



Combat à Distance : règles alternatives

auteur : antoine.bauza@free.fr

dernière modification : 16 Septembre 2002

*Cette Aide de Jeu propose plusieurs méthodes pour résoudre des attaques à distance avec le moteur de jeu **Herowars** (Robin Laws)*

Merci à Canarkat, Philippe et Paratonnerre de la liste de diffusion Glorantha_VF pour leurs avis éclairés sur la question.

Test de capacité (1ère méthode)

Principe

Le tireur effectue un test avec la capacité de combat à distance appropriée (arc, arbalète, couteau de lancer, javelot, fléchette, fronde, etc.).

une réussite critique équivaut à une victoire complète : la cible est tuée sur le coup

une réussite : la cible est blessé (ou estropié, à la discrétion du MJ)

un échec : le tir manque sa cible. La cible peut ou non apercevoir le projectile et/ou le tireur

un échec critique : le tir manque sa cible. La cible repère le tireur (ou tout autre effet défavorable pour le tireur, à la discrétion du MJ)

Option

- *rangs d'armes et d'armures* : vous pouvez compter les rangs comme des modificateurs au test de capacité : le rang d'arme du tireur s'ajoute au niveau de la capacité, le rang d'armure de la cible s'y soustrait.

Quand utiliser cette méthode ?

Dans un combat de masse, pour gérer les tireurs isolés (c'est à dire qui ne sont pas inclus dans l'opposition dramatique ou non, de la mêlée

Pour des résolutions rapides, quand les cibles ne sont pas des protagonistes importants mais plutôt des « seconds couteaux »

Opposition simple (2ème méthode)

Principe

Le tireur effectue un test d'opposition simple avec la capacité de combat à distance appropriée (arc, arbalète, couteau de lancer, javelot, fléchette, fronde, etc.) contre une résistance naturelle qui correspond ici à la difficulté du tir.

La résistance naturelle (difficulté du tir) de base est 14 comme défini dans les règles de HW. Cela correspond à un tir à portée courte (distance inférieure à la moitié de la portée de l'arme, tableau p129 HW) avec le tireur et la cible immobile, dans des conditions extérieures (vent, lumière, etc.) normales. Le MJ ajuste ensuite cette difficulté avec les paramètres du tir, comme indiqué ci-dessous :

difficulté de base	14
bout-portant	-5
portée longue	+5
tireur en mouvement lent	+4
tireur en mouvement rapide	+8
cible en mouvement lent	-3
cible en mouvement rapide	-6
visibilité légèrement réduite	+2
visibilité fortement réduite	-5
couvert léger	+3
couvert moyen	+6
couvert important	+9
vent faible	+3
vent fort	+8

La réussite est ensuite convertie en dégâts pour la cible :

victoire marginale : cible *sonnée*
victoire mineure : cible *blessée*
victoire majeure : cible *estropiée*
victoire complète : cible *tuee*

Options

rangs d'armes et d'armures : vous pouvez compter les modificateurs de rangs d'armes et d'armures comme ajustement, respectivement à la capacité du tireur et la difficulté du tir

renforts : le tireur comme la cible peuvent utiliser des capacités en renforts selon les règles HW. Un tireur peut bénéficier de *Calme*, *Œil d'aigle*, etc. La cible de *Résistant* (pour encaisser), *Vigilant* (pour esquiver en partie l'attaque)

Quand utiliser cette méthode ?

Pour résoudre un tir, hors opposition dramatique, visant un personnage important ou lors d'une scène cruciale de l'aventure (sentinelle à neutraliser impérativement sans qu'elle sonne l'alarme)

Pour les MJ et les joueurs qui aiment une touche de réalisme ou pour donner de l'impact à l'action dans une situation critique: le calcul de la difficulté et l'estimation des chances de réussite prenne les joueurs à la gorge !

Opposition dramatique (3ème méthode)

Principe

Le tireur fait parti d'un combat et donc d'une opposition dramatique. Il est géré comme tel, selon les règles d'opposition dramatique décrite dans HW.

Quand utiliser cette méthode ?

- Pour gérer un tireur inclus dans une opposition dramatique !

Gestion globale (4ème méthode)

Principe

Le tir fait parti d'une action plus large ayant un but précis, « infiltrer furtivement un camp ennemi », « neutraliser le groupe de tireurs embusqués », « placer au moins trois flèches dans la cible pour remporter le tournoi », etc.

On utilise alors une opposition dramatique contre (respectivement, pour les exemples cités ici) « campement bien gardé », « embuscade de groupe », « difficulté de la prouesse ».

Options

Renforts : le tireur comme la cible peuvent utiliser des capacité en renforts selon les règles HW

Quand utiliser cette méthode ?

Pour gérer efficacement une séquence complète de jeu