

Combat Options

Un Supplément Basic Fantasy RPG

Version 4

Copyright © 2007-2018 Chris Gonnerman,
Luigi Castellani, et R. Kevin Smoot

Tous Droits Réservés

Distribué sous les termes de l'Open Game

License version 1.0a

Website de Basic Fantasy: basicfantasy.org

INTRODUCTION

Ce supplément d'options supplémentaires de combat pour les joueurs et les personnages non-joueurs est à utiliser avec les règles du jeu de rôle Basic Fantasy. Si vous n'avez pas déjà une copie des règles du jeu de rôle Basic Fantasy RPG, veuillez visiter le site Web et en télécharger une copie.

Utilisation de ces règles

Ci-dessous sont définies diverses règles optionnelles de combat. Le maître de jeu doit choisir, le cas échéant, lesquelles de ces règles s'appliquent dans son jeu.

Afin de faciliter l'utilisation de ces options, chaque règle facultative comporte une case à cocher à côté. Le MJ peut imprimer une copie de ce supplément et cocher les cases correspondant aux règles qu'il ou elle a choisies.

Spécialisation aux armes ☐

Selon cette règle, le joueur d'un Guerrier peut choisir une arme dans laquelle le personnage est particulièrement habile. La spécialisation ne s'applique qu'aux « vrais » guerriers, et non aux sous-classes de ceux-ci qui peuvent apparaître dans d'autres suppléments, sauf indication contraire.

Au premier niveau, le joueur applique **un rang** de spécialisation à l'arme choisie. Ce choix doit être très précis ; par exemple, une spécialisation à l'épée longue ne donnera pas de bonus lors de l'utilisation d'une épée courte.

Tous les trois niveaux après le premier (4ème, 7ème, 10ème, etc.), le joueur applique un autre rang de spécialisation. Chaque nouveau rang peut être appliqué à une spécialisation existante ou à une nouvelle spécialisation.

Par exemple, au premier niveau, le joueur de Darion attribue un rang à l'épée longue. Darion gagne un bonus de +1 sur les jets d'attaque lorsqu'il utilise une épée longue. Au 4ème niveau, le joueur peut assigner le nouveau rang à l'épée longue, donnant un bonus de +1 sur les jets d'attaque et de +1 sur les dégâts ; ou, le rang peut être appliqué à une nouvelle arme, comme l'arc long, auquel cas les deux armes ont +1 sur les jets d'attaque mais aucun bonus en dégâts.

Comme indiqué dans la colonne Attaques par round, aux grades supérieurs de spécialisation, le Guerrier est autorisé à attaquer plus d'une fois par round. 3/2 signifie que le personnage peut attaquer trois fois tous les deux rounds, une fois dans le round impair et deux fois dans le round pair. A 2/1, le Guerrier est autorisé à attaquer avec l'arme spécialisée deux fois par round. Les attaques

supplémentaires viennent toujours après que toutes les autres attaques ont été résolues ; c'est-à-dire que le Guerrier attaque une fois sur son numéro d'Initiative, puis à nouveau après que toutes les « premières » attaques aient été faites. Si plus d'un spécialiste en arme est impliqué dans une bataille, comptez deux fois à rebours de l'Initiative, une fois pour les « premières » attaques et une autre fois pour les « secondes » attaques.

Rang	Bonus de combat (Attaque / Dégâts)	Attaques par Round
1	+1 / +0	1 / 1
2	+1 / +1	1 / 1
3	+2 / +1	3 / 2
4	+2 / +2	3 / 2
5	+3 / +2	2 / 1
6	+3 / +3	2 / 1

Certains MJ n'aiment pas le taux 3/2, car il s'agit de garder une trace des tours pairs et impairs. Dans ce cas, le Maître de Jeu peut choisir d'utiliser soit 1/1 pour les deux grades, soit 1/1 pour le grade 3 et 2/1 pour le grade 4.

NdT : personnellement, je crois qu'à la place de 3/2 je choisirais : si la première attaque touche, on a droit à la seconde attaque, sinon... non. Et cela à chaque round.

Spécialiste des boucliers ☐

Un personnage Guerrier dépenser un rang de spécialisation pour se spécialiser avec les boucliers.

Si le maître de jeu utilise d'autres types de boucliers non standard (voir le Supplément Armure & Bouclier) alors le personnage doit acquérir une spécialisation dans chacun de des types.

Un spécialiste du bouclier reçoit un bonus supplémentaire de +1 à la CA pendant l'utilisation du bouclier.

Spécialiste en armure □

Un personnage Guerrier dépenser un rang de spécialisation pour considérer un type d'armure de son choix un cran plus léger en ce qui concerne son déplacement.

Un Guerrier ne peut appliquer qu'un seul rang de spécialisation à chaque type d'armure.

Attaque Critique □

Un 20 naturel au jet de dé d'attaque résulte en une **menace**. Lancer à nouveau – si le joueur touche sur le deuxième jet (un coup normal, pas juste un autre 20 naturel), un **coup critique** est marqué et le double de dommages est fait. Cependant, si la seule façon pour le personnage de toucher est de lancer un 20 naturel, les coups critiques ne sont pas comptés.

Fumbles □

Un 1 naturel sur le jet d'attaque peut entraîner un **fumble** (échec critique) ; si cela se produit, le joueur doit effectuer un jet de Sauvegarde contre Effet Mortel avec l'implication de la Dextérité. Si la sauvegarde échoue, c'est que le personnage s'emmêle les pinceaux.

Les effets d'un fumble varient selon le type d'arme. Pour les armes en main, l'arme est lâchée ; utilisez la table de dispersion des grenades pour déterminer où, considérant le manieur comme s'il était la « cible » dans la table. Si le personnage lie son arme à sa main (de sorte qu'il ne peut pas la lâcher), alors le fumble conduit le personnage à subir des dégâts égaux à ceux du dé d'attaque normal de l'arme (sans Force, magie, ou autres bonus). Pour les arcs, une corde d'arc cassée est le résultat habituel ; pour les arbalètes, un fumble conduit à un mécanisme coincé nécessitant 2d10 rounds pour se dégager.

Le Maître de Jeu est encouragé à inventer d'autres résultats de fumble lorsque les circonstances s'y prêtent, en s'inspirant de ces suggestions.

Combat à deux armes □

Cette règle permet à un personnage d'utiliser une arme dans chaque main. L'arme de la main principale subit une pénalité de -2 pour frapper, alors que l'arme de la main secondaire est utilisée normalement avec une pénalité de -5. Soustrayez de cette pénalité le bonus de dextérité du personnage, avec une pénalité minimale de +0 (donc un personnage avec 18 en Dextérité n'obtient pas un bonus de +1 pour frapper de cette façon). L'arme principale doit évidemment être à une main et l'arme secondaire doit être un poignard, une hache à une main ou une arme similaire très petite.

L'arme secondaire normalement n'a pas d'attaques multiples, même si permis par la spécialisation. Comme un

monstre utilisant une routine d'attaque (griffe-griffe-morsure), l'arme secondaire attaque en même temps que l'arme principale.

Remarque : Les attaques à l'arme secondaire (sans attaque à la main primaire) sont pénalisées de -3, le bonus de Dextérité étant soustrait comme ci-dessus.

En option, un personnage utilisant le combat à deux armes peut choisir d'utiliser l'arme secondaire comme un objet défensif similaire à un bouclier. Ceci doit être déclaré au début du round.

Dans ce cas, aucune pénalité spéciale n'est appliquée à l'arme principale, et l'arme secondaire ajoute +1 à la valeur de la CA du manieur contre un seul attaquant en mêlée par round.

Si l'arme possède un bonus d'arme magique, il peut être appliqué, mais uniquement le bonus de base pour les armes à valeurs multiples.

Si le personnage utilisant deux armes à la fois a un bonus de spécialisation avec l'arme qu'il utilise pour se défendre, ajoutez également le modificateur de spécialisation BA (bonus d'attaque) à la CA du personnage.

Défense □

L'application de la classe d'armure suppose que le personnage essaie d'éviter chaque attaque, tout en continuant à faire des attaques lui-même. Cependant, il y aura des occasions où le personnage voudra juste éviter d'être frappé. Le joueur doit déclarer que le personnage est en défense. Ceci peut être fait indépendamment de l'Initiative, et c'est donc un bon choix quand on combat sans armure et que l'Initiative est perdue.

Le personnage en défense applique un bonus de +4 à la CA. Si le personnage possède/utilise une arme spécialisée, il ou elle peut ajouter le bonus de spécialisation « au toucher » à la CA pour refléter sa compétence supplémentaire en parade. De plus, les armes magiques confèrent généralement le bonus à la CA du personnage en défense (comme décrit sous Combat de deux armes, ci-dessus).

Combat au Bâton Variante □

Les bâtons doivent généralement être maniés à deux mains, bien qu'un bâton de marche puisse être utilisé d'une seule main, causant des dommages comme bâton si on l'utilise. Un personnage utilisant un bâton de n'importe quelle sorte avec les deux mains peut effectuer une attaque normale, tout en utilisant l'arme pour parer n'importe quelle attaque en mêlée ; ceci donne à celui qui le manie un +1 à la CA contre cette attaque, de la même manière qu'un bouclier le ferait. Ou, le bâton peut être utilisé comme bouclier contre n'importe quel nombre d'attaquants en mêlée, accordant un bonus de +1 à la CA, mais dans ce cas le joueur ne peut faire aucune attaque de son côté ; ceci est souvent combiné

COMBAT OPTIONS

avec la règle de défense ci-dessus. Lorsqu'il est utilisé en tant qu'objet défensif, appliquez des bonus magiques comme expliqué dans Combat à deux armes, ci-dessus.

Alternativement, le manieur peut choisir de faire deux attaques dans un round donné, en traitant le bâton comme s'il s'agissait de deux massues. Les pénalités données sous Combat à deux armes, ci-dessus, sont appliquées lorsque le bâton est utilisé de cette façon, et l'arme ne peut pas être utilisée pour parer dans cette situation. Les deux attaques sont séparées par un numéro d'Initiative, c'est-à-dire un manieur qui a obtenu un 4 d'Initiative attaque une fois sur 4, et de nouveau sur 3.

Combat sans armure ☐

Les personnages qui, pour quelque raison que ce soit, s'engagent au combat sans aucune armure, ont une classe d'armure de base de 11, plus le bonus de Dextérité, plus le bonus d'Attaque normal du personnage. L'utilisation d'un bouclier est autorisée (pour les personnages qui peuvent utiliser les boucliers normalement), tout comme les objets de protection magique qui ne sont pas de réelles armures (tels que les **anneaux** ou les **capes de protection**). Cette classe d'armure de base améliorée ne s'applique qu'aux adversaires que le personnage connaît et dont la localisation est au moins approximativement connue, car il n'est pas possible de se défendre efficacement contre des attaquants que vous ne connaissez pas. C'est ce qu'on appelle parfois l'option "Bretteur".

Combat Monté ☐

Lorsqu'un guerrier est sur une monture, le jet d'Initiative du cavalier est utilisé pour le cavalier et la monture, car le cavalier est celui qui guide les mouvements de la monture. Ainsi, toutes les attaques du cavalier et de la monture sont effectivement simultanées et doivent généralement être dirigées contre la même cible. Certains montages exotiques peuvent s'écarter de cette règle à la discrétion du MJ, surtout si le montage est anormalement rapide ou lent. Par exemple, une monture zombie bouge toujours et attaque en dernier dans le round quel que soit le jet d'Initiative du cavalier.

Lors de la charge, un seul du cavalier ou de la monture reçoit le bonus de charge, et l'autre membre de la paire n'attaque pas ce tour. Notez que les montures normales (chevaux) n'ont généralement pas d'attaque qui bénéficient d'un mouvement de charge. Pour bénéficier des avantages de la charge, le cavalier doit disposer d'un équipement d'équitation adéquat, c'est-à-dire d'une selle avec étriers.

La monture doit être entraînée au combat monté afin de coordonner les attaques avec le cavalier. Sinon, seule la monture peut attaquer, et le fait avec une pénalité de -2 à AB (Attaque Bonus). Les montures ayant une intelligence humaine proche (ou supérieure) sont automatiquement considérées comme entraînées au combat.

UN SUPPLÉMENT BASIC FANTASY

Une monture est généralement assez grande par rapport au cavalier pour permettre au cavalier de « s'ancrer pour encaisser la charge » lorsqu'il utilise une arme appropriée. Le cavalier et la monture doivent rester stationnaires l'un par rapport à l'autre et le cavalier doit avoir une selle adéquate avec étriers pour ce faire.

Presque toutes les combinaisons de cavaliers et de monture sont considérées comme grandes pour lutter contre les petits humanoïdes comme les Halfelins, qui peuvent avoir des bonus spéciaux contre ces combattants.

Sauf indication contraire de l'attaquant, toutes les attaques sont supposées être dirigées contre le cavalier plutôt que contre la monture. Une attaque qui manque le cavalier de 1 à 2 points, mais qui toucherait la CA de la monture, est appliquée contre la monture à la place.

Une monture non entraînée qui subit des dégâts doit effectuer un test de Moral, et tente généralement de fuir immédiatement si le test échoue (quelle que soit son Initiative). Le cavalier doit sauvegarder contre Effet Mortel avec le bonus de dextérité appliqué ou être jeté du dos de sa monture. Un cavalier projeté subit 1d6 points de dégâts en cas de chute, est au sol, et ne peut plus faire d'action avant le prochain round. Un cavalier qui reste en place reprendra le contrôle 1d4 rounds après que la monture soit hors de vue de l'attaquant. Le MJ doit décider si la magie ou d'autres moyens sont utilisés pour reprendre le contrôle. Notez également que même les montures entraînées soumises à la **peur magique** réagiront de cette façon.

La joute : Une joute est simplement une situation dans laquelle deux cavaliers se chargent mutuellement à la lance. Toutes les règles standard s'appliquent à de telles attaques, sauf que la pénalité de CA pour charge ne s'applique pas à leurs attaques l'un contre l'autre (mais la pénalité s'applique aux attaques faites par des tiers).

Lorsqu'un jouteur est touché par son adversaire, il doit faire une sauvegarde contre Effet Mortel avec le bonus de Force appliqué ou bien être désarçonné et se vautrer sur le sol, en subissant 1d6 points de dégâts comme indiqué ci-dessus. Chaque 5 points de dégâts infligés implique une pénalité de -1 à la sauvegarde. Si la sauvegarde est ratée de 5 points ou plus, l'individu désarçonné est également sonné pendant 1d3 rounds, subissant une pénalité de -2 à la CA et une pénalité de -2 à AB pour la durée. Si la sauvegarde est ratée de 10 ou plus, le combattant est éliminé complètement assommé pendant 2d4 rounds.

Les joutes avec des lances délibérément émoussées (comme c'est souvent le cas dans les tournois) causent peu de dégâts, mais tous les autres effets ci-dessus s'appliquent quand même. Par exemple, les dommages causés par le fait d'être désarçonné seront tout de même des dommages normaux.

Coup de Bouclier □

Un personnage peut utiliser un bouclier comme une arme plutôt que comme un objet défensif. Une telle attaque est une attaque de mêlée normale et inflige 1d4 points de dégâts contondants, plus un modificateur de Force, le cas échéant. Les spécialistes au bouclier reçoivent un bonus de +1 aux dégâts. Si le bouclier est magique, ses bonus normaux peuvent être appliqués au jet d'attaque et au jet de dégâts.

Naturellement, le personnage perd tous les avantages à la CA du bouclier (y compris ceux de la magie et de la spécialisation) jusqu'au début du round suivant après avoir tenté un coup de bouclier. Les pénalités normalement appliquées pour une arme improvisée ne s'appliquent pas, car les boucliers sont conçus pour être portés et utilisés de cette façon.

Armes Légères □

Un combattant ou un voleur avec une arme légère peut choisir d'utiliser son modificateur de Dextérité au lieu de la Force sur les jets d'attaque. Quel que soit le bonus qui s'applique aux jets d'attaque, le modificateur de Force est toujours utilisé pour modifier les jets de dégâts. En utilisant cette règle, l'épée courte peut être utilisée pour représenter des rapières, des sabres ou toute autre épée de type escrime.

Les armes légères des Règles de base comprennent : hache, poignards, épée courte (et variantes), et marteau de guerre (ou marteau de lancer).

Coups Spéciaux □

Les coups spéciaux sont tous ces types d'attaques qui ne sont pas effectués dans l'intention de simplement infliger des dégâts, mais plutôt pour obtenir des « effets spéciaux » comme trébucher, désarmer ou maîtriser la cible.

Le personnage qui exécute un coup spécial fait un jet d'attaque normal avec une pénalité de -4 sur le jet.

En cas de doute, le MJ devrait considérer soit la Paralysie, soit l'Effet Mortel. Si l'attaquant est un spécialiste de l'arme, appliquez le bonus de dégâts du spécialiste comme pénalité sur ce jet de sauvegarde.

Voici quelques exemples de « coups spéciaux » :

Désarmer : Le personnage choisit de ne pas infliger de dégâts et de simplement désarmer l'ennemi ; la cible est autorisée à sauvegarder contre la Paralysie pour s'accrocher à son arme.

Tirer : Le personnage essaie d'accrocher et de faire tomber un ennemi au lieu de lui infliger des dégâts. Sur un coup réussi, la victime doit faire une Sauvegarde contre Paralysie ou tomber au sol. Se relever est l'équivalent d'un mouvement complet.

Open Game License

INTRODUCTION

Combat Options: A Basic Fantasy Supplement (hereinafter "the Supplement") is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. The text of the Open Game License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

Designation of Open Game Content: The entire text of the Supplement (except the Open Game License, as noted above) is Open Game Content, released under the Open Game License, Version 1.0a (reproduced below) as described in Section 1(d) of the License. Artwork incorporated in this document is not Open Game Content, and remains the property of the copyright holder.

Designation of Product Identity: Product identity is not Open Game Content. The following is designated as product identity pursuant to OGL v1.0a(1)(e) and (7): (A) product and product line names, including Basic Fantasy Role-Playing Game, Basic Fantasy RPG, and BFRPG, as well as the phrase "make mine Basic"; (B) all artwork, logos, symbols, graphic designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual representations, including the "eye" logo, which is the personal mark of Chris Gonnerman for his various products, and which is Copyright © 2002 Chris Gonnerman, and the "Scribbled Dragon," which is Copyright © 2005 Erik Wilson; (C) logos and trademarks, including any trademark or registered trademark clearly identified as product identity by the owner of the product identity, and which specifically excludes the open game content.

More information on the Open Game License can be found at:

<http://www.wizards.com/d20>

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006-2014 Chris Gonnerman.

Equipment Emporium: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2010-2018 Joe Ludlum, R. Kevin Smoot, and Alan Vetter

Combat Options: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2007-2018 Chris Gonnerman, Luigi Castellani, and R. Kevin Smoot

END OF LICENSE