

Le combat dans *Pendragon*

Initiative : Les jets sont simultanés et correspondent à une passe d'arme de quelques secondes.

Compétences > 20 (naturel ou après modificateurs) : ce qui dépasse 20 est ajouté au résultat du dé.

Ex. : *Sir Kay a 16 en épée mais bénéficie d'un +5 pour position dominante. Il a donc 21, et sur un jet de dé à 13, son résultat net est 14. Lancelot a 26 en épée et tout résultat ≥ 14 sur le dé, est pour lui une réussite exceptionnelle !*

Réussites exceptionnelles : D20 = compétence ou résultat net ≥ 20 .

- # d6 de dégâts x 2
- l'emporte sur toute réussite normale
- deux réussites exceptionnelles sont équivalentes (quels que soient leurs scores)

Catastrophes : Résultat de 20 (si la compétence est inférieure à 20).

- si épée, elle est lâchée (1 tour pour la récupérer)
- si autre arme, elle est brisée

Gagnant de la passe d'arme : celui dont le score est le plus élevé, tout en restant sous sa compétence.

En cas d'égalité, l'épée brise toute autre arme (pas une autre épée).

Ex. : *Sire Gauvain (score en épée 14) affronte Sire Lancelot (score en épée 18). Gauvain obtient 13 et Lancelot 10. Gauvain l'emporte. Si Gauvain avait obtenu 15 (échec), Lancelot aurait gagné. Si Gauvain obtient 14 et Lancelot 16, c'est Gauvain qui l'emporte avec une réussite exceptionnelle contre la réussite normale de Lancelot, bien que son 16 soit supérieur au 14 de Gauvain. Si Lancelot avait obtenu 18, les deux réussites exceptionnelles étant équivalentes, il n'y aurait aucun vainqueur pour cette passe d'arme.*

Posture normale : aucun modificateur.

Posture agressive :

- laisse l'adversaire attaquer le premier sans opposition
- +10 à la compétence
- annulée par posture défensive (d'où combat sans modificateur)

Posture défensive :

- +10 à la compétence
- dégâts (normaux) infligés uniquement sur réussite exceptionnelle
- annulée par posture agressive (d'où combat sans modificateur)

Les postures doivent être annoncées avant chaque passe d'armes

Manœuvre de feinte (test de DEX):

- échec : l'arme fend l'air
- réussite : armure de l'adversaire divisée par 2
- réussite exceptionnelle : armure annulée

Armure : le total de la valeur de l'armure est soustrait aux dégâts

Bouclier : sa valeur (6 points) est soustraite des dégâts si le jet de combat était réussi

Blessure : blessure = total des dégâts - protection (=armure + bouclier éventuel)

- total des dégâts \geq TAI : il faut faire un test de DEX pour voir si chute
- total des dégâts $\geq 2 \times$ TAI : chute inévitable
- total des dégâts - protection \geq CON : blessure grave
- points de vie < seuil d'inconscience : le personnage s'évanouit

Divers modificateurs :

- manier son épée avec deux mains : +1 à la compétence et +2 au total des dégâts
- combattre sans armure : +5 à la compétence
- position dominante : +5 dominant et -5 dominé
- nécessité de s'armer : -5 / +5 adversaire
- épée à deux mains : +1d6 de dégâts
- grande hache : +1d6 de dégâts et +1d6 supplémentaire contre bouclier
- plusieurs adversaires : score divisé entre les adversaires, jets séparés (optionnel)