

PROPHÉZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

Le combat dans prophecy

Crédits

Auteurs

Kay'le
Kurgan

Mise en page

Bubu
Flip

Illustrateurs

Flip (gladiateur - page 10)
Pao

Relecture

Flip
Panda

Thierry MASSON (Éléments de mise en page)

Pour toutes informations : prophezine@prophezine.fr



« Ainsi tu veux devenir mon élève ! Saches que c'est moi seule qui décide cela et que l'habileté dans les armes dont tu te vantes n'y changera rien. Il en faut bien plus pour devenir un véritable maître d'arme. Tu devras y consacrer ton existence entière et renoncer à bien des choses si tu veux approcher la perfection dans leur maniement. Tes lames devront être le prolongement de tes bras, faire partie de toi, **ETRE** une partie de toi. Lorsque tu ne penseras plus à elles en tant qu'armes mais comme à une part de toi même, alors tu seras prêt pour la Danse. Car vois-tu, le combat est une danse. Equilibre, rythme, endurance, écoute de son partenaire et faux pas impardonnable. Ces choses ne sont-elles pas semblables ? Tu devras t'accorder à sa musique aussi vite que possible car les combats sont bien plus rapide, et chacun d'eux à un rythme différent, une musique unique sur laquelle tu amèneras ton adversaire à danser. Guide le ou laisse le te guider selon le cas, tu pourras même alterner ces phases, mais garde toujours en tête la musique. Laisse la faire vibrer chaque parcelle de ton être et c'est toi qui conduiras le combat et y mettras un terme. Un véritable Maître quand à lui est capable de créer sa propre musique. Fin de ta première leçon ! Pour les autres, voyons d'abord comment tu danses... »

Marla Khalorn, Maîtresse d'arme et Elue d'Essyndyll, fils de Kezyr.

Le propre d'un monde barbare est d'être violent et pour survivre il vaut mieux savoir combattre ; ou au moins savoir que l'on ne sait pas, ce qui évite de se frotter à trop forte partie. Cet article a pour but de vous dresser un panorama de ce qu'est le combat, de ce qui compose la vie des combattants et de ce que l'on peut leur demander. Je parlerai par la suite de combattant au sens large (pas uniquement de ceux de la caste des Combattants).

combattant ou dilettante?

« Écoute et apprend petit, si tu veux survivre à ta première bataille ! Laisse parler ceux qui te parleront d'art, de tactique ou de jeu. Concentre-toi d'abord sur la survie, tu verras le reste plus tard, avec l'expérience. Le combat est plus que l'étalage de tes capacités guerrières. Ton bras seul ne réussira pas toujours à faire la différence, mais ton cœur et ta cervelle oui, et j'espère pour toi que tu en as ! Ton instinct, ton excitation et ta peur t'aideront aussi à te maintenir en vie. Écoute-les mais surtout maîtrise-les, car le contrôle est tout dans le combat ! Le tien mais aussi celui de ton adversaire. Je t'encourage d'ailleurs, autant que ce peut, à l'étudier. Comme le disait l'un de mes vieux maîtres, tu n'auras certes pas un combat rapide mais une victoire assurée. Alors observe-le si tu peux, dans un combat nul ne peut tricher, les qualités comme les faiblesses apparaissent au grand jour. Agressivité, hésitation, fourberie, confiance ...tu devras voir tout cela si tu veux devancer ses mouvements et l'emporter. Plus tard tu apprendras aussi à reconnaître ses techniques, à tirer parti de ses armes, de ses protections, du terrain, mais aujourd'hui ne t'en préoccupe pas, une bataille à la fois ! A cheval maintenant, il est temps. Une dernière chose... dans la défaite comme dans la victoire, fais honneur à ton clan et à Kroryn ! »

Qadi-Mo-Zül, Maître-Cavalier Maître Cavalier et capitaine des Chevaucheurs du Souffle Ardent.

Même si les « Combattants » sont les citoyens les plus efficaces lors d'un affrontement un contre un, il existe d'autres métiers qui font de vous un adversaire dangereux. Lorsque vous voulez créer un

personnage qui « sait se battre », il est important de bien choisir sa caste d'appartenance au risque de ne pas avoir le style qui vous intéressait.



Les castes faites pour le combat

Les combattants pp. 101-104

Comme leur nom l'indique, les Combattants sont fait pour le combat sous toutes ses formes, aussi bien offensif que défensif, avec une armure lourde ou non, avec une arme à deux mains, avec un bouclier. Leurs privilèges et techniques servent à améliorer leurs capacités de combat, renforce le nombre d'attaque, permet de riposter, de percer et de réaliser des feintes, de faire plus de dégâts et de surpasser ses adversaires grâce à une maîtrise inégalée des armes.

Les prodiges pp. 117-120

Les prodiges ne portent pas d'armure et sont les seuls à apprendre la manieiment du Shaaduk't, une arme double qui leur permet de renverser et de submerger leurs adversaires lorsqu'ils sont acculés au combat. Malgré les bénéfices et privilèges de caste qui leur sont enseignées pour compléter leur maîtrise des armes contondantes, ils ne considèrent le combat que comme la dernière extrémité. Bénéficiant de dons de chaque Grand Dragon, les prodiges peuvent utiliser les plus agressifs pour terrasser leurs adversaires.

Les protecteurs pp. 121-124

Plus défensifs qu'offensifs, ils sont spécialistes du combat au bouclier et en armure lourde. Leurs privilèges et techniques renforcent leur aspect « muraille », permettant d'être plus efficace avec leur bouclier (Défense, L'écaille, la cuirasse et le souffle du dragon) et d'absorber les dégâts (Cuirasse). Ils peuvent réduire les malus de mouvement d'une armure grâce à leur très grande pratique (compétence « Armure »).

Les voyageurs pp. 125-128

Ce sont les seuls à avoir le droit d'utiliser un arc, donc une partie de leurs privilèges et techniques renforce cette capacité (Archer, Chasseur, Projectile cardinal). Combattants légèrement équipés, ils savent renforcer l'efficacité de leurs armures (Maîtrise d'armure) et esquiver de manière plus efficace (Porté par le vent). Traversant de nombreuses contrées, ils ont une connaissance qui leur permet

d'être plus efficace contre certains adversaires (Rancune) ainsi qu'une discrétion qui tend vers l'invisibilité pour les meilleurs d'entre eux et leur permet de se tirer de pas mal d'embûches.

Les autres castes

Il ne faut pas croire que parce que votre caste ne prône pas les vertus viriles du combat (et de Kroryn) votre personnage ne saura pas tirer son épingle du jeu lors d'un combat.

Les artisans

Les artisans sont ceux qui fabriquent les armes. Ils peuvent faire de bons combattants car ils savent souvent manier leur production, possèdent une bonne maîtrise et ont l'opportunité d'avoir du matériel de bonne qualité. Leur relative faiblesse pour le combat vient du fait qu'ils ne possèdent aucune technique, bénéfice ou privilège orienté vers le combat.

Les commerçants

La frange la moins fréquentable des commerçants est spécialisée dans les embuscades urbaines (Surprise (4)) et les replis expéditifs (spécialisation d'esquive). Mais ce qui rajoute à leur dangerosité, c'est leur facilité à se fournir en poison et autre substances illégales.

Les érudits

Je ne les imagine pas comme des adversaires physiques mais plutôt comme des procéduriers, voir des intriguants. Mais une chose est sûre, pour une opposition directe, il vaut mieux ne pas trop compter sur eux...

Les mages

Dans leurs rangs on trouve les terribles mages de combats, mais quels que soit les métiers des mages, il suffit de maîtriser la magie instinctive pour devenir un adversaire à ne pas négliger. Pour une explication sur la magie, se reporter à l'article sur la magie dans le numéro 1 de Prophezine.

Le petit plus pour le combat

En dehors des paramètres locaux (géographiques ou climatiques par exemple), certains facteurs peuvent influencer un combat. Voici deux sources que les joueurs peuvent posséder ou rencontrer facilement dans le monde de Kor :

La magie

Deux types de sorts peuvent être identifiés :

Ceux qui augmentent les capacités innées d'un combattants (rajoutant des bonus à l'attaque par exemple). Dans cette catégorie toutes sortes de sorts de magie instinctive peuvent être listés, mais on dénombre aussi toutes les armes améliorées grâce à la sorcellerie.

Ceux qui augmentent le panel des actions possibles (comme lancer des boules de feu). Généralement ce sont des sorts rapides (majoritairement de magie instinctive mais aussi quelques sorts invocatoires).

Les sphères les plus offensives sont le Feu, la Pierre, le Vent et le Métal mais toutes possèdent des ressources insoupçonnées comme la sphère des Rêves qui propose un des sorts de magie instinctive les plus puissants en combat (la bénédiction éthérée).

Les faveurs draconiques

Les Grands Dragons spécialisés en combat sont, Kroryn bien sûr, Brorne et Kezyr, mais certaines faveurs de Heyra ou de Szyl peuvent aussi améliorer fortement les capacités de combat d'un élu.

Les effets sont suffisamment importants pour qu'un élu sorte du lot lors d'un combat ; qu'il récupère toute sa maîtrise en un instant, que des champs de force absorbent les attaques ennemies ou que son attribut PHYsique soit multiplié par 3. Son adversaire va avoir quelques soucis...

Il est nécessaire de comprendre quelques notions clés du combat dans Prophecy pour bien appréhender la mécanique de jeu, et ainsi tirer le maximum de votre combattant. Les règles complètes se trouvent pp.179 à 192 du livre de base.

Action & Tour : unités de temps non fixe, l'action étant l'élément simple et le tour composé de toutes les actions.

Action supplémentaire : action venant s'ajouter aux actions initiales et soumises aux mêmes règles qu'elles.

Action gratuite : action qui a la difficulté de l'action correspondante précédente et qui n'entraîne pas de malus additionnel.

Initiative : nombre maximum d'action que vous aurez dans un tour de combat.

Physique + Compétence (Arme, Bouclier, Esquive) : votre capacité à réaliser une action.

Facteur de difficulté : valeur numérique à atteindre ou dépasser avec le jet de compétence correspondant.

Maîtrise & Chance : des facteurs qui vous permettront de modifier l'issue d'un combat.

Réflexions

Voici quelques considérations issues des mes parties. Elles constituent quelques axes à prendre en compte lorsqu'un combat s'engage. Ces deux notions sont à comprendre car elles vous permettront de faire la différence en adoptant un style adapté à la situation.

Notions de rythme

Un personnage rapide peut submerger son adversaire mais la succession d'action augmente le facteur de difficulté de manière à ce que ses chances de réussir soient très faible. Dans ce cas, il vaut mieux conserver ses actions supplémentaires les transformant en bonus sur un de ses dés d'initiative au prochain tour.

Lorsque l'on souhaite enchaîner beaucoup d'attaques de suite, il ne faut pas négliger la dépense de points de maîtrise pour améliorer le résultat d'un dé d'initiative et ainsi avoir deux actions proches.

Il peut être intéressant de ne pas attaquer lorsqu'on est le plus rapide pour laisser l'adversaire s'essouffler, et l'attaquer deux fois de suite : grâce à la riposte d'abord (donc à une difficulté de 15), puis avec sa première attaque à 15, alors que les difficultés de l'adversaire seront de 15 et 20. Cette approche est risquée, car il faut supporter un assaut, mais s'avère généralement payante.

Notions de distance

Dans un combat, il y a 2 distances principales pour affronter un adversaire. Il est important de bien les utiliser car il est possible de neutraliser un adversaire en l'empêchant d'utiliser son arme. Ces distances sont dites de « mêlée » et de « corps à corps ». Les armes à deux mains ne permettent pas de frapper au corps à corps, il suffit alors de rentrer dans la garde de son adversaire pour qu'il ne puisse plus vous frapper jusqu'à ce qu'il ait réussi à reprendre sa distance.

Si vous optez pour une arme à deux mains, il est primordial d'empêcher votre adversaire de vous coller ; certaines armes sont spécialement étudiées pour cela (les armes d'hast ont la capacité de maintenir à distance). Néanmoins si vous n'y parvenez pas, n'oubliez pas que vous pouvez toujours lui tenter un bon coup de pied ou de tête, ça surprend toujours.

Quelques éclaircissements

Un certain nombre de questions sur les privilèges ou techniques de combat sont récurrentes dans la

FAQ ou la ML, voici donc une synthèse des principales réponses données :

Bénéfice du statut III du combattant

« Son attaque gratuite est une action de combat en plus, qui n'a pas de difficulté additionnelle, et qui se porte au même rang d'Initiative qu'un de ses dés. Il conserve son nombre d'action (et donc de dés), mais lorsqu'il effectue une action, il peut déclencher son attaque supplémentaire de même difficulté (s'il la porte avec sa première attaque, elle est à 15, s'il la porte avec la deuxième, elle est à 20, etc...). N'oublions pas que plus on la porte tard, plus elle est difficile à porter, mais plus elle a de chances de tomber sur un adversaire qui a déjà "grillé" tous ses dés d'action. » (Tiré de la Faq)

Bénéfice du Duelliste

Lorsque le duelliste se retrouve seul à seul contre un adversaire, il peut tirer la quintessence de son art ; ainsi, il peut briser la concentration de son adversaire que ce soit de manière spectaculaire en le noyant d'injures ou de tirades bien senties, ou de manière plus subtile en anticipant l'attaque d'un adversaire trop crispé, en le débordant ou en le surprenant. En terme de jeu cela se traduit de la manière suivante :

Le duelliste lance ses dés d'action, choisit parmi ces derniers ceux qu'il ne souhaite pas utiliser et inflige un malus en initiative à son adversaire correspondant à ceux mis de côté. Son malheureux adversaire se retrouve donc avec une initiative amputée (mais garde 1 dé au minimum).

Ex : Argyle le duelliste a 4 dés d'initiative et obtient 9, 8, 7 et 7. Il décide de réduire l'initiative de Zol (qui avait 3 actions) de 2 dés. Il n'en jette plus qu'un, et obtient 6. Argyle agira donc en 9 et 8 et le pauvre Zol en 6.

Cumul sur un dé d'action : Tant que l'on n'utilise pas de privilèges ou de faveurs qui demande des actions, on peut cumuler les privilèges techniques, bénéfiques et autres bonus sur un même dé d'action ; cela peut donner des résultats spectaculaires...

Enchaînement : Lors d'une attaque avec une arme qui possède une capacité d'enchaînement, il suffit d'obtenir 2NR pour tenter une deuxième attaque avec la même difficulté et ce, même si le premier coup est paré. Mais un seul enchaînement est possible par arme et par tour et bien sur on n'enchaîne pas sur une riposte.



Il vaut mieux frapper avec une dague que de ne pas pouvoir soulever cette superbe épée à deux mains qui vous fait tellement envie. C'est pourquoi l'étude des armes commence par le choix de celles que l'on peut aisément manier..

A chacun son type d'arme

Combat rapproché

Corps à corps

Cette catégorie ne nécessite généralement que peu de prédisposition, car même un homme chétif peut utiliser certaines parties de son corps pour faire mal ; aucune des armes dans cette catégorie n'a de pré requis car ce ne sont en règle générale que de simples extensions du corps de leur utilisateur (permettant de le prolonger de piques ou de lames par exemple).

Tranchant

La catégorie des armes tranchante couvre une large gamme d'épées et autres cimenterres, mais ne nécessite pas forcément d'être une montagne de muscles pour utiliser les plus légères. Seules les armes à deux mains demandent une force importante autant pour être maniées que pour blesser de manière efficace. Il n'est pas nécessaire d'être très agile pour les utiliser la plupart du temps.



De choc

Avec ce genre d'arme il convient d'être vigilant car pour qu'elles soient efficaces il faut un minimum d'adresse et de force. Par contre l'effet destructeur est supérieur à celui des armes tranchantes.

Contondant

Plus faites pour broyer qu'autre chose, ces armes nécessitent une grande force pour être efficace, et pour certaines d'entre elle une certaine adresse également. Leur pouvoir d'arrêt n'est pas à sous-estimer.

Articulées

Cette catégorie est à réserver aux gens adroits car l'utilisation de telles armes est beaucoup plus fine que leurs homologues rigides. Plus une arme est souple, plus elle aura tendance à partir dans tous les sens si le geste n'est pas parfait, mais sa trajectoire sera également plus difficile à anticiper et les défenses contre elle dures à réaliser. Certaines peuvent être utilisées de manière à entraver ou gêner l'adversaire, ce qui compense aisément leur faible dégâts.

Doubles

Ces armes sont sûrement les plus difficiles à manier car elles demandent à la fois force et coordination pour être utilisées de manière efficace. Elles ne sont à réserver qu'à ceux qui considèrent que le combat est une question de survie, car pour commencer leur apprentissage, l'investissement en point d'expérience est à de rares exceptions conséquent.

A distance

Il ne faut pas oublier que seuls les voyageurs ont le droit d'utiliser des arcs, et ceci uniquement pour se défendre des dangers de la route. Heureusement, il existe toute sorte d'objets qui peuvent être lancés.

Les armes de jet

Dans cette catégorie, on trouve tout ce qui peut être propulsé directement avec la force humaine, et c'est cette relation directe qui rend leur utilisation possible ; rien ne vient fausser le rapport de force entre les adversaires, et c'est en cela que Kroryn ne trouve rien à redire.

Les armes à projectiles

Uniquement réservées aux Voyageurs, ces armes sont mortelles entre des mains expertes. Basées sur une démultiplication de la force de l'utilisateur, elles permettent à ceux qui les manient de traverser de grandes étendues en solitaire ; être assailli par plusieurs créatures hostiles et pouvoir les tuer avant qu'elles ne vous atteignent est un avantage que certain Combattants pourraient envier aux

Voyageurs lors de rencontre avec des créatures de Kalimsshar ...

Les armes interdites

Issues des réseaux humanistes, ces armes ne sont rien de moins que des injures à la toute puissance draconique ; encore plus meurtrières que des arcs, elles peuvent blesser et même tuer un dragon. Je n'en ferais pas le détail ici, mais les MJ peuvent se référer au livre de base p.151 et 154 et à « Yris, flambeau de l'humanité » pp.88 à 97 pour obtenir plus d'informations sur ces inventions.

Une ou deux mains ?

Arme à deux mains

Elles ont l'avantage de procurer une plus grande puissance de frappe, mais généralement au détriment de leur maniabilité. Utile pour percer de lourdes protections, elles requièrent néanmoins un large espace pour exprimer leur pleine efficacité. Les espaces réduits ainsi que le combat à cheval s'avèrent donc des conditions handicapantes et ne permettent pas de les utiliser. Cependant, un combattant suffisamment fort peut contourner en partie ces limitations en maniant certaines de ces armes d'une seule main.

Combat à deux armes

Apanage des grands bretteurs, cette forme de combat requiert une extraordinaire coordination des mouvements, généralement associée à une parfaite ambidextrie. Offrant un plus vaste champ d'action, la sélection des deux armes est un choix tactique important et impose généralement des styles de combat différents. Ainsi, en utilisant la paire arme courte et longue, le combattant pourra gérer plus facilement la distance afin de gêner au mieux son adversaire. Il peut jouer aussi sur les différents types d'arme afin de dérouter celui-ci ou handicaper sa défense, en maniant une chaîne associée à une épée par exemple. Le combattant pourra alors plus facilement s'adapter à un adversaire et aura l'énorme avantage de ne pas se retrouver dépourvu s'il venait à perdre une de ses armes...



Arme et bouclier

Le bouclier à l'avantage d'être beaucoup plus résistant que les armes et se trouve donc être l'instrument idéal de la parade. Pouvant supporter les plus terribles coups, il protège les zones les plus fragiles du corps et compense d'éventuelles faiblesses de conception ou d'usure d'une armure. Encombrant, son usage est en général d'ordre militaire, ce qui limitera son port dans les villages et cités et réserva son utilisation à des affrontements plus planifiés.

Le combat à cheval

Le combat peut être enrichi par l'utilisation de montures. Leur force et leur rapidité permet de changer la donne, ainsi un bon cavalier pourra par exemple équilibrer ses chances face à un adversaire plus fort que lui.

Cavaliers entre eux

L'équilibre est rétabli car les antagonistes sont à la même hauteur. Un paramètre supplémentaire est alors à prendre en compte : la capacité à tenir en selle et à s'y battre ! Les compétences « Équitation » et « Combat monté » prennent alors toute leur utilité. Lorsque l'on est un novice, combattre à dos de monture est une vraie gageure, car il faudra arriver à maîtriser celle-ci avant de pouvoir frapper son adversaire.

Cavalier contre piéton

Il ne faut pas se leurrer, un combattant à pied a très peu de chance face à un cavalier. Il est moins rapide, moins haut et l'impact de la charge l'enverra probablement voler au loin. Il ne lui reste que peu de solutions. Posséder une arme d'hast qu'il plante dans le sol pour empaler le cheval ou son cavalier, ou encore essayer de frapper son adversaire en s'écartant au dernier moment à la façon d'un torero sont ses seules options de combat.

Tenter de désarçonner son adversaire et bénéficier de l'aide de ses camarades représente cependant ses plus grandes chances de survie.

Dans de telles conditions, le cavalier ne doit pas aussi oublier qu'il possède une arme extraordinaire qui se trouve être sa monture, une bête de plusieurs centaines de kilos. Il peut ainsi utiliser cette dernière pour renverser ou repousser ses adversaires (on utilisera alors la manœuvre de corps à corps Renverser en donnant un bonus au cavalier suivant sa monture, de +2 pour un poney à +6 pour un lourd destrier karien par exemple). Il peut aussi décider de faire attaquer sa monture. Dans ce cas, tout dépendra bien évidemment de la nature de cette dernière, un poney étant bien moins dangereux qu'un terrible sauryde.

A chacun son type d'armure

Armure légère

C'est l'armure la plus couramment portée car elle ne provoque que peu de réaction hostile dans les zones les plus peuplées. Offrant une grande liberté de mouvement, elle ne protège par contre que peu son porteur. Il s'agit d'une armure appréciée des combattants misant avant tout sur leur mobilité et de ceux qui vivent le plus souvent en milieu urbain.

Armure moyenne

On entre ici dans le domaine de la guerre. Leur coût et leur entretien les réserve à des combattants dont c'est le métier et qui en feront un usage régulier. De plus, leur port éveille la suspicion de la plupart des miliciens et des citoyens (voir l'article « Les coutumes vestimentaires ») et elles se révèlent inconfortables sur une longue durée.

En terme de qualité, elles offrent un bon compromis entre protection et mobilité et peuvent donc intéresser la majorité des combattants. N'oubliez cependant pas qu'en porter une peut rendre le passage d'un simple gué plus mortel que la lame d'un Maître d'arme.

Armure lourde

Exclusivement réservées à la guerre, on ne revêt ces dernières que pour aller combattre. Les limitations évoquées pour les armures moyennes s'appliquent avec encore plus de force. Les Protecteurs semblent toutefois avoir un faible pour ce genre d'armure, et ce, dans la plupart des circonstances. Inconfortables, n'offrant qu'une mobilité très réduite, elles offrent une protection conséquente sur la majeure partie du corps. Couplées à un bouclier, la majorité des armes auront beaucoup mal à les transpercer.

Le combat comme un art de vivre

Ou comment vivre du combat... L'importance d'une bonne réputation ne doit pas être négligé, car quel que soit le métier d'armes que vous choisirez, ce sera elle qui attirera les clients.

Combattre pour la gloire (gladiateurs)

Le combat peut être élevé au rang de spectacle, et les foules se déplacent lorsque de grands noms s'affrontent. Les places s'arrachent alors à prix d'or au grand plaisir des commerçants organisant les tournois. La réputation et l'amour de la foule est le principal moteur des gladiateurs, plus que le goût du sang et l'odeur des batailles.

Combattre juste pour combattre (duellistes & guerriers)

Les duellistes cherchent à se mesurer entre eux pour déterminer qui est le meilleur ; dans cette optique, la réputation est la seule carte de visite : un combattant réputé se fera défier par tous les jeunes loups avides de gloire, alors que lui même cherchera des adversaires plus connus que lui... D'où l'utilité d'avoir une bonne Intimidation pour éviter ce type de combats, lorsque les règles de duel (pas plus d'un niveau de statut de différence) risquent de ne pas être respectées. Les duellistes combattent contre un seul adversaire pour prouver leur supériorité alors que le guerrier aime en affronter plusieurs ; le nombre change mais le même amour du combat les habite.

Enseigner (maîtres d'armes)

Bien que tout combattant soit une source de savoir importante pour un novice, seuls les maîtres d'armes ont fait de cette facette l'axe principal de leur vie. Certains d'entre eux vont de village en village pour former les jeunes combattants, d'autres ouvrent des écoles dans les grandes villes, mais tous ont l'amour de leur arme et de l'enseignement en eux. Les professeurs les plus renommés attirent beaucoup de jeunes gens et vivent dans l'opulence, mais la perte de leur réputation peut les jeter à la rue...

Louer son bras (mercenaires, aventuriers, stratèges et autres...)

Pour tous ceux qui n'ont pas de but particulier, il reste la possibilité de monnayer leur savoir. Un bras fort et sûr est toujours le bienvenu pour escorter une riche caravane ou prendre une place forte. A part les mercenaires qui ont fait de cette activité leur vie, les autres combattants ne font généralement pas ce travail à plein temps.

Les Combattants : tous des duellistes ?

Petites précisions sur ce qui accapare le temps et les pensées des combattants : l'affrontement ! Une des vertus prônées par Kroryn est l'affrontement ; que ce soit pour se dépasser ou connaître sa place vis à vis des autres, le Grand Dragon du feu pousse les humains à se mesurer les uns aux autres. Quelle que soit la carrière suivie par les combattants, cette préoccupation est au centre de leur vie. Cela passe par le duel, rituel très connu des élus des volcans. Mais le duel est à comprendre au sens large. Ainsi un duel peut très bien avoir lieu dans une petite clairière reculée à l'aube entre deux adversaires (ce genre de duel est privilégié par les duellistes) mais aussi être un affrontement d'une dizaine de personnes dans une arène. Certains en font leur fond de commerce (les gladiateurs) et font payer pour assister au combat mais l'enjeu est toujours le même : être le plus fort !

Pour ce qui est des Chevaliers, il ne faut pas les voir comme les preux de notre moyen âge (ce qui est déjà une notion fluctuante) ; étymologiquement ce sont des combattants dotés de chevaux et c'est exactement ce qu'ils sont dans Prophecy même s'ils ont effectivement le code moral stricte qu'on leur prête (avantage « Droiture » obligatoire). Vous trouverez à ce titre une nouvelle carrière qui développe encore cet aspect : le Cavalier, combattant monté qui vie en symbiose avec sa monture.

Le duel ritualisé (au sens communément admis) s'effectue avec un arbitre appelé « oeil des dragons » et les deux protagonistes s'affrontent selon les règles qu'ils ont eux même fixées avant le duel. Plusieurs raisons peuvent mener à cette situation, la seule volonté d'en découdre ou le règlement d'un différent entre deux maisons marchandes par l'intermédiaire de deux champions par exemple. Quoi qu'il en soit le duel ne dégénère normalement pas au delà de l'affrontement.



La ligue Myga

Le combat d'arène est autant un exercice qu'un spectacle. Ou plutôt « les » combats d'arène, car on en trouve plusieurs sortes :

les combats entre humains

- un contre un
- un contre plusieurs cavaliers (ou véhicule) contre piétons
- combats de masse avec possibilité de reconstituer des batailles précises
- combat contre des prisonniers

les combats contre des animaux ou abominations de Kali

Le circuit des gladiateurs se décompose en quatre étapes rythmées par les saisons. Les quatre villes du circuit principal sont Maurore avec le cycle blanc, Yris pour le cycle de Moryagorn, Ankar durant le cycle du soleil pour rendre hommage à Kroryn et Griff lors du cycle du silence, profitant ainsi de la baisse de chaleur pour traverser le désert.

Cette ligue primaire est chapeauté par Myga Dornaueult, un commerçant Jasporien quelque peu mégalomane (il semblerait qu'il ait choisi les villes du circuit autant pour leur tradition de spectacle et de combat que pour leur nom, chacune reprenant une lettre du sien...). Seule l'élite des gladiateurs y est conviée mais elle est assurée de beaux revenus, ce qui pousse les plus jeunes gladiateurs à participer à nombre de tournois locaux où des recruteurs de Myga cherche la relève de ses talentueux employés. Chaque participant est classé en fonction de ses résultats, ce qui donne immédiatement sa côte pour les paris et sa rétribution pour le tournoi : le gagnant d'un tournoi comptabilise 10 pts, le second 5, le troisième 2 et les quatrième et cinquième 1 pt. Jusqu'à maintenant personne n'a encore jamais réussi à dépasser les 30 points mais tous les participants gagnent un dragon d'or et chaque point rapporte un dragon supplémentaire. Pour les parieurs, la mise est toujours d'un Drac minimum et le gain est de (30 - points du gladiateur) sur lequel on pari, seul l'unité varie (de fer à or). Cela traduit bien que plus on est fort, plus les chances de gagner sont importantes donc que le pari est peu risqué ; pour faire fortune, il faut prendre des risques !

Dans la ligue Myga, aucun duel ne se termine par la mort d'un combattant, mais il arrive que certains soient gravement blessés. Le commerçant leur assure alors une retraite dorée en les engageant comme entraîneurs ou recruteurs.

Ce tournoi officiel donne lieu à un classement à la fin des combats de Griff, mais un second classement à lieu à Kali lors d'un affrontement officieux entre les gladiateurs les moins regardants ou les plus ambitieux. Les combats peuvent alors être menés à mort lors des phases finales. Peu de gladiateurs participent mais les places s'arrachent à prix d'or et le vainqueur a fortune faite. Personne ne sait qui organise ces combats, car il apparaît toujours masqué et entouré de gardes du corps peu amènes. Certains disent que Myga aurait raccourci son nom qui était à l'origine « Mygak »...

déroulement d'un combat

Un combat se déroule comme suit :

Les participants déterminent leur initiative en jetant le nombre de dés correspondants et en les classant dans l'ordre, puis ils ajustent un ou plusieurs dés avec les facteurs correspondants (blessure, initiative de l'arme, points de maîtrise, bonus dus à l'esquive ou dés d'action conservés). Plus les dés ont une valeur élevée, plus le personnage pourra agir rapidement.

Dans l'ordre décroissant d'initiative, chaque personnage à droit à une action par dé. La première attaque ET la première défense se font à une difficulté de base de 15, que l'on peut modifier en fonction de la complexité de l'action que l'on entreprend. Toute action supplémentaire (d'un type donné) voit sa difficulté augmenter de 5 points.

Lorsque plus personne n'a de dés d'action (ou ne souhaite pas utiliser ses actions

restantes), le tour de combat est terminé et s'il y a lieu une nouvelle séquence démarre.

« Yoris observe le jeune protecteur Piotr qui tente sans succès de masquer sa nervosité. Bien que légèrement amusé, lui-même ne se sent pas particulièrement à l'aise sur ce chemin à peine éclairé par leurs torches tremblantes. Et la présence de trois autres villageois armés comme lui de lances ne le rassure pas plus. Dès qu'il avait vu l'étranger se présenter au relais pour y passer la nuit, il avait tout de suite su que les ennuis allaient suivre. L'arrivée des inquisiteurs peu après ne l'avait pas détrompé. Mais ils voulaient attendre son sommeil pour surprendre cet agent kalishite. Piotr et les villageois n'auraient qu'à surveiller l'accès aux écuries, simple précaution disaient-ils, ils se chargeraient eux-mêmes de sa capture. Comment dire non. Soudain des éclats de voix et le fracas des armes le tirent de ses réflexions et à peine a-t-il le temps d'entendre les volets et la fenêtre du premier étage voler en éclats qu'un homme roule déjà au sol à quelques pas devant eux. Un bref mouvement et Bomis s'écroule au sol tentant de contenir sans espoir le flot de sang qui surgit de sa gorge déchirée par le poignard. Pétrifiés, ils voient alors l'étranger, dont les yeux luisent curieusement, se relever doucement tout en léchant le sang sur sa double lame et jeter à terre le ceinturon qu'il porte à l'épaule en dégainant une épée courte. Il n'en faut pas plus à son neveu Tolan pour lâcher sa lance et s'enfuir.

- Il faut le retenir pour donner le temps aux inquisiteurs d'arriver !

Le jeune protecteur le sort de sa paralysie. Yoris jette sa torche et se met en position après un bref coup d'œil à son cousin Yarl qui fait de même. Le kalishite avance rapidement sur eux, jouant de ses armes et jaugeant, évaluant, soupesant ses adversaires. Le rictus qui déforme son visage avant de se jeter sur eux ne présage rien de bon... »

Algar le kalishite est un combattant (III) possédant les privilèges Double attaque, Engagement et Riposte. Il se bat à l'aide d'une double épée et d'une épée courte, armes dans lesquelles il est spécialisé, et est de plus parfaitement ambidextre. Il ne porte pas d'armure (ni de vêtements !).

Piotr est un jeune protecteur (I) se battant avec une masse à ailette et un bouclier dragon. Il porte une armure d'anneaux.

Yoris et Yarl sont deux villageois sans caste utilisant une lance pour combattre et portant un cuir souple. Ils sont considérés comme des seconds couteaux pour les blessures (case Mort à 31 et +).

Tous les quatre possèdent une Initiative de 3.

Note : Cet article étant consacré aux règles de combat, on ne fera pas appel à la magie ou aux tendances pour cet exemple. De même, on considérera que toutes les armes ont la même qualité.

Tour 1

« Profitant d'une légère hésitation de Yarl, Algar se glisse le long de sa lance et se fend d'une attaque vicieuse que le malheureux villageois ne parvient pas à esquiver. La lame courte lui transperce le cœur et le kalishite profite du mouvement pour pivoter, écarter d'un revers de sa double lame la lance de Yoris et se retrouver à portée du protecteur pour lui porter une furieuse attaque, que ce dernier parvient difficilement à parer.»

· Initiative

Algar lance quatre dés (il ajoute un dé pour sa seconde arme) pour lesquels il obtient 10, 8, 3 et 7 pour la deuxième arme (son épée courte). Il décide d'appliquer le modificateur de sa double épée (+2) à son 10. Il va de plus utiliser sa technique de rang II (La main du maître), en ajoutant un bonus égal à son Physique (8), sur sa seconde arme. Ce qui lui donne au total 12, 8, 3 et 15.

Piotr obtient 7, 5 et 4. Il n'a aucun modificateur.

Yoris obtient 8, 6 et 2. Il applique le modificateur de sa lance (+5) sur le 8. Soit au final 13, 6 et 2.

Yarl obtient 6, 4 et 4. Il fait de même, ce qui lui fait 11, 4 et 4.

Yoris et Yarl tentent de maintenir à distance Algar, l'empêchant ainsi de passer tout en se mettant hors de portée de ses coups.

· Rang 15

En le prenant de vitesse, Algar porte une Attaque précise d'une difficulté de 4 sur Yarl avec son épée courte. En additionnant son Physique (8), sa compétence (9) et son dé (7) il obtient 24 pour une difficulté de 19 (15+4), soit un NR. Yarl tente d'esquiver mais n'arrive qu'à un résultat de 17 pour une difficulté aussi de 19, et c'est un échec. Algar jette trois dés pour les dommages (un pour l'arme, un pour le NR et un pour sa spécialisation en épée courte, technique de rang III « La puissance du maître ») auxquelles il ajoute sa Force (8) et son arme (8), pour un total de 34. La protection de Yarl étant amputée de 4 points du fait de l'Attaque précise, elle ne le protège plus et il doit cocher sa case Mort.

· Rang 13

Yoris applique la manœuvre de Maintien à distance sur Algar.

· Rang 12

S'il veut se retrouver en mêlée, Algar doit d'abord réussir à déborder Yoris. Il attaque avec sa double épée en utilisant 4 points de maîtrise pour un score final de 23, soit un NR (la difficulté est toujours de 15 du fait de son ambidextrie). Yoris tente de le contenir, pour cette manœuvre il utilise sa Manipulation et a le bonus de +5 de sa lance. Son résultat de 19, une réussite simple, ne suffit malheureusement pas. A noter que pour cette action Yoris n'a pas consommé de dé d'action supplémentaire, son (13) suffisait.

Algar, maintenant en mêlée, attaque le protecteur en utilisant son attaque gratuite due à son bénéfice de statut III (toujours à une difficulté de 15) et obtient un résultat de 25, soit deux NR. Piotr pare avec son bouclier, qui lui apporte un bonus de +7, et arrive à un score de 24, ce qui ne lui fait qu'un NR. Mais grâce à sa technique de rang I, « L'écaillage du dragon », il ajoute un NR de plus et réussit sa parade de justesse ! Il aura utilisé son dé d'action (4) pour cette parade.

« Le kalishite décide de maintenir la pression et se rue de nouveau à l'attaque. Piotr n'arrive même plus à suivre les trajectoires métalliques qui dansent sous ses yeux, renonçant à trouver une ouverture dans la garde folle de son adversaire, et tente tant bien que mal de s'abriter derrière son bouclier. Mais l'hérétique trouve la faille d'un coup magistral et zèbre la poitrine du jeune protecteur qui hoquètent sous la douleur. Rassemblant son courage, Yoris attaque alors l'étranger pour tenter de lui venir en aide en profitant d'un moment d'inattention de celui-ci. A sa grande surprise sa lance n'est pas déviée et entaille profondément le bras droit du démon. Mais celui-ci réagit promptement en envoyant sa lame vers le paysan. Attaque que Yoris évite sans mal pour se replacer avantageusement en le menaçant de nouveau. L'espoir renaît alors dans son cœur de sortir vivant de ce cauchemar et de revoir sa brave Alna... »

· Rang 8

Algar continu à attaquer de sa double épée le protecteur, en brutal. Il obtient une réussite critique avec un score de 32 pour une difficulté de 20, soit deux NR. Piotr pare en utilisant son dé d'action (5) et obtient un résultat de 26 grâce toujours à son bonus du bouclier pour une difficulté de 20 aussi, c'est sa deuxième parade. En rajoutant le NR de sa technique au NR obtenu, il réussit sa parade.

Algar continu avec l'enchaînement obtenu grâce aux 2 NR de l'attaque précédente de sa double épée (capacité Enchaînement). Il obtient un beau 26 pour une difficulté toujours à 20, soit un NR. Le protecteur utilise sa dernière action (7) pour parer, mais il échoue face à la difficulté de 25 malgré le bonus du bouclier. Les dommages s'élèvent à 39, en jetant trois dés additionnés de sa force et de l'arme. La protection conférée par l'armure d'anneaux (16) réduit ceux-ci à 23, soit une blessure Grave. Son armure est maintenant amputée d'un point et passe à (15). De plus, Piotr subit dorénavant un malus de 3 à ses actions et à ses dés d'action.

· Rang 6

Yoris attaque le kalishite en obtenant un score de 17 pour une difficulté de 15, c'est sa première attaque. Algar ne cherche pas à se défendre pour conserver sa dernière action et décide d'encaisser. Yoris jette donc pour les dégâts un dé (6) auquel il ajoute sa force (6) et son arme (10), pour un

résultat final de 22. N'ayant aucune protection, Algar reçoit une blessure Grave. Ce qui lui donne un malus de 3 à toutes ses actions et à ses dés d'action.

· Rang 3

Algar attaque Yoris avec sa double épée. Malgré son malus de -3 il obtient un résultat fantastique de 29, qui est de plus une réussite critique. Mais pour une difficulté de 25, c'est son troisième dé d'action d'attaque sur sa double lame, ce n'est qu'une réussite simple. Yoris esquive en prenant son dernier dé d'action (2) et obtient lui aussi une réussite critique ! Avec un score de 26 pour une difficulté de 20, c'est sa deuxième défense, il obtient un NR et évite donc le coup du kalishite. Cette marge supérieure d'un NR lui permet de plus de bénéficier d'un bonus de +1 sur l'un de ses dés d'initiative pour son prochain tour.

Tour 2

« Algar n'a plus le temps de jouer et décide d'en finir avant que les inquisiteurs ne débarquent dans la mêlée. Se tournant vers le jeune protecteur qui respire difficilement, il fait appel à toute la science du combat qu'il possède pour en venir à bout tout en repoussant la douleur qui monte de son bras. Le prenant de vitesse il fait tourner ses lames en une telle vitesse qu'elles deviennent imperceptibles à l'œil nu et déchaîne une avalanche de coups que Piotr parvient d'abord à contenir malgré ses blessures. Mais bien vite, il n'arrive malheureusement plus à suivre la terrible cadence qu'impose le sombre kalishite, dont la violence des coups engourdit son bras. Il est déjà trop tard lorsqu'il s'aperçoit de l'ouverture qu'il a laissée dans sa garde. Impitoyable, l'épée courte profite de la faille pour transpercer sa poitrine à deux reprises, laissant une croix béante dont s'échappe le dernier souffle de vie du protecteur qui s'abat comme une masse. »

· Initiative

Algar jette ses quatre dés et obtient 9, 6, 4 et 9 pour l'épée courte. Il décide d'utiliser son privilège Engagement pour ne pas subir les malus de sa blessure grave ce tour-ci, et il ajoute le +2 de sa double épée au 9. Ce qui lui donne au final 11, 6, 4 et 9.

Piotr obtient 8, 4 et 1. Du fait du malus de sa blessure il aura donc au final 5, 1 et -2. Il n'aura donc que 2 actions pour ce tour.

Yoris obtient 7, 7 et 3. Il affecte son bonus obtenu grâce à sa dernière esquive à l'un des 7. Par contre, étant en mêlée il ne bénéficie plus du modificateur (+5) de sa lance dorénavant égal à +0 (voir Maintenir à distance, page 186).

· Rang 11

Algar attaque Piotr en brutal de sa double épée. Il obtient un résultat de 23, soit un NR. Le protecteur pare en prenant son dé (1) et arrive à un score de 21 malgré son malus de -3, en grande partie grâce à son bonus du bouclier. En ajoutant le NR de sa technique au NR obtenu, il parvient à parer le coup du kalishite. Celui-ci continu néanmoins à attaquer en utilisant son privilège Double attaque, toujours à une difficulté de 15, et obtient un NR. Mais Piotr parvient une fois de plus à parer, à une difficulté de 20, en obtenant lui aussi deux NR grâce à son bonus et à sa technique. Il aura pour cela utilisé son dé d'action (5).

· Rang 9

Algar poursuit avec son épée courte, en brutal, à une difficulté de 15 toujours grâce à son ambidextrie. Il obtient un beau score de 25, soit deux NR. Piotr ne pouvant plus parer à cause de sa blessure, il utilise dorénavant son bouclier en statique, ce qui ajoute un bonus de +7 à sa protection. Algar jette quatre dés pour les dommages (deux pour les NR, un pour l'arme et un pour sa spécialisation) auxquelles il ajoute deux fois sa force (attaque brutale) et l'arme, soit 58 points au final. L'armure d'anneaux et le bouclier parviennent à en stopper 22 mais en laisse passer 36, soit une blessure Fatale ! Le malus des blessures du jeune protecteur passe à -5 et la protection de son armure à 14.

Impitoyable, Algar frappe de nouveau en utilisant sa technique de statut III, toujours à une difficulté de 15, en obtenant encore deux NR à son attaque. Les dommages s'élèvent cette fois-ci à 55, en jetant toujours quatre dés mais en ne comptant qu'une fois la force (attaque simple). En soustrayant la protection de Piotr, 14 de son armure plus 7 de son bouclier, on arrive à un total de 34, soit encore une Fatale. Cela l'oblige malheureusement à cocher sa case mort, car il ne dispose plus de case Fatale libre.

« Tout d'abord tétanisé par le choc, Yoris charge le kalishite qui finit de s'acharner sur le pauvre Piotr. Mettant tout son poids dans la force de ce coup, le villageois désespéré espère en finir une bonne fois pour toute. Mais c'est avec horreur qu'il voit l'étranger faire un pas de côté, se mettant hors de portée de sa lance, avant de contre-attaquer d'un coup circulaire de sa terrifiante double lame. Yoris plonge pour éviter le coup mais hélas pas assez vite. La cuisante brûlure sur son flanc brouille brièvement ses pensées, provoquant un instant de flottement dont ne manque pas de profiter le kalishite. Il abat alors de toutes ses forces sa double épée sur le villageois, plongeant à deux reprises sa lame dans les reins de son malheureux adversaire, incapable de réagir, et fauchant par la même occasion la vie qui l'habitait. Contemplant la sinistre boucherie, l'étranger repousse ensuite négligemment de son pied le corps encore tressautant pour libérer sa double lame. Après un coup d'œil complice à Shar qui brille dans le ciel étoilé, il se fond rapidement dans la nuit, tel une ombre, à l'approche des pas sourds venant dans sa direction...»

· Rang 8

Yoris décide de charger Algar et consacre son action à son élan.

· Rang 7

Yoris charge Algar à une difficulté de 10 pour cette manœuvre et obtient un score de 18, soit un NR. Le kalishite esquive en prenant son dé d'action (4) et obtient lui aussi un résultat de 18, soit un NR pour une difficulté de 10 (charge avec une action d'élan). Il riposte aussitôt de sa double épée avec son privilège Riposte à une difficulté de 15 (difficulté de son attaque précédente), et obtient un score de 23, soit un NR. Yoris tente d'esquiver en prenant son dernier dé d'action (3) et obtient un résultat de 19 pour une difficulté de 15, soit une réussite simple. Ce n'est malheureusement pas suffisant pour éviter totalement l'attaque mais il parvient tout de même à neutraliser le NR d'Algar. Le kalishite jettera donc un seul dé pour les dommages, la riposte supprimant le dé de sa spécialisation, et obtient un total de 22 auquel il retranche le cuir souple (4) du villageois, soit 18 au final. Yoris coche une case Blessé et subit un malus de -3 pour ses actions.

· Rang 6

En utilisant l'Attaque brutale, Algar frappe sans pitié de son épée double le pauvre Yoris incapable de se défendre. Shar semble particulièrement généreuse ce soir car il réalise de plus une réussite critique, en obtenant un score de 32 sur une difficulté de 20, ce qui lui donne deux NR. Il jette donc quatre dés pour les dommages et ajoute deux fois sa force ainsi que son arme, pour obtenir au final 52 points. La maigre protection du villageois n'est hélas pas assez efficace pour lui éviter un destin tragique !

Algar continu sur sa lancée le mouvement entamé en enchaînant sur l'attaque précédente (grâce aux deux NR obtenus) et plonge à nouveau son arme dans le corps sans vie de Yoris.



Annexes techniques

Nouvelles actions offensives

Attaque Rapide

Toucher 15+X

Parade 15+X

Esquive 15+X

Spécial : l'attaquant sacrifie la précision de son attaque pour frapper plus rapidement, il s'inflige X points de difficulté qui seront ajoutés à son plus haut dé d'initiative. L'attaque rapide n'est possible que sur le premier dé d'action, et une fois tous les modificateurs appliqués à l'initiative, il n'est pas possible de les modifier. La première défense de l'attaquant se fait avec une difficulté de +X.

Attaque ciblée

Difficulté 15 + X

Esquive 15 + X

Parade 10 + X

Dommmages : normaux

L'attaquant s'impose une Difficulté supplémentaire pour toucher une zone particulière de son adversaire. Si le coup porte, l'attaquant peut modifier le résultat de son jet de localisation de X au maximum (en plus ou en moins). Le modificateur d'Initiative de son arme s'applique en bonus à son jet d'attaque pour cette manœuvre.

Nouveaux privilèges de combattant

Garde poussée (5)

Vous avez appris une grande quantité de gardes particulière, et certaines sont peut être même issues de votre théorisation du combat. Cela vous permet de tirer la quintessence d'une position. Ainsi vous pouvez choisir une garde défensive, dans ce cas vos défenses se feront toujours à 15 mais vos attaques verront leur difficulté augmenter de 5 par défenses déjà effectuées. Une garde offensive permettra d'attaquer sans pénalité de cumul d'action, mais vos défenses seront augmentées de 5 par attaque déjà réalisées.

Précision de Kroryn (4)

Le combattant peut modifier de statut point son jet de localisation.

Règles alternatives sur la localisation et la protection des armures

Les MJ simulationnistes, trouvent le système de localisation des blessures de Prophecy un peu trop vague, voici donc une alternative :

Table de localisation

1 D10	Zones
0	Tête
8-9	Poitrine
6-7	Bras Droit / Gauche
4-5	Abdomen
3	Bassin
1-2	Jambe Gauche / Droite

Modificateur au jet de localisation

+3	Attaquant en position haute (surplomb, cavalier...)
-3	Attaquant en position basse (à terre, face à un cavalier...)

Pour éviter de ralentir le combat et jeter un dé supplémentaire, on peut aussi utiliser le résultat du D10 des dommages de base de l'arme pour le jet de localisation.

Effet particulier des dommages sur une zone

Tête	Un jet de (RES + VOL) de difficulté 15 pour une blessure Grave et 20 pour une blessure Fatale pour éviter d'être sonné (voir le premier effet de la table des critiques).
Membres	un jet de (RES + VOL) de difficulté 15 pour une blessure Grave et 20 pour une blessure Fatale pour ne pas lâcher son arme ou ne pas chuter selon le cas.

Bien entendu, si un système de localisation précis est utilisé, il convient de détailler la protection que chaque partie d'armure procure, permettant ainsi d'avoir une armure hétéroclite.

Bouclier :

Utilisé de façon statique, un bouclier n'ajoute son indice de protection qu'à certaines zones (suivant sa taille) définies par le défenseur.

Petit bouclier : un bras plus une zone

Bouclier renforcé : un bras plus deux zones adjacentes.

Grand bouclier : un bras plus trois zones adjacentes.

Bouclier dragon / draconique : un bras plus cinq zones adjacentes.

Armures :

	Bras	Poitrine	Abdomen	Bassin	Jambes
Vêtements épais	2	2	2	2	2
Fourrures	5	5	5	5	5
Cuir souple	4	4	4	4	4
Cuir clouté	4	6	6	6	0
Cuir bouilli	4	8	8	4	4
Gal	9	9	9	9	9
Cotte légère	10	10	10	10	0
Armure d'os et corne	12	12	12	8	6
Cotte de mailles	15	15	15	15	0
Armure d'anneaux	16	16	16	16	0
Brigandine	17	17	17	17	15
Armure de bois	12	15	15	9	12
Armure de demi-plaque	15	18	18	15	10
Armure d'écailles	20	20	20	20	8
Armure de lamelles	16	22	22	22	16
Armure de plaques	25	25	25	25	25
Armure draconique	27	27	27	27	27

Casques :

	Protection	Mod. au jet de perception
Capuche de cuir	4	0
Capuche de cuir et d'os	6	- 1
Capuche de maille	12	- 2
Casque	14	- 2
Heaume d'os	12	- 3
Heaume à collerette de mailles	18	- 4
Heaume de métal	25	- 5
Heaume draconique	27	- 3

Usure de l'armure :

Répartir la protection sur plusieurs zones va ralentir l'usure générale d'une armure. En conséquence, la zone de l'armure concernée perd deux points de protections par attaque l'ayant perforée et quatre s'il s'agit d'un coup critique.