



## RÈGLES OPTIONNELLES de COMBAT

*Rien n'est moins réaliste que le système de combat divisé en deux phases, celle des guerriers et celle des monstres. Au-delà des échanges de coups, du à toi à moi de frapper et afin de rendre les combats plus réalistes, il est intéressant d'introduire certaines règles optionnelles de combat.*

### **SYSTEME DE COMBAT ET INITIATIVE**

La phase de combat des guerriers et des monstres est réunie en une seule phase de combat principale où l'ordre de frappe est déterminé en fonction de la valeur d'Initiative du profil des différents adversaires. Désormais c'est celui qui à la plus grande valeur qui frappe en premier. En cas d'égalité entre deux adversaires, lancé 1d6, c'est celui qui obtient le plus haut résultat qui commence l'échange.

### **INITIATIVE ET ACTIONS**

L'initiative détermine également le déclenchement des actions. Ainsi les guerriers, dans l'ordre de leur initiative donnent au MD leur action pour le tour. Cette règle peut également s'étendre en cas de rencontre dès l'ouverture d'une porte par exemple. Le MD décrit aux joueurs ce qu'ils peuvent voir de la pièce. La règle sur la répartition des monstres n'est plus utilisée. La réaction est déterminée dans l'ordre d'initiative pour les guerriers et les monstres. Dans ce cas, les actions suivantes sont utilisées :

**COMBATTRE au CORPS à CORPS** : Un guerrier ou un monstre peut se déplacer d'une valeur de cases ou de pas égale à sa valeur de mouvement pour engager un combat. Le combat est traité suivant la valeur d'initiative comme indiqué dans le paragraphe plus haut.

**CHARGER** : Un guerrier ou un monstre peut se déplacer en ligne droite d'un nombre de cases ou de pas comprise entre sa valeur maximale et le double de cette valeur. Il est considéré comme ayant chargé et bénéficie d'un bonus de +1 pour toucher et en force. Si un profil indique 4 en mouvement par exemple la charge est effective si la figurine se déplace en ligne droite de 5 à 8 cases ou pas.

**TIRER** : Un guerrier ou un monstre doté d'armes de tir ou de jet, peut tirer s'il dispose d'une ligne de vue sur sa cible et qu'il n'est pas engagé au corps à corps.

**LANCER UN SORT** : Un lanceur de sort peut lancer un sort s'il peut voir sa cible et s'il n'est pas engagé au corps à corps. Il est possible de lancer un sort en étant engagé au corps à corps. Cependant le sort est soumis à un test d'échec pour tenir compte de la déconcentration du lanceur de sort. Ce test d'échec correspond au nombre d'adversaires engagés. Avec deux adversaires par exemple, sur 2 et moins le sort échoue.

**UTILISER UN OBJET :** L'utilisation d'un objet prend un tour de jeu complet et ne permet pas de combattre. Si un guerrier tente d'utiliser un objet alors qu'il est engagé au corps à corps il sera automatiquement touché.

**SE DEPLACER :** Un guerrier ou un monstre peut choisir tout simplement de se déplacer afin de se mettre dans une meilleure position en utilisant totalement ou en partie sa valeur de déplacement

**UTILISER UNE COMPETENCE :** Un guerrier peut utiliser une compétence particulière. En combat les compétences de combats ou martiales seules sont admises. En d'autres termes, il n'est pas permis à un ranger elfe de faire du pistage s'il est engagé au corps à corps.

**ROMPRE UN COMBAT :** Il est permis de rompre un combat en utilisant la règle de blocage.

**AUTRES ACTIONS :** Les guerriers peuvent utiliser une et une seule des actions décrites dans les règles avancées à la fois par tour. Ces actions ne sont pas permises si le guerrier est engagé au corps à corps.

### **REGLE SPECIALE**

Pour compléter le système de combat vous pouvez utiliser celui de Warhammer batailles fantastiques décrit dans la page armure. Ce dernier permet avec vos guerriers, dans l'optique des règles compagnon, de gérer des escarmouches voire des combats à grande échelle. Ceci peut avoir son importance surtout avec la gestion de fief qui associe donjon et lutte pour la survie de votre domaine.

Un autre avantage concerne également l'invincibilité des guerriers à haut niveau qui ne sont plus impressionnés par une armée de gobelins où ils ne risquent plus rien. Dans la logique du réalisme et afin d'ouvrir les portes des aventures en extérieur et par-là même une occasion d'enrichir son environnement de jeu, l'adoption complet de ce système peut être une solution indéniable.

### **INTRODUCTION DES REGLES**

Ces règles permettent d'introduire une dynamique de jeu très intéressante. De plus le choix des armes et des actions offre des opportunités tactiques particulières. Adopter une réaction en fonction des rencontres ouvre des variantes de situations toujours renouvelées, d'autant si le groupe est éparpillé dans la salle voisine alors qu'une porte vient de s'ouvrir. Indirectement, la surface de jeu devient plus grande et le rôle de chacun prend toute sa valeur. Un mage est une soutient magique dont le rôle est de rester en arrière pour soutenir les combattants. C'est à eux que revient le rôle d'engager le combat et de maintenir les ennemis à distance. Un mage a peu de chance s'il est engagé au corps à corps et risque de priver ses compagnons d'un extra fort appréciable...