

## Les Règles de Combat

Voici les règles de combats à suivre au domaine du créateur.

### Dommmage des armes

À la base, toutes les armes à une main font 1 point de dégât et les armes a 2 mains font 2 points de dégât. Le dégât maximum que peut faire un joueur avec une arme est régit par 2 choses: sa force et le potentiel de dégât de l'arme.

Un personnage, aussi habile qu'il soit, ne peut pas faire plus de dégât qu'il a de force. Les potentiels MAXIMALS de dommmage des armes sont les suivant :

Dague : 2

Bâton : 2

Épée courte : 3

Épée Longue : 3

Épée Bâtarde : 3 a une main, 4 a deux mains

Épée à 2 mains : 5

Hache à une main : 4

Marteau a une main : 4

Masse d'arme : 3

Marteau a deux mains : 5

Hache à deux mains : 6

Gourdin : 1

Flèches : (spéciale) font 2 de base, maximum potentiel = 6

Carreaux d'arbalètes : (spéciale) font 2 de base, maximum potentiel = 6

\*CES MAXIMUMS PEUVENT SEULEMENT ÊTRE AUGMENTER PAR LA MAGIE

### Protection des armures

À l'exception des boucliers, les pièces d'armures donnent aux joueurs des bonus sur leurs points d'endurances. Plus une pièce est lourde, plus le joueur doit être assez fort pour la porter.

Type d'armure : Les valeurs indiqués après chaque type d'armure indiquent la valeur de protection et, entre parenthèse la force requise pour la porter.

Armure de cuir : 2 (1)

Armure de cuir cloutée : 4 (2)

Armure d'écaille : 6 (3)

Cotte de mailles : 8 (3)

Plates de bataille : 10 (4)

Paire de bracelets \* +1

Paire de jambières \* +1

Casque \* +1

\*Par soucis de simplicité tout genre de casques, jambières et bracelets offrent la même protection.

### La Maîtrise

La force d'un personnage influence plusieurs facteurs, le dommmage maximum que l'on peut faire avec une arme ainsi que le type d'armure que l'on peut porter. La Force est aussi un facteur de détermination en jeu lorsqu'il en vient à des simulations de force physique; i.e. transporter ou bouger un objet ou forcer une porte.

La force peut aussi servir de déterminant lors d'une comparaison de force appliqué entre deux individus. Un personnage peut agripper et *maîtriser* un autre personnage en apposant ses **deux mains** sur les épaules d'un autre joueur ou créature. La victime ne doit pas être active dans un combat ou se trouver dans une position où elle s'attend à se faire prendre. La victime ne doit pas être en course ou en train de bouger rapidement (danser, sauter etc...). Ces conditions, quoique contraignantes, existent afin d'éviter tout contacte physique violent non-simulé. Dès que la cible est prise les deux adversaire comparent leurs forces respectives, si la force de la cible est plus grande, la maîtrise n'a aucun effet. Si celle de l'agresseur est plus grande il peut procéder à l'une des actions suivantes :

- Il peut immobiliser la victime pour un temps illimité
- Il peut soutirer UN objet de la victime (incluant son bouclier ou son arme) mais doit la relâcher dès que l'objet est pris.
- Si la force de l'agresseur est le double de celle de la victime elle peut lui infliger une attaque SIMULÉ qui causera un point dommage. La victime doit aussitôt être relâché.

**IMPORTANT** : Dès qu'un victime maîtriser reçoit un coup, le maîtriseur subît la moitié des dégâts encaisser par la victime et DOIT lâcher prise. Aussi, le moindre dégât subit par le maîtriseur brise la maîtrise.

Il est aussi possible pour plusieurs individus de combiner leur force afin de soulever des masses plus lourdes ou maîtriser des créatures plus fortes. Tout les participants à cet effort collectif doivent apposer leurs DEUX MAINS sur la cible. Dans ces cas là on utilise la force du participant le plus fort et on rajoute un +1 à la force totale pour chaque individu au-delà du premier.

Exemple : Tom à 4 de force, Jacques à 3, Isabelle à 3 et Rick à 1. Les quatre aventuriers désirent soulever un tronc d'arbre. Le total de force ainsi appliqué sera de 7 (4 pour Tom +1 par participant supplémentaire).

**IMPORTANT** : Un maximum de 4 aventuriers peuvent s'appliquer à soulever ou maîtriser un adversaire de taille humanoïde au delà de 4 les participants supplémentaires manquent de place où s'agripper et appliquer leur force.

## **Combat Non-Mortel**

Il est possible de vaincre un adversaire en combat armé sans le tuer. Pour se faire, l'agresseur doit déclarer, lors de la déclaration de ses dégâts, que ses coups son « Non-Mortel ».

Le dégâts occasionnés en combat non-mortel sont réduit à la moitié du dégât ordinairement causé. I.e. Cédric se bat avec une épée à deux main et fait, généralement, 5 points de dégât avec son épée. Il désire subjugué son ami qui est sous l'emprise d'un contrôle mental sans le tuer donc il applique des dégâts « non-mortel ». Se faisant il ne fait que 2 point de dégât quand ses coups portent.

Les dégâts « non-mortels » encaissé lors d'un combat sont les premier à se guérir par les moyens magique et se guérissent d'eux-mêmes à un rythme de 1 point par 10 minutes de repos. Les blessures normales priment TOUJOURS sur les blessures « non-mortel » donc, une victime rossé et réduit à 2 points d'endurance par le non-mortel et qui subît une attaque « mortel » normale qui lui cause 3 points de blessure MEURT.

**IMPORTANT** : les dégâts occasionnés par la magie ne peuvent JAMAIS être non-mortel.