

Combat de boxe

Joueurs : 2 participants

Caractéristique utilisée : Agilité (A), Blessure (B)

Objectif : Vaincre son adversaire

Durée : La partie se termine lorsqu'un des 2 combattants perd tous ces points de blessures.

Installation :

Chaque joueur doit disposer d'une liste des coups et parades.

Une feuille représentant le ring de 10x10 cases (une feuille à petit carreau est parfait).

Chaque joueur se place dans les coins opposés l'un de l'autre.

Tour de jeu :

Chaque tour de jeu se déroule dans cet ordre :

- Initiative
- Mouvement
- Choix des Coups et Parades
- Résolution des attaques et parades

Initiative :

Chaque joueur lance 1D10 et l'ajoute à leur initiative, celui qui obtient le plus haut résultat a l'initiative pour ce tour. En cas d'égalité, l'initiative passe d'un combattant à l'autre et celui qui l'avait au tour précédent la perd.

Mouvement :

Le combattant qui a l'initiative peut se déplacer dans n'importe laquelle des cases adjacentes à celui qu'il occupe. Un combattant ne peut pas pénétrer dans une case occupée par son adversaire. Le combattant qui n'a pas l'initiative ne se déplace pas lors de ce tour.

Choix des Coups et des Parades :

Chaque combattant peut porter un Coup et une Parade, si son adversaire est sur une case adjacente.

Chaque combattant choisit secrètement un Coup et une Parade. Pour se faire vous pouvez placer un marqueur sur une case de Coup et un autre sur une case de Parade, à l'abri des regards de votre adversaire.

Les coups sont constitués de 2 éléments : *Le Recul* et *l'Impact*.

Le Recul fait reculer le combattant adverse, l'Impact lui inflige des dégâts. Chaque Coup est une combinaison de ces 2 éléments, chacun doté de valeurs variables, représentant les assauts violents provenant de toutes les directions (voir la liste des Coups). Par exemple, un coup peut avoir un Recul de 1 et un Impact de 2, ou un Recul de 3 et un Impact de 0, etc.

Les Parades peuvent annuler un de ces 2 éléments (bloquant soit tout le Recul soit tout l'Impact), ou protéger le combattant contre les 2 dans une moindre mesure (Recul -1 et Impact -1).

Résolution des Coups et des Parades :

Les 2 joueurs révèlent leur choix simultanément et doivent crier à pleine voix le Coup porté qu'ils ont choisie. Comparez le Coup du combattant ayant l'initiative à la Parade de son adversaire. Modifiez les paramètres du Recul et de l'Impact du Coup en fonction de la parade, et appliquez les résultats. Chaque point de Recul restant fait reculer l'adversaire dans une direction choisie par l'attaquant et chaque point d'Impact restant lui cause un point de Blessure.

Si un combattant est poussé contre les cordes du ring (c'est-à-dire qu'il ne peut compléter son Recul en raison de la limite du ring), il subit un nombre de Blessure égal au nombre de case dont il doit reculer, quel que soit le nombre de cases déjà traversés.

Le Coup du sorcier n'ayant pas l'initiative est ensuite résolue de la même façon.

Liste des Coups et Parades :

Coups :

- **Ahhhh!** (Recul 3/Impact 0)
- **Oudich !** (Recul 2/Impact 1)
- **Vlam !** (Recul 1/Impact 2)
- **Bam !** (Recul 0/Impact 3)

Parades :

- **Appuie ferme !** (Annule le Recul)
- **Esquive !** (Annule l'Impact)
- **Garde haute !** (Recul -1/Impact -1)

Adaptation du travail de Alessio Cavatore, le DUEL DE SORCIERS, parut dans le White Dwarf