

Combat simplifié entre PNJ

règle pour Mythras

Combats individuels entre PNJ secondaires

Pour accélérer les combats où de nombreux opposants s'affrontent, on peut choisir cette règle pour gérer plus rapidement les combats individuels entre pnj.

On lance **un jet différentiel de combat par round de combat** pour chaque protagoniste qui représentera toutes ses attaques et parades du round. On ne tient pas compte de l'initiative et des points d'action, qui sont réservés aux combats des PJ ou PNJ importants.

On peut aussi utiliser ce genre de combat pour des combats des PJ contre des sous-fifres ou de la piétaille.

<i>Degrés de réussite</i>	<i>Pourcentage</i>	<i>Valeur de réussite</i>
Critique	1/10 x style de combat	4
Fameuse	1/2 x style de combat	3
Ordinaire	1 x style de combat	2
Échec	> style de combat	1
Maladresse	99-00	0

On soustrait la valeur de réussite du plus faible à celle du plus fort et on consulte la table suivante :

<i>Degré de différence de réussite</i>	<i>Effet</i>
0	Round de combat sans effet
1	Blessure Légère du perdant , pas de localisation, pas de décompte de points de vie. Si le PNJ subit plus de deux Blessures Légères, la troisième est une Blessure Sérieuse.
2	Blessure Sérieuse : localisation, jet d'endurance contre attaque pour les conséquences. La deuxième Blessure Sérieuse est une Blessure Grave.
3	Blessure Grave : hors combat, inconscience.
4	Mort Instantanée ou effet spécial (reddition, une action supplémentaire, etc... au choix du mj)

Combats de groupe entre PNJ

En s'inspirant des règles ci-dessus, et en faisant un jet de style combat moyen du groupe, **la valeur de réussite** de chaque groupe indique directement le nombre d'adversaires mis hors combat en 1d3 rounds.

Pour les groupes plus grands que dix, on multiplie la valeur de réussite obtenue par le nombre de tranches de 10 de la taille du groupe.

Exemple :

Une bande de 8 barbares se jettent sur les 8 membres de la milice d'un village. Les barbares ont en moyenne 63 dans leur style combat et les miliciens 48.

Les jets de dés obtenus sont 38 pour les barbares, une réussite ordinaire et 23 pour les villageois, une réussite fameuse.

Les barbares mettent donc hors combat deux miliciens, et les villageois trois barbares en 1d3 rounds.

Si les barbares avaient été entre dix et vingt, on aurait doublé leurs dégâts, soit quatre miliciens mis hors combat.