

LES RÈGLES



VF par Jeepee

Règles de combat OD&D
par Chaoclypse

CHAOS REIGNS

Règles de combat alternative pour OD&D par *Chaoclypse*

Traduction: *jeepee*

INTRODUCTION

Chaos Reigns est un système de combat alternatif inspiré de Chainmail, pour OD&D et autres rétroclones des premières éditions de Donjons & Dragons.

Ces règles sont incomplètes et ne ciblent que le combat; référez-vous aux règles originales si besoin pour compléter les trous.

PERSONNAGES

Les caractéristiques ne sont pas utilisées ici.

Chaque personnage est défini par son historique décrivant sa vie avant qu'il ne devienne un aventurier.

Les informations reprises sur la fiche de personnage se veulent minimales. Les autres informations, comme les jets de sauvegarde par exemple, ne sont mentionnées que si cela est nécessaire.

La fiche de personnage reprend les informations suivantes: nom, niveau, classe, points d'expérience, historique, actions, points de vie, Défense Cible (correspondant à la classe d'armure), inventaire.

Exemple de personnage:

Dorhant, guerrier niveau 1

PX: 1200 / 2000

Historique: bûcheron

Actions: 1 + 2

PV: 4 / 4

Armure: Cuir (DC 7)

Inventaire: Hache, Dague, Corde (25m)

COMBAT

Procédure

1. Chaque camp déclare ses actions.
2. Chaque camp lance 1d6 pour déterminer l'initiative.
3. Les actions sont résolues dans l'ordre suivant:
 - a. Mouvement
 - b. Attaque à distance / magie
 - c. Combat en mêlée
4. Test de Moral, si nécessaire

Initiative

Pour l'initiative, chaque camp lance 1d6.

Le camp ayant obtenu le score le plus élevé peut agir en premier ou en dernier. Ils peuvent aussi interrompre les actions d'un ennemi pour agir. Par exemple, attendre qu'un ennemi bouge pour l'attaquer en premier.

Des scores d'initiative identiques signifient que les deux camps agissent simultanément. Les personnages qui seraient tués pendant le round terminent leurs actions.

Actions

Le score d'Actions indique le nombre d'actions qu'un personnage peut entreprendre pendant un round. Le mouvement ne compte pas pour une action. Si le personnage choisit de ne pas bouger, il peut faire une action supplémentaire.

Les actions incluent les attaques à distance ou au corps à corps, défoncer une porte, invoquer un sort, changer d'armes, etc.

Attaques

Les attaques se font en lançant 2d6. Pour toucher un adversaire et lui infliger des dommages, il faut obtenir un score plus élevé ou égal à la Défense Cible (DC) de l'adversaire.

Les personnages peuvent utiliser leurs Actions pour attaquer plusieurs adversaires.

Les personnages ne peuvent affronter le même adversaire plusieurs fois sur le même round mais ils peuvent choisir d'utiliser des actions supplémentaires lors d'une attaque ciblée et, en cas de succès, infliger les dommages normaux +1 par Action additionnelle consacrée à l'attaque.

Par exemple, un personnage ayant 4 Actions peut lors d'une attaque réussie infliger les dommages correspondant à son arme + 3 points pour les 3 Actions additionnelles qu'il choisit de consacrer à cette attaque. Il peut aussi choisir d'attaquer deux adversaires avec 2 Actions, et consacrer les 2 Actions restantes pour infliger +1 point de dommage par Action ou faire d'autres actions.

De la même manière, les dommages d'une attaque à distance peuvent aussi être augmentés en utilisant des actions supplémentaires mais toujours sur la même cible.

Table de conversion Classe d'Armure (CA) / Défense Cible (DC)

CA	Armure	DC (2d6)
9	Sans armure	6
8	Bouclier	7
7	Cuir	7
6	Cuir + Bouclier	8
5	Cotte de mailles	8
4	Cotte de mailles + Bouclier	9

3	Armure de plates	9
2	Armure de plates + Bouclier	10

Dommages

Les armes sont réparties en trois catégories.

Pour les armes légères, on lance 2d6 et on garde la valeur du dé le plus bas.

Les armes moyennes infligent 1d6 dommages.

Les armes lourdes infligent 2d6, en gardant la valeur du dé le plus haut.

Armes de tir

Les armes de tir comme l'arc ou l'arbalète sont des armes à deux mains.

Retirez 1 au jet de dés pour toucher si la cible se trouve à portée moyenne.

Retirez 2 au jet de dés pour toucher si la cible se trouve à portée longue.

Combat en mêlée

Si une attaque échoue et le score obtenu est inférieur ou égal à 4, une cible non désirée (dans la mêlée) est touchée.

Boucliers

Un bouclier peut être sacrifié pour annuler totalement les dommages d'une attaque.

Moral

Faites un test de Moral chaque fois qu'un avantage significatif est obtenu lors d'un combat. Par exemple, si la moitié des effectifs adversaires ont été tués ou si leur chef a été abattu.

2d6	Réaction
2	Les ennemis se rendent
3-5	Les adversaires prennent la fuite.
6-8	Les ennemis tiennent bon et continuent le combat.
9-11	L'ennemi prend l'avantage.
12	Les adversaires attaquent.

AUTRES ACTIONS

Pour les actions qui ne sont pas couvertes par les règles de OD&D, tenez compte des trois éléments suivants: *compétence*, *temps* et *équipement*. L'historique reprend les compétences.

Sans aucun de ces trois éléments, l'action est impossible.

Si vous possédez deux de ces éléments, vous avez 2 chances sur 6 de réussir.

Si vous avez les trois conditions, l'action est un succès automatique.

TABLEAU DES ARMES

Arme de mêlée	Type	Règles spécifiques	
Dague	Légère	Peut être lancée; est considéré comme une arme lourde contre une cible au sol ou inanimée.	
Hachette	Légère	Peut être lancée; si les dommages sont 4+, la hache rebondit et inflige des dégâts supplémentaires.	
Bâton	Légère	Augmente la Défense Cible d'un point.	
Epée	Moyenne	Une attaque contre le porteur de l'épée inférieure ou égale à 3 permet une contre-attaque.	
Hache de guerre	Moyenne	Une fois les dégâts lancés, réduisez le résultat des dégâts de 3 et lancez une seconde attaque. En cas de succès, l'arme ou le bouclier de l'adversaire est arraché.	
Etoile du matin	Moyenne	Ignore les boucliers. Si l'adversaire porte un bouclier, sa DC est diminuée de 1.	
Lance	Moyenne	Peut stopper le mouvement d'un adversaire à portée, quelle que soit son initiative, si le porteur sacrifie son initiative.	
Masse	Moyenne	+1 contre les armures métalliques ou rigides.	
Epée longue	Lourde	Arme à deux mains. Sur une attaque mortelle, le porteur peut tenter une seconde attaque. Cette capacité peut être utilisée à plusieurs reprises.	
Arme d'hast	Lourde	Armes à deux mains. -1 contre une attaque contre un allié adjacent (ne peut être cumulé).	
Arme à distance	Type	Règles spécifiques	Portée (m)
Fronde	Légère	Peut lancer des grenades	15/30/45
Arc court	Moyenne	Peut bouger, tirer puis bouger. Le dernier mouvement a lieu après le tir et avant la mêlée.	15/30/45
Arc long	Moyenne	+1 si le round a été passé à viser.	20/40/60
Arbalète	Lourde	Demande une action pour recharger.	18/36/55

CRÉDITS

Chaoclypse, auteur; merci à lui pour avoir donné son accord pour cette traduction.

Jarrett Crader pour le feedback et édition.

Luke Gearing pour les règles spéciales concernant les armes.

Kordell Stewart, *Paul Van Keuren* et *Elfpale* pour leurs retours et les indications très utiles.

Site du jeu <https://chaoclypse.itch.io/chaos-reigns>