

L'ART DE LA GUERRE

Une bataille bien préparée est une bataille gagnée

• **Aelia Larunja, humaine guerrière, gardienne de sa discipline** •



Les combats tels qu'ils sont décrits dans la troisième édition nécessitent plus de rigueur et de précision. Ce document vous propose une analyse et des outils qui vous guideront lors de vos futures parties. Il se présente en deux parties.

RÉCAPITULATIF DES ACTIONS

Les actions que l'on peut effectuer au cours d'un round de 6 secondes se divisent en plusieurs catégories en fonction du temps et de l'attention que le personnage doit consacrer à son exécution. Vous trouverez quelques exemples d'applications pour chacune de ces catégories :

Action Ordinaire (O) : nécessite de l'attention, une seule par round

- attaquer,
- courir (le personnage est considéré comme Harcelé),
- lancer un sort.

Action Simple (S) : nécessite peu d'effort et d'attention, aucune limite imposée mais trois actions par round semble raisonnable. Cette règle optionnelle est décrite dans le **RdJ**, p397.

- dire quelques mots,
- dégainer ou jeter une arme,
- lâcher un bouclier ou un sac à dos,
- saisir ou mettre un objet à une ceinture ou dans une poche,
- jeter un regard à la recherche d'une sortie,
- se déplacer de son mouvement de base au maximum.

Action Libre (L) : même si elles ne sont pas limitées en nombre d'utilisation, les actions libres sont toujours sujettes à conditions, comme l'esquive, l'augmentation de dommages, etc. Ce sont les seules actions qu'un personnage peut utiliser en dehors de son tour.

Action Maintenu (M) : nécessite plus d'un round pour être achevée. Ce type d'action remplace une action Ordinaire et demande un temps déterminé (en rounds, minutes ou heures) pour être résolu. Cette durée nécessaire est indiquée dans la description du talent.

- trouver un objet précis dans un sac à dos (3 à 4 rounds),
- inspecter minutieusement un mur ou une porte (9 à 10 rounds),
- enfiler ou enlever une armure légère (9 à 10 rounds),
- boire une potion ou administrer un baume (1 round).

Non Applicable (NA) : certains talents n'ont aucune limitation temporelle, comme le talent Endurance par exemple.

Un round peut ainsi être découpé de deux manières :

Ou	Ou
1 action Maintenu	1 action Ordinaire +3 actions Simples
Dans les deux cas il peut utiliser une « infinité » d'actions Libres	

QUELQUES EXEMPLES EN APPLICATION

Voici des séquences d'actions Ordinaires combinées avec 3 actions Simples. Il n'y a bien sûr aucune contrainte dans l'ordre d'exécution des actions : dans le dernier exemple le personnage peut très bien dégainer, prendre son bouclier et se déplacer avant d'attaquer, comme il peut dégainer, attaquer, se déplacer et prendre son bouclier.

Action ordinaire	Action simple	Action simple	Action simple
Tisser un filament ou Incanter un sort	Déplacement de base	Prendre une potion à la ceinture	Deuxième attaque
Courir (2 x déplacement de base)	Coup de pied rapide	Deuxième attaque (avec le pied donc, voir le talent, RdJ , p182)	Deuxième arme
Attaque astrale	Vision astrale (pour ne pas avoir le malus de 5)	Deuxième attaque	Deuxième arme
Attaque multiple	Attaque enchaînée	Deuxième arme	Deuxième attaque
Attaque	Attaque enchaînée	Deuxième arme	Deuxième attaque
Attaque	Attaque acrobatique	Anticipation	Rugissement de guerre
Attaque	Déplacement de base	Dégainer	Prendre son bouclier ou autre arme

Règle optionnelle Scorpionou

Afin de conserver un intérêt aux combats à haut cercle et éviter qu'ils se résument à « celui qui a l'initiative gagne », toutes les « attaques » multiples (comme les tirs, charges, etc.) ne devraient pas permettre d'enchaîner plus de 5 attaques sur une même cible. Ainsi au rang 15 ces talents permettront d'attaquer 5 fois 3 adversaires différents. Dans tous les cas un adepte ne devrait pas pouvoir attaquer plus de 5 fois une même cible, peu importe les talents ou les capacités utilisées.

LISTE DES TALENTS ET COMPÉTENCES UTILISANT UNE ACTION SIMPLE

Talent	Niv	Action	K	Eff	Page
Acrobaties en selle	Rg+Dex	S	Non	1	Rdj 168
Anticipation	Rg+Per	S	Non	1	Rdj 170
Approche surprise	Rg+Vol	S	Oui	1	Rdj 170
Attaque acrobatique	Rg+Dex	S	Non	1	Rdj 171
Attaque de matrices	Rg+Vol	S	Non	1	Rdj 172
Attaque décisive	Rg+Per	S	Oui	1	Rdj 172
Attaque enchaînée	Rg+Dex	S	Non	1	Rdj 172
Attaque en course	Rg	S	Oui	2	Rdj 173
Caméléon	Rg+Vol	S	Oui	1	Rdj 174
Charge terrifiante	Rg+Vol	S	Non	2	Rdj 175
Constitution bestiale	Rg+Con	S	Oui	0	Rdj 176
Coup de pied rapide	Rg+Dex	S	Non	1	Rdj 177
Cri de guerre	Rg+Cha	S	Non	1	Rdj 178
Défense tournoyante	Rg	S	Non	1	Rdj 179
Déplacement silencieux	Rg+Dex	S	Non	0	Rdj 179
Désarçonnement	Rg+For	S	Non	0	Rdj 180
Destruction d'âme	Rg+Vol	S	Oui	1	Rdj 180
Destruction d'arme	Rg+For	S	Oui	0	Rdj 180
Détection de la vie	Rg+Per	S	Non	1	Rdj 180
Détection des défauts d'armure	Rg+Per	S	Oui	0	Rdj 181
Détection du poison	Rg+Per	S	Non	1	Rdj 181
Deuxième arme	Rg+Dex	S	Non	1	Rdj 182
Deuxième attaque	Rg+Dex	S	Oui	1	Rdj 182
Deuxième chance	Rg+Vol	S	Non	1	Rdj 182
Deuxième tir	Rg+Dex	S	Oui	1	Cd 13
Double charge	Rg+Dex	S	Oui	1	PG3 - 66
Faux semblants	Rg	S	Non	1	Rdj 186
Flèche hurlante	Rg+Cha	S	Non	1	Rdj 187
Griffes	Rg+For	S	Oui	0	Rdj 187
Imitation de voix	Rg+Per	S	Non	0	Rdj 189
Langage du vent	Rg+Per	S	Non	1	Rdj 190
Localisation de tireur	Rg+Per	S	Non	1	Rdj 192
Maintien de filament	Rg+Vol	S	Non	1	Rdj 193
Monture agressive	Rg	S	Non	1	Rdj 195
Mort feinte	Rg+Vol	S	Non	1	Rdj 196
Œil d'aigle	Rg+Per	S	Non	1	Rdj 197
Perce-armure	Rg	S	Oui	1	Rdj 198
Performance	Rg+Cha	S	Oui	1	Rdn 269

Talent (suite)	Niv	Action	K	Eff	Page
Premier cercle de perfection	Rg+Per	S	Oui	0	Rdj 201
Protection de monture	Rg+Vol	S	Non	1	Rdj 202
Rugissement de guerre	Rg+Cha	S	Non	1	Rdj 205
Sarcasmes	Rg+Cha	S	Non	0	Rdj 206
Sprint	Rg	S	Oui	1	Rdj 207
Tir en aveugle	Rg+Per	S	Oui	0	Rdj 208
Tir longue portée	Rg+Per	S	Oui	0	Cd 14
Tissage multiple	Rg+Per	S	Non	1	Rdj 209
Trame d'effet	Rg+Per	S	Non	1	Rdj 210
Venin	Rg+Con	S	Oui	0	Rdj 211
Vision astrale	Rg+Per	S	Non	1	Rdj 212

Talent Rdn	Niv	Action	K	Eff	Page
Contrôle corporel	Rg+For	S	Oui	0	Rdn 262
Danse caudale	Rg+Dex	S	Non	1	Rdn 263
Danse du vent	Rg+Per	S	Non	1	Rdn 264
Envolée	Rg+Dex	S	Non	0	Rdn 266
Flèche traçante	Rg+Per	S	Non	1	Rdn 267
Science appliquée (Applied sciences)	Rg + Cha	S	Non	1	NB3 217

Compétence	Niv	Défaut	Actio	Eff	Page
Acrobatie en selle	Rg+DEX	Non	S	1	Rdj 234
Attaque acrobatique	Rg+DEX	Non	S	1	Rdj 236
Attaque enchaînée	Rg+DEX	Non	S	1	Rdj 237
Coup de pied rapide	Rg+DEX	Non	S	1	Rdj 239
Cri de guerre	Rg+CHA	Non	S	2	Rdj 241
Défense tournoyante	Rg+DEX	Non	S	1	Rdj 241
Deuxième arme	Rg+DEX	Non	S	1	Rdj 242
Deuxième attaque	Rg+DEX	Non	S	2	Rdj 242
Deuxième tir	Rg+DEX	Non	S	2	Cd 13
Imitation de voix	Rg+PER	Non	S	0	Rdj 244
Monture agressive	Rg	Non	S	1	Rdj 245
Mort feinte	Rg+VOL	Non	S	1	Rdj 245
Performance	Rg+CHA	Non	S	2	Rdn 269
Sprint	Rg	Non	S	3	PG3 102

RAPPEL DES OPTIONS DE COMBAT

Les différentes options de combat sont :

	Option de combat*	Effet/modificateur
A	Attaque agressive (1 par attaque) (p.403)	Bonus de +3 aux tests d'attaque et de dommages, malus de -3 à la Défense physique et magique
BC	Contourner le bouclier (p.405)	Annule les bonus d'Armure offerts par le bouclier, malus de -2 aux tests d'attaque
BD	Détruire un bouclier (1) (p.405)	Détruit le bouclier de l'adversaire
BR	Bond de rétablissement (2) (p.404)	Permet à un personnage de se relever et d'accomplir une action Ordinaire, pas d'autre déplacement autorisé
C	Attaque caudale [T'skrang uniquement] (p.48)	Permet d'effectuer une attaque supplémentaire (malus de -2 à tous les tests d'action) ou bonus de +1 à la Défense physique en échange d'un malus de -1 à tous les tests d'action (bonus maximum de +2, voir p.48).
D	Déplacement en deux temps (1) (p.405)	Autorise la combinaison déplacement/attaque/fin du déplacement, malus de -2 à la Défense physique et magique
E	Attaque étourdissante (p.403)	Les tests de dommages infligent des dommages étourdissants, un adversaire encaissant une blessure grave est Étourdi
G	Garde défensive (p.406)	Bonus de +3 aux Défenses physique et magique, malus de -3 à tous les tests d'action (sauf les tests d'équilibre)
Ch	Réceptionner une charge (p.406)	Permet au personnage de désarçonner un adversaire monté
P	Attaque précise (1) (p.404)	Malus de -3 au test d'attaque, si ce test est réussi, l'attaque touche la zone désignée
R	Renverser (p.406)	Peut mettre l'adversaire À terre, n'inflige pas de véritables dommages à l'adversaire
T	Céder du terrain (1) (p.404)	Bonus de +1 à la Défense physique par mètre cédé (jusqu'à un maximum égal au rang en Armes de mêlée ou en Combat à mains nues), -2 aux tests d'attaque
V	Viser (1 par round) (p.406)	Bonus de +2 (1 round) ou +3 (2 rounds) au prochain test d'attaque à distance (voir texte)

* Le nombre indiqué entre parenthèses () après le nom de l'option de combat correspond aux dommages d'effort infligés par l'utilisation de l'option concernée.

TABLEAUX DES ACTIONS DES ROUNDS DE COMBAT

Voici des tableaux vierges que vous pourrez compléter pour votre personnage.

INITIATIVE ET DOMMAGES

Les talents influençant l'initiative sont : Attaque du cobra, Danse des airs, Vivacité du tigre, Vive lame.

Les talents pouvant augmenter les dommages sont : Attaque critique, Attaque décisive, Coup dévastateur, Détermination, Flèche enflammée, Trame d'effet.

COMMENT UTILISER CES TABLEAUX ?

Il vous faut indiquer talents, spécialisations, et autres informations à prendre en compte pour les actions du round, qu'il s'agisse d'actions Ordinaires ou d'actions Simples.

Action Ordinaire	Action Simple	Action simple	Action simple
Talent			
Talent augmentant les effets du premier talent			
Spécialisation augmentant les effets du premier talent			
Option de combat			
Autre			
Niveau total			
Dés d'action			
Effort total			
Karma total			

Voici une série d'exemples pour illustrer son utilisation.

EXEMPLES

Voici des exemples avec un Guerrier (Septième cercle) et un Sorcier (Septième cercle).

Guerrier, initiative

Dextérité + Danse des airs + Vivacité du tigre = 7 (Dex) + 7 + 7 = 21/3D12 (effort : 2) (pas de malus armure ou bouclier)

	Action ordinaire	Action simple	Action Simple	Action Simple
Talent	Armes de mêlée (8)	Anticipation (7)	Attaque acrobatique (6)	Deuxième arme (7)
Talent supplémentaire	Anticipation (+7-2)	NA	NA	NA
Spécialisations	NA	NA	NA	NA
Option de combat		NA	NA	P (Attaque précise)
Autre	NA	NA (+7 Déf phy)	NA (+6 Déf phy)	NA
Niveau total	7 (Dex)+8=15	5 (Per)+7 = 12	7 (Dex)+6=13	7 (Dex)+5=12
Dés d'action	D12+D10+D8 + K +2	2D10 + K	D12+D10	2D10
Effort total	0	1	1	2 (att précise)
Karma total	1	0	1	0

Dommages

Main	Niv For	Niv dmg arme	Talents	Niv total	Dés d'action	Mod option cbt	Effort
Principale	5	NA	Coup de bouclier (5)	10	2D8+K	NA	1
Deuxième	5	Épée forgée 8	Coup dévastateur (6)	19	D12+2D10+K	NA	1

NB : Coup de bouclier est une compétence dans cet exemple.

Sort	Niv Vol	Niv effet sort	Talents	Niv total	Dés d'action	Mod option cbt	Effort
NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA

K = 1 point de karma

Sorcier, initiative

Dextérité = 5 (Dex) / D8

	Action ordinaire	Action simple	Action Simple	Action Simple
Talent	Tissage (7) ou Incantation (7)	Déplacement	Vision astrale (5)	Mort feinte (3) (compétence)
Talent supplémentaire	NA	NA	NA	NA
Spécialisations	NA	NA	NA	NA
Option de combat	NA	NA	NA	NA
Autre	NA	NA	NA	NA
Niveau total	7 (Per) + 7 = 14	NA	7 (Per) + 7 = 14	6 (Vol) + 3 = 9
Dés d'action	2D12 + K	NA	2D12 + K	D8+D6
Effort total	0	0	1	1
Karma total	1	0	1	0

Dommages

Main	Niv For	Niv dmg arme	Talents	Niv total	Dés d'action	Mod option cbt	Effort
Principale	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA
Deuxième	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA

Sort	Niv Vol	Niv effet sort	Talents	Niv total	Dés d'action	Mod option cbt	Effort
Orbe tran- chant	6	15	Détermination (7)	28	4D12+K	NA	1

K = 1 point de karma

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Redbrick Limited/Fasa corporation comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Black Book Editions ou Redbrick Limited/Fasa corporation et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, consultez www.black-book-editions.fr.

Rédaction : Franck « scorpionou » Mercier

Relectures : Valentin « kyin » Debret, Vincent « Sykes » Ridel



Les Messagers de l'aube

ACTIONS ROUND STANDARD

Initiative

Dextérité – Modificateur armure (____) + _____

	Action Ordinaire	Action Simple	Action Simple	Action Simple
Talent				
Talent augmentant effets premiers talent				
Sp augmentant effets premiers talent				
Option de combat				
Autre				
Niveau total				
Dés d'action				
Effort total				
Karma total				

Dommages

Main	Niv For	Niv dmg arme	Talents	Niv total	Dés d'action	Mod option cbt	Effort
Principale							
Deuxième							
Autre							

Sort	Niv Vol	Niv effet sort	Talents	Niv total	Dés d'action	Mod option cbt	Effort

K = 1 point de karma, Niveaux = _____

RÉCAPITULATIF DES TYPES D'ACTION

Actions Ordinaires (1 par round)

	Action Ordinaire	Action Ordinaire	Action Ordinaire	Action Ordinaire	Action Ordinaire	Action Ordinaire
Talent	Course					
Talent amplificateur	Sprint					
Spécialisation	NA					
Option de combat						
Autre	Harcelé					
Niveau total						
Dés d'action	NA					
Effort total						
Karma total						

Actions simples (3 par round)

	Action Simple	Action Simple	Action Simple	Action Simple	Action Simple	Action Simple
Talent	Déplacement					
Talent amplificateur	Sprint					
Spécialisation						
Option de combat						
Autre						
Niveau total						
Dés d'action						
Effort total						
Karma total						

ACTIONS AUTRE ROUND

Initiative

Dextérité – Modificateur armure (____) + _____

	Action Ordinaire	Action Simple	Action Simple	Action Simple
Talent				
Talent augmentant effets premiers talent				
Sp augmentant effets premiers talent				
Option de combat				
Autre				
Niveau total				
Dés d'action				
Effort total				
Karma total				

Dommages

Main	Niv For	Niv dmg arme	Talents	Niv total	Dés d'action	Mod option cbt	Effort
Principale							
Deuxième							
Autre							

Sort	Niv Vol	Niv effet sort	Talents	Niv total	Dés d'action	Mod option cbt	Effort

K = 1 point de karma, Niveaux = _____

ACTIONS AUTRE ROUND

Initiative

Dextérité – Modificateur armure (____) + _____

	Action Ordinaire	Action Simple	Action Simple	Action Simple
Talent				
Talent augmentant effets premiers talent				
Sp augmentant effets premiers talent				
Option de combat				
Autre				
Niveau total				
Dés d'action				
Effort total				
Karma total				

Dommages

Main	Niv For	Niv dmg arme	Talents	Niv total	Dés d'action	Mod option cbt	Effort
Principale							
Deuxième							
Autre							

Sort	Niv Vol	Niv effet sort	Talents	Niv total	Dés d'action	Mod option cbt	Effort

K = 1 point de karma, Niveaux = _____