Manœuvres de combat et Coups Critiques

Manoeuvres de combat

Les combattants les plus doués connaissent diverses manœuvres de combats, beaucoup mortelles, mais toutes très efficaces.

Quand un combattant acquiert un talent de Confrontation (Charger/HAR, Cogner/HAR, Trancher/HAR, Transpercer/ADR, Riposter/ELE (Cogner/Trancher/Transpercer) ou Se fendre/ELE), le personnage peut choisir une manœuvre de combat pour chaque rang du talent acquit parmi toutes celles qui lui sont associées.

Ces techniques ne sont acquises que pour un talent donné.

Lors d'une attaque, ces manœuvres doivent être annoncées distinctement avant tout jet de dés. De plus, ces manœuvres peuvent être combinées à la condition que le joueur parvienne à le justifier en roleplay.

Attaque Vicelarde

Talents associés : Cogner/HAR, Trancher/HAR, Transpercer/ADR, Riposter/ELE (C/T/T), Se fendre/ELE

Paris obligatoires: +3

En visant des zones dangereuses, comme les yeux ou la gorge, le personnage espère mettre son adversaire hors de combat le plus rapidement possible.

Si jet d'attaque réussi, la cible perd tous ses dés de RA et de RR.

« L'aparté scientifique : la plupart des blessures à l'œil sont des blessures cornéennes et n'empêchent pas en elle même la vision, par contre les larmes empêchent de voir, mais l'œil s'en remettra, de plus la partie blanche de l'œil est insensible. »

-Terib.nunu

Sonner

Talents associés: Charger/HAR, Cogner/HAR, Trancher/HAR, Riposter/ELE (C/T)

Paris obligatoires: +1

Le personnage, en visant un point particulier de son ennemi, cherche à le déstabiliser.

En plus des effets de confrontation habituels, la cible est Sonnée.

Bourriner

Talents associés: Charger/HAR, Cogner/HAR, Trancher/HAR, Transpercer/ADR, Riposter/ELE (C/T/T)

Paris obligatoires : X+1

Le personnage accule son adversaire en usant de toute sa force.

En plus des effets de confrontation habituels, la cible recule de + X cases supplémentaires.

Combine

Talents associés: Charger/HAR, Cogner/HAR, Trancher/HAR, Transpercer/ADR

Paris obligatoires: +2

Le personnage réalise des mouvements risquées mais salutaires en plein combat afin de prendre une position avantageuse face à son adversaire.

Le personnage gagne un mouvement gratuit a réaliser immédiatement pendant son attaque, sans pouvoir être frappé.

Notez que le mouvement est gagné quel que soit le résultat du test d'attaque, mais en contrepartie, si le test est un échec, les personnages qui ont une zone de contrôle sur l'intervenant gagne un dé gratuit pour une seule action de confrontation à l'encontre de ce dernier.

Cette action permet par exemple de passer derrière l'opposant ou de le fuir.

Taquet

Talents associés: Charger/HAR, Cogner/HAR, Trancher/HAR, Transpercer/ADR, Riposter/ELE (C/T/T)

Paris obligatoires: +2

En visant les jambes, le personnage espère faire chuter sa cible.

Si l'attaque est réussie, la cible est à terre, est considérée comme d'une TAI inférieure d'un point et sa DEF est égale à 0 jusqu'à ce qu'elle se soit relevée en dépensant un dé de sa RA ou sa RR.

Viser

Talents associés: Cogner/HAR, Trancher/HAR, Transpercer/ADR, Riposter/ELE (C/T/T), Se fendre/ELE

Paris obligatoires: +3

Un coup violent porté à la tête est quasiment toujours mortel, mais moins si le combattant d'en face porte une grosse armure.

Cette manœuvre permet également de viser une partie du corps en vue de passer l'armure du défenseur. L'attaque devient **Pénétrante**/Ø.

Bousiller

Talents associés : Charger/HAR, Cogner/HAR, Trancher/HAR, Transpercer/ADR, Riposter/ELE (C/T/T), Se fendre/ELE

Paris obligatoires: +3

Le personnage essaie de trancher un bras ou briser les os de son adve<mark>rsaire.</mark>

Il gagne l'équivalent d'un niveau de Coup Critique (comme s'il avait obtenu un 6 de mieux lors du test de confrontation) pour le test de Confrontation suivant.

Assommer

Talents associés: Charger/HAR, Cogner/HAR, Trancher/HAR, Riposter/ELE (C/T)

Paris obligatoires : +X

Au lieu de le blesser, le personnage essaie d'assommer son adversaire.

Si l'attaque est réussie, au lieu de subir des dégâts, la cible perd X + (Puissance de l'intervenant) dé(s) de Potentiel et est au sol, sa TAI est considérée comme d'un point inférieure. La cible choisi dans quelle réserve ces dés sont perdus en priorité.

Ces dés doivent être tous perdus, sur plusieurs tours s'il le faut. Au réveil, la cible est Sonnée.

Les armes contondantes augmentent la perte de dés de Potentiel suivant son Mod.Dom. (à raison d'un point de Dom. pour un dé de Pot).

CADWALLON SUPPLÉMENT

Balayer

Talents associés: Cogner/HAR, Trancher/HAR, Transpercer/ADR, Riposter/ELE (T/T)

Paris obligatoires: +3

En faisant de grands mouvements, le personnage espère blesser un grand nombre d'adversaire ou au moins les faire reculer.

Tout personnage dans la zone de contrôle de l'intervenant doit immédiatement dépenser un dé de sa RA pour reculer en dehors de cette zone.

Si ce n'est pas possible, la cible est touchée (pour autant que le jet d'attaque passe sa DEF + 3), mais lors du jet de blessure, la DEF (non modifiée) s'ajoute à sa Protection d'armure.



LOCALISATION

Un personnage qui n'a pas choisi où il frappait *peut* demander à comparer son résultat d'attaque (sans son attitude ni les paris éventuels, en comptant uniquement avec la règle du cumul) avec le tableau de localisation.

Les dégâts sont interprétés de la même façon quelque soit la localisation : une attaque causant 2 points de dégâts causera toujours la même perte de point de vie, que le coup soit porté à la cuisse (en une large coupure) ou à la tête (en une fine estafilade très douloureuse).

Tête: 7+
Torse: 6
Abdomen: 5
Bras proche: 4
Jambe proche: 3
Bras éloigné: 2
Jambe éloignée: 1

Les rangs de points de vie symbolisent surtout la vitalité du personnage, tant sur le point de vue résistance que pour la fatigue physique et mentale. Quand un personnage perd tous ces points de vie, il ne meurt pas forcément (tout dépend des blessures qu'il a subit), mais est dans tous les cas hors de combat (qu'il soit grièvement blessé, ou simplement à bout de force).

Les blessures non critiques se guérissent facilement en quelques jours ou par divers sorts ou potions.

COUPS CRITIQUE

Les Blessures Critiques, elles, demandent souvent, si ce n'est des soins immédiats pour éviter la mort, une convalescence sérieuse pour s'en remettre. Elles peuvent être soignées par les sorts et les potions de manières habituels, mais elles ne sont pas pour autant guéries et les effets persistent tant que le personnage blessé n'est pas arrivé au terme de sa convalescence.

Un coup critique survient dès qu'un personnage obtient un ou plusieurs 6 naturel (sur le dé) lors du jet de blessure (qu'ils comptent dans le résultat final ou non) et enlève à sa cible un ou plusieurs rang complet de blessure d'un coup (on peut être atteint par plusieurs petites attaques et s'en remettre facilement, mais se faire casser un bras et subir un mois de convalescence). Dans ce cas, le rang de blessure atteint indique les effets du coup critique reçut.

Plus de 6 ont été obtenus lors du jet de blessure, plus l'attaque est efficace.

Rang Indemne

Éraflure - Un 6

Le personnage s'en tire de peu. *Guérison* : Nulle

Hématome - Deux 6

Le personnage perd un dé de Réaction, sinon d'Action.

Guérison: Nulle

Blessure - Trois 6

Le coup est plus important que prévu, le personnage perd tout ses dés d'Action pour le tour.

Guérison: Rapide

Rang Légère

Contusion - Un 6

Le personnage souffre de la douleur mais n'en tire aucune séquelle réelle.

Guérison: Nulle

Foulure/luxation - Deux 6

Quand le personnage doit utiliser le membre touché pour agir, il lance un D6, sur un 1, l'action entreprise est un échec automatique (marche aussi pour la tête)

Guérison: Rapide

Fracture mineure - Trois 6

Le membre est inutilisable jusqu'à être convenablement soigné.

Si c'est la tête qui est touchée, le personnage est hors de combat et dans les vapes pour 2D6 heures.

Guérison: Longue

Rang Grave

Choc - Un 6

Choqué par la douleur, le personnage perd tout ces dés restant pour ce tour.

Guérison: Rapide

Fracture mineure/organe touché -Deux 6

Claudiquant ou le bras ballant, le personnage ne peut plus utiliser le membre jusqu'à être soigné.

A la tête, le personnage tombe dans le coma pour 1D6 jour(s).

Guérison: Longue

Fracture majeure - Trois 6

Dans le tronc, le personnage perd tous ses dés et son Pot baisse de 1 jusqu'à être soigné convenablement.

Si c'est la tête, le personnage est dans un coma léger. Il n'en ressortira que s'il reçoit des soins adéquats. *Guérison*: Longue

Rang Critique

Assommé - Un 6

Le personnage a subit une attaque à laquelle il ne s'attendait pas.

Il finit assommé ou laissé pour mort et se réveillera 2D6 minutes après la fin de l'opposition.

Guérison: Rapide

Destruction/hémorragie - Deux 6

Le personnage perd tous ses dés et son Pot baisse de 1 jusqu'à être soigné convenablement.

Le membre est brisé et inutilisable. Lors des soins, si au moins 2 qualités de sont pas gagnés, le membre perd de l'adresse définitivement : le joueur devra prendre un pari obligatoire pour tout test impliquant ce membre dans l'avenir.

Au tronc, la blessure engendre une perte d'un point de vie par tour jusqu'à être soignée convenablement.

Si c'est la tête, le personnage est au bord de la mort. Si des soins intensifs ne sont pas lancés avant la fin de l'opposition, le personnage décède. *Guérison*: Longue

Démembré/hémorragie - Trois 6

Le personnage perd tous ses dés et son Pot baisse de 2 jusqu'à être soigné convenablement.

Le membre est tranché net (ou écrabouillé de telle manière que les os ne sont qu'une masse molle informe). Le membre est définitivement inutilisable, et l'hémorragie entraine une perte d'un point de vie par tour jusqu'à être soignée convenablement.

Au tronc, la blessure engendre une perte de deux points de vie par tour au lieu d'un seul.

Si c'est la tête qui est touchées, celle-ci s'envole à quelques mètres (dans le cas d'une épée).

Guérison: Risquée

Rang Incapacité

Coma - Un 6

Le personnage est plongé dans un coma léger. Il n'en ressortira que s'il reçoit des soins adéquats.

Guérison: Rapide

Mortellement blessé - Deux 6

L'attaque a causé des dommages irrémédiablement au système nerveux ou cardiaque du personnage. S'il ne reçoit pas de soins avant la fin du prochain tour, il décède dans la douleur.

Guérison: Risquée

Mort radicale - Trois 6

L'attaque a ouvert le crâne ou transpercé la pauvre victime de part en part. Elle décède dans un gargouillis ignoble.



Rang Mort? Mortellement blessé - Un 6

Le coup porté est si violent qu'une vaste hémorragie attaque l'organisme. Si le personne ne reçoit pas des soins avant la fin du prochain tour, il décède.

Guérison: Risquée

Mort radicale - Deux 6

Que la tête explose, ou aille valdinguer de l'autre côté de la rue, le coup reçut est si violent que personne ne peut en réchapper.

Mort Dégueulasse - Trois 6

L'attaque la plus horrible de l'histoire. La mort est si soudaine que le personnage n'a même pas pu voir la mort dans les yeux.

GUÉRISON

Ces règles de Guérison viennent se greffer au tableau décrit dans le manuel du joueur. Elle a pour but d'équilibrer le système de combat vers une optique plus roleplay que tactique et atténu ou réévalu par conséquent l'effet de certains sorts et autres effets de jeu qui nuisent (à mes yeux) à la qualité du RP, dont le très célèbre Soin Mineur (qui à présent mérite son nom de Mineur).

Nulle : le personnage ne subit plus de malus de Coup Critique à la fin de l'opposition.

Rapide : si le personnage n'est pas soigné, il récupère ses points de vie selon le système décrit dans le manuel de jeu, section confrontation.

De plus, il peut être soigné grâce au talent éponyme (difficulté 6, plus 1 pour chaque rang de blessure qu'il a subit au moment du Coup Critique), le personnage récupère alors ses points au double de la vitesse du système habituel. C'est uniquement après sa période de convalescence que le personnage est guéri des malus de Coups Critiques dont ils pouvait souffrir.

Longue : le personnage récupère de ses blessures selon le système habituel. Cependant, il doit faire l'objet d'un contrôle régulier par un médecin (Soigner/difficulté 6 plus 1 pour chaque rang de blessure complet à soigner), si ce n'est pas le cas, les blessures ne guérissent pas et risquent même de se rouvrir.

Seules les potions est les onguents ont des effets significatifs sur des blessures si importantes. Les sorts de guérison commun, tel « Soin Mineur » ne sont pas assez puissants pour réparer le corps en profondeur.

Risquée : si le personnage n'est pas soigné par un docteur qualifié dans des conditions parfaitement favorables, il risque de mourir de ses blessures très rapidement. Le médecin doit réussir un test de Soigner/DIS (7 plus 1 pour chaque niveau de Critique reçut). Si le docteur échoue, le personnage encaisse un nombre de points de dégâts égal au plus haut niveau du Coup Critique reçut, mais il peut encore être sauvé par le médecin (chaque tentative peut durer de quelques minutes à plusieurs heures, à l'appréciation du MJ). S'il réussit, le personnage blessé est hors de danger et passe dès lors au système de guérison « Longue » décrit au-dessus.

Si le médecin avait prit 2 paris pour tous ses tests de Soigner/DIS, le blessé passe en guérison « Rapide ».

Seules les potions est les onguents ont des effets significatifs sur des blessures si importantes. Les sorts de guérison commun, tel « Soin Mineur » ne sont pas assez puissants pour réparer le corps en profondeur.

- D'après le travail de la communauté JDR Cadwallon-online.fr

