



## *Règles de Combat*

### **1. *Honnêteté du jeu et des joueurs***

L'honnêteté et le respect des gens et primordial pour le bon déroulement de l'activité. **Tout contact physique est INTERDIT.** Les Corneilles (arbitres), veillerons à faire respecter tous les règlements.

### **2. *Homologation***

Tout joueur, armes, armures et boucliers, doit être homologué par un membre de l'organisation avant de pouvoir entrer sur le terrain.

### **3. *Arbitrage***

Dans le monde de Mordhemia les arbitres sont appelées CORNEILLES. Ce sont des charognards qui guettent tout vos mouvements. Ils sont en réalité des arbitres-PNJ et ils ne sont pas tuables. Ce sont eux qui sont en mesure d'ouvrir les coffres, de confirmer l'utilisation de vos potions etc. Si une corneille vous prends à tricher ou que vous n'êtes pas équipés comme votre pochette le laisse savoir alors il vous sanctionnera selon une charte préétablie.

- Les corneilles sont clairement identifiables grâce à leur tabar
- Les corneilles sont là pour rappeler et faire respecter les règlements.
- Les corneilles ont pouvoir de vie ou de **mort** sur les joueurs.
- Les corneilles peuvent demander aux combattants morts de se déplacer.

### **4. *Combat***

Ce chapitre des règles couvre les diverses situations de combat auxquelles vous pourrez être confronté lors de nos activités. Le but est que ces situations soient ludiques, équitables et agréables pour tous. C'est pourquoi nous avons tenté de simplifier au maximum les combats pour faciliter la gestion, souvent difficile au cœur de l'action, des coups portés et reçus.

### *a) Points de vie*

Le corps est divisé en 6 zones vitales : la tête, le torse et les quatre membres. Chaque partie possède 1 point de vie (**PV**). Par contre, un coup à la tête ou au torse vous tue automatiquement (**un joueur mort doit se coucher par terre et ne pas parler**). Un coup à la jambe vous fait perdre 1 jambe mais vous êtes toujours en vie, même chose pour les bras. Si vous perdez une jambe, vous devez vous agenouiller immédiatement. Si vous perdez un bras, vous devez lâcher toute arme qui est dans cette main. - Les coups au visage sont interdits! On entend par visage la surface couvrant du front au menton, et d'une oreille à l'autre. - Les mains comptent pour le bras et le pied compte pour la jambe. - Le cou compte pour la tête. À ce point de vie s'ajoutent les points d'armures (**PA**).

### *b) Armures*

Les armures ne protègent que la surface qu'elles couvrent. Elles ont des failles, et celles-ci ne sont pas protégées!

Voici la liste des armures que votre groupe peut acheter ou trouver.

\* Les prix peuvent varier. Ceux-ci ne sont qu'une suggestion.

- Cuir - gambison ou cuir épais: 1 point d'armure
- Maille ou écaille et cuir épais clouté : 2 points d'armure
- Plaques: 3 points d'armure

#### **NOTE :**

1- En aucun cas il est possible de cumuler les armures.

2- Le réalisme des armures sera pris en considération dans l'estimation de sa valeur de protection. Les armures en matériaux d'imitation (simili cuir, plastique, mousse etc...) pourront voir leur valeur diminuer.

3- Pour la gestion des cartes, un gorget fait partie de la tête et des épaulettes font partie des bras.

### *c) Armes de corps à corps*

Les armes tenues à 1 main font **1 point** de dégât. (Dague, Épée, Hache, Masse, etc.)

Les armes tenues à 2 mains font **1 point** de dégât aussi (**sauf exception**).

#### ***Lances et Hallebardes (Utilisation)***

**Lance\*** : peut être tenue à 1 ou 2 mains. Pour l'utiliser à 1 main, il faut la tenir à moins de 1m10 de la pointe (après la marque), elle fait **1 point** de dégâts. Quand elle est utilisée à 2

mains, elle fait **1 point** de dégât aussi (**sauf exception**), et les 2 mains ne peuvent pas être ensembles sous la marque visible à 50 cm de la base. Pas de mouvement coulissant. Ne s'utilise qu'en «estoc» ou coup pointé.

Rappel : Les «estocs» au visage sont interdits. Donc, on évite la tête avec la lance!

\*Lance 7 pieds maximum (amélioration possible avec l'académie de lanciers)

**Hallebarde\*\*** : doit être tenue à 2 mains en tout temps. Fait **1 point** de dégât. (**Sauf exception**). Les 2 mains ne peuvent être ensembles sous la marque visible à 50 cm de la base. Pas de mouvement coulissant. S'utilise en estoc ou en coup de hache.

Rappel : Ne s'utilise jamais à 1 main. Les «estocs» au visage sont aussi interdits...

\*\*Hallebarde 6 pieds total maximum. (Amélioration possible avec l'académie d'hallebardiers)

### *d) Armes de tir*

Les munitions sont limitées en quantité selon le type de groupe.

Une bande = 5 flèches/carreaux pour la bande

Un clan = 10 flèches/carreaux pour le clan

Une guilde = 15 flèches/carreaux pour la guilde

### *Arc*

Les flèches font **1 point** de dégâts.

Rappel : Pas de tir à bout portant. Abstenez-vous de tirer si cela est dangereux pour le joueur visé. On ne vise pas le visage, et en cas de touche au visage l'impact est ignoré.

### *Arbalète*

Les carreaux font **2 points** de dégâts. (Arbalète de point 1 point de dégâts)

Rappel : Pas de tir à bout portant. Abstenez-vous de tirer si cela est dangereux pour le joueur visé. On ne vise pas le visage, et en cas de touche au visage l'impact est ignoré.

### *Pistolet*

Une compétence est requise pour utiliser ce type d'arme. Exceptionnellement, aucune balle physique ne sort de ce type d'arme. Un pistolet fait **2 points** de dégâts au torse à 20 pieds de distance, et seulement si la cible a un contact visuel en ligne droite.

-Si la cible est équipée d'un bouclier ou d'un pavois, elle est immunisée. Lors d'une attaque, cette arme fait des dégâts uniquement si le pétard qui y est inséré explose (et produit un son). Dans le cas contraire, il n'y a aucun dégât. \*On ne peut pas viser quelqu'un qui est dos à nous avec un pistolet. À l'exception bien sûr que la cible se tourne volontairement afin de contourner cette règle, dans ce cas, elle recevra quand même les dégâts.

Les munitions sont limitées au nombre permis par le niveau de votre compétence ou académie et sont remises avant le début d'une campagne. (Voir académie d'armes à feu) Les joueurs d'un clan qui ne possède pas d'académie d'arme à feu doivent acheter leurs munitions en jeu, ils n'ont pas droit à une quantité de base à chaque campagne.

-Tous les pistolets doivent être homologués par l'organisation de Mordhemia. Ils doivent utiliser les pétards rouges en rondelles.

### *Arquebuse ou Jezzail*

Une compétence est requise pour utiliser ce type d'arme. Les balles infligent **4 points** de dégâts. (Ex. un guerrier en armure de plaques se fait toucher sur une jambe par un tir d'arquebuse, il en résulte que le chevalier doit mettre le genou à terre)

Une balle peut être bloquée par tout type de boucliers. Ces armes à feu doivent lancer un projectile rond de minimum 2 pouces de diamètre.

Pour être considéré arme à feu, ces armes doivent produire un son de détonation.

### *e) Machines de guerre*

Une compétence est requise pour utiliser ce type d'arme. Baliste, Canon, Catapulte, etc. Les machines de guerre sont non-volables.

Les machines de guerre tuent d'un coup. Elles peuvent aussi blesser les monstres en leur infligeant **10 points** de dégâts (voir section monstre). Elles ne peuvent pas être bloquées par un bouclier. Donc, si le projectile touche votre bouclier, vous êtes mort.

Note particulière aux boulets de canon et de catapulte : Même si le projectile touche le sol, son effet reste le même tant qu'il est en mouvement. Tous les autres projectiles d'engins de guerre deviennent inoffensifs lorsqu'ils touchent le sol.

### *f) Les Monstres*

Les monstres sont uniques et donc leurs pouvoirs et points de vie sont personnels. Les monstres causent la peur donc seulement les combattants (**immuniser a la peur**) les personnages spéciaux (champions ou héros), les armes (magiques), les machines de guerre et les autres monstres ont le droit d'attaquer un monstre (à noter les monstres sont immunisés au poison). Les armes des monstres tuent au toucher: cela signifie qu'une personne meurt si elle reçoit un

coup donné par un monstre, cela comprend son armure et son bouclier, la seule exception est son arme. Un monstre détruit au toucher les machines de guerre. Il n'est pas permis d'entraver le mouvement d'un monstre.

## **5. *Les Poisons***

Tue automatiquement un joueur s'il touche la chair. Tous les joueurs peuvent utiliser un poison. Le poison peut être sous forme de potion ou sous forme de mutation chaotique. Dans tous les cas, seules les armes de corps à corps peuvent être empoisonnées. Une arme empoisonnée est identifiée par un bandeau vert marqué du sceau de l'organisation. Les dégâts infligés par ces lames sont mortels. Cependant, pour être mortel, le poison doit être en contact avec la chair. Donc, pour être clair, les coups à la tête et au corps sont mortels de toute façon. Les coups aux bras et aux jambes deviennent mortels avec un poison. Les points d'armures protègent contre le poison, qui doit toucher la chair pour être efficace

## **6. *Les Guérisons***

Il existe plusieurs façons de ressusciter un mort dans Mordhemia. Les méthodes les plus communes sont les guérisseurs ou les camps de mort (portails ou autre). Cependant, certains objets jeu peuvent guérir des blessures ou ramener à la vie (potions, objets magiques ou habiletés spéciales de PNJs, etc.). Lorsqu'un mort est ramené à la vie, il récupère tout ses points d'armure.

### ***a) Trousse de guérison (Sablier)***

La guérison de base dans le monde de Mordhemia est la trousse de guérison. Chaque groupe possède une trousse au début de chaque journée d'activité. La trousse possède le pouvoir de guérir. Elle est un OJ qui est non-volable. La trousse a un temps de guérison de 90 secondes.

### ***b) Potion de guérison (potion bleue)***

Tous les joueurs peuvent utiliser une potion de guérison. Il suffit de briser le sceau et de boire le contenu de la potion (gatorade bleu) au mort pour le ramener à la vie.

### ***c) Parchemin de Guérison***

Le parchemin doit être lue a haute voie et déchiré. (un parchemin ne peut être réutilisé)

#### *d) Prêtres et ou Shaman (Guérisseur)*

Les prêtres ont le pouvoir de ramener à la vie. Selon leur niveau de compétence, le pouvoir de leur guérison sera différent. Ils posséderont un sablier de guérison non-volatile qui représentera la vitesse à laquelle ils redonnent la vie. Le temps de guérison de base pour les prêtres est de 60 secondes.

\*Les prêtres et shamans ne peuvent guérir que les joueurs de leur groupe et ceux suivant la même religion.

#### *e) Les Médiques (carrière hôpital)*

-Bandage: Le guérisseur doit appliquer directement sur la peau du membre blessé d'une victime un bandage et le défaire par la suite. Le bandage doit être appliqué directement sur la peau, donc l'armure devra être enlevé ou partiellement enlevé pour que le bandage soit en contact direct avec la peau. Lorsque le bandage est mit au complet, le guérisseur peut l'enlever et le serrer dans sa trousse, le membre et l'armure est désormais considéré comme guérit.

La victime qui est inconsciente dû à un coup fatale au torse ou à la tête se doit de demeurer inconsciente et de ne pas s'aider à être soigné... soyez pesant laissez vous tourner de tout les coté par le guérisseur.

#### *f) Portail ou Camp de mort*

Lorsque vous avez été pillés ou qu'une corneille vous en donne l'autorisation vous pouvez retourner à votre portail de guérison. **EN MARCHANT, L'ARME INVERSÉ POUR BIEN IDENTIFIER VOTRE STATUT DE MORT.** Vous pourrez alors faire les ajustements de votre équipement au besoin ou simplement revenir en zone de combat.

**-Notez que lors de certain évènement il pourrait y avoir un délai de guérison au portail de guérison.**

**-Toujours attendre qu'il n'y ai plus d'action près de nous pour retourner à son portail de guérison.**

**Surveillez les documents de règles de scénario.**

## **7. Les Potions**

Seules les potions marquées du sceau officiel de Mordhemia ont un effet. Les potions sont scellées avec de la cire et sont à usage unique seulement (une dose). Les potions que vous possédez doivent se trouver dans votre bourse de jeu (volable) ou dans votre coffre de clan (non-volable. Dans le second cas par contre, elle est inutile, mais c'est

à vous de voir! Pour utiliser une potion, il suffit de la vider sur le sol. (Vous n'êtes pas obligés de la boire)

**Potion de guérison (bleue) :** *guérit complètement les blessures et répare l'armure.*

**Potion d'acide (jaune) :** *permet d'ouvrir les coffres ou autre mécanisme barrés. Ce liquide jaunâtre possède la capacité de faire fondre n'importe quelle serrure (coffre trouvé, mécanismes etc.) Cette action doit absolument être accomplie en la présence d'une corneille. La corneille enlèvera alors le cadenas sur lequel a été utilisée la potion.*

**Potion de poison (verte) :** *Ne peut être appliqué que sur une arme de corps à corps. L'organisation fournira un bandeau vert marqué du logo de Mordhemia qui servira à identifier l'arme comme étant empoisonnée. Si un joueur reçoit un coup d'une arme empoisonnée sur une partie de son corps sans protection, le joueur ressent immédiatement des frissons et meurt. Il peut se faire guérir normalement ou encore s'immuniser au poison avec une potion d'antidote. Si un joueur applique un poison sur une arme volable et qu'un joueur lui vole cette arme, le joueur doit enlever le bandeau vert de l'arme du joueur, ceci représentant le vol de l'arme empoisonnée. L'effet du poison dure un scénario complète de campagne.*

*1 potion = 1 arme.*

**Antidote (rouge) :** *Immunise un joueur contre le poison ou enlève l'effet du poison sur une arme. Cette potion peut être prise de manière préventive. Dans ce cas, elle est efficace pendant toute la durée d'une journée de jeu. Ainsi, lorsque vous prenez l'antidote, vous avertissez une corneille. Celle-ci vous remet un bandeau orange marqué du sceau de l'organisation et vous le cachez sur vous et le montrez si vous vous faites empoisonner.*

*1 potion = 1 joueur*

**Aether(mauve) :** *Les attributs concernant cette potion sont totalement inconnues.*