

ESTEREN (REGLES MAISON)

Playlists JDR perso : https://www.youtube.com/channel/UCzgd5FVXJ3GU67ktQl562mA/playlists?view_as=subscriber

ARTEFACTS MAGIENTISTES

Quelques artefacts magientistes utilisés dans mes campagnes...

PISTOLET MAGIENTISTE (flux végétal, 1 cartouche pour 5 tirs, résistance 2, vulnérabilité aux chocs, humidité, feu, ergonomie 0, dist. 15m, dom. 4, PA 4) => tire des balles de plomb et utilise une technique à base de flux pour la propulsion. Encore peu précis mais dévastateur, notamment sur les armures.

TESTEUR SANGUIN (flux organique, 1 cartouche pour 5 utilisations, résistance 2, vulnérabilité aux chocs, feu, ergonomie +1) => permet de tester si le sujet est sous les effets de gwilmine, opallion, chancreuse, grippe intestinale, fièvre jaune, catarrhe, infection au flux fossile grâce à un jet de médecine facile (8) - *Dans mes campagnes, j'ai élevé le niveau de difficulté pour diagnostiquer une maladie, cet artefact prend donc un peu plus de sens*

FILTREUR A EAU (flux végétal, 1 cartouche 5L d'eau, résistance 2, vulnérabilité chocs, ergonomie auto) => permet de filtrer de toutes impuretés un volume d'eau de 1L/10min

COMBATS

Jouant avec un groupe qui apprécie malgré tout son instant de combat pendant la partie, j'ai ajouté quelques règles aux combats d'Esteren. Je continue à travailler dessus pour les rendre plus aisées à jouer. L'objectif de ces modifications est double :

- *offrir plus de choix dans les combats que le classique attaque/défense (même si le choix de position est bien intéressant dans ce cas également). En bref, rajouter des options de Gameplay.*
- *Renforcer l'aspect "simulation", si important dans cet univers de jeu. C'est donc tout à fait arbitrairement par mes connaissances en escrime médiévale que j'ai retravaillé les statistiques des armes et que j'ai essayé de renforcer la mobilité des combats.*

Même si ce système est en apparence un peu complexe, une fois le tableau à double entrée compris et préparé, tout est simplifié ! Et le système de Double Passes D'Armes par groupe d'affrontement permet d'améliorer l'efficacité et la tension des combats.

SUPPRESSION DES ARTS DE COMBAT

Je ne vois pas trop leur intérêt dans ma perception du jeu d'un côté et du

Pour le cas particulier du combat à deux armes, il n'existe pas du tout dans mes parties. Difficile à justifier réalistiquement, je ne le conserve que dans certaines situations (un combattant qui se servirait d'une dague pour des parades par exemple, voir statistiques des armes et armures plus bas).

CALCUL DE LA DÉFENSE

La défense se calcule à l'aide de RAISON+CAC ou EMPATHIE+CAC selon l'orientation instinctuelle ou rationnelle du PJ. Elle occasionne un jet de dé en combat.

DISTANCE DE COMBAT

Certaines armes sont plus efficaces à certaines distances que d'autres, et il vaut mieux en général être le plus éloigné de l'arme de l'adversaire. Je pose 3 distances différentes : 0 (poings et dagues par exemple), 1 (épées, masses), 2 (vouges, épées à deux mains), 3 (lances longues en se fendant vers l'avant).

Chaque arme dispose d'un bonus/malus affectant son score d'Attaque selon la distance de combat. Utiliser une arme défensivement plus loin qu'à sa distance de combat favorite reste semblable. Ainsi, même si la distance empêche de lancer une attaque, le personnage dispose toujours de son meilleur score de défense avec l'arme. Toutefois, être trop prêt peut-être bien plus gênant pour se défendre (et occasionne généralement un malus).

Modifier cette distance de combat, s'approcher ou s'éloigner, est considéré comme une attaque mais se résout de façon un peu particulière. L'attaquant réalise un jet de d'attaque opposé au jet d'attaque de son opposant. Le gagnant décide s'il conserve ou modifie de +1 ou -1 la distance de combat entre les deux en plus d'infliger des dommages. Par choix ou parce qu'il est trop loin, l'attaquant peut se limiter à un jet de défense. S'il est victorieux, il peut modifier la distance de combat normalement mais n'inflige pas de dommage.

IMPLIQUER LES AUTRES DOMAINES DANS LE COMBAT

Pour contrer la monotonie d'un combat, ne pas hésiter à faire jouer sur les autres domaines au cours d'un combat. Par exemple, un opposant peut feinter une attaque de taille et finalement obliquer sur une fente d'estoc, on jouerait alors sur le domaine relation pour cette attaque, ou alors jouer sur le domaine Perception pour détecter une faille dans sa garde, etc. Par ailleurs, ne pas hésiter à faire jouer des jets de Prouesse (Endurance) à la difficulté progressive si les passes d'armes s'enchaînent sans que les combattants ne prennent de repos, l'échec occasionne un malus (d'où un désavantage pour les guerriers portant armes et armures lourdes !).

ATTAQUES À DISTANCE

Petite personnalisation pour ce qui s'agit des attaques à distance, je ne prends en compte que 3 positions de combats : Standard, Rapidité (qui fait alors diminuer l'attaque) et Mouvement. Il n'est possible que de se décaler lorsqu'on attaque avec une arme à distance (il faut choisir entre attaque et mouvement).

NOUVELLE ORGANISATION D'UN COMBAT

COMBAT : A) INITIATIVE (avec l'arme du personnage, à relancer si le personnage change d'arme)

B) ROUNDS

ROUNDS : 1) (du plus lent au plus rapide) **déclaration des positions** de combat, une position "Attaque rapide" occasionne un nouveau jet de rapidité avec le bonus en question

2) (du plus rapide au plus lent) **mouvement et engagement** (quel personnage attaque qui ?) - un personnage dont l'engagement n'a pas été conclu au tour précédent ne dispose pas de phase de mouvement

3) (du plus rapide au plus lent) **Première Passes d'Armes**, chaque opposant réalise un combat classique en attaquant et se défendant. Un attaquant peut tenter de se rapprocher ou de s'éloigner de son opposant. Pour cela, il réalise un jet de d'attaque opposé au jet d'attaque de son opposant. Le gagnant décide s'il conserve ou modifie de +1 ou -1 la distance de combat entre les deux en plus d'infliger des dommages. Par choix ou parce qu'il est trop loin, l'attaquant peut se limiter à un jet de défense. S'il est victorieux, il peut modifier la distance de combat normalement mais n'inflige pas de dommage.

J'encourage à résoudre les Passes d'Armes par groupe d'affrontement plutôt que personnage par personnage, surtout d'un point de vue narratif, ça évite les coupes et les chutes de tension dramatique.

4) (du plus rapide au plus lent) **Décalage**, chaque opposant dispose d'un déplacement de 1m (FORCER LE PASSAGE : si l'un des opposants a infligé des dommages à son adversaire, il peut forcer ce dernier à reculer d'1m et prendre la place laissée vacante) - *Sauf s'ils tiennent fermement une position, vous devriez encourager les joueurs à se décaler, avec des malus si besoin est, cela traduira le côté très mobile d'un combat tout en vous créant des opportunités de narration et d'évènements pendant le combat*

5) (du plus rapide au plus lent) **Deuxième Passes d'Arme**

6) (du plus rapide au plus lent) **Décalage**, chaque opposant dispose d'un déplacement de 1m

Tant qu'il est engagé dans un combat (et qu'il ne réussit pas à s'en échapper), un personnage ne disposera pas de phase de mouvement au Round suivant.

STATISTIQUES D'ARMES ET D'ARMURES

Les armes et armures influent sur le bonus d'Attaque, de Défense, de Rapidité, de Pénétration d'armure, de Dommage et de Prouesses (lorsque l'arme est en main).

La Pénétration d'armure s'ajoute aux dégâts uniquement en réduisant l'armure.

"/" dans la colonne des distances signifie pas d'attaque possible à cette distance de combat pour l'arme en question.

Pour les armes de jet, j'ai éliminé les dagues qui me semblent étranges à jeter en combat, mais j'ai ajouté les cailloux, caillasse et autre pierailles car, un caillou dans la gueule, eh ben ça fait mal.

Entre parenthèses des distances sont notés les distances moyennes (-2 au jet d'attaque) et longue ((-4)).

Les boucliers n'affectent que la défense dans mon système maison.

Entre parenthèse dans la section Prouesse se trouve un malus constant lié à l'encombrement d'un bouclier. D'une façon générale, d'autant plus face à des armes avec une grande pénétration d'armure, ne pas hésiter à insister sur l'usure progressif des boucliers et armures.

J'ai éliminé le bouclier Osag de forme rectangulaire. Le large bouclier rectangulaire me semble être avant tout un outil pour un large groupe de combattants discipliné, une unité en somme. Ça ne correspondait pas beaucoup à ma vision plus individualiste de la stratégie militaire Osag.

ARMES DE CONTACT

ARMES	ATT	DÉF	RAP	PA	DOM	DIST (0<1<2<3)	PROUESSE
Poings	-3	-3	0	0	0	0<-2</>	0
Dagues, Poignards, Couteaux	0	-2	0	0	1	0<-2</>	0
Marteau d'artisan	-1	-2	0	0	2	0<-2</>	0
Masse d'arme	0	0	-1	2	2	-2(-1)<0<-2</>	-1
Bâton de marche ferré (Carath)	-1	0	0	0	2	-2<0<-2</>	0 (voire +1)
Francisque (hache légère traditionnelle)	0	0	0	0	2	-1<0<-3</>	0
Lance courte, Épieu de chasseur (malus de -2 en attaque et défense si manipulé avec un bouclier)	0	0	-1	0	2	-4(-3)<-2(-1)<0<-4	-1
Hache de bataille (2 mains)	0	0	-1	1	3	-3(-2)<-1<0<-4	-1
Épée longue (Épée à lame droite d'origine Osag)	0	0	-1	0	3	-2(-1)<0<-2</>	-1
Glaive (Épée courte, d'origine continentale)	0	0	-1	0	3	-1<0<-3</>	0
Arme d'Hast (hallebarde, lance...) (2 mains)	0	0	-1	0	3	-6(-4)<-3(-2)<0<-1	-2
Javelot	0	-1	-1	0	2	-2(-1)<0<-2</>	0
Marteau de guerre (2 mains)	0	0	-2	3	3	-3(-2)<-1<0<-3	-2
Claymore (2 mains)	0	-1	-3	1	4	-3(-2)<-1<0<-1	-2
Fourche de paysan (2 mains)	-2	-1	-2	1	2	-4(-4)<-2(-2)<0<-2	-2
Gourdin (relativement fragile)	-1	-1	-1	0	1	-2(-1)<0<-2</>	0
Faucille de paysan	0	-2	-1	2	1	0<-2</>	0
ARMES	ATT	DÉF	RAP	PA	DOM	DIST (0<1<2<3)	PROUESSE

ARMES DE TIR / DE JET

ARME	RAP	PA	DOM	DIST	RECHARGEMENT	PROUESSE
Caillasse	-3	0	1	8m (16m) (32m)	/ (si tant est qu'il y a de la bonne caillasse à portée de main)	0
Fronde	-2	0	2	10m (20m) (40m)	/	0
Javelot	-1	2	2	10m (20m) (40m)	/	0
Arc	-2	0	3	20m (40m) (80m)	/	0
Arbalète légère (se tient à deux mains mais se recharge à la main)	0	1	3	24m (48m) (96m)	1 tour (se baisser, mettre son pieds dans l'étrier, tirer la corde, se relever, réinsérer un carreau)	-1
Francisque	0	0	2	10m (20m) (40m)	/	0
Lance courte, Épieu de chasseur	-1	0	2	8m (16m) (32m)	/	-1
Pistolet magientiste	0	4	4	15m (30m) (60m)	1 tour balle 1 tour cartouche de flux	0

EQUIPEMENT DEFENSIF

DEFENSE	RAP	DEF	PROUESSE
Dague, Francisque, (utilisée comme outil défensif en complément d'une épée par exemple) Broquel (minuscule bouclier)	0	1 en CaC / 0 face à un Tir&Lancer	0
Targe (bouclier rond de taille moyenne)	0	1	-1 (0)
Large bouclier rond	-1	2	-1 (-1)
Écu Hilderin (bois renforcé de métal)	-1	2	-1 (-1)

ARMURE

ARMURE	RAP	PROTECTION	PROUESSE
Cotte de cuir, Gambison	0	1	0
Cotte de cuir clouté, Brigandine -> Casque Osag (protège le crâne uniquement)	0	1 -> +1	0
Cotte de mailles -> Cagoule de maille, Camail	-1	2 -> +1	0
Armure de plaques -> Casque ouvert (protège crâne, joues et nuque) -> Heaume	-1	3 -> +1 -> +2	-1

PRÉTIRÉS DE COMBAT

Pour se simplifier la vie en partie, voici quelques prétirés dont les stats sont déjà toutes calculés et classifié en 4 catégories :

- Opposant Novice : Attaque (3 à 5), Défense (6 à 7), Rapidité (4 à 5), Potentiel (1), Prouesses (3 à 4), Santé (19/14/9/5 ou moins)
- Opposant Inexpérimenté : Attaque (6 à 8), Défense (7 à 8), Rapidité (4 à 6), Potentiel (1), Prouesses (4 à 6), Santé (19/14/9/5)
- Opposant Aguerri : Attaque (8 à 10), Défense (8 à 10), Rapidité (6 à 7), Potentiel (2), Prouesses (5 à 7), Santé (19/14/9/5)
- Opposant Farouche : Attaque (11 à 14), Défense (11 à 13), Rapidité (8), Potentiel (3), Prouesses (7 à 9), Santé (19/14/9/5 ou plus)

Citadin (opposant novice)

équipement possible : gourdin ou couteau, tunique complète en lin

Santé : 19/14/9/5

Att: 4 (T&L : 3) / Déf: 6

Prouesses : 4

Dommmages : Gourdin = 1

Couteau = 1

Caillasse 8m (16m) ((32m)) = 1

Protection : 0 sur tout le corps

Potentiel : 1

Rapidité : 5 (4 avec le gourdin, 5 avec le couteau, 2 avec de la caillasse)

TABLEAU DE COMBAT AVEC LE GOURDIN -2(-1)<0<-2</ (Dommmage : 1)

DISTANCE	STANDARD	OFFENSIF	DÉFENSIF	RAPIDE	MOUVEMENT
0	Att: 1 Def: 4 Rap: 3	Att: 2 Def: 3 Rap: 3	Att: 0 Def: 5 Rap: 3	Att: 1 Def: 4 Rap: 4	Att: / Def: 5 Rap: 3
1	Att: 3 Def: 5 Rap: 3	Att: 4 Def: 4 Rap: 3	Att: 2 Def: 6 Rap: 3	Att: 3 Def: 5 Rap: 4	Att: / Def: 6 Rap: 3
2	Att: 1 Def: 5 Rap: 3	Att: 2 Def: 4 Rap: 3	Att: 0 Def: 6 Rap: 3	Att: 1 Def: 4 Rap: 4	Att: / Def: 6 Rap: 3
3	Def: 5 Rap: 3	Def: 4 Rap: 3	Def: 6 Rap: 3	Def: 4 Rap: 4	Def: 6 Rap: 3

TABLEAU DE COMBAT AVEC LE COUTEAU : 0<-2<</ (Dommmage : 1)

DISTANCE	STANDARD	OFFENSIF	DÉFENSIF	RAPIDE	MOUVEMENT
0	Att: 4 Def: 4 Rap: 5	Att: 5 Def: 3 Rap: 5	Att: 3 Def: 5 Rap: 5	Att: 4 Def: 3 Rap: 6	Att: / Def: 5 Rap: 5
1	Att: 2 Def: 4 Rap: 5	Att: 3 Def: 3 Rap: 5	Att: 1 Def: 5 Rap: 5	Att: 2 Def: 3 Rap: 6	Att: / Def: 5 Rap: 5
2	Def: 4 Rap: 5	Def: 3 Rap: 5	Def: 5 Rap: 5	Def: 3 Rap: 6	Def: 5 Rap: 5
3	Def: 4 Rap: 5	Def: 3 Rap: 5	Def: 5 Rap: 5	Def: 3 Rap: 6	Def: 5 Rap: 5

Surigneur de ville (opposant aguerri)

- Opposant Aguerri : Attaque (8 à 10), Défense (8 à 10), Rapidité (6 à 7), Potentiel (2), Prouesses (5 à 7), Santé (19/14/9/5)

équipement possible : poignard, fronde, tunique en lin

Santé : 19/14/9/5

Att: 9 (T&L: 8) / Déf: 8

Prouesses : 7

Dommmages : Poignard = 1

Fronde 10m (20m) ((40m)) = 2

Protection : 0 sur tout le corps

Potentiel : 2

Rapidité : 7 (5 avec la fronde)

TABLEAU DE COMBAT AVEC LE POIGNARD 0<-2<</ (Dommmage : 1)

DISTANCE	STANDARD	OFFENSIF	DÉFENSIF	RAPIDE	MOUVEMENT
0	Att: 9 Def: 6 Rap: 7	Att: 11 Def: 4 Rap: 7	Att: 7 Def: 8 Rap: 7	Att: 9 Def: 4 Rap: 9	Att: / Def: 8 Rap: 7
1	Att: 7 Def: 6 Rap: 7	Att: 9 Def: 4 Rap: 7	Att: 5 Def: 8 Rap: 7	Att: 7 Def: 4 Rap: 9	Att: / Def: 8 Rap: 7
2	Def: 6 Rap: 7	Def: 4 Rap: 7	Def: 8 Rap: 7	Def: 4 Rap: 9	Def: 8 Rap: 7
3	Def: 6 Rap: 7	Def: 4 Rap: 7	Def: 8 Rap: 7	Def: 4 Rap: 9	Def: 8 Rap: 7

Paysan (opposant inexpérimenté)

équipement possible : fourche, gourdin ou faucille, tunique complète en lin

Santé : 17/12/7/3

Att: 7 (T&L : 5) / Déf: 7

Prouesses : 7 (5 avec la fourche)

Dommmages : Fourche = 2 (PA 1)

Gourdin = 1

Faucille = 1 (PA 2)

Caillasse 8m (16m) ((32m)) = 1

Protection : 0 sur tout le corps

Potentiel : 1

Rapidité : 5 (3 avec la fourche, 4 avec un gourdin ou une faucille, 2 avec de la caillasse)

TABLEAU DE COMBAT AVEC LA FOURCHE : 4(-4)<-2(-2)<0<-2 (Dommmage : 2 + PA 1)

DISTANCE	STANDARD	OFFENSIF	DÉFENSIF	RAPIDE	MOUVEMENT
0	Att: 1 Def: 2 Rap: 3	Att: 2 Def: 1 Rap: 3	Att: 0 Def: 3 Rap: 3	Att: 1 Def: 1 Rap: 4	Att: / Def: 3 Rap: 3
1	Att: 3 Def: 4 Rap: 3	Att: 4 Def: 3 Rap: 3	Att: 2 Def: 5 Rap: 3	Att: 3 Def: 3 Rap: 4	Att: / Def: 5 Rap: 3
2	Att: 5 Def: 6 Rap: 3	Att: 6 Def: 5 Rap: 3	Att: 4 Def: 7 Rap: 3	Att: 5 Def: 5 Rap: 4	Att: / Def: 7 Rap: 3
3	Att: 3 Def: 6 Rap: 3	Att: 4 Def: 5 Rap: 3	Att: 2 Def: 7 Rap: 3	Att: 3 Def: 5 Rap: 4	Att: / Def: 7 Rap: 3

TABLEAU DE COMBAT AVEC LE GOURDIN : -2(-1)<0<-2</ (Dommmage : 1)

DISTANCE	STANDARD	OFFENSIF	DÉFENSIF	RAPIDE	MOUVEMENT
0	Att: 4 Def: 5 Rap: 4	Att: 5 Def: 4 Rap: 4	Att: 3 Def: 6 Rap: 4	Att: 4 Def: 4 Rap: 5	Att: / Def: 6 Rap: 4
1	Att: 6 Def: 6 Rap: 4	Att: 7 Def: 5 Rap: 4	Att: 5 Def: 7 Rap: 4	Att: 6 Def: 5 Rap: 5	Att: / Def: 7 Rap: 4
2	Att: 4 Def: 6 Rap: 4	Att: 5 Def: 5 Rap: 4	Att: 3 Def: 7 Rap: 4	Att: 4 Def: 5 Rap: 5	Att: / Def: 7 Rap: 4
3	Def: 6 Rap: 4	Def: 5 Rap: 4	Def: 7 Rap: 4	Def: 5 Rap: 5	Def: 7 Rap: 4

TABLEAU DE COMBAT AVEC LA FAUCILLE : 0<-2<</ (Dommmage : 1 + PA 2)

DISTANCE	STANDARD	OFFENSIF	DÉFENSIF	RAPIDE	MOUVEMENT
0	Att: 7 Def: 5 Rap: 4	Att: 8 Def: 4 Rap: 4	Att: 6 Def: 6 Rap: 4	Att: 7 Def: 4 Rap: 5	Att: / Def: 6 Rap: 4
1	Att: 5 Def: 5 Rap: 4	Att: 6 Def: 4 Rap: 4	Att: 7 Def: 6 Rap: 4	Att: 5 Def: 4 Rap: 5	Att: / Def: 6 Rap: 4
2	Def: 5 Rap: 4	Def: 4 Rap: 4	Def: 6 Rap: 4	Def: 4 Rap: 5	Def: 6 Rap: 4
3	Def: 5 Rap: 4	Def: 4 Rap: 4	Def: 6 Rap: 4	Def: 4 Rap: 5	Def: 6 Rap: 4

Piétaille (opposant inexpérimenté)

équipement possible : hache de bataille, épéu, javelot, targe (bouclier rond de taille moyenne), arbalète légère (12 carreaux), brigandine (armure de cuir renforcée de rivets de métal) et calotte de cuir sur la tête

Santé : 19/14/9/5

Att : 7 (T&L: 6) / **Déf :** 7

Prouesses : 5 (4 avec la hache de bataille, l'épéu et francisque + targe, 3 avec l'épéu + targe)

Dommmages : Hache de bataille = 3 (+1 PA)

Epéu de chasseur = 2

Epéu de chasseur (jeté) 8m (16m) ((32m)) = 2

Javelot = 2

Javelot (jeté) 10m (20m) ((40m)) = 2 (+1 PA)

Arbalète légère 24m (48m) ((96m)) = 3 (+1 PA)

Protection : 2 sur tout le corps, 0 au visage

Potentiel : 1

Rapidité : 6 (5 avec la hache de bataille, l'épéu et le javelot)

TABLEAU DE COMBAT AVEC LA HACHE DE BATAILLE -3(-2)<-1<0<-4 (Dommmage : 3 +1 PA)

DISTANCE	STANDARD	OFFENSIF	DÉFENSIF	RAPIDE	MOUVEMENT
0	Att: 4 Def: 5 Rap: 5	Att: 5 Def: 4 Rap: 5	Att: 3 Def: 6 Rap: 5	Att: 4 Def: 4 Rap: 6	Att: / Def: 6 Rap: 5
1	Att: 6 Def: 7 Rap: 5	Att: 7 Def: 6 Rap: 5	Att: 5 Def: 8 Rap: 5	Att: 6 Def: 6 Rap: 6	Att: / Def: 8 Rap: 5
2	Att: 7 Def: 7 Rap: 5	Att: 8 Def: 6 Rap: 5	Att: 6 Def: 8 Rap: 5	Att: 7 Def: 6 Rap: 6	Att: / Def: 8 Rap: 5
3	Att: 3 Def: 7 Rap: 5	Att: 4 Def: 6 Rap: 5	Att: 2 Def: 8 Rap: 5	Att: 3 Def: 6 Rap: 6	Att: / Def: 8 Rap: 5

TABLEAU DE COMBAT AVEC L'ÉPIEU (TARGE) -4(-3)<-2(-1)<0<-4 (Dommmage : 2)

DISTANCE	STANDARD	OFFENSIF	DÉFENSIF	RAPIDE	MOUVEMENT
0	Att: 3 Def: 4 (5) Rap: 5	Att: 4 Def: 3 (4) Rap: 5	Att: 2 Def: 5 (6) Rap: 5	Att: 3 Def: 3 (4) Rap: 6	Att: / Def: 5 (6) Rap: 5
1	Att: 5 Def: 6 (7) Rap: 5	Att: 6 Def: 5 (6) Rap: 5	Att: 4 Def: 7 (8) Rap: 5	Att: 5 Def: 5 (6) Rap: 6	Att: / Def: 7 (8) Rap: 5
2	Att: 7 Def: 7 (8) Rap: 5	Att: 8 Def: 6 (7) Rap: 5	Att: 6 Def: 8 (9) Rap: 5	Att: 7 Def: 6 (7) Rap: 6	Att: / Def: 8 (9) Rap: 5
3	Att: 3 Def: 7 (8) Rap: 5	Att: 4 Def: 6 (7) Rap: 5	Att: 2 Def: 8 (9) Rap: 5	Att: 3 Def: 6 (7) Rap: 6	Att: / Def: 8 (9) Rap: 5

TABLEAU DE COMBAT AVEC LE JAVELOT (TARGE) -2(-1)<0<-2</ (Dommmage : 2)

DISTANCE	STANDARD	OFFENSIF	DÉFENSIF	RAPIDE	MOUVEMENT
0	Att: 5 Def: 5 (6) Rap: 5	Att: 6 Def: 4 (5) Rap: 5	Att: 4 Def: 6 (7) Rap: 5	Att: 5 Def: 4 (5) Rap: 6	Att: / Def: 6 (7) Rap: 5
1	Att: 7 Def: 6 (7) Rap: 5	Att: 8 Def: 5 (6) Rap: 5	Att: 6 Def: 7 (8) Rap: 5	Att: 7 Def: 5 (6) Rap: 6	Att: / Def: 7 (8) Rap: 5
2	Att: 5 Def: 6 (7) Rap: 5	Att: 6 Def: 5 (6) Rap: 5	Att: 4 Def: 7 (8) Rap: 5	Att: 5 Def: 5 (6) Rap: 6	Att: / Def: 7 (8) Rap: 5
3	Def: 6 (7) Rap: 5	Def: 5 (6) Rap: 5	Def: 7 (8) Rap: 5	Def: 5 (6) Rap: 6	Def: 7 (8) Rap: 5

TABLEAU DE COMBAT AVEC LA FRANCISQUE (TARGE) -1<0<-3</ (Dommmage : 2)

DISTANCE	STANDARD	OFFENSIF	DÉFENSIF	RAPIDE	MOUVEMENT
0	Att: 7 Def: 7 (8) Rap: 6	Att: 9 Def: 5 (6) Rap: 6	Att: 5 Def: 9 (10) Rap: 6	Att: 7 Def: 5 (6) Rap: 8	Att: / Def: 9 (10) Rap: 6
1	Att: 9 Def: 8 (9) Rap: 6	Att: 11 Def: 6 (7) Rap: 6	Att: 7 Def: 10 (11) Rap: 6	Att: 9 Def: 6 (7) Rap: 8	Att: / Def: 10 (11) Rap: 6
2	Att: 7 Def: 8 (9) Rap: 6	Att: 9 Def: 6 (7) Rap: 6	Att: 5 Def: 10 (11) Rap: 6	Att: 7 Def: 6 (7) Rap: 8	Att: / Def: 10 (11) Rap: 6
3	Def: 8 (9) Rap: 6	Def: 6 (7) Rap: 6	Def: 10 (11) Rap: 6	Def: 6 (7) Rap: 8	Def: 10 (11) Rap: 6

Bandit de grand chemin / Mercenaire (opposant aguerrri)

équipement possible : épéu de chasseur, épée longue, fronde (10 billes de plomb), arc (12 flèches), brigandine (armure de cuir renforcée de rivets de métal) et calotte de cuir sur la tête

Santé : 19/14/9/5

Att : 9 (T&L: 8) / **Déf :** 8

Prouesses : 6 (5 avec l'épéu et l'épée longue)

Dommmages : Epéu de chasseur = 2

Epéu de chasseur (jeté) 8m (16m) ((32m)) = 2

Epée longue = 3

Fronde 10m (20m) ((40m)) = 2

Arc 20m (40m) ((80m)) = 3

Protection : 2 sur tout le corps, 0 au visage

Potentiel : 2

Rapidité : 6 (5 avec l'épéu et l'épée longue, 4 avec l'arc et la fronde)

TABLEAU DE COMBAT AVEC L'ÉPIEU -4(-3)<-2(-1)<0<-4 (Dommmage : 2)

DISTANCE	STANDARD	OFFENSIF	DÉFENSIF	RAPIDE	MOUVEMENT
0	Att: 5 Def: 5 Rap: 5	Att: 7 Def: 3 Rap: 5	Att: 3 Def: 7 Rap: 5	Att: 5 Def: 3 Rap: 7	Att: / Def: 7 Rap: 5
1	Att: 7 Def: 7 Rap: 5	Att: 9 Def: 5 Rap: 5	Att: 5 Def: 9 Rap: 5	Att: 7 Def: 5 Rap: 7	Att: / Def: 9 Rap: 5
2	Att: 9 Def: 8 Rap: 5	Att: 11 Def: 6 Rap: 5	Att: 7 Def: 10 Rap: 5	Att: 9 Def: 6 Rap: 7	Att: / Def: 10 Rap: 5
3	Att: 5 Def: 8 Rap: 5	Att: 7 Def: 6 Rap: 5	Att: 3 Def: 10 Rap: 5	Att: 5 Def: 6 Rap: 7	Att: / Def: 10 Rap: 5

TABLEAU DE COMBAT AVEC L'ÉPÉE LONGUE -2(-1)<0<-2</ (Dommmage : 3)

DISTANCE	STANDARD	OFFENSIF	DÉFENSIF	RAPIDE	MOUVEMENT
0	Att: 7 Def: 7 Rap: 5	Att: 9 Def: 5 Rap: 5	Att: 5 Def: 9 Rap: 5	Att: 7 Def: 5 Rap: 7	Att: / Def: 9 Rap: 5
1	Att: 9 Def: 8 Rap: 5	Att: 11 Def: 6 Rap: 5	Att: 7 Def: 10 Rap: 5	Att: 9 Def: 6 Rap: 7	Att: / Def: 10 Rap: 5
2	Att: 7 Def: 8 Rap: 5	Att: 9 Def: 6 Rap: 5	Att: 5 Def: 10 Rap: 5	Att: 7 Def: 6 Rap: 7	Att: / Def: 10 Rap: 5
3	Def: 8 Rap: 5	Def: 6 Rap: 5	Def: 10 Rap: 5	Def: 6 Rap: 7	Def: 10 Rap: 5

Guerrier Osag (opposant aguerrri)

équipement possible : Claymore, Epée longue, Francisque, Targe (bouclier rond de taille moyenne), Cotte de cuir avec casque Osag

Santé : 19/14/9/5

Att : 9 (T&L: 8) / **Déf :** 8

Prouesses : 7 (5 avec la claymore et l'épée longue + targe, 6 avec l'épée longue et la francisque + targe)

Dommmages : Claymore = 4 (+1 PA)

Epée longue = 3

Francisque = 2

Francisque jetée 10m (20m) ((40m)) = 2

Protection : 1 sur tout le corps, 0 au visage

Potentiel : 2

Rapidité : 6 (3 avec la claymore, 5 avec l'épée longue)

TABLEAU DE COMBAT AVEC LA CLAYMORE -3(-2)<-1<0<-1 (Dommmage : 4 +1 PA)

DISTANCE	STANDARD	OFFENSIF	DÉFENSIF	RAPIDE	MOUVEMENT
0	Att: 6 Def: 5 Rap: 3	Att: 8 Def: 3 Rap: 3	Att: 4 Def: 7 Rap: 3	Att: 6 Def: 3 Rap: 5	Att: / Def: 7 Rap: 3
1	Att: 8 Def: 7 Rap: 3	Att: 10 Def: 5 Rap: 3	Att: 6 Def: 9 Rap: 3	Att: 8 Def: 5 Rap: 5	Att: / Def: 9 Rap: 3
2	Att: 9 Def: 7 Rap: 3	Att: 11 Def: 5 Rap: 3	Att: 7 Def: 9 Rap: 3	Att: 9 Def: 5 Rap: 5	Att: / Def: 9 Rap: 3
3	Att: 8 Def: 7 Rap: 3	Att: 10 Def: 5 Rap: 3	Att: 6 Def: 9 Rap: 3	Att: 8 Def: 5 Rap: 5	Att: / Def: 9 Rap: 3

TABLEAU DE COMBAT AVEC L'ÉPÉE LONGUE (TARGE) -2(-1)<0<-2</ (Dommmage : 3)

DISTANCE	STANDARD	OFFENSIF	DÉFENSIF	RAPIDE	MOUVEMENT
0	Att: 7 Def: 7 (8) Rap: 5	Att: 9 Def: 5 (6) Rap: 5	Att: 5 Def: 9 (10) Rap: 5	Att: 7 Def: 5 (6) Rap: 7	Att: / Def: 9 (10) Rap: 5
1	Att: 9 Def: 8 (9) Rap: 5	Att: 11 Def: 6 (7) Rap: 5	Att: 7 Def: 10 (11) Rap: 5	Att: 9 Def: 6 (7) Rap: 7	Att: / Def: 10 (11) Rap: 5
2	Att: 7 Def: 8 (9) Rap: 5	Att: 9 Def: 6 (7) Rap: 5	Att: 5 Def: 10 (11) Rap: 5	Att: 7 Def: 6 (7) Rap: 7	Att: / Def: 10 (11) Rap: 5
3	Def: 8 (9) Rap: 5	Def: 6 (7) Rap: 5	Def: 10 (11) Rap: 5	Def: 6 (7) Rap: 7	Def: 10 (11) Rap: 5

Chevalier Lame (opposant aguerrri)

équipement possible : épée longue, écu, arbalète légère (12 carreaux), cotte de maille et camail

Santé : 19/14/9/5

Att: 10 (T&L: 9) / **Déf**: 10

Prouesses : 7 (6 avec l'épée longue et l'arbalète, 5 avec l'épée longue + écu)

Dommmages : Épée longue : 3

Arbalète légère 24m (48m) ((96m)) = 3 (+1 PA)

Protection : 3 sur tout le corps, 0 au visage

Potentiel : 2

Rapidité : 7 (6 avec l'épée longue, 5 avec l'épée longue + écu)

TABLEAU DE COMBAT AVEC L'ÉPÉE LONGUE (ECU) -2(-1)<0<-2</ (Dommmage : 3)

DISTANCE	STANDARD	OFFENSIF	DÉFENSIF	RAPIDE	MOUVEMENT
0	Att: 8 Def: 9 (11) Rap: 6 (5)	Att: 10 Def: 7 (9) Rap: 6 (5)	Att: 6 Def: 11(13) Rap: 6 (5)	Att: 8 Def: 7 (9) Rap: 8 (7)	Att: / Def: 11 (13) Rap: 6 (5)
1	Att: 10 Def: 10 (12) Rap: 6 (5)	Att: 12 Def: 8 (10) Rap: 6 (5)	Att: 8 Def: 12(14) Rap: 6 (5)	Att: 10 Def: 8 (10) Rap: 8 (7)	Att: / Def: 12 (14) Rap: 6 (5)
2	Att: 8 Def: 10 (12) Rap: 6 (5)	Att: 10 Def: 8 (10) Rap: 6 (5)	Att: 6 Def: 12(14) Rap: 6 (5)	Att: 8 Def: 8 (10) Rap: 8 (7)	Att: / Def: 12 (14) Rap: 6 (5)
3	Def: 10 (12) Rap: 6 (5)	Def: 8 (10) Rap: 6 (5)	Def: 12(14) Rap: 6 (5)	Def: 8 (10) Rap: 8 (7)	Def: 12 (14) Rap: 6 (5)

Chevalier Hilderin (opposant farouche)

équipement possible : lance longue, épée longue, masse d'arme, écu Hilderin, Armure de plaque et Heaume

Santé : 19/14/9/5

Att: 13 (T&L: 11) / **Déf**: 12

Prouesses : 8 (9-1 dû à l'armure) (6 avec la lance longue, l'épée longue + écu et la masse d'arme + écu, 7 avec l'épée longue et la masse d'arme)

Dommmages : Lance longue : 3

Epée longue : 3

Masse d'Arme : 2 (+2 PA)

Protection : 5 sur tout le corps

Potentiel : 3

Rapidité : 7 (8-1 dû à l'armure) (6 avec la lance longue, l'épée longue et la masse d'arme, 5 avec l'épée longue + écu et la masse d'arme + écu)

TABLEAU DE COMBAT AVEC L'ÉPÉE LONGUE (ECU) -2(-1)<0<-2</ (Dommmage : 3)

DISTANCE	STANDARD	OFFENSIF	DÉFENSIF	RAPIDE	MOUVEMENT
0	Att: 11 Def: 11 (13) Rap: 6 (5)	Att: 14 Def: 8 (10) Rap: 6 (5)	Att: 8 Def: 14(16) Rap: 6 (5)	Att: 9 Def: 8 (10) Rap: 9 (8)	Att: / Def: 14 (16) Rap: 6 (5)
1	Att: 13 Def: 12 (14) Rap: 6 (5)	Att: 16 Def: 9 (11) Rap: 6 (5)	Att: 10 Def: 15(17) Rap: 6 (5)	Att: 13 Def: 9 (11) Rap: 9 (8)	Att: / Def: 15 (17) Rap: 6 (5)
2	Att: 11 Def: 12 (14) Rap: 6 (5)	Att: 14 Def: 9 (11) Rap: 6 (5)	Att: 8 Def: 15(17) Rap: 6 (5)	Att: 11 Def: 9 (11) Rap: 9 (8)	Att: / Def: 15 (17) Rap: 6 (5)
3	Def: 12 (14) Rap: 6 (5)	Def: 9 (11) Rap: 6 (5)	Def: 15(17) Rap: 6 (5)	Def: 9 (11) Rap: 9 (8)	Def: 15 (17) Rap: 6 (5)

TABLEAU DE COMBAT AVEC LA LANCE LONGUE -6(-4)<-3(-2)<0<-1 (Dommmage : 3)

DISTANCE	STANDARD	OFFENSIF	DÉFENSIF	RAPIDE	MOUVEMENT
0	Att: 7 Def: 8 Rap: 6	Att: 9 Def: 5 Rap: 6	Att: 4 Def: 11 Rap: 6	Att: 7 Def: 5 Rap: 9	Att: / Def: 11 Rap: 6
1	Att: 10 Def: 10 Rap: 6	Att: 13 Def: 7 Rap: 6	Att: 7 Def: 13 Rap: 6	Att: 10 Def: 7 Rap: 9	Att: / Def: 13 Rap: 6
2	Att: 13 Def: 12 Rap: 6	Att: 16 Def: 9 Rap: 6	Att: 10 Def: 15 Rap: 6	Att: 13 Def: 9 Rap: 9	Att: / Def: 15 Rap: 6
3	Att: 12 Def: 12 Rap: 6	Att: 15 Def: 9 Rap: 6	Att: 9 Def: 15 Rap: 6	Att: 12 Def: 9 Rap: 9	Att: / Def: 15 Rap: 6

TABLEAU DE COMBAT AVEC LA MASSE D'ARME (ECU) -2(-1)<0<-2</ (Dommmage : 2 +2PA)

DISTANCE	STANDARD	OFFENSIF	DÉFENSIF	RAPIDE	MOUVEMENT
0	Att: 11 Def: 11 (13) Rap: 6 (5)	Att: 14 Def: 8 (10) Rap: 6 (5)	Att: 8 Def: 14(16) Rap: 6 (5)	Att: 9 Def: 8 (10) Rap: 9 (8)	Att: / Def: 14 (16) Rap: 6 (5)
1	Att: 13 Def: 12 (14) Rap: 6 (5)	Att: 16 Def: 9 (11) Rap: 6 (5)	Att: 10 Def: 15(17) Rap: 6 (5)	Att: 13 Def: 9 (11) Rap: 9 (8)	Att: / Def: 15 (17) Rap: 6 (5)
2	Att: 11 Def: 12 (14) Rap: 6 (5)	Att: 14 Def: 9 (11) Rap: 6 (5)	Att: 8 Def: 15(17) Rap: 6 (5)	Att: 11 Def: 9 (11) Rap: 9 (8)	Att: / Def: 15 (17) Rap: 6 (5)
3	Def: 12 (14) Rap: 6 (5)	Def: 9 (11) Rap: 6 (5)	Def: 15(17) Rap: 6 (5)	Def: 9 (11) Rap: 9 (8)	Def: 15 (17) Rap: 6 (5)