

Systeme de mêlée

Table des matières

1. Pourquoi ce système ?
 - 1.1 Réalisme statique et réalisme dynamique
 - 1.2 Quand l'utiliser
2. Technique du système
 - 2.1 Le meilleur dé
 - 2.2 La séquence
3. Etablir une séquence
 - 3.1 Pas à pas
 - 3.2 Bonus de séquence
 - 3.3 La fatigue
4. Résoudre une séquence
 - 4.1 Phase martiale
 - 4.1.1 Encaisser
 - 4.2 Lancer un sort
5. Modifier une séquence en cours
 - 5.1 Rompre la séquence
 - 5.2 Se replier
6. Derrière l'écran
 - 6.1 Issue de la bataille
7. Dernières considérations
- 8.. Fiches
 - 8.1 Fiche de mêlée
 - 8.2 Fiche de bataille

1. Pourquoi ce système ?

1.1 Réalisme statique et réalisme dynamique

Le choix offert par les jdr en matière de combat de masse est rarement satisfaisant. Soit votre système de combat peut modéliser à la perfection un affrontement réel jusqu'à tenir compte de l'inclinaison du terrain. Dans ce cas, le réalisme « statique » ainsi obtenu est gagné au détriment d'un réalisme « dynamique ». En effet donner un coup de poing réel ne nécessite pas les trois heures de calcul requises à sa modélisation technique.

Soit, autre extrême, votre système permet de décider de l'issue d'une bataille impliquant dix mille hommes sur un simple jet de dé.

Il va sans dire que, dans les deux cas, joueurs comme maîtres de jeux restent sur leur faim.

C'est à ces deux extrêmes que ce système prétend parer en sauvegardant un réalisme statique qui n'annihile pas pour autant le réalisme dynamique.

1.2 Quand l'utiliser ?

Vous ne devrez recourir à ce système que lorsqu'un ou des affrontements standards sont sinon impossibles, tout au moins dommageables pour le réalisme d'action. Ce qui revient à l'employer quasi-uniquement lorsque les deux conditions suivantes sont satisfaites simultanément : D'une part l'affrontement doit impliquer un nombre important d'adversaires (environ de quatre opposants rapprochés par joueur jusqu'aux limites de votre lyrisme guerrier). D'autre part ce dernier doit impliquer un important mouvement (de la part des PJ, des opposants ou des deux à la fois).

Ainsi ce système s'avérera utile lors d'un assaut tel que ceux de la croisade contre Istan, mais aussi lors d'une invasion d'oiseaux à bord d'un dirigeable, de chauves-souris tueuses dans une caverne, etc., etc....

2. Technique du système

2.1 Le meilleur dé

Vous rencontrerez à plusieurs reprises au fil de ces pages le concept de « meilleur dé ». Cette locution désigne en fait l'aspect technique du combat. C'est notamment grâce à ce concept que le système va gagner en fluidité. Remarquez que tous les jets de mêlée sans exception recourent à ce système. Mieux vaut donc vous y familiariser dès maintenant.

Pour ce faire, observons la différence entre un jet de dés classique (jcd) dans Dark Earth et un jet avec la règle du meilleur dé (jmd)

Normalement (jcd) un jet tel que 3, 4, 6, 6 serait interprété comme 5 réussites.

Dans le cas du jmd par contre, 3, 4, 6, 6 sera interprété comme un 6.

Il faut remarquer ici deux différences principales lors du passage à ce système :

D'une part le nombre de 6 ne compte pas.

D'autre part si vous tirez 6 dés plutôt que 5 vous n'aurez pas une chance en plus de faire 2 réussites supplémentaires, mais une chance en plus d'atteindre le maximum de 6. Cela peut paraître évident mais pour ceux d'entre vous qui sont sensibles aux probabilités cela devrait passablement changer la donne.

2.2. La séquence

L'autre concept porteur de tout le système est celui de « séquence ». Elle correspond en fait par rapport à la phase à une super-unité d'action. Elle débute donc sitôt que deux (et bien évidemment surtout plus de deux) phases sont amalgamées. Mais avant tout pour bien la comprendre revenons brièvement sur le concept de phase.

Une phase correspond à l'unité d'action atomique. Elle n'admet donc qu'une et une seule intervention de la part de vos PJ (ce que nous nommerons la « limite de charge »). Un bon critère de vérification qui vous permettra de désamorcer les volontés de vos joueurs reste de n'admettre que des énoncés sans aucune subordonnée ou autre coordination (ainsi l'énoncé « je donne un coup au konkalite tout en esquivant le kroch » correspond à deux phases quoi qu'en pensent vos -ou tout au moins- mes joueurs).

3. Etablir une séquence

3.1 Pas à pas

Pour établir une séquence, le joueur devra procéder comme suit

- 1) choisir la longueur de la séquence et la noter sur la feuille de mêlée.
- 2) pour chacune des phases de la séquence, il va s'agir de choisir entre lancer un sort ou entamer un corps à corps (dite « phase martiale »). Si le joueur lance un sort, la procédure est simple : il lui suffit de cocher la case correspondant à la phase où il le lancera et à fixer l'initiative de cette même phase à 3. Dans le cas contraire, les cases attaque et défense doivent toutes deux être remplies. Le potentiel mobilisable par phase martiale est calculé comme suit : Arts Martiaux + arme, ce dernier pouvant être reparti au bon vouloir du joueur entre l'attaque et la défense pour chaque phase martiale de la séquence. Il est cependant impossible d'investir des dés de ce potentiel dans l'initiative qui est automatiquement fixée à 1 pour chaque passe martiale. (seuls des points d'énergie pouvant augmenter ce dernier, cf. ci-dessous). On ajoutera encore à la défense une éventuelle défense de l'arme ou de possibles boucliers.
- 3) Ajouter d'éventuels points d'énergie n'importe où (initiative, attaque ou défense) sauf pour les sorts dont l'initiative, est automatiquement et irrémédiablement fixée à 3.

Un petit exemple ? C'est parti :

Irdil marcheur aguerri prépare sa séquence. Prudent il la fixe à 4, ce qui signifie qu'il doit donc déterminer ce qu'il fera dans les quatre prochaines phases. Ne possédant aucun pouvoir, il se résout à une simple succession de phases martiales. Il calcule donc son potentiel de combat soit la somme de Arts Martiaux (5) et de son arme favorite (4) pour un total de 9 dés. Il va donc répartir pour chacune de ces 4 phases ses 9 dés entre l'attaque et la défense.

Voici une séquence possible

Phase en cours		Initiative	Attaque	Défense	Sort
1)	○	1	5	4	○
2)	○	1	6	3	○
3)	○	1	7	2	○
4)	○	1	3	6	○

A cette séquence il ajoute ses dés de défense de l'arme (ou du bouclier) en l'occurrence 2. La séquence devient donc

Phase en cours		Initiative	Attaque	Défense	Sort
1)	○	1	5	6	○
2)	○	1	6	5	○
3)	○	1	7	4	○
4)	○	1	3	8	○

Enfin il y ajoute quelques points d'énergie où il le désire en veillant à ne pas dépasser 4 points d'énergie par phase et à ne pas en rajouter sur l'initiative de son sort (irréremédiablement fixée à 3)

Irdil obtient donc cette séquence finale

Phase en cours		Initiative	Attaque	Défense	Sort
1)	○	1	5	6	○
2)	○	1+1	6	5+1	○
3)	○	1	7+2	4	○
4)	○	1	3	8	○

Dans le cas de séquences impliquant des affrontements de longue haleine, il faut tenir compte de deux modificateurs de séquence : l'un positif (le « bonus de séquence ») l'autre négatif (à savoir la « fatigue »). En voici les modélisations que chaque combattant devra avoir à l'esprit pour tirer le meilleur profit de ses assauts.

3.2 Bonus de séquence

« Le combat semblait destiné à ne jamais s'arrêter. Des dizaines et des dizaines de légionnaires couraient déchaînés contre le léviathan. Combien en avais-je tués ? J'aurais été totalement incapable de le dire, mais à mesure que je m'engouffrais dans la mêlée, à chaque coup porté mes pensées étaient éclipsées davantage par cette frénésie qui ne faisait de moi plus qu'une vulgaire machine à tuer. Tout mon monde se réduisait à cet affrontement ».

Plus la séquence de combat est longue, plus le combattant s'implique dans la bataille. Toute sa concentration et son attention se focalisent sur la lutte qu'il est en train de mener. Ces distractions disparues il a donc beaucoup plus de chance de voir arriver les coups et de choisir le bon moment pour les porter. Le bonus de séquence est la traduction technique de cette concentration. Voici le principe :

pour peu qu'il ne rompe pas sa séquence, le combattant gagne automatiquement 1 dé d'initiative cumulatif dans les phases n+1, n+3, n+5, n+6, n+7 et n+8 (soit un bonus maximal de 4) où n est égal à la valeur absolue du potentiel de hargne+agresser du joueur moins 11.

Ce bonus n'affecte pas les sorts dont l'initiative reste constamment fixée à 3.

Exemple : votre joueur possède 4 en hargne et 5 en agresser. Il commencera donc à bénéficier du bonus à la phase $|(4+5)-11| = 2+1 = 3$.

3.3 La fatigue

La fatigue est la traduction technique de l'usure tant physique que psychologique due au combat. La règle est la suivante :

On recourt à la même suite que celle du « bonus de séquence » à la différence près que le n équivaut cette fois-ci au potentiel de Résistance + endurer. Le combattant perdra un dé cumulatif aux phases n+1, n+3, n+5, n+6, n+7, n+8 et cette fois jusqu'à épuisement total.

Les malus correspondent à des dés que le joueur retranche de son action dans la phase. Ainsi si le joueur a l'initiative il retranche un dé à son attaque, sinon ce sera à sa défense (Eh oui ! On n'y échappe pas !). Les sorts quant à eux ne sont pas affectés par cette pénalité mais ne ralentissent pas (le lancement du sort compte donc bien comme une phase).

Remarquons que ce calcul se fait hors séquence. Ainsi pour un combattant ayant neuf de potentiel, il commencera à s'essouffler au bout de neuf phases, quel que soit le nombre de séquences dans lesquelles elles sont regroupées.

Après avoir considéré tous ces points et les avoir répercutés sur la séquence, la phase d'établissement de cette dernière est terminée. Passons donc à la phase de résolution.

4. Résoudre une séquence

Lors du passage à la résolution de séquence, les combattants ne peuvent plus rien modifier à cette dernière sans la rompre. Nous verrons plus bas ce qu'une telle démarche implique. Envisageons pour l'instant le cas où les combattants s'en tiennent à leur séquence.

Comme dans un tour normal, le Maître de jeu va prendre successivement tous les joueurs qui confronteront leur première phase à celle de ce dernier suivant les règles exposées ci-dessous. Une fois que tous les joueurs ont pu agir, on passe à la phase 2 et ainsi de suite (pour le cas de séquences ne se terminant pas simultanément, voir infra « rompre la séquence »).

Voici donc les règles de résolution pour chaque action

4.1 Phase martiale

Pour déterminer la résolution d'une phase martiale, on procédera comme suit :

jet en opposition des initiatives (application de la règle du meilleur dé)

Si $I(PJ) = I(PNJ)$, alors on passe directement à la phase suivante

Si $I(PJ) < I(PNJ)$, le PJ devient le défenseur. On procède alors comme suit

Att (PNJ) – Déf (PJ) = R

Si $R \leq 0$ on passe à la phase suivante

Sinon le PNJ tire ses dés et conserve le meilleur. Le résultat représente le nombre de dommages infligés par l'adversaire.

Si $I(PJ) > I(PNJ)$, le PJ devient l'attaquant. On procède alors comme suit

Att (PJ) – Déf (PNJ) = R

Si $R \leq 0$ on passe à la phase suivante

Sinon le PJ tire ses dés, conserve le meilleur. Le résultat représente le nombre de dommages infligés à l'adversaire.

Vous remarquerez qu'une phase martiale n'admet pas de contre-attaque, ceci afin de conserver la fluidité du système.

4.1.1 Encaisser les dommages.

« Soudain j'entendis Ederstan crier au loin. Sans me retourner je devinais que l'armure légère qu'il portait avait du être transpercée comme un vulgaire bout de tissu par le choc si violent de ces armes lancées contre nous à pleine allure. »

Dans le cadre d'une mêlée, encaisser les dommages reste complètement utopique. Nul n'a donc droit à un quelconque jet de résistance. Restent donc seulement deux solutions de limiter les dégâts : investir de l'énergie (à raison d'un point de vie gagné par point d'énergie dépensé) et /ou posséder une armure complète qui protégera de son potentiel de défense-1. Une armure de niveau 1 n'offre donc aucune protection, alors qu'une armure de niveau trois réduira automatiquement de 2 les dommages reçus.

4.2 Lancer un sort

Lancer un sort est la seule véritable alternative au combat classique. Les sorts peuvent être de type offensif ou non (un puissance martiale est tout à fait imaginable).

Lors du lancement du sort le joueur et l'opposant tirent leur initiative. On se réfère ensuite à cette règle :

Si $I(s) > I(\text{déf.})$, alors

- le lanceur perd un point
- le sort est réussi automatiquement
- on passe à la phase suivante.

Si $I(s) \leq I(\text{déf.})$, alors

- le lanceur perd un point
- le sort a échoué
- on passe à la phase suivante¹.

A noter donc que dans tous les cas de figure, le point nécessaire au sort est perdu.

¹ On considère en effet que la manifestation du pouvoir éblouit l'adversaire qui ne porte pas son coup durant cette phase. Ce qui peut sembler un avantage (réussite automatique au mieux, échec au pire) trouvera sa contrepartie macabre lors du repli. Patience...

5. Modification de séquence en cours

Une fois parvenu dans la phase de résolution, le combattant n'est pas obligé de suivre sa séquence jusqu'à ce que mort s'ensuive. Si la situation l'exige, il peut à tout moment décider soit de rompre la séquence, soit d'entamer une manœuvre de repli. Observons ces deux cas

5.1 Rompre la séquence

« Les adversaires affluaient de toutes part. A force de trancher dans la chair j'en étais venu à oublier que tous mes amis s'étaient jetés avec moi dans cet enfer. Qu'étaient-ils devenus ? Je m'arrêtai pour tenter de voir autour de moi des visages familiers entre les lances poisseuses...»

A tout moment le joueur peut décider de rompre la séquence soit parce que le contexte l'exige (joueur blessé,...) soit parce qu'il veut reconsidérer sa situation. En effet le maître de jeu doit veiller à ne donner aucune description de l'allure générale du combat (sauf évidemment si les adversaires se replient) tant que la séquence est en cours. Rompre la séquence (ou attendre qu'elle soit achevée) est donc le seul moyen dont dispose le joueur pour obtenir une description de la situation.

La séquence rompue, le joueur perd une phase à recalculer de nouvelles séquences selon le même procédé qu'exprimé plus haut. On considère que le joueur n'est pas attaqué durant ce court laps de temps. Cependant lorsque c'est à nouveau à son tour de jouer il doit avoir fini son calcul, sans quoi il s'expose à une passe de pénalité (c'est-à-dire un coup qu'il n'a pas vu venir et qu'il ne peut qu'encaisser). Rappelons que le simple fait d'ajouter un point d'énergie dans une phase rompt la séquence dans laquelle elle est incluse et fait donc perdre les éventuels bonus cumulés ou à venir.

5.2 Se replier

« Au beau milieu du combat, alors que je croyais que l'aventure tournait en notre faveur, j'entendis Artile crier que des factions arrivaient sur notre droite. Nos opposants s'étaient séparés en deux factions dont une tentait de nous prendre au flanc. Pour éviter de nous faire attaquer par plusieurs côtés, la seule solution restait de rassembler nos troupes en un même point avant qu'ils ne nous attaquent. J'ordonnai alors à mes troupes de se replier, non sans se défendre de nos attaquants de face, bien décidés à faire échouer notre manœuvre. »

Il est possible à tout moment de se replier. Cependant, une telle manœuvre étant la plupart du temps inattendue, les personnages s'engageant dans un repli sont obligés d'atteindre la fin de leur séquence pour en entamer une autre et ne peuvent la rompre sous aucun prétexte. Comment faire alors ? Simplement procéder à des phases d'assaut martial normal. Les personnages tirent alors leur initiative comme prévu et ne font que se défendre si nécessaire (on dit alors que le repli « fige » la séquence. En effet, une attaque est impossible pour le personnage engagé dans un processus de repli, quel que soit son avantage numérique sur le jet d'initiative.

Pour ce qui est des sorts on procède également aux jets d'initiative. Si le lanceur l'emporte ou égalise, la manifestation éblouit son adversaire et on passe à la phase suivante. Sinon le lanceur s'expose sans jet de défense à une attaque et ne peut qu'encaisser). A noter encore que les bonus de séquence sont irrémédiablement perdus.

6. Derrière l'écran

6.1 Issue de la bataille

Ce système permettra d'ailleurs par la même occasion de déterminer l'issue favorable (ou non) de votre bataille générale. En effet, à moins que vos joueurs ne s'entourent d'incapables (ou qu'ils n'en soient eux-mêmes), on peut considérer que leur habileté dans le combat est représentative de l'art des guerriers qui les accompagnent (Ainsi si vos joueurs ont pour seuls compagnons d'armes des enfants juste libérés des fers après des mois de privation, veillez à adapter le barème. Cependant dans tous les cas hormis pour des raisons « scénaristiques » (si vous êtes joueur lisez « dirigistes ») l'intervention de vos joueurs doit peser dans la balance.

Voici comment procéder : Pendant le combat relevez toutes les blessures infligées par les deux factions rivales sur la feuille de bataille ci-jointe en les classant directement dans une des cinq catégories de blessure.

Ensuite faites la médiane² des coups (déjà notées en cours de bataille sur la feuille ci-jointe) infligées par vos joueurs (toujours en terme de classes de blessures) en arrondissant à leur désavantage (eh oui la guerre ça fait mal).

Comment faire la médiane ? En voici un exemple :

1) Réordonnez-les par ordre de gravité croissant.

Ainsi si vous avez 5 graves, 1 légère, 3 moyennes et 2 critiques, vous aurez 1 légère, 3 moyennes, 5 graves et 2 critiques pour un total de $(1+4+5+2)= 11$ blessures.

2) Prenez maintenant le score tel que vous ayez autant de blessures au-dessus de ce score qu'en dessous de ce score.

Ainsi dans notre exemple, nous obtenons

légère, moyenne, moyenne, moyenne, graves, graves, graves, graves, graves, critique, critique
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Le score milieu est donc le numéro 6 puisqu'il a 5 blessures en dessous de lui (de 1 à 5) et autant au-dessus (de 7 à 10). Vous pouvez à présent vous en servir comme d'une moyenne avec de gros avantages en plus (cf. note 2)³.

Vous obtiendrez donc deux scores, par exemple

² Pourquoi la médiane ? Pour deux raisons : d'une part la médiane est plus simple à calculer dans ce cas qu'une moyenne puisqu'il suffit de réordonner les scores obtenus. Mais surtout, d'autre part, parce que la médiane est moins sensible aux grands écarts entre les résultats ce qui lui vaut un grand intérêt de la part des statisticiens. Ainsi si 9 des scores obtenus sur 10 sont critiques et que seul le dernier est léger, la moyenne donnera grave. La médiane, elle, conservera un résultat critique, rendant ainsi l'issue du combat bien plus réaliste.

³

Si vous aviez eu 12 scores au lieu de 11 soit un nombre pair, il aurait fallu trancher. Dans ce cas vous auriez considéré les scores 6 et 7 et choisi celui qui vous semblait être le plus réaliste ou fait la moyenne dans le cas de gros écarts (« légère » et « critique » devenant « grave » par exemple).

Médiane des blessures infligées par les joueurs = moyenne
Médiane des blessures infligées par leurs opposants = grave

L'interprétation de ces deux données permettra de donner un tour réaliste à l'issue de vos combats épiques. D'une part vous saurez à combien s'élèvent les pertes en effectifs en vous référant à la table ci-dessous⁴ :

Pertes d'effectifs

Légère	<	20%
Moyenne	<	40%
Sérieuse	<	60%
Grave	<	80%
Critique	<	100%

D'autre part l'écart entre les deux résultats vous permettra d'interpréter la situation. Ainsi si les joueurs ont infligé « critique » et leurs opposants « légère », c'est que l'armée des joueurs reste seule victorieuse sur un charnier fui par quelques survivants.

Par contre, avec grave et grave, les $\frac{3}{4}$ des effectifs ont trouvé la mort sans que la victoire ne se profile dans un camp ou dans l'autre.

7. Dernières indications

Il va de soi que le système proposé ci-dessous n'est pas définitif et qu'aucune malédiction ne s'abattra sur vous si vous en modifiez quelques parties. Ceci dit, veillez tout de même à ne pas le surcharger. Le mot d'ordre reste la *fluidité*. Tout doit pouvoir se passer très vite et être résolu en un éclair. Ainsi de nombreux concepts comme l'encombrement, les dommages de l'arme et les jets de résistance ont été abandonnés sauf dans des cas bien particuliers. La touche de réalisme qu'ils pouvaient apporter encomrait tant l'aspect ludique que l'aspect quitte ou double de ce type d'affrontement.

Ainsi la possibilité de coups spéciaux propre à chaque joueur reste à votre entière discrétion et peut typer vos combats avec de véritables figures de guerre. N'hésitez donc pas à y recourir également pour les opposants majeurs des joueurs.

Enfin n'oubliez pas d'exploiter le concept de séquence pour donner de véritables coups de fouet à l'ambiance de vos batailles. Hormis cas très particuliers vous aurez toujours la possibilité d'adjoindre un certain nombre d'objectifs : occuper une position surélevée, saboter une machine de guerre, courir à l'appui de civils ou en tout cas d'un autre joueur... Autant de situations où il faudra franchir une certaine distance remplie d'ennemis et où la séquence s'avérera palpitante!

⁴ Règle optionnelle : si vous vous trouvez dans une situation particulière opposant de part et d'autre des forces très protégées (grosses armures face à peaux de pierre) et que, de ce fait vous vouliez faire durer le plaisir (ce peut être le cas en situation de siège) vous pouvez simplement soustraire les marges avant de les appliquer aux pertes. Ainsi grave (80%) – sérieuse (60%) équivaudrait à légère, soit 20% de pertes uniquement dans le camp le plus faible. Et là, la nuit risque d'être vraiment longue...

Fiche de bataille

<u>Dommages</u>	<u>Type de blessure</u>	<u>Reçue par les joueurs</u>	<u>Reçue par leurs</u>
<u>opposants</u>			

2	Légère	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
---	--------	----------------------------------	----------------------------------

3	Moyenne	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
---	---------	----------------------------------	----------------------------------

4	Sérieuse	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
---	----------	----------------------------------	----------------------------------

5	Grave	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
---	-------	----------------------------------	----------------------------------

6	Critique	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
---	----------	----------------------------------	----------------------------------

Pertes d'effectifs

Légère	<	20%
Moyenne	<	40%
Sérieuse	<	60%
Grave	<	80%
Critique	<	100%

Fiche de Mêlée

Phase en cours	Initiative	Attaque	Défense	Sort
1)	○	—	—	○
2)	○	—	—	○
3)	○	—	—	○
4)	○	—	—	○
5)	○	—	—	○
6)	○	—	—	○
7)	○	—	—	○
8)	○	—	—	○
9)	○	—	—	○
10)	○	—	—	○
11)	○	—	—	○
12)	○	—	—	○
13)	○	—	—	○
14)	○	—	—	○
15)	○	—	—	○
16)	○	—	—	○
17)	○	—	—	○
18)	○	—	—	○
19)	○	—	—	○
20)	○	—	—	○
21)	○	—	—	○
22)	○	—	—	○
23)	○	—	—	○
24)	○	—	—	○
25)	○	—	—	○
26)	○	—	—	○
27)	○	—	—	○
28)	○	—	—	○
29)	○	—	—	○
30)	○	—	—	○
31)	○	—	—	○
32)	○	—	—	○
33)	○	—	—	○
34)	○	—	—	○
35)	○	—	—	○

Memento

Potentiel martial

Arts m + arme
! déf. + déf (arme)
! déf. + bouclier

Bonus de séquence

n+1, +3, +5, +6, +7
où
n= (Har + agr)-11

Fatigue

n+1, +3, +5, +6, +7
où
n= Res + end

Encaisser

Dom. = dom-(nv.
d'armure -1)

Pts. de Vie

□□□□□
□□□□□
□□□□□
□□□□□
□□□□□

Pts. d'Energie

□□□□□
□□□□□
□□□□□
□□□□□

Pts. de Pouvoirs

□□□□□
□□□□□
□□□□□