

NOUVELLES RÈGLES DE COMBAT - v.03

Modification 1 : Défense systématique

Lors d'une attaque, le défenseur doit annoncer si il se défend ou non, avant que l'attaque soit réellement effectuée. Que l'attaque échoue ou pas, la défense est réalisée de toute manière (esquive ou parade) et compte comme telle pour le principe de ré-utilisation des compétences de combat (cf. ci-dessous).

Modification 2 : Ré-utilisation des compétences

Chaque compétence de combat (arme, esquive) peut-être utilisée autant de fois qu'on le souhaite au cours d'un round de combat. Pour chaque utilisation après la première, un malus de -4 colonnes s'applique, en plus de tout les autres modificateurs éventuels. L'initiative subit aussi un malus de -8 pour chaque attaque après la première. Si l'initiative tombe à 0, l'action ne peut s'effectuer.

Exemple 1 : Floriane, bretteuse émérite (Mélée 14, Epée 1 Main +6, Initiative 15), décide de porter 2 coups d'épée, sans se donner des pénalités supplémentaires. Le premier coup est effectué à l'ordre d'initiative 15, à 14/+6. Le second coup d'épée est effectué à l'ordre 7, avec un jet 14/+2. Comme il ne reste que 7 d'initiative à Florian, elle ne peut tenter de 3ième attaque.

Exemple 2 : Toujours Floriane, en mauvaise posture face à deux Groins, décide d'esquiver la première attaque. L'attaque échoue, mais Floriane a tout de même réalisée une esquive. Le second Groin frappe à son tour et Floriane décide à nouveau d'esquiver. Comme il s'agit de sa seconde esquive, elle subit un malus de -4 sur son jet d'Esquive, en plus de tout autre modificateur.

Modification 3 : Dégâts majorés

Lorsqu'un attaquant réussit à toucher et qu'il a pris des pénalités libres, la valeur de pénalité peut venir remplacer l'un des résultats des deux D10 des dégâts.

Exemple 1 : Floriane a fini par toucher un Groin, avec une pénalité libre de 8 colonnes. Le Groin rate son Esquive et encaisse en jetant deux D10 et obtient un 6 et un 4. Avec 8 colonnes de malus, Floriane décide de remplacer le 4 par sa valeur de pénalité de 8. De 10 (contusion), les dégâts passent à 14 (légère) !

Modification 5 : Etat sonné

Lorsqu'un personnage est « Sonné », il subit un malus de -6 colonnes à toutes ses actions. Cette règle remplace la règle du livre, la méthode d'obtention de l'état Sonné reste la même.

Modification 6 : Appel à la chance

La dépense de points de chance permet désormais de relancer un jet, automatiquement. Cependant, le(s) point(s) de chance dépensé(s) dépendent de l'heure de chance/malchance, comme indiqué ci-dessous. Un bonus en colonnes est de plus octroyé pour les heures de chance. La récupération est toujours de 1 point par journée sans appel à la Chance.

Heure de chance	Effet
Heure à +4	1 pt de Chance, bonus +2
Heure à +2	1 pt de Chance, bonus +1
Heure à 0	1 pt de Chance
Heure à -2	2 pt de Chance
Heure à -4	3 pt de Chance