant de lune horizontal.

1.8 - Modificateurs

Outre les modificateurs dus au terrain (cf. 1.7), le MC peut en appliquer d'autres pour tenir compte de certaines situations particulières en combat :

Table 4.1.10 : Modificateurs au combat

Situation	ajustement
Adversaire sans défense	+ 25% a
Adversaire surpris	+ 20% a
Adversaire de dos	+ 10% a
Adversaire de grande taille (par 10 pts de TAI > 20)	+ 5% a
Adversaire invisible ou dans l'obscurité	- 75% a/p/e

Adversaire dans la semi-obscurité	- 5% à - 70% a/p/e
Adversaire de petite taille (par pt de TAI < 4)	- 10% a
Attaquant au sol	- 20% a/p
Attaquant au-dessus du défenseur	+ 10% a/p/e

Notes :

a. Modification aux compétences d'attaque (minimum tjrs 5%)

a/p. Modification aux compétences d'attaque et de parade (minimum tjrs 5%)

a/p/e. Modification aux compétences d'attaque, parade et esquive (minimum tjrs 5%)

1.9 – Récapitulation et précisions

Pendant un round, un combattant a droit à deux actions, une offensive (lors de son RA) et une défensive (lors du RA d'un de ses attaquants).

Actions offensives possibles : lancer un sortilège, utiliser son arme pour attaquer ou pour parer contre un combattant ayant déjà attaqué

Actions défensives possibles : parer ou esquiver. Si l'action offensive était le lancement d'un sortilège, l'action défensive ne peut être que l'esquive, à moins que l'action défensive ne survienne 3 RA après l'action offensive (ou davantage).

Nota : On ne peut parer qu'une arme de mêlée ou une attaque de type Bagarre ou Grand humanoïde. Il n'est pas possible de parer une arme de jet ni l'attaque d'un animal ou d'un monstre.

2 - SUCCÈS CRITIQUE ET MALADRESSE EN COMBAT

2.1 - Succès critique

Pour presque toutes les compétences de combat, un résultat compris entre 01 et 1/20^{me} de la valeur de la compétence signifie que les dommages infligés par l'attaque sont plus importants que prévu. Selon le type d'arme utilisée, il faut consulter la table ci-dessous et soustraire le résultat aux points de vie de la cible. De plus, les attaques portées avec des armes tranchantes (épée, dague, etc.) ou une arquebuse arrivent à trouver le défaut de l'armure. La protection de cette dernière est annulée.

Table 4.2.1 : Succès critiques selon le type de l'arme

Type d'arme	Normal	Critique	Remarques
Bagarre	D+d	MD+md	
Contondante	D+d	MD+md+d	(-----recul 1m/3pts dmg>TAI-----)
Estoc/empalement	D+d	MD+D+d	arme coincée si attaquant rate jet FOR contre dmg ; pour victime, 1 pt dmg/rnd (1d3 si bouge et rate CON ×1). Pour victime, retrait arme possible si réussit jet CON (ou Secourisme/5) contre dmg
Feu	D	MD	
Taille	D+d	MD+d+d	arme coincée si attaquant rate jet FOR contre dmg ; pour victime, 1 pt dmg/rnd (1d3 si bouge et rate CON ×1). Pour victime, retrait arme possible si réussit jet CON (ou Secourisme/5) contre dmg (-----recul 1m/5pts dmg>TAI-----)

Taille et estoc	D+d	MD+D+d	arme coincée si attaquant rate jet FOR contre dmg ; pour victime, 1 pt dmg/md (1d3 si bouge et rate CON ×1). Pour victime, retrait arme possible si réussit jet CON (ou Secourisme/5) contre dmg (-----recul 1m/5pts dmg>TAI-----)
Esquive	Ignore dommages si attaque normale.	Ignore dommages de tout niveau d'attaque.	

Note : Si l'attaquant n'a pas de bonus de FOR (ou a un malus), le "d+d" et le "md+d" de Taille et de Contondante sont remplacés par "+1 niveau de bonus de FOR".

Légende :

D = dommages de l'arme

d = bonus de dommages

MD = maximum de dommages de l'arme

md = maximum du bonus de dommages

2.2 - Parade, cas particuliers

Parade normale face à attaque critique

Si l'arme de l'attaquant est une arme d'hast ou une arme d'estoc, l'attaque est traitée comme une attaque normale, le défenseur a réussi à dévier sa trajectoire.

Dans tous les autres cas, l'attaquant doit faire un jet FOR/FOR sur la table de résistance. S'il le réussit, l'arme du défenseur est cassée, et ce dernier subit une attaque normale ; sinon, l'attaque est parée.

Remarque : un bouclier ne casse jamais.

Parade critique face à attaque critique

L'attaque est parée normalement.

Parade critique face à attaque normale

L'attaquant doit faire un jet FOR/FOR sur la table de résistance. S'il échoue, il recule de 1 m par 5% d'échec.

2.3 - Maladresse

Les conséquences d'une maladresse sont potentiellement plus variées. En voici une petite liste non limitative :

Bagarre : la cible s'écarte à la dernière seconde. Le personnage fonce dans le mur et se blesse.

Toutes les compétences d'armes : l'arme se brise, elle reste coincée, le personnage perd l'équilibre (et ne pourra pas attaquer au prochain round), l'attaque touche un ami au lieu de la cible...

Arquebusier : faire un jet sur la table suivante :

01-20 Pas assez de poudre, la balle parcourt deux ou trois mètres avant de tomber.

21-50 Trop de poudre, grosse explosion, nuage de fumée. Doublez le temps de rechargement, le temps que l'arme refroidisse.

51-80 La balle fond et se soude au canon. L'arme est bonne à jeter.

81-00 Beaucoup trop de poudre, l'arquebuse explose,

causant 1d6 de dommages à son utilisateur.

3 - DOMMAGES SPÉCIAUX

En dehors du combat, de nombreuses autres causes peuvent faire perdre des points de vie aux personnages. Voici un petit échantillonnage des sources possibles de blessures. Bien sûr, cette liste n'est pas limitative.

3.1 - Chutes

Une chute cause 1d6 points de dégâts par tranche de 3 mètres. Un jet d'Athlétisme ou de Cascade réussi permet d'annuler la perte d'1d6 points.

Une chute vraiment importante est presque toujours mortelle pour un personnage. [Un MC clément peut toutefois faire tenter un jet de Chance au personnage qui chute pour voir s'il parvient à se raccrocher aux branches à la dernière seconde.](#)

3.2 - Feu

Si l'on s'en sert comme arme, une torche enflammée inflige 1d6 points de dommages par round. Un personnage touché par une torche doit faire un jet de Chance. S'il le rate, ses vêtements prennent feu, et il subit 1d6 points de dommages par round, jusqu'à ce qu'il ait réussi un nouveau jet de Chance (pour éteindre les flammes), ou qu'il se soit jeté à l'eau, ou qu'on l'ait enroulé dans une couverture, etc.

Tomber dans un feu de camp inflige 1d6+2 points de dommages. En dehors de ça, on suit la même règle que pour les torches.

Un personnage pris dans un incendie doit réussir un jet de

Chance par round pour que ses vêtements ne s'enflamment pas. S'il le rate, il perd 1d6 points de vie par round. Par ailleurs, il risque de mourir asphyxié (voir plus bas). Un personnage qui a perdu plus de la moitié de ses points de vie à cause du feu perd également 1d3 points d'APParence.

3.3 - Asphyxie / noyade

Lorsqu'un personnage est exposé à des gaz toxiques, immergé dans un liquide ou étranglé par un individu mal intentionné, on commence à découper le temps en rounds. Au premier round, le personnage doit réussir un jet de CON ×10 avec 1d100.

Au deuxième round, le jet est sous CON ×9.

Au troisième, de CON ×8, et ainsi de suite jusqu'au dixième round, où le jet se fait sous CON ×1 (pour les rounds suivants, on ne descend pas en dessous de la CON ×1).

Dès qu'un de ces jets est raté, le personnage subit 1d6 points de dommages. Il continuera à perdre 1d6 points de vie par round tant qu'il ne sera pas sorti de la zone dangereuse ou secouru.

3.4 - Poison

Les poisons en tout genre sont définis par une seule caractéristique : leur VIRulence, qui est généralement comprise entre 5 et 20. Si un personnage est en contact avec un poison (parce qu'il a été mordu par une vipère, qu'il a respiré des gaz toxiques ou mangé un plat assaisonné par quelqu'un qui lui veut du mal), on oppose la VIR du produit à la CON du personnage sur la table de résistance. La VIR est la caractéristique active et, si elle triomphe de la CON, le personnage perd un nombre de points de vie égal à la VIR du poison. Si le personnage résiste, il perd quand même des points de vie (la moitié de la VIR, en général, parfois moins).

La plupart des poisons n'agissent pas instantanément. Leur effet se déclare au bout d'1d6 rounds minimum, et les plus insidieux mettent des heures. Un jet réussi de Potions et herbes permet de diviser les dommages par deux, ou les supprimer complètement si le soigneur fait une réussite critique.

Quelques exemples de VIRulences : arsenic 15, curare 20, venin de cobra 16, champignons vénéneux 6 à 15, poisons somnifères 13 (n'infligent pas de dommages, mais plongent dans un profond sommeil pour 2d6 heures).

3.5 - Maladies

Cf. le chapitre **SYSTÈME DE JEU**.

4 - GUÉRISON

Bien entendu, un personnage blessé finira par guérir. Ce n'est qu'une question de temps...

Livré à lui-même, un personnage récupère un dixième de ses points de vie par semaine de temps de jeu. S'il reste au lit et ne se livre à aucune activité fatigante, il récupère un sixième de ses points de vie par semaine. Dans tous les cas, arrondir à l'entier supérieur.

Les effets des compétences Secourisme et Potions et herbes sont développés dans le chapitre sur les compétences. La seule règle importante sur la guérison est la suivante : en aucune circonstance il n'est possible de dépasser son total initial de points de vie.

5 - SITUATIONS DE COMBAT

5.1 - Combat au corps à corps

On peut distinguer deux cas : celui où les combattants ne sont pas armés, et celui où ils le sont.

5.1.1 - Combat à mains nues

Le combat à mains nues dépend de deux compétences : Bagarre et Lutte.

Cf. le chapitre **COMPÉTENCES**.

5.1.2 - Assommer un adversaire

Pour assommer un adversaire, un personnage doit annoncer son intention en début de round, puis réussir une attaque de Bagarre, de Lutte ou d'une arme de mêlée contondante (un gourdin, par exemple).

Les dommages infligés sont soustraits aux points de vie de la victime, puis on les oppose aux points de vie restant à cette dernière sur la table de résistance. Si le jet est un succès, la victime perd connaissance pour sa CON en heures.

À son réveil, elle aura une grosse bosse, mais n'aura perdu que le tiers des points de vie de l'attaque.

5.1.3 - Combat aux armes blanches

Le combat au corps à corps dépend de nombreuses compétences de combat. Toutes peuvent servir à parer.

Cf. le chapitre **COMPÉTENCES**.

5.1.4 - Attaques multiples

Certains combattants ayant des valeurs de compétences de combat très élevées peuvent partager leur attaque en deux attaques au cours du même round de combat. Chacune de ces attaques doit être dirigée contre un adversaire différent : on ne peut pas effectuer d'attaque multiple sur le même défenseur.

- Un personnage ayant plus de 100% dans la compétence Guerrier peut diviser cette valeur en deux attaques avec deux armes de mêlée différentes ; il doit alors lancer deux fois le dé et calculer deux initiatives différentes.
- Un personnage ayant plus de 100% dans la compétence Bretteur peut diviser cette valeur en deux attaques avec la même arme de mêlée. Il lance une seule fois le dé pour calculer normalement sa première initiative ; la deuxième est égale à la première +5.

5.2 - Combat à distance

Le combat à distance concerne les armes de jet et les arquebuses.

Ces armes ne peuvent être utilisées qu'une fois par round. Lors du premier round de combat, elles ne tirent qu'à la troisième et dernière passe (le temps d'armer) ; aux rounds suivants, elles tirent lors de la première.

5.3 - Combat sous l'eau ou dans l'air

Dans l'eau, les personnages bénéficient de 3 PA supplémentaires, valables aussi contre critique, pour simuler le ralentissement des coups. Seules les armes d'estoc sont utilisables pleinement (1/2 dégâts pour les autres). Dans l'eau, une compétence d'arme ne peut pas être utilisée à plus que le niveau de la compétence Athlétisme (ou

Athlétisme ×2 si le personnage a pied).

5.4 - Mouvement et poursuites

Les personnages (et tous les autres êtres humains) se déplacent en moyenne de 8 mètres par round. C'est leur valeur de Mouvement.

Les créatures (animaux et monstres) ont une valeur de Mouvement différente de celle des humains. Elle est là pour donner un ordre d'idée : un loup court nettement plus vite qu'un humain, alors que celui-ci n'a pas trop de mal à distancer un escargot. En cas de poursuite (des personnages par une créature ou le contraire), il faut estimer l'avance dont dispose le poursuivi. On soustrait ensuite le Mouvement du poursuivi à celui du poursuivant.

On obtient un nombre qui représente la distance en mètres que gagne le poursuivant à chaque round (si cette valeur est négative, le poursuivant perd du terrain). La plupart des créatures ne peuvent pas courir à fond pendant plus que leur CON en rounds.

Ex : Mbáwira (mouvement 8) est poursuivi par un cavalier Ađanti (mouvement du cheval : 12). Il a 20 mètres d'avance. Son poursuivant gagne 4 mètres par round, et le rattrapera en 5 rounds.

5.5 - Charge

5.5.1 – Charge montée

Un cavalier ayant passé tout le round précédent à se déplacer en ligne droite et à la vitesse maximale de sa monture bénéficie des avantages d'une charge montée. Ses effets sont décrits au chapitre **COMPÉTENCES**.

5.5.2 – "Charge" (déplacement+attaque)

Un déplacement de n mètres suivi d'une attaque (cf. 1.4) donne un malus à la parade de $n \times 5\%$, mais peut donner un bonus de $n \times 5\%$ à l'attaque.

Chaque combattant a un Facteur de Charge (FCh) qui dépend de la compétence de combat utilisée (cf. le chapitre **COMPÉTENCES**). L'éventuel bonus à l'attaque ne peut être exploité que si le FCh de l'attaquant est supérieur ou égal à celui du défenseur.

Table 4.5.1 : Facteur de Charge selon la compétence de combat

Compétence de combat	FCh
Artillerie, Bagarre, Créature monstrueuse volante, Créature volante, Grand humanoïde, Milicien	0
Géant, Gladiateur, Guerrier, Lancier, Piquier, Prédateur, Volant	1
Bretteur, Char	2
Archer, Arquebusier, Éléphant, Monstre	3
Auxiliaire	4
Tirailleur	6
Chamelier	8
Cavalier	9
Harceleur	10
Éclaireur	11

5.6 - FOR mini des armes

Un personnage peut utiliser une arme même si sa FOR est inférieure au mini FOR requis, avec la valeur de la compétence de combat réduite de 5% par point en dessous, et maximum -5 points (-25%). Au-delà, l'utilisation de l'arme est impossible.

On peut utiliser une arme à deux mains avec une seule main

dans les conditions suivantes (outre la compétence qui peut être différente) : Avoir une FOR dépassant d'au moins 5 le mini FOR requis, avec dans ce cas la valeur de la compétence de combat réduite de 25% (ce malus étant lui-même réduit de 5% par point de FOR au-dessus, et donc plus de malus si mini FOR+10).

5.7 - Impétuosité

Un personnage impétueux non engagé en mêlée est obligé d'attaquer un adversaire à portée de "charge" (cf. 5.5.2), de préférence à toute autre action.

Les personnages combattant avec les compétences suivantes sont automatiquement impétueux : Chamelier, Créature monstrueuse volante, Créature volante, Géant, Gladiateur, Grand humanoïde, Guerrier, Monstre, Prédateur, Volant.

Les personnages combattant avec les compétences suivantes : Bretteur, Cavalier, Char, Lancier se comportent impétueusement, sauf si commandées avec succès par un personnage ayant la compétence Leadership.

Les créatures combattant avec la compétence Armes naturelles peuvent être impétueuse ou non, à voir dans la description de la créature.

Notes :

- les morts-vivants ne sont jamais impétueux
- pas d'impétuosité quand l'adversaire est un mort-vivant
- pas d'impétuosité quand l'adversaire est à couvert, ou s'il y a des obstacles entre ce dernier et l'impétueux
- pas d'impétuosité si l'adversaire est un Tirailleur

5.8 - Combat de masse

5.8.1 - Combat de masse terrestre

Il arrive parfois que le Maître de Campagne ait à gérer des batailles où s'affrontent des dizaines voire des centaines de combattants.

Il n'est alors bien sûr plus possible d'utiliser les règles de combat présentées dans ce chapitre. Nous conseillons pour ces situations les règles **Kazar !** ou les règles **De Bellis Multitudinis** (adaptation française : **Champs de Bataille**), d'autant plus que les compétences de combat sont prévues pour être directement exploitées avec ces règles.

5.8.2 - Combat de masse naval

Lorsque des galères s'affrontent en combat naval, des règles particulières doivent être utilisées. Ces règles sont présentées à part, dans le supplément consacré aux navires atriliens.

Table 4.F.1 : PA / PV de quelques objets usuels

Objet	PA / PV
Meuble en bois léger	5
Porte en bois légère	6
Meuble en bois lourd	8
Porte en bois lourde	8
Mur de case	6
Clôture en bois	12
Mur de maison	15
Porte de poterne	20
Grosse pierre	20
Mur de pierres	20
Mur d'adobes	25
Porte fortifiée	30
Muraille de bois	30
Muraille de pierre	35

6 - DOMMAGES AUX OBJETS INANIMÉS

Dans certains cas, il est nécessaire de détruire un objet inanimé en travers du chemin d'un personnage. Il peut alors être attaqué avec une arme, et sa résistance sera représentée par un certain nombre de points d'armure (PA), qui seront également ses points de vie (PV).

Une fois l'objet réduit à moins de 0 PV, il est détruit (s'il est plus petit qu'un être humain, comme une chaise) ou présente un trou suffisamment large pour laisser passer un personnage (si l'objet est plus grand, comme une paroi en bois).

Les PA / PV d'un objet sont normalement égaux à sa TAI, mais cela n'est pas toujours nécessairement le cas.