



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Légendes des contrées oubliées > Aides de jeu > De  
Nouvelles Règles de Simulation > **Combats et résolution des dégâts**

## Combats et résolution des dégâts

mardi 9 novembre 2004, par [Merin](#)



### Détermination de l'initiative

Pour déterminer qui agit en premier, on regarde la compétence à l'arme (modifiée par la compétence en Tactique / Stratégie - qui a dit que ce n'était pas une bonne compétence ??), puis, s'il y a égalité, on regarde l'agilité, et s'il y a encore égalité, les deux personnages frappent en même temps, celui qui réussit le mieux qui frappe en premier.

### Attaques, parades et esquives

Lorsqu'un personnage veut porter un coup à un autre (PJ ou PNJ), il fait un jet sous sa compétence de combat, ensuite on apprécie le résultat sur la table. Chaque arme fait un nombre de point de dégâts de base qui est modifié par le multiplicateur de qualité (x2 pour une réussite spéciale, x5 pour une réussite critique, x10 pour "01 ")

Si l'attaque est réussite, le joueur ciblé par le coup doit faire un jet d'esquive ou de parade (s'il désire tenter cette action, ou s'il en a les moyens). Pour parer un coup, il faut une réussite de qualité équivalente ou supérieure (sinon l'esquive est réussie, mais pas assez bien et les multiplicateurs de qualité sont réduits d'autant).

#### Exemple 1

Le Akeï de service nous fait un magnifique 01 face à un petit Morbelin SEUL et abandonné, le petit Morbelin fait un 03 (réussite critique) mais cela ne

suffit pas (un 01 est un 01 !!)

Le Akeï a donc Dégâts x 10 pour son coup magnifique mais le Morbelin réduit à Dégâts x (10/5) = Dégâts x 2. Il en meurt quand même, mais il évite de ressembler à de la ratatouille...

#### Exemple 2

Akeï de service n°2 s'offre un Chevalier-Tonnerre (un toutpetitpetit) en combat singulier et il fait un 12. Réussite spéciale (pour son 69% à la hache à 2 mains). Le chevalier fait un 92 échec spécial. Les dégâts sont donc : Hache x 2(Akeï) x 2(échec du chevalier).

N.B. : Les multiplicateurs se combinant, on peut atteindre un dégâts x 100. Cela peut paraître Très Très bourin, mais si l'on considère les règles de bases, et la table de réussite, c'est tout à fait normal. Légendes des Contrées oubliées est un univers très violent, et les blessures graves sont fréquentes (Dans la BD, lorsque Jidîn porte un coup de fronde à un des nains, faut voir l'état du nain après...)

### Attaques, parades et esquives multiples

Un personnage possède un nombre d'attaques (ainsi que de parade ou d'esquive) par tour qui vaut 1 pour un personnage débutant. Ce nombre peut évoluer au cours du jeu suivant l'évolution du personnage.

Un joueur de base a 1 attaque et 1 parade/esquive. Il peut transformer son attaque en une parade, et avoir ainsi deux parades mais aucune attaque, ou bien transformer sa parade en une attaque et ainsi avoir deux attaques mais aucune parade/esquive.

Si l'on considère le fait qu'un personnage



talentueux peut attaquer et prévoir ses futures manœuvres, il peut alors déclarer des "combos". Dans ce cas, il doit annoncer un certain nombre de coups avant de commencer ses jets.

Le nombre de coups maximum portable par un joueur est le nombre de fois que l'on peut retrancher 20 à la compétence du joueur : 1 pour une compétence entre 01 et 20, 2 pour une compétence entre 21 et 40... etc.

Comme il est possible de substituer la parade/esquive à une attaque, ce nombre peut être augmenté de 1.

Le personnage effectuera tous ses coups à la suite jusqu'à ce qu'il échoue un jet, que son coup soit devenu impossible à réaliser (adversaire mort, hors de portée ou autre...) ou qu'il ait terminé l'ensemble de ses coups.

En terme de jeu, le joueur annonce sa combinaison au MJ, et il commence ses jets. Le premier jet est effectué sous sa compétence, et deuxième aussi seulement si le joueur transforme sa parade/esquive à cette attaque. Tous les autres jets se font avec un malus cumulatif de 20% (il est de plus en plus dur de réaliser un autre coup).

#### Exemple

Akeï de service n°1 est face à 3 morbelins (décidément, c'est pas leur jour...). Il possède une compétence épée à 2 mains à 69% et il va substituer une attaque à sa parade. Cela lui donne donc 6 attaques possibles. Il répartit celles-ci : morbelin 1, morb 3, morb 2, morb 3, morb 2 et

morb 1 au cas où il serait toujours entier.

Jet 1 : 51 pour 69, OK, le morbelin 1 reçoit une bonne claque, mais est toujours vivant.

Jet 2 : 65 pour 69, OK, le morbelin 3 reçoit une claque aussi, mais il est toujours vivant.

Jet 3 : 10 pour 49, OK, le morbelin 2 reçoit une grosse claque, il en meure.

Jet 4 : 15 pour 29, OK, le morbelin 3 reçoit une claque aussi, il en meure.

Jet 5 : Le morbelin 2 étant mort, le coup est impossible. Fin des attaques.

#### Résolution des dégâts

Tous les dégâts s'effectuent avec des dés sans limites.

Explication :

Un personnage frappe de sa dague un PNJ. Il réussit une attaque spéciale et on doit déterminer le nombre de points de vie que le dit PNJ perd. Une dague fait 2D6 de dégâts, le joueur lance les dés : 6 et 4 (bien !!), comme il a fait un 6 (valeur maximale du dé, il relance celui-ci et additionnera le nouveau jet au précédent total : 6 encore, il peut à nouveau relancer (sans limite !!!) : 2.

Cela fait donc :  $6 + 4 + 6 + 2 = 18 \times 2$  (réussite spéciale) = 36 points de dégâts !!!

On relance donc sur :

- Un 10 pour un Dé 10.

- Un 8 pour un Dé 8.

- Un 6 pour un Dé 6.

... etc...