



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Warhammer > Aides de jeu > Règles de combat >  
**Initiative et répartition des attaques durant le round de combat**

## Initiative et répartition des attaques durant le round de combat

lundi 6 juin 2005, par [Mathieu Hatt](#), [Mon Bon](#)

Présentation du système de répartition des attaques selon l'ordres d'initiative modifié dans "Le Nouvel Aprocryphe".

Les attaques sont réparties grâce au système suivant :

On divise le nombre d'attaques par le score d'initiative, on arrondi au dessus, puis on retranche ce résultat au score d'initiative jusqu'à obtenir différentes phases d'actions dont le nombre est égal au nombre d'attaques.

*Exemple : Le joueur elfe Edrindel dispose de 3 attaques et d'un score de 75 en initiative. Il combat un orc qui a 1 attaque et 30 en initiative, ainsi qu'un troll disposant de 3 attaques et de 30 en initiative également.*

*Les phases de Edrindel sont :  $75/3=21.66666...$  donc 22 : ses actions se situent en 65,43 et 21.*

*Les phases de l'orc sont :  $30/1=30$  donc son action se situe en 30.*

*Les phases du troll sont :  $30/3=10$  donc ses actions se situent en 30,20 et 10.*

*Le round se déroule donc comme suit :*

*Edrindel, Edrindel, orc et troll, Edrindel, Troll, Troll.*

Lorsqu'un des combattants utilise une attaque pour parer ou esquiver, son attaque suivante est annulée. Il peut au maximum parer ou esquiver autant de fois qu'il a d'attaques au total durant le round en cours et le suivant.

Mais un personnage ne peut pas parer ou esquiver plus de fois qu'il ne dispose d'attaques au total avec le round en cours et le suivant. Il ne peut pas prendre d'attaque du 3eme round pour se défendre durant le 1er.

*Exemple : Edrindel dispose de 3 attaques, donc s'il esquive ou part, il ne peut en parer que 6 en 1 round. Car il dépense ses 3 attaques du round en cours, ainsi que celles du round suivant. Il n'aura plus d'attaques au round suivant, et s'il veut parer, il devra prendre sur les attaques du round qui suit et ainsi de suite.*