

Une Prouesse particulière : le combat

Mémento

Pour Château Falkenstein

On peut aisément résumer en deux colonnes la plupart des situations de combat que peuvent rencontrer ou provoquer les personnages. L'Hôte dispose ainsi d'un *mémento* utile et pratique durant le Drame pour ne rien perdre de l'intensité dramatique du moment. Précisons que le Duel n'est pas abordé dans la présente aide de jeu.

- Le protagoniste qui possède le plus haut score de compétence Perception a l'**Initiative**. Par la suite, on procède par ordre décroissant.

Combat à distance

Tir > < Agilité (armes de zone)
Tir > < Agilité (armes de jet ou armes à feu)

- jusqu'à la *porté effective* x2 : malus de 2
- 1/4 de la *porté effective* : bonus de 2

+ *carte(s) de Destinée éventuelle*

Combat au « corps à corps »

Mêlée > < Mêlée
Escrime > < Escrime
Mêlée > < Mêlée (à l'aide de couteaux et d'armes contondantes)

+ *carte(s) de Destinée éventuelle*

- **L'armure** permet d'encaisser 1 ou 2 points de dommage. Par contre, on retire un niveau à toutes les Compétences physiques (sauf Physique en elle-même).
- La **santé** du personnage se retrouve au tableau de la page 188 et la section consacrée à la **récupération** des points de santé se consulte à la page 189.
- La **maladresse** s'évalue à l'aide d'un tirage d'une carte de Destinée.
Cœur : touche une autre cible ~ **Carreau** : dysfonctionnement
Pique : se blesse (blessure partielle) ~ **Trèfle** : laisse tomber son arme, la perd.
- Les **animaux** attaquent et défendent avec leur compétence Agilité. La **santé d'un animal** varie suivant sa taille : *rat* (1), *chien* (5), *loup* (10), *lion* (20), *ours* (30) et *baleine* (40).

par Pitche
pitche@sden.org
juin 2006