



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > De règles diverses et variées > **Techniques de Combat**

## Techniques de Combat

samedi 11 septembre 2004, par [JyP](#)

---

*Aide de jeu par Lance Dyas, Jérémy Provost, et la ML anglophone Ars Magica.*

---

### Introduction

Ces règles supplémentaires ont pour but d'ajouter une petite touche "magique" aux combats à Ars Magica (ou pour épicer les certamen). Leur principal effet devrait être d'encourager les joueurs à faire des combats plus descriptifs et intéressants.

L'idée de départ, sur la liste de diffusion anglophone, était de refaire le système de combat en utilisant le principe du système de magie. Ainsi, Technique + Forme pour lancer un sort devenait Technique de Combat + Compétence Martiale pour exécuter une manœuvre de Combat.

Cela permet de rapprocher fortement le système de combat du système de magie, de simplifier ainsi les règles, tout en ajoutant un poil de description aux duels. Cependant, cela conduit à un système de combat très détaillé, avec bien plus de manœuvres que ce qui existe dans le manuel D&D3.5 avec les Dons !

Par suite, nous nous sommes concentrés

uniquement sur la description des styles de combat, et à leur utilisation comme de simples bonus/malus lors d'un duel.

De fait, si personnellement j'ai fourni un premier jet de chaque technique de combat en m'appuyant sur les descriptions des différentes Techniques

Magiques, c'est Lance Dyas qui est le plus enthousiaste sur le sujet, je vous invite à consulter sa page qui comprend bien d'autres détails

sur le sujet : <http://www.dyasdesigns.com/roleplay/ArsMagica/combatTechniques.html>

### Principe général

*Les Techniques Hermétiques recouvrent bien plus que de simples catégories pour classer la magie, ou les bottes de certamen de mon confrère Tremere. En toutes choses, nous pouvons les utiliser pour avoir l'avantage, car le conflit est une philosophie qui transcende la seule magie.*

De l'usage des Techniques Hermétiques en tout conflit, par Tylalus

Il s'agit ici principalement d'une aide de jeu pour personnaliser les duels, que ce soit en combat, certamen ou autre. De manière générale, un conflit est divisé en rounds, pendant lequel une



se passe d'arme à lieu (que ce soit en faisant un jet d'attaque/parade pour chacun, ou plus généralement un jet d'engagement si on utilise la simplification du combat proposée par Michaël de Verteuil dans *Hermes' Portal* #11).



Ici, chaque protagoniste du combat, en plus, choisit secrètement un style de combat à chaque round (en choisissant parmi 5 cartes marquées pour ce faire). Les cartes sont révélées en même temps, et l'on regarde dessus lequel a un bonus contre l'autre pour ce round. Les bonus sont également visibles sur le dessin ci-contre, pour avoir une vue globale.

Par exemple, le style Muto apporte un double bonus face à Rego (cercle extérieur), et un simple bonus face à Perdo (branche de l'étoile intérieure). Par contre, Intelligo a un double bonus sur Muto, et Creo un simple bonus.

Quand les cartes sont retournées, le joueur devrait décrire la manœuvre correspondante qu'il tente. Les différentes Techniques/Styles sont décrits ci-dessous, peut-être faudrait-il le mettre sur les cartes.

Dans un combat réaliste, la plupart des manœuvres utilisent des éléments de chacun des styles, mais pour simplifier et avoir un système jouable, il suffit de prendre le style qui vous semble correspondre le plus.

En pratique, avec un simple bonus de +2 et un double bonus de +4, le système semble bien fonctionner (voire remplacer avantageusement les jets de dé,

si vous voulez faire des combats sans ceux-ci).

## Styles de combat

### Creo / Perfection & Franchise

**Devise** : *Que le meilleur gagne !*  
Si vos mouvements sont meilleurs que ceux de votre adversaire, vous l'emporterez. L'efficacité, tant dans la précision que l'économie des mouvements, est favorisée. Il s'agit peut-être du style le plus "pur", le plus naturel pour un grand bretteur.

**Points forts** : un des styles les plus précis, décisifs et rapides, avec un minimum de fatigue.  
**Points faibles** : assez prévisible, pas de doutes pour l'adversaire quant à vos mouvements.

**Styles adverses** : Face à Intelligo, votre jeu est transparent, même si cela est moins exploitable que pour Rego. Vous percez face à l'agressivité brouillonne de Perdo, et avez tendance à ignorer complètement les feintes inutiles de Muto.

### Rego / Contrôle & Redirection

**Devise** : *Amenez l'adversaire sur votre terrain.*




Il s'agit ici de maîtriser votre adversaire, en le poussant à agir d'une certaine façon, de manière à le rendre plus facile à battre. Les mouvements sont très contrôlés et ajustés à la situation immédiate pour remplir votre objectif.

**Points forts** : actions très précises qui peuvent avoir un effet dévastateur.

**Points faibles** : présuppose une lecture fiable du jeu de l'adversaire...

**Styles adverses** : Il est facile de diriger les perfectionnistes de Creo, et dans une moindre mesure les adversaires passifs de Intelligo. Par contre, peu d'efficacité face au déchaînement de Perdo, et vous tombez dans les feintes de Muto.



<div data-bbox="97 322 414 392"> <b>Muto / Changements &amp; Feintes</b></div> <div data-bbox="97 394 400 499"><b>Devise</b> : <i>Suivre les apparences sera votre perte.</i></div> <div data-bbox="97 501 411 884">La complexité des mouvements est une des marques de fabrique de ce style. Ils peuvent changer complètement d'un moment à l'autre, sont imprévisibles, ou au contraire trompent complètement.</div> <div data-bbox="97 887 406 992">De cette manière, l'adversaire ne peut prendre prise sur vous.</div> <div data-bbox="97 994 400 1167"><b>Points forts</b> : permet de perdre l'adversaire et de le rendre indécis quant à votre jeu.</div> <div data-bbox="97 1169 362 1341"><b>Points faibles</b> : beaucoup d'efforts peut-être inutiles si l'adversaire n'est pas influencé.</div> <div data-bbox="97 1344 399 1693"><b>Styles adverses</b> : Intelligo peut lire dans votre jeu, tandis que Rego tombe dans vos pièges par une lecture insuffisante. Perdo ne peut résister à un peu de provocation, tandis que Creo ignore les feintes pour aller à l'essentiel.</div> <div data-bbox="97 1718 392 1783"> <b>Perdo / Destruction &amp; Offensives</b></div>	<div data-bbox="461 322 754 392"> <b>Intelligo / Perception &amp; Patience</b></div> <div data-bbox="461 394 734 499"><b>Devise</b> : <i>Lire le jeu de l'adversaire suffit à le battre.</i></div> <div data-bbox="461 501 754 884">Il s'agit d'analyser au mieux les mouvements de l'adversaire, de prévoir comment il fonctionne. L'objectif est alors de retourner son plan contre lui, en ayant plusieurs longueurs d'avance.</div> <div data-bbox="461 887 715 1059"><b>Points forts</b> : Intelligo permet de conserver un avantage tout au long du combat.</div> <div data-bbox="461 1061 715 1234"><b>Points faibles</b> : il faut du temps pour lire le jeu de l'adversaire, et vous êtes passif.</div> <div data-bbox="461 1236 754 1693"><b>Styles adverses</b> : Facile de lire à travers les mouvements inutiles de Muto, ou la rigueur de Creo. Mais Rego vous mène un peu sur son terrain, tandis que vous ne faites pas le poids face à l'agressivité de Perdo.</div>
---	--

**Devise** : *L'attaque est la meilleure défense.*  
Il s'agit de percer les défenses adverses en les submergeant, en étant le plus agressif et le plus destructeur. Il ne faut pas avoir froid aux yeux, et tenter de provoquer et mettre à profit les erreurs adverses.

**Points forts** : rapide et vraiment imprévisible, dangereux même en défense.

**Points faibles** : prise de risque, et n'est pas très réfléchi sur la durée.

**Styles adverses** : Vous surprenez les attentistes de Intelligo et ne vous pliez pas aux tentatives de Rego, mais les feintes de Muto sont plus efficaces, et les manoeuvres parfaites de Creo ne laissent pas de prise.