



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Secrets de la septième mer > Aides de jeu > Combat >

Combat



Combat

dimanche 5 mars 2006, par [Martin](#)

Panache

Voilà certainement une de mes plus grandes critiques du système de Seventh Sea. Le Panache est supposé représenter (dixit le manuel) ce petit quelque chose qui différencie un héros d'un homme normal. En terme de jeu, le Panache est utile dans le système de répartition, mais représente surtout le nombre d'action par round de combat. Hors, je verrais facilement un courtisan habile être un expert en répartition sans pour autant être un maître duelliste.

Je cherche encore un moyen de séparer la notion 'nombre d'attaques' de celle de 'charisme' pour les raisons indiquées ci-dessus. Toute idée dans ce sens (ou dans un autre) est bienvenue. L'idéal serait bien sûr de garder au Panache son sens premier, et de trouver une autre mécanique pour le nombre d'actions par round. Une possibilité, pour ceux qui connaissent les Légendes des 5 Anneaux (L5A), serait de comptabiliser une sorte d'insight (un indicateur de progression, fonction des traits et des compétences), et d'ajouter une action à chaque tranche de points.

Défense active et passive

Vu le faible coût des compétences face aux traits (voir à ce sujet ma section 'expérience'), je trouvais la formule de base ($5 + 5 \times \text{Compétence de Défense}$) un peu trop efficace. De plus, un personnage avec une bonne compétence de défense finira par être meilleur en défense passive qu'en défense active en moyenne, ce qui enlèverai tout intérêt à cette dernière.

J'ai donc fait passer la défense passive à :

- (Agilité + Compétence de défense) * 3

Et la défense active à :

- (Agilité + Compétence de défense) G Agilité +5

Un petit exemple :

*Don Ricardo Espinoza Del Aguila doit esquiver un coup de son adversaire, un pirate nommé Tomas Ellacuria. Ricardo a 2 en Agilité et 3 en Parade - Rapière, sa défense passive est donc de 15 ($2*3+3*3$). Malheureusement pour lui, Ellacuria est un pirate aussi efficace que vicieux, et il fait un 26 sur son jet d'attaque. Ricardo, en duelliste prudent a bien sûr préservé une action pour parer. Il doit donc faire 21 ($26-5$) avec 5G2. Cela devrait être possible...13. L'attaque d'Ellacuria le touche de justesse, et le pirate sourit en préparant le coup de grâce... Si seulement il avait pensé à regarder derrière lui, il serait peut-être même vivant pour en parler.*

Les conséquences sont assez simples : les défenses passives évoluent de manière plus régulière, le trait et la compétence entrant en jeu. De plus, une défense active est relativement aisée (n'oubliez pas qu'elle coûte une voir deux action en interruption). Un personnage prudent ne sera donc touché que par quelqu'un de largement meilleur que lui, ce qui est somme toute normal.

Le manuel propose d'utiliser Esprit pour les parades, ce qui implique qu'un combattant a besoin de tout les traits. Je pense pour ma part que l'Esprit est suffisamment utile en dehors que pour pouvoir être



laissé de côté en combat. Je joue donc l'attaque et la défense active avec Agilité.

Sonné

J'ai préféré garder la règle initiale, c'est à dire un -2G0 à tout les jets quand le personnage à un nombre de Blessures Graves équivalent à sa Détermination. Je ne l'applique évidemment pas sur les jets de Gaillardise contre les Blessures Légères, ni sur les jets de Panache de début de round.

Le fait d'avoir des '10' équivalents à des '0' est la pénalité de non-compétence, elle sont ainsi combinables (bien que je craigne le pire pour le héros 'sonné' tentant une action dans laquelle il n'est pas compétent).

Armes Lourdes

Une petite modification toute simple. Les Armes Lourdes faisant plus de dégâts que les armes de duel (rapière), elle sont pénalisée d'un phase en

terme d'initiative, pour simuler leur grand poids et le temps nécessaire pour « armer » le coup.

Un petit exemple :

Le Jarl Leif Haraldson tient la porte d'un manoir pour protéger le reste du groupe occupé à l'intérieur. Les gardes d'un évêque mal inspiré, Evrard Gentun, se jettent sur lui. Entraîné aux armes depuis sa plus tendre enfance, le Jarl réagit rapidement, tirant un 3 et un 8 sur son jet de Panache. Les brutes (niveau 2), tirent elles 3 et 6. Le Jarl commence son mouvement le premier en phase 3, mais la lenteur de son arme laisse le temps à une des brute de lui porter un coup rapide. Il en faut évidemment bien plus pour impressionner le Jarl, qui n'est pas Vesten pour rien, comme une des brutes, passant au dessus de la rambarde et tombant à grand bruit dans le hall, l'apprend a ses dépends en phase 4, quand arrive le coup d'épée de Haraldson.

Quand le reste du groupe arrive, ils trouvent le Jarl à peine blessé, faisant de grand moulinets devant une série de gardes qui, au vu des six cadavres, semblent comme hésiter.