

Règles de combat pour Tiers Age

« Thorin portait de puissants coups de hache et rien ne semblait pouvoir l'atteindre. " A moi ! A moi ! elfes et hommes ! A moi ! Ô tous les miens ! " criait-il – et sa voix retentissait comme un cor dans la vallée. »

Bilbo le hobbit, chapitre 17

I. Initiative :

- Lorsque deux combattants s'affrontent, leurs actions sont résolues en partant du plus haut rang d'initiative. Les actions qui ont le même rang d'initiative prennent effet selon la hauteur du test de compétence, par ordre décroissant.

- Une parade ou une esquive peut être déclarée à tout moment avant que le jet d'attaque ne soit lancé, pourvu que le défenseur soit conscient d'être attaqué et qu'il dispose encore d'une action (au moins) utilisable durant ce tour.

Exemple : « Il allait et venait comme l'éclair, tailladant les fils des araignées, leur hachant les pattes et transperçant leurs gros corps si elles approchaient trop. Les araignées, gonflées de colère, lançaient leur salive, écumaient et sifflaient d'horribles malédictions ; mais elles avaient une peur mortelle de Dard et elles n'osaient venir très près maintenant qu'elle avait reparu. »

Bilbo est Aérien (4 actions/tour) tandis que les araignées sont Véloces (3 actions/tour) ; lorsqu'une araignée s'approche de lui, il peut l'attaquer en premier (attaque de rang 4) et celle-ci ne peut qu'esquiver son attaque. Quand arrive le rang d'initiative suivant (attaques de rang 3), Bilbo et les araignées peuvent s'attaquer réciproquement, et l'attaque qui obtient le plus haut résultat au test de compétence est portée en premier.

II. Utilisation des compétences de combat :

- Attaquer une créature à son insu abaisse la difficulté du jet d'un niveau ; en général, la difficulté devient donc facile (seuil : 5). Si la victime est immobilisée, la difficulté au corps à corps est routine (seuil : 2).

- La compétence de Parade n'est utilisée que lorsqu'on effectue une parade avec un bouclier. Lorsque la parade est effectuée à l'aide d'une arme, on prend le score de compétence de l'arme utilisée.

- Quand une arme pare avec succès une attaque à mains nues (ou effectuée avec des griffes, crocs, ...), l'attaquant subit automatiquement une blessure dont la gravité est déterminée par un jet de dégâts normal.

- La réussite d'une parade à mains nues contre une attaque armée permet d'annuler les effets d'une attaque ciblée ; cependant, si le jet d'attaque atteint le seuil de difficulté moyen, le défenseur encaisse une blessure.

Exemple : « Sur quoi, l'une des grosses araignées courut le long d'une corde jusqu'à ce qu'elle fût arrivée auprès d'une douzaine de paquets suspendus en rang à une haute branche. (...) L'araignée se dirigea vers le plus gros de ces paquets (...) et celui-ci n'aurait pas tardé à être un nain mort, si Bilbo n'avait lancé une pierre. »

Bombur est immobilisé à l'intérieur d'un cocon ; pour le toucher, l'araignée doit effectuer un test d'attaque de difficulté routine (seuil : 2), ce qui devrait lui permettre de porter un coup mortel.

III. Détermination des blessures :

- Le bonus de carrure est ajouté au jet de dégâts, auquel on enlève la protection d'une éventuelle armure. Si le jet de dégâts est plus grand que l'Endurance de la victime, elle encaisse une Blessure Grave ; s'il est plus petit ou égal, il cause une Blessure Légère. Il n'y a donc plus de test d'Endurance, comme cela était suggéré dans la description de cette compétence.

- Lorsque le jet de dégâts est inférieur ou égal à zéro, la victime ne subit aucune blessure : l'armure a entièrement détourné l'attaque.

- Si l'attaque était portée à mains nues (mais pas avec des griffes, crocs, ... !), les Blessures seront au pire Légères, voire se limiteront à la perte de Points de Fatigue selon le résultat du jet de dégâts.

- Si l'attaquant cherche à assommer sa victime, la gravité des blessures infligées est déterminée comme ci-dessus, même si l'attaquant utilise une arme ; cependant, toute Blessure Légère oblige la victime à effectuer un test d'Endurance comme si elle venait d'encaisser une Blessure Grave.

Exemple : « Une grêle de flèches noires s'éleva ; (...) mais nulle flèche n'arrêtait encore Smaug ni ne lui faisait plus de mal qu'une mouche des marais. »

Les Hommes du Lac utilisent des arcs courts (dégâts : 1d6). Comme l'armure de Smaug lui apporte 7 points de protection, les jets de dégâts modifiés sont inférieurs ou égaux à zéro, et Smaug traverse indemne la tempête de flèches.

IV. Gestion des blessures :

- Un personnage qui reçoit une Blessure Légère ne peut plus effectuer d'attaque à ce rang d'initiative ; une Blessure Grave empêche toute attaque jusqu'à la fin du tour.

- Un personnage fatigué ou légèrement blessé ne doit effectuer aucun test d'Endurance.

- Un personnage qui encaisse une Blessure Grave (ou plus) doit réussir un test d'Endurance de difficulté moyenne (seuil : 8) par Blessure Grave reçue pour ne pas s'évanouir.

- Si un personnage encaisse la dernière Blessure Grave qu'il lui restait, il ne peut plus entreprendre aucune action ; il doit faire un test d'Endurance de difficulté moyenne ; s'il réussit, il meurt des suites de ses blessures au bout d'un nombre d'heures égal au résultat du test ; s'il échoue, il ne lui reste qu'un nombre de minutes égal au résultat du test à vivre.

- Si un personnage dépasse la dernière Blessure Grave qu'il lui restait, il meurt immédiatement.

Exemple : « Beorn se pencha alors pour soulever Thorin, qui était tombé percé de lances, et il l'emporta hors de la mêlée. (...) Son armure fendue et sa hache ébréchée gisaient sur le sol. Il leva les yeux à l'approche de Bilbo. " Adieu, bon voleur, dit-il. Je m'en vais dans les salles de l'attente m'asseoir auprès de mes ancêtres jusqu'à ce que le monde soit renouvelé. " »

Thorin est Massif (D20) et il a un score de 9 en Endurance. Il a encaissé le maximum de Blessures Graves qu'il pouvait supporter, mais il a réussi ses six tests d'Endurance (un pour chaque Blessure Grave reçue) et reste donc conscient ; il doit maintenant faire un test d'Endurance pour déterminer le temps qu'il lui reste à vivre. Son jet de dé donne un 5, plus 9, soit un total de 14. C'est une réussite : il lui reste 14 heures à vivre avant de rejoindre les cavernes de Mahal le Constructeur.

V. Guérison des blessures :

- Une nuit de repos permet d'éliminer un Point de Fatigue après réussite d'un test d'Endurance. Le repos doit être pris dans des conditions de confort décentes : le dormeur doit être au chaud, à l'abri des intempéries, et son temps de sommeil doit être suffisant.

- Un test d'Endurance réussi permet d'éliminer une Blessure Légère avec une semaine de récupération. Le blessé doit éviter tout effort violent ; s'il participe à un combat, le temps de récupération repart à zéro.

- Après un mois de convalescence, la réussite d'un test d'Endurance permet de transformer une Blessure Grave en Blessure Légère, à condition que le blessé reste au repos complet et ne fournisse aucun effort physique pendant ce laps de temps.

- Au terme de la période de repos requise, chaque succès obtenu à un test d'Endurance donne la possibilité de refaire un jet pour soigner une autre blessure du même niveau, jusqu'à guérison complète ou échec d'un test.

Exemple : « Bilbo fut bientôt déposé devant une tente à Dale ; et là se tenait Gandalf, un bras en écharpe. Même le magicien ne s'en était pas tiré sans blessures ; et il était peu de soldats indemnes dans toute l'armée. »

Gandalf a reçu plusieurs Blessures Légères ; au bout d'une semaine, s'il s'abstient de toute activité violente, il pourra tenter un test d'Endurance dans le but de faire disparaître une de ces blessures. S'il réussit, il pourra relancer un jet de dé pour éliminer une autre Blessure Légère, jusqu'à ce qu'il n'ait plus de blessure de ce niveau à éliminer, à moins qu'il n'échoue lors d'un test ; il devrait dans ce cas attendre une semaine de plus pour essayer de guérir complètement.