

Les règles de combat

Dans un jeu de rôle, la plupart du temps, le combat sera considéré comme un moment à part. Attendu par les uns, craint par les autres, il mettra souvent les règles du jeu et le talent du maître du jeu à rude épreuve, car on ne peut s'y permettre qu'un minimum de temps morts et parce qu'une foule de données entrent en ligne de compte. Mais rassurez-vous, avec un peu d'expérience, tout devrait bien se passer et on va vous aider à mettre en place des affrontements aussi spectaculaires qu'amusants à faire jouer.

Globalement, les règles du jeu ne changent pas. On va simplement préciser certaines choses et ajouter deux ou trois règles pour compléter le tout, mais le combat ne contredira pas les règles précédentes.



Raconter ou montrer

Un jeu de rôle se passe en règle général de tout matériel superflu. Pas besoin de plateau, pas besoin de pions, tout se passe dans la tête des joueurs. C'est souvent comme cela que l'on distingue le jeu de rôle des autres jeux de société. Mais avec le temps, d'autres jeux ont adopté ce principe et n'en sont pas pour autant des jeux de rôle et le jeu de rôle lui-même s'est entiché de toute une série d'outils permettant de mieux visualiser les scènes décrites par le maître du jeu. Nous vous parlons ici des figurines et

des décors réalisés - parfois spécifiquement - pour ce type de jeu. Nous n'allons pas ici vous dire qu'il vous faut donc vous procurer ce matériel. Il reste tout à fait dispensable. Mais il peut vous aider à mieux visualiser les scènes de combat. Maintenant, de petites boulettes de papier et quelques boîtes en carton vous aideront tout autant. Les règles, en tout cas, ne tiendront aucun compte de ces éléments.

Comment démarre un combat ?

En règle générale, un combat démarre lorsqu'au moins un protagoniste se déclare. Il n'est donc pas nécessaire que tout le monde tire le glaive et se mette en garde. Un combat peut donc se présenter sous la forme d'une embuscade, d'une attaque dans le dos, d'un tir d'arbalète venu de nulle part, mais aussi sous la forme d'un duel en bonne et due forme. En ce qui concerne le combat de masse, nous reviendrons sur quelques généralités par la suite, mais ce jeu ne proposera pas de règles à proprement parler pour ces cas extrêmes.

Initiative

Quand un seul protagoniste se déclare, il a forcément l'initiative, non ? Et bien non. Imaginez qu'un assassin sorte son poignard et veuille frapper sa victime. Un garde du corps peut très bien remarquer le mouvement rapide et s'interposer. Il aura eu l'initiative, même si l'intention de l'assassin a fusé la première. Déclarer l'attaque ne signifie donc pas qu'on l'accomplit dans la foulée. Cela veut simplement dire que l'on enclenche la procédure de combat. Dès que les hostilités sont déclarées, on va donc établir l'ordre dans lequel chaque personnage concerné interviendra. C'est ce qu'on appelle le calcul de l'initiative. Durant la création de personnage, vous avez calculé la vitesse de réaction (VR) de chacun. Egale à l'Habileté du personnage, elle est donc représentée par un chiffre de 1 à 10. Pour connaître l'initiative de chaque protagoniste,

LANFEUST

lancez 1d10 et ajoutez le résultat à la VR de chaque intervenant. Classez ensuite toutes les personnes concernées par ordre décroissant, de la plus haute initiative à la plus basse.

Ce tableau est un premier pas. Il faut compter ensuite que chaque action importante coûte cinq points d'initiative. Un personnage peut agir autant de fois durant un tour de jeu qu'il compte de fois cinq points dans son initiative.

Exemple : deux gardes et deux voyous vont se battre. La VR des gardes est de 6 et celle des voyous est de 5. Le premier garde lance 1d10 et obtient 6. Le second garde réussit un bon jet et obtient 9. Les deux voyous obtiennent respectivement 4 et 8. Voici donc le tableau des initiatives.

Garde 2 : 15 (3x5)

Voyou 2 : 13 (2x5)

Garde 1 : 11 (2x5)

Voyou 1 : 9 (1x5)

On voit, en respectant la règle de division par cinq, que le garde 2 agira trois fois, que le voyou 2 et le garde 1 agiront deux fois et que le voyou 1 n'agira qu'une fois. On peut donc établir l'ordre définitif du tour comme suit, en soustrayant à chaque fois cinq à l'initiative :

Garde 2 : 15

Voyou 2 : 13

Garde 1 : 11

Garde 2 : 10

Voyou 1 : 9

Voyou 2 : 8

Garde 1 : 6

Garde 2 : 5

Le garde 2 frappera donc le premier. Il frappera encore avant que le voyou 1 ait eu le temps d'agir une première fois. Il frappera enfin une fois après tout le monde.

On le voit dans l'exemple ci-dessus, une rapide division de l'initiative par cinq (en arrondissant toujours à l'inférieur) donne le nombre d'attaques d'un intervenant. Pour établir la liste des actions, il faut à chaque fois retrancher cinq pour situer une action dans l'ordre du tour. Rassurez-vous, on ne calcule l'initiative qu'une seule fois par combat et elle reste inchangée jusqu'au terme de celui-ci.



Actions importantes

Il est écrit ci-dessus qu'une action importante compte pour cinq points dans le tableau des initiatives. Mais qu'est-ce qu'une action importante ? Une action importante est une action qui prend un certain temps. En réalité, le temps d'une attaque, mais cela est relatif. C'est une action qui compte en matière de narration, de tactique ou de combat à proprement parler. Une attaque est une action importante. Viser la corde qui

maintient un lustre au plafond est une action importante. Essayer de raisonner un adversaire en est une autre. Voici une petite liste des actions dites importantes en termes de combat.

- Attaquer à mains nues
- Attaquer avec une arme blanche
- Attaquer à distance
- Tenter de fuir
- Dégainer une arme
- Encocher une flèche, un carreau...
- Monter/descendre de dragon
- Boire une potion
- Utiliser un pouvoir magique
- Raisonner un adversaire
- Se déplacer longuement
- Crocheter une serrure
- Activer un mécanisme
- Défoncer une porte
- Frapper un objet inerte
- Essayer de visualiser la scène
- Se moucher
- ...

La liste peut être longue, vous le remarquez. Excluez toutefois de cette liste les défenses actives d'un personnage ciblé (la parade ou l'esquive), car chaque attaque dans ce jeu peut être parée ou esquivée.

Exemple : dans le cadre de notre combat entre les deux gardes et les deux voyous, le garde 2 essaie de convaincre les voyous de se rendre et passe donc sa première attaque à parlementer. Cela échoue et c'est donc le voyou 2 qui va porter le premier coup...



Attaquer un adversaire

Il y a trois façons d'attaquer un adversaire, et chacune possède une compétence qui lui est propre. Attaquer un personnage à mains nues ou avec des armes de fortune (tabouret, branche d'arbre, jambe de bois, pichet...) revient à utiliser la compétence Bagarre. Attaquer avec une arme blanche (épée, hache, massue, fléau d'arme...) revient à utiliser la compétence en Mêlée. Enfin, attaquer avec une arme à distance ou lancée (arc, arbalète, couteau de lancer, etc.) revient à utiliser la compétence en Tir.

Lorsque l'on attaque, on peut donc avoir recours à l'une de ces trois compétences, à condition bien entendu d'être correctement équipé et de pouvoir porter l'attaque. Cela peut sembler idiot, mais un personnage dont les mains sont attachées ne peut pas tirer à l'arc, par exemple. Et un autre personnage désarmé ne peut pas non plus frapper avec une épée qu'il n'a pas. Le joueur déclare donc l'intention de son personnage à son tour dans l'ordre des initiatives. Notez qu'aucun protagoniste n'est obligé de frapper. Il peut très bien faire autre chose, comme on l'a vu plus haut, ou tout simplement ne rien faire.

Comment procède-t-on pour attaquer ? Si toutes les conditions sont réunies (on est armé, on a des munitions, on est en position, l'adversaire est à portée...), il suffit de réaliser un test dans la compétence appropriée (Bagarre, Mêlée ou Tir). En cas de succès, on est sur la bonne voie. Comme pour les tests classiques, un facteur de difficulté (FD) peut être appliqué. Ici, on choisira pour difficulté le bonus défensif (BDef) de la cible, tel que calculé à la phase de création de personnages ou tel que proposé dans le bestiaire qui va suivre. Mais si le maître du jeu le souhaite, il peut aussi appliquer un FD extérieur, dépendant des conditions de l'attaque. Le tableau ci-dessous reprend quelques situations où un modificateur peut être appliqué au jet de dé. Ce n'est certainement pas une liste exhaustive, mais cela vous donne une idée

LANFEUST

des facteurs qui peuvent influencer la difficulté d'une attaque.

Situation de combat	FD
La cible est très petite	+2
La cible est presque invisible	+5
Le sol est glissant ou instable	+2
La cible est encerclée	-2
La cible est entravée	-2
La cible est gigantesque	-5

Résumons-nous. Une attaque porte si :

$D20+Bdef+FD \leq$ ou $=$ à la compétence.

Une attaque échoue si :

$D20+Bdef+FD >$ à la compétence.

Coups critiques en combat

Comme pour n'importe quel test, les frappes en combat peuvent bénéficier d'un « 1 » naturel ou souffrir d'un « 20 » naturel. Dans le cas d'un échec critique à l'attaque, on considère que l'attaquant se met dans une telle posture qu'il donne à sa cible l'occasion de contre-attaquer immédiatement. Si elle n'en n'a pas les moyens, rien ne se passe, mais le prochain coup de l'attaquant sera porté avec un malus de 2 points. Dans le cas d'une réussite critique, laissez le choix à l'attaquant. Soit son coup fait très mal (multipliez alors les dégâts causés par deux), soit il peut bénéficier d'une nouvelle attaque sur la même cible ou sur une autre cible à portée dans la foulée de la première. Cadeau.

Se défendre d'une attaque

Lanfeust RPG se veut simple d'accès. Sans le savoir, la cible s'est déjà défendue. Ou en tout cas, elle aura essayé. Son Bdef a servi de difficulté de base à l'attaque de son adversaire et elle a donc déjà essayé de parer ou d'esquiver le coup. D'un point de vue narratif, c'est à la cible et au maître du jeu

de déterminer (s'il y a lieu) comment le coup a été évité, si cela a fonctionné. Le personnage a pu effectuer une roulade de côté, sauter par-dessus la lame adverse, parer le coup avec son bouclier (voir la règle sur les boucliers, plus loin) ou avec son arme... Le défenseur n'a donc aucun jet à faire pour se défendre.

Exemple : un voyou s'en prend à un garde. Le voyou est armé d'une épée courte. Sa compétence en Mêlée s'élève à 11. Le Bdef du garde est de 2. Le maître du jeu (qui joue le voyou) lance 1d20 et obtient 14. $14+2$ donne 16. 16 étant supérieur à 11, le coup passe à côté du garde. Le maître décrit donc aux joueurs que le voyou porte une attaque que le garde évite en faisant un pas de côté. Au tour suivant, l'autre garde frappe le voyou en face de lui. Il tente de l'embrocher avec sa lance. Sa compétence en Mêlée est de 14. Le Bdef de la cible est de 1. Le joueur du garde lance 1d20 et obtient 8. $8+1 = 9$. 9 est bien inférieur ou égal à 14, le coup atteint donc le voyou.

Attaquer à distance



LANFEUST

Lors d'une attaque à distance, un autre facteur peut intervenir pour calculer les chances de succès du tireur ou du lanceur : la distance, justement. Plus la cible est placée loin de l'attaquant, plus elle sera difficile à atteindre. Sans compter, bien sûr, que les armes lancées ou tirées ont toutes une portée maximale au-delà de laquelle elles sont tout simplement inutiles. En fait, vous connaissez déjà sans le savoir le FD appliqué à ces attaques, mais on va vous l'expliquer. Pour faire simple, on compte trois types de distances pour de telles armes : la courte distance, pour laquelle aucun modificateur n'est appliqué : c'est la portée efficace de l'arme ; la longue distance, où l'arme commence à perdre en précision, et la distance extrême, où l'arme est à la limite de son efficacité. Chaque arme sera proposée avec une valeur en mètres pour ces trois distances. Par exemple, un arc court aura une portée courte de 60m, une portée longue de 120m et une portée extrême de 200m. Le tableau ci-dessous reprend les armes à distance les plus courantes. PC signifie Portée Courte, PL Portée Longue et PE Portée Extrême. Ces portées sont inspirées du très savant « *The Compendium of Weapons, Armour & Castles* » de Matthew Balent, Palladium Books (1999).

Arme à distance	PC	PL	PE
Arc court	60	120	200
Arc long	60	100	275
Arbalète légère	15	40	225
Arbalète lourde*	20	55	300
Fronde	10	50	100
Sarbacane	6	15	30

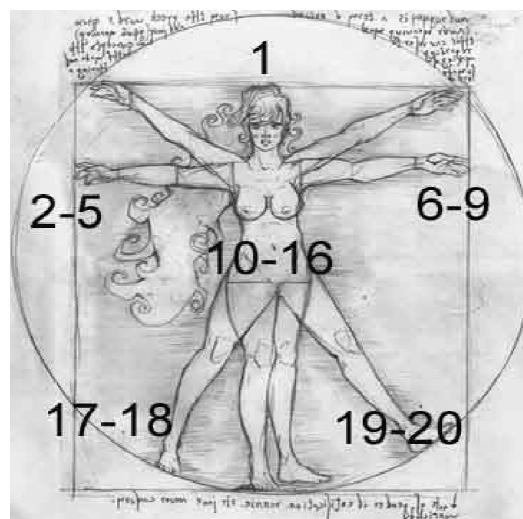
(*) : vaut aussi pour l'arbalète à répétition.

Il vous suffit maintenant de traduire ces portées en facteur de difficulté (FD), grâce au tableau suivant.

Portée	FD
Courte	+2
Longue	+3
Extrême	+5

Pour le reste, tout se déroule comme pour une attaque normale, la formule de résolution restant la même. Certains puristes pourraient pinailler sur l'utilisation du Bdef, du bonus défensif, dans le cadre d'une attaque à distance. Il est vrai qu'il est plus difficile de parer ou d'esquiver un projectile lancé tellement vite qu'on ne le voit pas. Mais le Bdef, c'est un peu plus que la simple parade ou que la simple esquive. C'est aussi la chance du bon combattant, la chance du héros. Alors, ne soyez pas trop à cheval sur les principes scientifiques : c'est un jeu de rôle, pas un problème de mathématiques ou une démonstration en physique.

Localisation des coups



Dans un combat, les adversaires ont deux options : soit ils frappent où ils peuvent, soit ils frappent où ils veulent. Dans le premier cas, l'attaquant sera déjà content de voir son coup toucher son adversaire. Dans le second, il vise une partie précise du corps de sa cible, pour diverses raisons allant de la cruauté à l'efficacité. Bref, une fois qu'un coup porte, il faut savoir où la cible a été touchée. Il y a deux façons de faire. Dans le cas de l'attaquant peu regardant, le joueur se contentera de lancer 1d20 sur le schéma suivant. Le résultat du dé indiquera où le coup a porté. C'est assez important, car en définitive, cela servira à savoir si la partie

LANFEUST

est protégée ou non par l'armure de la cible. Cela peut aussi être très utile pour aider le maître du jeu dans sa narration. Si l'attaquant préfère sélectionner la partie du corps de son adversaire à frapper, il peut le faire en augmentant sa FD de 2 sur sa frappe, car il est plus difficile de frapper une partie précise du corps de son ennemi.

Si vous trouvez ce diagramme trop difficile à lire (on vous comprend, elle est jolie), vous pouvez aussi vous reporter sur le tableau ci-après, plus conventionnel et moins sexy.

D20	Partie du corps touchée
1	Tête
2-5	Bras droit
6-9	Bras gauche
10-16	Torse
17-18	Jambe droite
19-20	Jambe gauche

Exemple : le garde armé de sa lance a touché le voyou. Mais où ? Son joueur lance 1d20 et obtient 14. C'est le torse.

Autre exemple : un type, dans une taverne, tente de frapper un ivrogne ennemi à la tête, pour laver son honneur bafoué. Frapper à la tête est considéré comme viser, et le jet d'attaque (test en Bagarre) sera donc affublé d'un FD de +2. La compétence Bagarre de l'agresseur est de 13. Le joueur lance le dé et obtient 12. En temps normal, son coup aurait porté, mais comme il a essayé d'atteindre la tête de son rival, le malus entraîne l'échec de l'attaque. Son poing passe à côté de la tête de sa cible.

Faire mal !

Une fois que l'on est sûr que l'attaque a porté, que l'on a touché son adversaire, on aimerait bien savoir s'il a eu mal ou pas. En gros, on veut savoir combien de dommages on lui a infligé. C'est en effet ainsi que cela se passe dans ce jeu : une attaque occasionne des dégâts, en fonction du type

d'arme utilisée et de la force de l'attaquant. Ces dégâts, toutes choses égales par ailleurs, sont retranchés des points de vie de la cible. Si la cible perd trop de points de vie, elle meurt. Nous reviendrons un peu plus tard sur le rôle (primordial) des armures, mais allons pour l'heure à l'essentiel. N'oubliez pas, qu'en plus des dégâts des armes, les personnages peuvent ajouter leur bonus aux dégâts (Bdeg), chiffre calculé à la création de personnages et égal au tiers (arrondi à l'inférieur) du Corps.

Le tableau suivant vous indiquera quels sont les dégâts occasionnés par les armes classiques.

Arme	Dégâts
Arbalète à répétition	2D6
Arbalète légère	1D8
Arbalète lourde	2D6
Arc court	1D6
Arc long	1D6+1
Bâton lesté	1D6
Dague	1D4+1
Epée à deux mains	2D10
Epée courte	1D10
Epée longue	1D10+1
Fléau d'armes	1D8
Fronde	1D4
Gourdin	1D4
Hache à deux mains	2D8
Hache de bataille	1D10+1
Hachette	1D6
Hallebarde	2D6
Javeline	2D4
Lance de cavalerie	2D10
Lance-pierre	1D4
Masse à piques	2D6
Massue	1D6
Rapière	1D10+1
Sabre d'abordage	1D10
Sabre darshanide	1D10
Sarbacane*	1D4-2

(*) : les dards de la sarbacane sont souvent enduits de poison. Si le résultat du dé de

LANFEUST

dégât donne un chiffre négatif, la cible ne perd pas de points de vie, mais le poison aura tout de même pénétré les chairs.

Exemple : le garde a frappé le voyou à l'aide de sa lance (javeline). Les dégâts d'une telle arme s'élèvent à 2D4. Le joueur lance donc deux dés à quatre faces et obtient un total de 6 (2 et 4). Le garde possède un Bdeg de 1 et il ajoute donc encore 1 point aux dégâts pour arriver à 7. Le voyou doit donc encaisser sept points de dégâts.

Armures et boucliers

A force de prendre des coups sur le crâne (et ailleurs), les hommes, dans leur génie militaire, ont inventé les armures. Ces vêtements encombrants sont généralement très solides et servent à encaisser une partie des dommages subis lors des combats. Il existe des armures de différents types. Les plus légères n'entravent pas les mouvements des combattants, mais le protègent moins. Les plus lourdes sont efficaces contre la plupart des assauts, mais compliquent le déplacement de qui les porte. Pour simplifier, on va compter trois grandes familles d'armures : les armures légères, les armures intermédiaires et les armures lourdes.

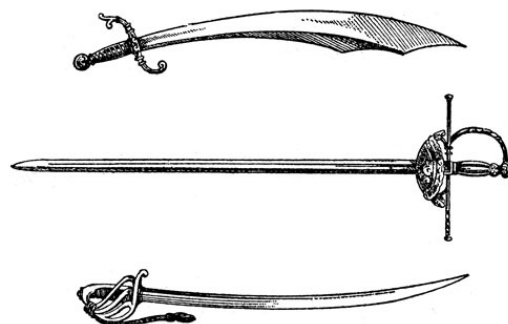
Armures légères : on compte dans cette famille les fourrures, les armures de cuir et les armures de cuir clouté (armures de cuir sur lesquelles on a cousu des clous en métal). Elles sont relativement légères et n'entraînent donc aucun malus aux déplacements du personnage.

Armures intermédiaires : c'est la famille des cottes de mailles, des armures d'anneaux et des brigandines : des armures de métal relativement souples, portées comme des robes ou des chemises, certes lourdes mais pas trop encombrantes. Un personnage qui porte une armure de ce type subira toutefois un malus de +1 sur ses jets de dés dans les compétences ayant trait à

ses déplacements (Athlétisme et Discrétion).

Armures lourdes : ce sont les grosses armures métalliques des chevaliers, doublées de mailles et de cuir la plupart du temps, constituées d'une foule de petites plaques de métal, de rivets et de lanières. Elles sont lourdes et encombrantes, mais assurent la meilleure protection dans les mêlées. Le personnage qui porte une telle armure subit une pénalité de +2 sur ses jets de dés dans les compétences ayant trait à ses déplacements (Athlétisme et Discrétion).

Dans **Lanfeust RPG**, les armures se décomposent en pièces pouvant recouvrir une partie seulement du corps : la tête (un casque), le torse (un plastron), les bras (des brassières) ou les jambes (des jambières). Les personnages peuvent ainsi personnaliser leur apparence et leurs protections. Mais alors, quel malus utiliser en ce qui concerne les armures lourdes et intermédiaires ? C'est bien simple : le plus lourd. Il suffit d'une pièce d'armure lourde pour que le jet de dé en Athlétisme et en Discrétion soit pénalisé de +2.



Chaque matière de la liste ci-dessous possède une résistance exprimée sous la forme d'un dé (d4, d6, d10). Lorsqu'un personnage portant une armure est touché sur une partie de son corps recouverte de cette armure, son joueur lance le dé en question et soustrait au total des dégâts le résultat obtenu. L'armure aura absorbé tout ou partie des dommages de l'attaque. Elle sert à ça, après tout.

LANFEUST

Matière d'armure*	Résist.
Cuir souple	1D4
Cuir rigide	1D4
Cuir clouté	1D4+1
Fourrure	1D4-1
Mailles	1D6
Plaques	1D10

Exemple : le voyou doit encaisser sept points de dégât, mais comme le voyou possède une armure de cuir en plastron et que le coup touche le torse, il peut lancer 1D4 et en soustraire le résultat au total des dégâts infligés. Le joueur lance le dé et obtient 2. On retranche donc 2 à 7 pour obtenir un total final de 5. C'est le nombre de points de vie que perdra le voyou sur cette attaque.

Et les boucliers ? Les boucliers fonctionnent sur le même principe, mais ils sont considérés comme recouvrant tout le corps, car ils sont mobiles. Un petit bouclier compte pour un point d'armure supplémentaire sur la partie du corps touchée, et un grand bouclier, pour deux points. Notez que ce bonus d'armure ne peut être appliqué que si le porteur de bouclier est conscient de l'attaque portée contre lui, et en mesure de lever son bras. Une cible entravée, endormie, prise au dépourvu (etc.) ne peut pas se servir efficacement de son bouclier, au contraire de son armure (si elle la porte).

Cas particuliers

Finalement, le jeu de rôle, c'est comme dans la vraie vie. Les joueurs trouveront toujours, à l'occasion des combats, des choses neuves, innovantes et originales, bref, des choses que le maître du jeu et les règles ne prévoient pas. Pas de panique. Voici quelques uns de ces cas particuliers. Pour les autres, vous improviserez. Vous faites ça très bien.

Désarmer : pour désarmer un adversaire, autrement dit, pour lui faire lâcher son arme, son bouclier, l'objet qu'il tient en main,

il faut spécifier que le but de son attaque est justement de le désarmer. L'attaque n'occasionnera alors aucun dégât. Il s'agit d'une attaque visée (on vise généralement le poignet) et on applique donc le modificateur habituel (+2 au jet de dé). Il faut en outre réussir à faire lâcher prise à la cible. Optez pour la valeur la plus élevée chez elle : le Corps ou l'Habileté (certains useront de leur force pour s'accrocher à leur arme, d'autres auront une meilleure façon de la tenir). Divisez cet attribut par trois et arrondissez à l'unité inférieure. Le résultat obtenu sera reporté sur le dé d'attaque, en plus du malus de visée. Si l'attaque porte malgré tout, on considère alors que la cible lâche l'objet qu'elle tenait. Dans le cas où elle tenait deux objets (par exemple, une arme et un bouclier), elle n'en lâchera qu'un au choix de l'attaquant. Dans le cas d'une arme à deux mains, elle lâche quand même l'objet.

Exemple : un garde tente de désarmer un voyou (ils s'aiment bien, ces deux-là). L'Habileté du voyou (6) est plus élevée que son Corps (5). Le garde ajoute donc 4 à son jet de dé pour attaquer (2 de visée, 2 pour désarmer). Sa compétence en Mêlée est de 14. Il lance 1D20 et obtient 7. Il ajoute 4 et le résultat final est donc 11. Cela reste inférieur ou égal à 14, c'est un succès ! L'arme du voleur vole à quelques mètres sous l'œil médusé de son propriétaire.

On peut désarmer un adversaire avec n'importe laquelle des compétences de combat, aussi bien la Mêlée que la Bagarre ou le Tir (c'est très spectaculaire, de désarmer quelqu'un d'un bon tir d'arbalète, et on aime le spectacle). L'arme ou l'objet perdu par la cible volera toujours assez loin d'elle pour ne pas être récupéré sans qu'elle doive se déplacer. Notez qu'un objet fragile peut se casser.

Assommer : si on veut capturer un ennemi vivant, il est parfois préférable de l'assommer plutôt que de le saigner comme un goret. Là aussi, il faut que l'attaquant

LANFEUST

annonce son intention avant que le coup soit porté. Aucun dommage ne sera infligé à la cible sur cette attaque. Il est impératif de toucher la tête pour assommer quelqu'un et donc, il faut viser la tête (FD +2). Il faut aussi que la cible ne résiste pas à cette attaque. Pour le savoir, ajoutez au jet d'attaque la moitié du Corps de la cible arrondie à l'inférieur. Le total ($2 + \text{COR}/2$), représente la difficulté de l'opération. En cas de succès, la cible est assommée pour un nombre de tours égal à 20 moins son Corps.

Exemple : le garde veut assommer un voyou pour le faire parler, plus tard. Il va donc lancer 1D20 modifié de 2 (viser la tête) et de 2 (le Corps du voyou est de 5, arrondi à l'inférieur). Son jet de dé sera donc affublé d'une difficulté de 4. Le joueur lance son dé et obtient 18. $18 + 4 = 22$, c'est largement raté !

Achever un ennemi : bravo. C'est du joli. Mais c'est efficace. Un ennemi à terre, inconscient de l'attaque qui va lui être portée, peut être tué d'un coup sec si telle est l'intention de son ennemi.

Le bonus offensif en jeu

L'une des données calculées lors de la création du personnage s'appelle le bonus offensif (Boff), et se situe entre 0 et 3 points pour chaque héros. Son utilisation en combat est relativement simple. Il s'agit d'une réserve de points que le personnage peut utiliser à chaque combat. Au terme d'un combat, le Boff se renouvelle et la réserve revient donc à son maximum. Mais à quoi peuvent bien servir ces points ? En fait, à beaucoup de choses. Le joueur peut ajouter ces points à ses compétences et à ses jets de dés (ou les soustraire si cela lui convient mieux), tant que leur utilisation reste dans le cadre strict du combat.

- **Améliorer une compétence :** partie ou totalité des points peuvent améliorer une ou plusieurs

compétences (tant qu'il y a des points) durant le combat, mais seulement pour un test. Les compétences doivent être liées au combat, mais il peut s'agir de compétences non-martiales. Par exemple, la compétence en athlétisme, si le personnage souhaite se balancer au bout d'une corde tout en frappant un ennemi, peut servir en combat et donc être concernée.

- **Améliorer une valeur :** tout ou partie des points peuvent être utilisés pour augmenter une valeur liée au combat (sauf le Boff), comme le Bdeg ou le Bdef, ou encore la VR. L'augmentation ne sert qu'une seule fois. On peut aussi s'en servir pour augmenter ses points de vie, mais uniquement, toujours, dans le cadre du combat.
- **Améliorer un lancer de dé :** tout ou partie des points peuvent être utilisés pour augmenter ou diminuer (en fonction des circonstances) un jet de dé en combat (et pour un seul jet de dé). Il peut s'agir de l'attaque (on le diminuera souvent), du jet de dégâts ou du jet de résistance de l'armure.

Les points peuvent être utilisés en une fois ou au moment où le joueur en éprouve le besoin. Un même personnage disposant, par exemple, de trois points de Boff peut ainsi dépenser un point pour augmenter ses chances de frapper, un point pour augmenter une fois les dégâts de son arme et enfin un dernier point pour augmenter son bonus défensif lors d'une seule attaque adverse.

Exemple : un personnage dispose d'un Boff de 2. Il sent que son adversaire va lui faire passer un sale quart d'heure et il doit attendre que son compagnon crochète la serrure permettant au groupe de quitter les lieux. Il décide donc de la jouer défensive et déclare que ses deux points lui serviront à

augmenter son Bdef lors de la prochaine attaque de son adversaire.

Mouches et trolls

Un troll adulte compte en moyenne une demi-douzaine de mouches, attirées par son odeur et la perspective de repas faciles. Lors de la création d'un personnage troll, le joueur a déterminé le nombre exact de mouches volant autour de son personnage et a éventuellement développé l'histoire de chacune d'elles. Mais les mouches ne sont pas uniquement là pour faire joli. Elles ont une utilité en combat. En fait, elles en ont même deux.



Tout d'abord, les mouches peuvent être utilisées de **façon offensive**. Le troll peut demander à ses mouches d'aller voler autour de son adversaire pour le distraire. Cela n'est efficace que si l'adversaire est situé à moins de six mètres du troll. Dans le cas contraire, les mouches refuseront de quitter leur port d'attache. Par paire de mouches envoyées à l'assaut, l'adversaire subit un malus de 1 point sur tous ses tests de compétence, car il sera gêné par le vol des insectes. Le hic, c'est que les mouches sont alors exposées à des représailles et peuvent perdre la vie. A chaque fois que l'ennemi du troll gêné par les mouches frappe et qu'il rate sa cible, il tue 1d4 mouches. Reportez-vous alors aux règles sur le traumatisme troll.

Le troll peut aussi décider d'utiliser ses mouches de **façon défensive**. Lorsqu'un

adversaire réussit à toucher le troll, celui-ci peut sacrifier deux mouches par point de vie qu'il souhaite préserver. Bien entendu, c'est pour le troll un réel sacrifice et il vous faut donc vous référer aux règles sur le traumatisme troll.

Le **traumatisme troll** est un état de profond désarroi dans lequel un troll est plongé lorsqu'il perd au moins une mouche de façon brutale (de toute autre façon, ce n'est qu'un gros chagrin). Lorsqu'il perd ses mouches en les utilisant en combat, un troll doit réussir un test en Pouvoir avec 1d20. Sur un résultat inférieur ou égal à son Pouvoir, le troll résiste à ce traumatisme. En cas d'échec, regardez le résultat plus attentivement. Si l'échec est marqué par un chiffre pair, le troll perd son contrôle et redevient la bête sauvage qu'il est en réalité. Son enchantement est rompu, et il s'attaquera à tout ce qui bouge dans son champ de vision, ami ou ennemi. Si l'échec est marqué par un chiffre impair, le troll sera démoralisé par la perte d'une ou de plusieurs amies chères. Il passera le reste du combat et même de la journée à pleurer ses vaillantes défuntes. Il peut encore éventuellement esquiver ou parer les attaques qui lui sont adressées, mais il ne fera rien d'autre. Il suivra ses compagnons s'ils se déplacent, mais traînera la patte... Bref, il fera une dépression jusqu'à ce qu'il puisse dormir dans de bonnes conditions.

Blessures et mort

Quand on se bat, il ne faut pas s'étonner de voir couler le sang. Avant que la belle cicatrice puisse être présentée fièrement lors des conventions d'anciens combattants, il s'agit bel et bien d'une plaie douloureuse. Et à force d'encaisser les blessures, un personnage peut mourir. C'est la loi du genre. On sait déjà que trois statuts sont associés aux points de vie du personnage. Petit rappel :

- **PV>0** : le personnage vit.

LANFEUST

- **PV=0** : le personnage est dans le coma.
- **PV<0** : le personnage est mort.

Cette règle simple ne fait pas dans la dentelle. Mais on parle de combat, ici. On peut se contenter de ça et jouer sans trop se soucier des autres cas de figure, mais certains joueurs et certains maîtres du jeu préféreront sans doute apporter plus de nuances au statut de « vivant ». Un personnage à qui il ne reste plus beaucoup de points de vie est-il toujours considéré comme étant « en pleine forme » ? Ou le fait d'être gravement blessé implique-t-il une série de choses pour le combattant ? C'est au maître du jeu que revient cette décision, mais il peut en discuter avec ses joueurs pour se faire une opinion.



Si vous optez pour cette règle optionnelle, divisez les points de vie des protagonistes en trois. Tant qu'il reste dans le tiers supérieur de ses points, le personnage est considéré comme en pleine forme : il n'a subi que des égratignures ou des estafilades, peut-être l'une ou l'autre bosse sans danger. S'il passe dans le tiers intermédiaire de ses

points de vie, il est considéré comme étant blessé et toutes ses actions subiront alors un malus de 1 point (malus appliqué aux seules compétences). S'il passe dans le dernier tiers de ses points de vie, on dira qu'il est gravement blessé : il pisse le sang, a mal partout, est sur le point de perdre un membre ou un organe important... Toutes ses actions sont alors réduites de 2 points (les compétences uniquement). Petit rappel dans le tableau suivant.

- **Premier tiers** : en pleine forme.
- **Tiers intermédiaire** : blessé (-1).
- **Dernier tiers** : gravement blessé (-2).

Exemple : un personnage possède un Corps de 6. Ses points de vie initiaux s'élèvent donc à 24. On divise 24 par trois et on obtient 8. A chaque tranche de huit points perdue, le personnage descendra d'un statut. De 24 à 17, il sera en pleine forme. De 16 à 9, il sera blessé. De 8 à 1, il sera gravement blessé. Le personnage subit une attaque d'un gros troll armé d'une grande hache. Le coup porte et les dégâts s'élèvent à 12 ! Il voit donc son total de points de vie réduit à 12. Il est blessé et agira désormais à -1.

Le tableau suivant reprend quelques valeurs pour vous éviter des calculs trop savants. Notez que les tiers se calculent toujours sur le total initial (CORx4), non sur le total actuel. Ils ne changent donc pas en cours de combat malgré les blessures des personnages.

Total PV	1 ^{er} tiers	2 ^e tiers	3 ^e tiers
40	1-13	14-26	27-40
36	1-12	13-24	25-36
32	1-11	12-22	23-32
28	1-9	10-18	19-28
24	1-8	9-16	17-24
20	1-7	8-14	15-20
16	1-6	7-12	13-16
12	1-4	5-8	9-12

8	1-3	4-6	7-8
4	1	2-3	4

Lorsqu'un personnage sombre dans le **coma**, c'est à dire lorsque ses points de vie tombent à zéro, il perd conscience. Considérez qu'il est assommé.

Lorsqu'un personnage est mort, il est mort. Ses aventures se terminent. Les autres joueurs peuvent l'enterrer ou, le plus souvent, se partager son équipement.

Combats de masse

Parfois, les plaines paisibles de Troy s'animent et des armées s'affrontent. Les guerres massives sont rares, sauf dans les Baronnie, car sous le règne d'Eckmül et du Conservatoire, une paix durable s'est installée. Mais qu'il s'agisse de querelles de voisinage, impliquant les mercenaires d'un seigneur local ou les pillards d'un prince bandit, ou de conquêtes menées par des guerriers en quête de distraction, il arrive que des groupes nombreux s'affrontent l'arme à la main. Imaginez maintenant que vos chers personnages soient impliqués dans de tels affrontements... Comment allez-vous gérer le chaos qu'induisent de telles batailles ? Allez-vous devoir générer les profils chiffrés de chaque combattant ? Lancer des centaines de dés pour chaque attaque ? Localiser les coups de dizaines de frappes victorieuses ? Hiérarchiser toutes les initiatives ? Non, bien entendu. En fait, les combats de masse sont avant tout affaire de narration dans **Lanfeust RPG**. Gérez quelques combats dans lesquels les héros sont directement impliqués. Sur un champ de bataille, de petits groupes se forment assez rapidement. Contentez-vous pour le reste de décrire l'ambiance générale : qui a l'air de l'emporter, quels combattants s'illustrent, que font les chefs des deux camps...



Bien entendu, certains joueurs apprécieront de sentir qu'ils peuvent influencer l'issue du combat. Il vous suffit pour cela d'un peu de préparation. Représentez-vous le champ de bataille et les conditions du combat. Illustrez la scène par quelques schémas ou à l'aide de quelques figurines pour que les joueurs se rendent bien compte de ce qui se trame. Enfin, assignez des objectifs clairs à leur échelle : prendre une tour d'assaut, se frayer un chemin jusqu'au chef ennemi, faire taire l'archerie adverse... Si vos héros viennent à bout des objectifs que vous leur avez fixés, alors accordez-leur la victoire. Sauf, bien entendu, si la défaite convient mieux à vos plans. Mais dans ce cas, les hauts-faits des personnages leur vaudront sans doute les louanges de leurs alliés. Bref, racontez les batailles, jouez-les un peu, mais ne vous tracassez pas pour traduire tout cela en matière de règles... C'est votre histoire, après tout, et c'est vous qui voyez.