

Le Brouillard du Hasard

Un jeu de rôles médiéval-fantastique

Etienne B. (Kulgan), Nicolas C. (Sirion)

Livre de

Règles

Version 0.2

Introduction

Bienvenue dans l'univers du *Brouillard du Hasard*, le nouveau jeu de rôles médiéval-fantastique qui vous emmènera loin de chez vous, en un monde de guerres, de trahisons, de pillages, d'assassinats, mais aussi de noblesse, de liberté et d'héroïsme. Dans ce jeu, vous incarnerez un personnage appelé à égaler les plus grands, à faire basculer le cours de la vie dans les *Terres Brumeuses* et à, qui sait, changer le destin de milliers d'innocents. Serez-vous un puissant guerrier craint de ses ennemis, un maître du savoir respecté dans le monde entier, un assassin opérant dans l'ombre? Agirez vous solitairement ou en groupe? Servirez-vous le bien, deviendrez-vous un protecteur bienveillant des *Terres Brumeuses*, ou choisirez-vous de vous dévouer corps et âme aux puissances maléfiques, afin de régner en tyran incontesté sur une population réduite en esclavage? Choisissez, ici les seules limites sont fixées par votre imagination. Bienvenue dans le *Brouillard du Hasard*, le jeu qui vous permettra d'accomplir vos rêves...

Si vous n'avez jamais joué à un jeu de rôles...

Mais qu'est-ce qu'un jeu de rôles?

De plus en plus répandu de nos jours, le jeu de rôles est une forme de divertissement tirée de la tradition des contes au coin du feu, et qui ne nécessite pour tout matériel qu'un crayon, des feuilles de papier, parfois des dés, plusieurs joueurs motivés et une bonne dose d'imagination. Une partie de jeu de rôles se déroule de la façon suivante; Tous les joueurs se réunissent, généralement chez l'un d'entre eux. Un joueur est désigné comme étant le Maître de Jeu (appelé communément MJ), et les autres incarnent des Personnages-Joueurs (ou PJ). Le MJ commence à raconter une histoire qui sert de contexte à l'action des PJ. Lorsqu'il atteint un point de la narration au moment duquel l'un des PJ doit agir, il s'arrête et laisse la parole au joueur correspondant à ce PJ. Celui-ci invente alors les actions que son personnage va effectuer, et le MJ raconte la suite de l'histoire en fonction de ce qui vient d'être dit (dans le jargon des rôlistes, on appelle cette histoire le scénario). Simple, non?

Mais pourquoi a-t-on besoin d'un livre de règles? Et de dés?

Le moment où tout se corse, c'est lorsqu'un PJ doit agir. En effet, il est extrêmement facile pour un joueur de dire « J'escalade la falaise d'une seule main tout en tuant les monstres de l'autre main, et en même temps, je lance un sort pour me rendre invisible, et... » Qui l'en empêche? Le livre de règles est là pour ça. Dans le livre de règles, il est écrit ce que les joueurs peuvent faire, en fonction de leurs capacités. Et si dans le livre de règles, il est écrit qu'on ne peut escalader une falaise ou lancer un sort qu'en utilisant les deux mains, alors le MJ devra répondre « Ta main dérape et tu tombes misérablement et à moitié assommé au milieu des monstres qui se jettent sur toi au moment où la boule d'énergie magique causée par l'échec de ton sort provoque une déflagration qui provoque une chute de rochers de la falaise, t'écrasant sous des tonnes de pierres. » Voilà la magie du livre de règles. Et s'il peut sembler contraignant, son usage est quasiment indispensable pour éviter les abus, que ce soit du côté du MJ ou des PJ.

Les dés sont là pour introduire une part de hasard dans les actions. Il faut savoir qu'à long terme, il est particulièrement ennuyeux de connaître à l'avance les résultats des actions de son personnage. Il devient très facile de n'exécuter que les actions vouées à la réussite, et extrêmement frustrant de ne jamais pouvoir effectuer une action un tant soit peu difficile. Les dés sont là pour briser cet ennui, et permettent d'obtenir des résultats parfois surprenants, et qui apportent beaucoup de piment au jeu, que ce soient des réussites ou des échecs. Par exemple, en reprenant l'exemple ci-dessus, on peut obtenir la réponse suivante: « Au prix d'un effort surhumain qui te coûte 5 points de vie, tu parviens à rester accroché à la paroi de la falaise, tandis que l'échec de ton sort provoque une déflagration qui fait tomber une pluie d'éboulis sur les monstres, les tuant jusqu'au dernier. » Cette réponse apporte indéniablement beaucoup de charme à la situation.

Le matériel requis pour une partie:

Pour commencer une partie du *Brouillard du Hasard*, vous avez besoin:

- De papier (prévoyez suffisamment de papier pour vos fiches de personnages et des plans).
- De crayons (privilégiez les porte-mines).
- Du Livret de Règles.
- De dés à 6 faces.

Chapitre I – Attributs de personnage et Races:

Les Attributs de personnage:

Tout personnage du *Brouillard du Hasard* est défini par onze attributs qui le caractérisent. Ils déterminent ses différentes aptitudes, ses forces et ses faiblesses.

Endurance :

L'Endurance, une des caractéristiques importantes du personnage, représente la résistance, la santé, la forme physique. Lorsqu'un personnage est blessé, il perd des points d'Endurance et si ce total tombe à zéro, il meurt. Il est donc parfois nécessaire de régénérer ses points d'Endurance en utilisant des potions ou des herbes.

Force :

La deuxième caractéristique importante du personnage est la Force. Elle symbolise la capacité musculaire, la Force physique pure. Plus un personnage est fort, plus il sera à même de soulever de lourdes charges, d'enfoncer des portes, ou de manier des armes contraignantes, mais dévastatrices.

Agilité :

L'Agilité indique la souplesse, la grâce et la dextérité d'un personnage. Les détenteurs d'un score élevé sont les plus à même d'effectuer des actions demandant beaucoup de précision ou d'adresse. Ils sont également de meilleurs combattants, puisqu'ils peuvent frapper et esquiver efficacement les coups.

Courage :

Le Courage, comme son nom l'indique, désigne la bravoure du personnage. Plus cette caractéristique est élevée, moins le personnage hésitera avant de se jeter dans une bataille. Les personnages Courageux sont également moins sensibles aux événements inquiétants ou surnaturels.

Discrétion :

La Discrétion, c'est la capacité du personnage à passer inaperçu, à se fondre dans les ombres et à marcher silencieusement. Un personnage très discret aura plus de chances de s'infiltrer dans une forteresse au nez et à la barbe des guetteurs et d'en ressortir sans problèmes (et sans avoir à tuer tout le monde).

Perception :

La Perception est le terme générique utilisé pour désigner les cinq sens, en particulier la vue et l'ouïe. Plus le total de Perception est élevé, plus le

personnage a de facilités à repérer les intrus, qu'ils se dissimulent dans l'ombre en essayant de passer inaperçus, ou qu'ils tentent de se faufiler dans son dos. Les points de Perception tiennent également compte du « sixième sens » utilisé parfois par certains personnages intuitifs.

Charisme :

Le Charisme symbolise l'aisance d'un personnage à l'oral comme à l'écrit, sa capacité à faire croire tout et n'importe quoi à ceux qui lui font face, à négocier les prix avec les marchands, à simuler la maladie ou la folie, le tout sans se faire repérer. Cette caractéristique détermine également les connaissances, la culture générale et les relations du personnage.

Répartir ses attributs :

Mais comment répartir ses attributs ? Vos attributs sont donnés en fonction de votre Race et de votre Classe, sous la forme $xD6+y$, où x est déterminé par la Race et y est un bonus dépendant de la Classe. (voir tableau 1.1 et Chapitre II)

Les Races:

Sur les *Terres Brumeuses* cohabitent de nombreux peuples humanoïdes, certains très différents, d'autres plus proches les uns des autres, mais tous possédant leurs Forces et leurs faiblesses, leurs spécialités, leurs religions, systèmes politiques et convictions profondes. Dans le *Brouillard du Hasard*, vous pouvez incarner un personnage de n'importe laquelle des Races ci-dessous, mais sachez choisir celle-ci en fonction de vos attentes et de votre caractère.

Les Humains :

Qui ne connaît pas les humains ?

Les Nains:

Voilà une créature courante que l'on ne rencontre pas souvent, si l'on ne sait pas où la chercher. Ensevelis sous terre ou à la taverne la plus proche, les nains n'abandonnent que rarement leurs seuls "loisirs". En effet, les nains se ressemblent tous sur ces points: ils apprécient beaucoup la bière et l'or, ce qui leur permet de s'intégrer facilement aux groupes d'aventuriers. Leur principal défaut est qu'ils ne changent jamais d'avis, ce qui est d'ailleurs à l'origine de l'expression « têtue comme un nain » . les nains sont extrêmement doués dans le travail du métal, et c'est un savoir qui se transmet chez eux de génération en génération.

Les Elfes de Lune:

Un mystère important plane sur les elfes de lune. Créatures peu communes, les elfes de lune vivent en petit nombre dans leur royaume du Nord où ils cultivent des traditions secrètes et se tiennent éloignés du monde extérieur, sous la conduite d'un roi absolu. Cependant, il arrive que des individus quittent leur pays pour partir à l'aventure, ce qui permet de dresser un tableau général de leurs caractéristiques. D'assez petite taille (1,40 mètres environ), ils sont minces et élégants, et leur peau, d'ordinaire pâle, reflète la lueur de la Lune

lorsqu'il fait nuit. De par leur constitution gracile, les elfes de lune sont experts en camouflage et leur Agilité en fait des bretteurs redoutables, bien que leur force physique ne soit pas toujours suffisante. Ils excellent également dans la maîtrise de la magie, si bien que les aventuriers elfes de lune sont extrêmement recherchés dans les compagnies de mercenaires, aussi bien comme voleurs de grande classe que comme mages de bataille.

Répartition des attributs :

Le tableau suivant indique quels seront vos scores dans les divers attributs en fonction de votre Classe. Les scores ne sont pas donnés en points, mais indiquent le nombre de dés que vous devrez lancer pour déterminer les points. Ainsi, 3 ne signifie pas 3 points, mais 3D6.

Tableau 1.1 : Scores dans les différents attributs en fonction de la race

Race	End.	For.	Agi.	Cou.	Dis.	Per.	Cha.	Mag.
Humain	3	2	2	2	2	2	2	--
Nain	3	3	1	2	1	1	1	--
Elfe de Lune	2	1	3	3	3	3	3	1

Chapitre II – Classes et Spécialisations

Les Classes de Personnages:

Tout personnage, en plus de sa Race, possède une Classe unique qui détermine sa profession, son mode de vie et son comportement habituel. Les Classes apportent des bonus dans certains attributs, permettent de choisir des Compétences, et vous orientent dans le choix d'une Spécialisation.

Assassin :

Description : Le monde est plein de dangers, et les Assassins n'en sont pas le moindre. Quiconque possède suffisamment d'argent peut louer leurs services, et leurs capacités hors du commun leur garantissent une efficacité redoutable. Les Assassins savent se déplacer en silence, se déguiser, crocheter les serrures, pour enfin parvenir jusqu'au lit de leur victime qu'ils élimineront d'un coup mortel.

Bonus d'attributs : L'Assassin bénéficie de bonus de *+1 en Perception et Charisme*, et d'un bonus de *+2 en Discrétion*, le rendant aussi silencieux qu'une ombre.

Compétences : L'Assassin peut apprendre les Compétences de *Crochetage*, *Action silencieuse*, *Action discrète* et *Repérage de pièges*.

Dés de Compétences : Les nombreux talents de l'Assassin lui permettent d'attribuer pas moins de *quatre dés* à répartir dans les Compétences pouvant être apprises.

Spécialisations possibles : Un entraînement rigoureux peut permettre à l'Assassin de se spécialiser et d'apprendre l'art des *Eclaireurs*, ou celui des *Guérisseurs*.

Guerrier :

Description : Le Guerrier est un aventurier qui a choisit de s'orienter vers l'art du combat, sous toutes ses formes (combat armé, à mains nues, tir à l'arc...). Un bon Guerrier est fort, résistant et agile, et il est habile dans le maniement des armes, et capable de survivre dans des conditions extrêmes telles qu'un champ de bataille.

Bonus d'attributs : Du fait de son entraînement, un Guerrier bénéficie dès son entrée dans la vie aventureuse d'un bonus de *+1 en Endurance et en Courage*, et de *+2 en Force et Agilité*.

Compétences : Le Guerrier privilégie le combat à tout autre mode d'action, et c'est pourquoi il ne connaît aucune Compétence (certaines Spécialisations permettent néanmoins l'apprentissage de Compétences).

Dés de Compétences : Le Guerrier peut attribuer *un dé* dans la Compétence de son choix (à condition que sa Spécialisation lui permette d'en maîtriser une)

Spécialisations possibles : Le Guerrier peut choisir de se spécialiser pour apprendre des talents de *Fantassin*, *Archer*, *Assassin*, *Eclaireur* ou de

Sentinelle.

Les Spécialisations de Classes :

Une fois la Race choisie, il est possible de s'orienter vers une Spécialisation, qui accorde des bonus de Compétences et de talents. Les Spécialisations pouvant être choisies sont déterminées par la Classe, et il est possible qu'une même Spécialisation puisse être choisie à partir de Classes différentes.

Archer :

Description : Le combat ne se résume pas à un échange de coups au corps à corps, mais peut aussi être résolu à distance. Voilà la philosophie de l'Archer. Il utilise ses talents pour neutraliser les ennemis à distance, sans prendre le risque d'être blessé.

Bonus : L'Archer ne bénéficie d'aucun bonus.

Compétences : L'Archer peut apprendre la Compétence *Tir*.

Classes permettant l'accès à cette Spécialisation : Seuls les Guerriers peuvent devenir Archers.

Assassin :

Description : L'art du meurtre n'est pas l'apanage des assassins de carrière, et un Guerrier peut recevoir un entraînement spécifique qui lui permet de s'initier aux techniques d'action silencieuse, et ainsi offrir une solution alternative au combat.

Bonus : L'Assassin ne bénéficie d'aucun bonus.

Compétences : L'Assassin de Spécialisation peut, comme son homologue de carrière, apprendre les Compétences de *Crochetage*, d'*Action silencieuse* et d'*Action discrète*.

Classes permettant l'accès à cette Spécialisation : Seuls les Guerriers peuvent devenir Assassins.

Eclaireur :

Description : La guerre ne se joue pas seulement sur les champs de bataille, et il est souvent nécessaire de s'infiltrer au sein des lignes ennemies pour réunir des informations sur la nature des défenses auxquelles les soldats risquent d'être confrontés. Les Eclaireurs remplissent ce rôle crucial d'information, au mépris du danger et souvent au péril de leur vie.

Bonus : L'Eclaireur reçoit un bonus de *+1 en Perception*, qui sera augmenté de 1 à chaque niveau.

Compétences : Pour s'infiltrer au mieux, l'Eclaireur peut apprendre les Compétences d'*Action discrète* et de *Repérage de pièges*.

Classes permettant l'accès à cette Spécialisation : Guerriers comme Assassins peuvent devenir Eclaireurs.

Fantassin :

Description : Champion du combat au corps à corps, le Fantassin est habile au maniement de toutes les armes de contact. Il est donc capable de tenir tête aux créatures les plus puissantes, luttant pied à pied avec les plus féroces monstres.

Bonus : Du fait de ses talents, le Fantassin bénéficie d'un bonus de *+1 à son*

score d'attaque dans tous les combats au corps à corps.

Compétences : Le Fantassin est par essence un combattant, aussi il ne maîtrise aucune Compétence.

Classes permettant l'accès à cette Spécialisation : Seuls les Guerriers peuvent devenir Fantassins.

Guérisseur :

Description : Bien des hommes sont talentueux dans l'art de tuer, mais peu pourraient en dire autant lorsqu'il s'agit de soigner les blessures. Le Guérisseur connaît l'anatomie des Races humanoïdes sur le bout des doigts, ce qui lui permet de diminuer les effets de la plupart des blessures, et d'augmenter l'espérance de vie des victimes.

Bonus : L'entraînement du Guérisseur consiste principalement en des cours théoriques et pratiques de médecine, aussi il n'a pu développer aucun de ses attributs physiques.

Compétences : Le Guérisseur peut utiliser la Compétence *Premiers Soins* pour remplir son office.

Classes permettant l'accès à cette Spécialisation : Seuls les Assassins bénéficient des talents nécessaires pour apprendre les techniques de guérison.

Sentinelle :

Description : Le rôle de la Sentinelle est de monter la garde, de défendre l'accès à une zone interdite ou à sa forteresse. Ceux qui sont choisis pour ce poste doivent être dotés de sens surdéveloppés, afin de repérer le moindre fait suspect.

Bonus : L'entraînement de la Sentinelle lui permet de bénéficier d'un bonus de *+1 en Perception*, qui sera augmenté de 1 à chaque niveau.

Compétences : La Sentinelle peut apprendre la Compétence *Détection* afin de mieux repérer les éventuels intrus.

Classes permettant l'accès à cette Spécialisation : Seuls les Guerriers peuvent devenir Sentinelles.

Chapitre III – Compétences

Qu'est-ce qu'une Compétence ?

Un personnage ne saurait être résumé par la simple liste de ses attributs physiques. Nous sommes tous capables de réaliser plus ou moins bien diverses actions, totalement indépendamment de notre Force physique, de notre taille, ou de la forme de nos oreilles. Les Compétences ne sont donc pas déterminées par la Race, mais par la Classe et la Spécialisation, qui correspondent au choix de vie du personnage, donc à ce qu'il aura appris (ou non) à faire.

Attribuer des dés à une Compétence :

Pour développer une Compétence, vous devez y attribuer des dés. Il faut d'abord que la Compétence voulue appartienne à la liste des Compétences possibles pour la Classe et/ou la Spécialisation choisie. Vous pouvez ensuite y attribuer un nombre de dés de votre choix, en conservant cependant une limite ; La somme des dés attribués dans toutes vos Compétences ne doit pas dépasser le total de dés de Compétences autorisé par votre Classe. Un Assassin ayant choisi la Spécialisation Guérisseur pourra par exemple allouer deux dés en Premiers Soins, un en Crochetage et un en Action silencieuse, pour un total de quatre dés (maximum prévu par la Classe).

Utiliser une Compétence :

Les Compétences peuvent être utilisées dans bien des circonstances, qu'il s'agisse d'un combat, d'un déplacement, d'un dialogue, d'un repas, d'une phase de repos... Pour utiliser une Compétence, vous devez vous reporter à la description de son utilisation dans la liste ci-dessous, mais en tenant compte des points suivants :

- Quel que soit votre niveau dans une Compétence, vous pouvez lancer un unique dé de base (même si votre Classe ne devrait pas vous le permettre)
- Ensuite, lancez autant de dés de Spécialisation que le nombre de dés alloués à cette Compétence (Si vous n'avez aucun dé alloué, n'en lancez pas) et choisissez celui ayant le score le plus élevé.
- Additionnez les deux résultats obtenus pour obtenir un total sur 12 (sur 6 si vous ne maîtrisez pas la Compétence). Ce total est appelé Jet de Compétence et sert de base à tous les calculs de Compétence.
- La personne qui essaie d'utiliser la compétence est appelée Utilisateur et le personnage qui la subit (personne dont on essaie de se cacher, qu'on soigne, qu'on vole...) est appelé Cible.

Liste des Compétences :

Action discrète :

Description : L'Action discrète (à ne pas confondre avec l'Action silencieuse) permet à l'utilisateur d'effectuer une action de son choix (déplacement, ouverture de porte, de coffre, utilisation d'une autre Compétence...) sans être vu.

Objets requis : aucun

Utilisation : L'utilisateur effectue son Jet d'Action discrète et y ajoute sa Discrétion. La cible effectue son Jet de Détection et y ajoute sa Perception, et y ajoute un bonus de +2 si l'utilisateur est à moins de 10 mètres, ou de +1 s'il se situe à moins de 20 mètres. Si le total de l'utilisateur est supérieur à celui de la cible, la dissimulation est réussie. Sinon, la cible repère l'utilisateur et agit en conséquence.

Tableau 3.1 : Conditions pouvant influencer les Jets d'Action discrète

Facteur	Bonus / Malus
Lieu absolument dégagé (aucun endroit pour se cacher)	-2
Personnage caché à plus de 50% par un objet, meuble, muret...	1
Personnage caché à plus de 80% par un objet, meuble, muret	2
Personnage complètement invisible pour la cible	4

Action silencieuse :

Description : L'Action silencieuse (à ne pas confondre avec l'Action discrète) permet à l'utilisateur d'effectuer une action de son choix (déplacement, ouverture de porte, de coffre, utilisation d'une autre Compétence...) sans être entendu.

Objets requis : aucun

Utilisation : L'utilisateur effectue son Jet d'Action silencieuse et y ajoute sa Discrétion. La cible effectue son Jet de Détection et y ajoute sa Perception, avec un bonus de +1 si l'utilisateur se situe à moins de 10 mètres ou un malus de -1 s'il se situe à plus de 20 mètres.

Crochetage de serrures :

Description : Le Crochetage de serrures (ou Crochetage) est utilisé lorsqu'un personnage veut ouvrir une porte verrouillée sans avoir la clé (s'il l'a perdue, par exemple). Le Crochetage permet de débloquent les serrures, cadenas ou verrous auxquels l'utilisateur a accès, mais pas un cadenas placé de l'autre côté de la porte, par exemple.

Objets requis : Une trousse de crochetage, un crochet ou tout autre objet pointu (même un fil de fer peut suffire).

Utilisation : L'utilisateur effectue son Jet de Crochetage et y ajoute le Potentiel de Crochetage de l'objet utilisé et son Agilité. Il faut que le résultat soit supérieur au Taux d'Inviolabilité de la fermeture ciblée.

Tableau 3.2 : Taux d'Inviolabilité de différents systèmes de fermeture.

Systeme de fermeture	Taux d'Inviolabilité
Vieux cadenas rouillé	10
Cadenas	14
Serrure	20
Serrure de sécurité	30

Tableau 3.3 : Potentiel de Crochetage de différents objets.

Objet	Potentiel de Crochetage
Matériel improvisé (Fil de fer, vieux clou...)	0 et l'objet casse en cas d'échec
Lame de couteau	4
Crochet	7
Trousse de crochetage	10

Détection :

Description : La Détection est ce qu'on pourrait appeler une « contre-compétence », ce qui signifie qu'elle ne peut pas être utilisée telle quelle, mais sert à contrebalancer les effets de compétences de dissimulation, telles que l'Action silencieuse ou l'Action discrète.

Objets requis : Aucun.

Utilisation : L'utilisateur de la Détection (qui est en réalité la cible d'une compétence de dissimulation) effectue son Jet de Détection et y ajoute sa Perception. Les calculs effectués ensuite sont détaillés dans la description de la compétence de dissimulation souhaitée. L'environnement peut influencer les résultats du Jet de Détection en y appliquant des bonus ou des malus.

Tableau 3.4 : Facteurs environnementaux influençant les Jets de Détection.

Environnement	Bonus / Malus
Précipitations (pluie, neige), brouillard...	-1 à -3, suivant la violence
Faible lumière	-1
Nuit noire, obscurité totale	-2
Foule	-2 à -3, suivant la densité

Premiers soins :

Description : La Compétence de Premiers soins permet de guérir les blessures

superficielles par des moyens simples, tels que la cautérisation d'une plaie, la pose de bandages ou d'attelles, la réalisation de points de suture... A partir d'un certain seuil de gravité, les blessures ne peuvent plus être réduites par l'utilisation de cette compétence (les blessures dépassant 6 points d'Endurance chez les personnes non-compétentes et 12 points d'Endurance chez les utilisateurs aguerris de la compétence).

Objets requis : Trousse de soins, bandages ou herbes médicinales...

Utilisation : Il est tout d'abord nécessaire de déterminer si la blessure de la cible est guérissable par l'utilisateur. Pour cela, il faut que la valeur de la blessure (que l'on calcule en soustrayant les points d'Endurance actuels au nombre de points d'Endurance maximum) soit inférieure ou égale au Jet de Premiers soins de la cible. Si c'est le cas, la cible récupérera autant de points d'Endurance que le Potentiel de Soins de l'objet utilisé (sans dépasser le nombre maximum). Si la blessure est trop importante pour être soignée, rien ne se passe. Dans tous les cas, l'objet utilisé pour les soins perd une charge, ou disparaît s'il était à usage unique.

NB : Il est possible de se soigner soi-même, mais le Jet de Premiers soins reçoit alors un malus de -2 et le Potentiel de Soins des objets est diminué de 1. Il est possible d'enchaîner plusieurs actions de Premiers Soins sur une même cible, mais chaque utilisation coûtera une charge à l'objet utilisé.

Tableau 3.5 : Potentiels de Soins et nombre de charges de différents objets de soins.

Objet	Potentiel de Soins	Nombre de charges
Herbes médicinales	2	Chaque dose est à usage unique
Attelle	1D6	Usage unique
Petite trousse médicale	5	10
Grande trousse médicale	2D6	20

Repérage de pièges :

Tir :

Description : La Compétence de Tir est celle qui permet d'utiliser toutes les armes de tir (comme son nom l'indique si bien). Elle ne prend aucunement en compte les armes de lancer (javelots, dagues de jet, fléchettes) ou armes de contact lancées (épées, haches). Les armes de tir procurent des avantages non négligeables à leurs utilisateurs, aussi il est toujours utile d'attribuer quelques dés à cette Compétence, le profit généré peut être important et, dans certains cas, faire la différence entre la vie et la mort.

Objets requis : Arme de tir (arc, arbalète, fronde) et munitions appropriées. Les armes de lancer ne sont pas prises en compte par cette Compétence.

Utilisation :

Lorsque vous souhaitez tirer sur une cible, énoncez la zone dans laquelle

vous désirez tenter de la blesser (pour plus d'information sur les zones, consultez le Chapitre IV).

Effectuez ensuite votre Jet de Tir. Soustrayez-y le malus correspondant à la zone visée ainsi qu'un Jet de distance, calculé en fonction de la distance de la cible et de l'arme utilisée. Le Jet de distance est tiré avec 1D6 dans le cas d'une cible proche, 2D6 pour une cible à moyenne portée et 3D6 pour une cible lointaine.

Si le résultat est positif ou nul, le coup porte : calculez les dégâts infligés (référez-vous au Chapitre IV) et soustrayez une munition de votre réserve. Dans le cas d'un résultat négatif, le tir manque sa cible. Soustrayez tout de même une munition de votre réserve.

Tableau 3.6 : Portée de diverses armes de tir.

Arme	Portée minimale	Limite supérieure de la courte portée	Limite supérieure de la moyenne portée	Portée maximale
Fronde	2 m.	24	36	54
Arc court	1 m.	16	32	64
Arc long	1 m.	24	48	96
Arbalète	1 m.	32	64	128

Chapitre IV – Combat

Rôle des combats :

Dans *Le Brouillard du Hasard*, comme dans de nombreux jeux de rôles, le combat n'est pas une fin en soi. C'est un moyen comme un autre de résoudre certaines situations, mais il ne doit pas être, dans la mesure du possible, l'objectif final d'un scénario ou d'un plan. Dans le but de rendre le jeu le plus réaliste possible, nous avons volontairement rendu les combats très hasardeux, et la moindre maladresse (ou malchance) peut entraîner la mort très rapidement. En quelques coups d'épée (parfois, un seul suffit), même le plus résistant des personnages finira par mourir. C'est pourquoi le combat ne doit jamais être pris à la légère, il s'agit toujours d'une situation pouvant coûter la vie à un personnage. N'oubliez jamais cela lorsque vous échafaudez un plan.

Concepts relatifs au combat :

Zones :

Le corps de toute créature est divisé en zones qui possèdent diverses propriétés, notamment au niveau de la réaction vis à vis des dégâts. Il est en effet évident qu'une blessure dans la tête a bien plus de risques d'être létale qu'un coup porté au bras. Dans un souci de simplicité, nous avons subdivisé le corps en 3 zones $\frac{1}{2}$ (oui, c'est simple) : La tête, le torse et les membres (bras et jambes sont différenciés dans le cas de créatures bipèdes).

On distinguera, pour chaque zone, deux attributs : la Difficulté, qui symbolise les résistances rencontrées lorsqu'on souhaite toucher la zone souhaitée, qu'il s'agisse de la taille (tête) ou d'une protection naturelle de la zone par le combattant (torse souvent caché derrière les bras). Il s'exprime sous forme de malus infligé lors des jets d'attaque. La Critique représente la sensibilité de la zone aux coups. C'est un coefficient multiplicateur qui s'applique aux dégâts. 1

Tableau 4.1 : Difficulté et Critique des zones du corps

Zone	Difficulté	Critique
Tête	5	5
Torse	3	3
Membres (différenciés pour les créatures bipèdes)	1	1

Note : vous remarquerez que les Difficultés et Critiques d'une même zone sont égales, ceci afin de faciliter la mémorisation.

Armes :

Pour mener un combat, sauf dans le cas d'un combat à mains nues, il est nécessaire d'utiliser des armes. Chaque arme est représentée par deux attributs : des Dés ou Points de Dégâts, qui représentent la quantité de dommages infligés en cas d'attaque (avant application de la Critique de zone), et un total de Handicap, qui représente la difficulté générale de maniement de l'arme. Le Handicap est faible dans le cas d'une arme légère (dague) et élevé pour des armes lourdes et/ou contraignantes (hallebarde, fléau).

Tableau 4.2 : Dégâts et Handicap de quelques armes

Arme	Dégâts	Handicap
Dague	2	3
Epée courte	3	5
Epée bâtarde	1D6	6

Calcul du Handicap :

Les points de Handicap d'une arme ne peuvent pas être utilisés directement, et quelques calculs sont nécessaires pour déterminer les bonus ou malus éventuels au Jet d'Attaque. Pour effectuer ces calculs, commencez par comparer le Handicap de l'arme utilisée avec votre *Force*. Si votre *Force* est inférieure au Handicap, alors vous n'êtes pas suffisamment fort pour l'utiliser. C'est néanmoins possible, mais vous encourez alors un malus égal à la différence entre votre *Force* et le Handicap, qui s'appliquera à votre Jet d'Attaque à chaque Passe d'Armes.

Exemple : Si Sirion (Force de 5) veut utiliser une épée bâtarde (Handicap de 6), il subira une pénalité de $6-5=1$ à son jet d'attaque à chaque Passe d'Armes.

Si votre *Force* est Supérieure au Handicap, alors vous pouvez manier l'arme, et tout point de *Force* supérieur au Handicap vous permet d'infliger des dégâts supplémentaires à votre adversaire, sur la base suivante : Le bonus de dégâts est égal à la différence entre *Force* et Handicap, mais ne peut pas être multiplié par les Critiques de Zone.

*Exemple : Cette fois, Sirion (Force de 5) utilise une dague (Handicap de 3). Sa Force étant supérieure de 1, il peut la manier sans problèmes et arrive à frapper Kulgan au torse (Critique de 3). Les dégâts infligés seront égaux à 2 (Dégâts de l'arme) * 3 (Critique du Torse) + 2 (différence entre le Handicap et la Force) = 8.*

Calcul du Jet d'Attaque :

Le Jet d'Attaque est déterminé à partir de l'Agilité, selon le tableau suivant :

Tableau 4.3 : Jet d'Attaque en fonction de l'Agilité

Agilité	Jet d'Attaque
1 à 8	1D6
9 à 14	2D6
15 à 18	3D6
>18	3D6 + (Agilité - 18)

Déroulement des Combats :

Qui touche qui ?

Les Combats sont décomposés en Passes d'Armes, qui sont des échanges de coups, de parades et de feintes aboutissant à une blessure pour l'un ou l'autre des combattants. Pour déterminer le vainqueur d'une Passe d'Armes, chaque protagoniste doit effectuer son Jet d'Attaque, y soustraire la Difficulté de la Zone visée et le malus de Handicap (le cas échéant). Celui dont le résultat est le plus élevé remporte la Passe d'Armes et inflige une blessure à son adversaire.

Exemple :

Kulgan et Sirion s'affrontent. Sirion possède une Agilité de 15, une Force de 5 et manie une épée courte (Handicap de 5). Son Jet d'Attaque est égal à 3D6 (aucun modificateur de Handicap n'est appliqué, puisque sa Force est suffisante).

Kulgan (Agilité de 8, Force de 10) manie une épée bâtarde (Handicap de 6). Son Jet d'Attaque est égal à 1D6 (aucun modificateur de Handicap non plus).

Sirion vise la tête (Difficulté de 5) et Kulgan le torse (Difficulté de 3). Le Jet de Sirion obtient 10, ce qui, avec la Difficulté de la zone, lui confère un total de 5. Celui de Kulgan obtient 3, donc un total final de 0. Sirion ayant obtenu un Jet supérieur, c'est lui qui remporte la Passe d'Armes et blesse Kulgan.

Calcul des dégâts :

Pour calculer les dégâts infligés à un adversaire, commencez par lancer les Dés de Dégâts (ou reporter les Points de Dégâts) de votre arme. Multipliez le nombre obtenu par la Critique de la zone touchée. Ensuite, ajoutez-y les éventuels bonus dûs au Handicap. Le total obtenu est soustrait de l'Endurance de l'adversaire. Si l'Endurance tombe à 0 ou en-dessous, alors le personnage meurt. Sinon, les combattants continuent leur combat en démarrant une nouvelle Passe d'Armes.

*Exemple : Ayant touché Kulgan à la tête, Sirion lui inflige les dégâts suivants : 3 (dégâts de l'épée courte) * 5 (Critique de la tête) = 15 (aucun bonus de Handicap n'est accordé, puisque sa Force n'est pas supérieure au handicap de l'arme). Kulgan ne possédant que 13 points d'Endurance, son nouveau total est de -2 et il meurt sur le coup.*

Protections - Armures :

Port d'une armure :

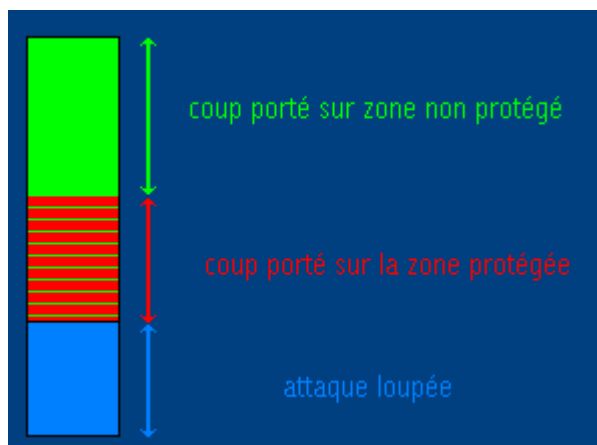
Combattre face à un adversaire porteur d'une armure ou en porter soi-même est une situation courante dans la vie de tout aventurier. Toutes les armures (ou protections de zone, dont casque, gantelets...) sont définies par cinq attributs : Tout d'abord, chaque armure est destinée à une zone spécifique parmi les trois $\frac{1}{2}$ existantes, qui sera précisée dans sa description. Ensuite, les armures possèdent une taille propre (petite, moyenne ou grande) qui indique quelles sont les races capables de la porter. Les armures de petite taille sont réservées aux nains et elfes de lunes. Les armures de taille moyenne sont l'apanage des humains et des créatures de même taille. Leurs homologues de grande taille sont utilisées par les plus grands représentants de l'ordre des humanoïdes : trolls, géants, ogres... Puis viennent les Points d'Armure, qui définissent la couverture offerte par la protection (l'armure protège-t-elle tout le torse ou seulement sa moitié, possède-t-elle des points faibles...), et les Points de Protection, qui représentent la qualité de cette couverture et l'absorption des dégâts qu'elle procure. Enfin, le Handicap évalue son encombrement de la même façon que pour les armes.

Tableau 4.4 : Caractéristiques de diverses protections, à titre d'exemple (la taille n'est pas précisée):

Protection	Zone	Handicap	Points d'Armure	Points de Protection
Cotte de mailles	Torse	4	6	3
Armure de plates	Torse	6	6	5
Heaume lourd	Tête	5	4	6
Gantelets de cuir	Membres (Bras)	1	2	2
Jambières de tissu	Membres (Jambes)	1	2	1

Lors d'un combat, un personnage portant une armure ajoute le Handicap de celle-ci au Handicap de son arme, et compare la somme des deux à sa Force selon les règles habituelles. Lorsqu'il est attaqué (à condition que la zone visée soit protégée), il ajoute les Points d'Armure (PA) à son Jet d'Attaque et effectue le calcul suivant. Si le Jet de son adversaire est supérieur à la somme des PA et de son Jet, alors l'attaque de l'adversaire portera sur une partie de la zone non protégée par l'armure. Si le Jet de l'adversaire est compris entre la somme (PA + Jet d'Attaque) et le Jet d'Attaque seul, alors le coup portera sur une partie protégée de la zone. Enfin, si le Jet de l'adversaire est inférieur au Jet d'Attaque, alors l'attaque échoue et c'est le porteur de l'armure qui touche, selon les règles habituelles (reportez-vous au schéma 4.5 pour plus de clarté).

Schéma 4.5 : Où porte cette attaque ?



Dans le cas d'un coup porté sur une zone non protégée, les dégâts sont infligés normalement. Si le coup porte sur une zone protégée, les Points de Protection de l'armure sont déduits des dégâts reçus.

Règles additionnelles :

Les règles suivantes traitent de certains aspects particuliers du combat et décrivent des situations complexes ne pouvant être détaillées dans les règles générales. Vous trouverez également ici quelques règles facultatives qui permettent d'égayer les situations de combat.

Coup de Grâce :

Lorsque vous infligez à l'adversaire un coup infligeant autant de dégâts que le double de ses points d'Endurance maximum ou plus, on parle de Coup de Grâce. Les effets du Coup de Grâce sont spectaculaires : le corps de la victime est complètement mutilé (rendant impossible toute résurrection magique) et l'arme utilisée par le vainqueur s'enfonce profondément à l'intérieur du cadavre. Si un autre combat s'enchaîne immédiatement, l'arme coincée sera comptabilisée comme possédant un Handicap deux fois supérieur à la normale pendant la première Passe d'Arme, le temps pour son propriétaire de la dégager.

Charge :

Si vous attaquez un adversaire alors que vous vous trouvez à une certaine distance de lui (plus de cinq mètres), vous pouvez effectuer une Charge, en courant vers lui de façon à prendre de l'élan pour votre attaque. Les effets de la Charge sont tels que vous bénéficierez au cours de la première Passe d'Arme d'un bonus au Jet d'Attaque égal à votre total de Courage. Si les deux adversaires se Chargent l'un l'autre (cas courant sur le champ de bataille), ils bénéficient chacun de leur bonus de Courage.