# JDR UNIVERSE

*PARTIE 2 — Combat, armes et équipement*

# 1. Comprendre le déroulement d’un combat

Le combat permet aux personnages d’affronter des créatures et des adversaires. Dans le texte, il suit les règles de D&D 5e révisée 2024.

Un combat est divisé en rounds. Un round représente environ six secondes dans le monde du jeu. Chaque participant joue à son tour, selon l’ordre d’initiative.

1. Le maître du jeu indique les positions des personnages et des adversaires.
2. Chaque participant lance l’initiative.
3. Les participants jouent leur tour jusqu’à la fin du round.

## L’initiative

Chaque participant effectue un jet : d20 + modificateur de Dextérité. Le maître du jeu classe les résultats du plus élevé au plus faible.

| Participant | Résultat |
|---|---|
| **Guerrier** | 19 |
| **Gobelin** | 16 |
| **Magicien** | 13 |
| **Roublard** | 9 |

Dans cet exemple, le guerrier joue en premier, puis le gobelin, le magicien et le roublard. L’ordre reste normalement le même pendant la rencontre.

Le texte précise qu’en 2024, une créature surprise subit un désavantage à son jet d’initiative : elle ne perd pas automatiquement son premier tour.

## Le tour d’un personnage

Pendant son tour, un personnage peut normalement se déplacer jusqu’à sa vitesse et effectuer une action. Il peut aussi effectuer une action bonus si une capacité ou une règle l’y autorise.

Le déplacement peut être effectué avant ou après l’action, ou réparti autour de celle-ci. Une action bonus n’est pas automatiquement disponible.

## Les actions présentées

| Action | Utilité résumée |
|---|---|
| **Attaquer** | Utiliser une arme ou une attaque à mains nues |
| **Foncer** | Augmenter son déplacement |
| **Se désengager** | Éviter les attaques d’opportunité liées au déplacement |
| **Esquiver** | Se protéger contre les attaques |
| **Aider** | Donner un coup de main à un allié |
| **Se cacher** | Tenter de ne pas être repéré |
| **Influencer** | Modifier l’attitude d’une créature |
| **Lancer un sort** | Utiliser une capacité magique |
| **Préparer** | Préparer une action pour un déclencheur |
| **Chercher** | Examiner l’environnement |
| **Étudier** | Analyser une situation |

| | |
|---|---|
| **Utiliser** | Manipuler un objet qui demande une action |

# 2. Attaquer et infliger des dégâts

Pour attaquer, le joueur lance un d20 et ajoute les modificateurs prévus.

Attaque au corps à corps : d20 + Force + bonus de maîtrise. Attaque à distance : d20 + Dextérité + bonus de maîtrise. Certaines armes ont des propriétés qui changent la caractéristique utilisée.

Le résultat est comparé à la classe d'armure de la cible. Si le résultat atteint ou dépasse sa CA, l'attaque touche.

**Exemple d'attaque —** Un guerrier a Force 16 (+3), un bonus de maîtrise de +2 et obtient 14 au d20. Son résultat est 14 + 3 + 2 = 19. Il touche une cible dont la CA est de 19 ou moins.

## Les dégâts

Quand une attaque touche, lancez le dé de dégâts de l'arme et ajoutez les modificateurs applicables.

**Exemple —** Une épée longue utilisée à une main inflige 1d8. Avec +3 en Force, les dégâts sont 1d8 + 3. Si le dé donne 5, le total est de 8 dégâts.

## Les coups critiques

Selon le texte, un 20 naturel sur le d20 d'une attaque est un coup critique. Les dés de dégâts de l'attaque sont alors lancés deux fois ; le modificateur n'est pas doublé.

**Exemple —** Pour une attaque qui inflige 1d8 + 3, le critique donne 2d8 + 3.

## Réactions et attaques d'opportunité

Une réaction est une réponse immédiate à un événement. Elle peut être utilisée pendant le tour d'un autre participant si une règle ou une capacité l'autorise.

- Effectuer une attaque d'opportunité.
- Lancer un sort qui demande une réaction.
- Utiliser une capacité défensive.

Un personnage ne dispose normalement que d'une réaction jusqu'au début de son prochain tour.

Lorsqu'une créature quitte volontairement la portée d'allonge d'un adversaire, celui-ci peut utiliser sa réaction pour effectuer une attaque au corps à corps. Le désengagement peut permettre d'éviter cette attaque.

## Tomber à 0 point de vie

Lorsqu'un personnage atteint 0 PV, il tombe inconscient et doit suivre les règles des sauvegardes contre la mort. Le texte annonce les sujets à détailler : réussites et échecs, stabilisation, guérison et mort du personnage.

# 3. Armes et équipement

## Propriétés des armes

| Propriété | Fonctionnement résumé dans le texte |
|---|---|
| **Munitions** | Nécessite des projectiles |
| **Finesse** | Force ou Dextérité au choix |

| | |
|---|---|
| **Lourde** | Conditions de caractéristiques |
| **Légère** | Permet une attaque supplémentaire sous conditions |
| **Chargement** | Limite le nombre de tirs |
| **Allonge** | Augmente la portée au corps à corps |
| **Lancer** | Permet de lancer l'arme |
| **Deux mains** | Nécessite deux mains |
| **Polyvalente** | Peut être utilisée à une ou deux mains |
| **Spéciale** | Possède une règle particulière |

## Maîtrise des armes

Certaines aptitudes permettent d'utiliser une propriété de maîtrise propre à une arme. La maîtrise n'est pas automatique : elle dépend de l'aptitude du personnage et de l'arme concernée.

| Maîtrise | Effet général indiqué |
|---|---|
| **Clivage** | Peut toucher une seconde créature sous conditions |
| **Éraflement** | Inflige des dégâts supplémentaires sous conditions |
| **Déstabilisation** | Gêne les attaques de l'adversaire |
| **Repousser** | Éloigne l'adversaire |
| **Ralentissement** | Réduit sa vitesse |
| **Renversement** | Peut faire tomber la cible |
| **Vexation** | Facilite une prochaine attaque |
| **Entaille** | Permet une attaque supplémentaire dans certaines conditions |

## Armures et boucliers

| Catégorie | Protection et particularité |
|---|---|
| **Armure légère** | Protection modérée ; favorise la mobilité |
| **Armure intermédiaire** | Protection équilibrée ; bonus de Dextérité parfois limité |
| **Armure lourde** | Protection importante ; généralement sans bonus de Dextérité |

Le personnage doit posséder la formation nécessaire pour porter correctement son armure. La CA dépend des règles propres à chaque armure : bonus de Dextérité généralement ajouté pour l'armure légère, plafonné pour l'intermédiaire et généralement absent pour la lourde.

- Un bouclier demande une main libre pour être utilisé.
- Le texte indique un bonus de +2 à la CA.
- Le personnage doit posséder la formation appropriée.

## Équipement d'aventurier

| Objet | Utilisation |
|---|---|
| **Sac à dos** | Transporter ses affaires |

| | |
|---|---|
| **Corde** | Escalade et exploration |
| **Torche** | Éclairer les endroits sombres |
| **Lanterne** | Fournir de la lumière |
| **Rations** | Se nourrir pendant le voyage |
| **Gourde** | Transporter de l'eau |
| **Grappin** | Faciliter certaines escalades |
| **Trousse de soins** | Matériel médical |

## Monnaie

| Monnaie | Équivalence indiquée |
|---|---|
| **Pièce de cuivre (PC)** | 1/100 PO |
| **Pièce d'argent (PA)** | 1/10 PO |
| **Pièce d'électrum (PE)** | 1/2 PO |
| **Pièce d'or (PO)** | 1 PO |
| **Pièce de platine (PP)** | 10 PO |

La pièce d'or sert de référence pour les prix.

## Poids et transport

Le texte indique que la capacité de charge normale dépend de la Force : Force × 15, en livres (lb).

**Exemple —** Avec une Force de 14, un personnage peut normalement transporter 14 × 15 = 210 lb. D'autres règles concernent les charges lourdes et les objets encombrants.

## À retenir

- L'initiative fixe l'ordre des tours.
- Un tour comprend normalement un déplacement et une action ; l'action bonus dépend d'une règle.
- Une attaque touche si son résultat atteint ou dépasse la CA.
- Les armes, armures et objets ont des propriétés à consulter sur leur fiche.