



COMBATS DE MASSE

UNE AIDE DE JEU DE MAD_EMINENZ, TRADUITE PAR VIK

JETONS

Chaque groupe est représenté par un jeton (dés à x faces). Il peut y avoir des dés à 4 faces jusque des dés à 20 faces.

COMBAT

Chaque round se déroule en utilisant les règles classiques de *Dungeonslayers*, c'est à dire en effectuant un déplacement et une action. Les actions peuvent être : effectuer un déplacement supplémentaire, attaquer en mêlée, tirer, lancer un sort ou effectuer une action spéciale.

ATTAQUE

Si un groupe effectue une attaque avec succès sur un autre, le groupe défensif lance sa défense à hauteur du nombre de personnes restant dans le groupe (ce chiffre diminue avec le nombre de membres du groupe)

DÉFENSE

Si la Défense réussit son test, le groupe ne reçoit pas de dommages. Si la Défense a échoué, les membres subissent les dommages issus de chaque attaque (2 points de dommages dans la règle)

DOMMAGES

Si le groupe subit des dommages, le nombre de personnes du groupe diminue d'autant de dommages (la valeur du dé représente cette évolution) et le jeton est potentiellement baissé d'une ligne pour se positionner sur le nombre actuel de membres; ce sont ces nouvelles valeurs de combat qu'il faudra prendre en considération pour la suite du combat.

ACTIONS SPÉCIALES

Chaque groupe peut effectuer un certain nombre d'actions spéciales. Chaque fois qu'une action spéciale est effectuée, elle est cochée. et ne peut plus être utilisée. Si toutes les cases sont cochées, plus aucune action spéciale ne peut être réalisée jusque la fin du combat.

GROUPES DE GUERRIERS RATLINGS

TAILLE DU GROUPE		10		
DOMMAGES PAR ATTAQUE		2		
JETON		D10		
8	10	6	5	10
6	8	6	5	8
4	6	6	5	6
6	8	6	5	8
GROUPES DÉTRUIT				
ACTIONS SPÉCIALES				
CHARGE +1 DOMMAGE	1	2	3	
RETRAITE +2 AGILITÉ	1	2	3	
ATTAQUES		DEFENSES		
Sabre, Couteau		Armure de cuir		
FM: 10	Taille: Normal	XP: 10		

GROUPES D'ÉCLAIREURS RATLINGS

TAILLE DU GROUPE		8		
DOMMAGES PAR ATTAQUE		2		
JETON		D8		
6	8	7	5	10
4	6	7	5	8
2	4	7	5	6
GROUPES DÉTRUIT				
ACTIONS SPÉCIALES				
FLÈCHES DE FEU +1 DOMMAGE	1	2	3	
À COUVERT +2 PARADE	1	2	3	
ATTAQUES		DEFENSES		
Arc, Couteau		Armure de cuir		
FM: 8	Taille: Normal	XP: 8		

GROUPE D'OGRES RATLINGS				
TAILLE DU GROUPE				4
DOMMAGES PAR ATTAQUE				4
JETON				D12
10	12	4	3	14
6	12	4	3	12
4	10	4	3	10
2	10	4	3	8
GROUPE DÉTRUIT				
ACTIONS SPÉCIALES				
DÉCHIRER +2 DOMMAGES	1	2	3	
PIÉTINER +2 DOMMAGES	1	2	3	
ATTAQUES		DEFENSES		
Griffes		Armure de plates		

GROUPE DE PRÊTRES RATLINGS							
TAILLE DU GROUPE							4
DOMMAGES PAR ATTAQUE							2
JETON							D4
3	7	7	6	5		7	7
2	6	7	6	4		6	6
1	5	7	6	3		5	5
GROUPE DÉTRUIT							
ACTIONS SPÉCIALES							
FLÈCHE DE TÉNÈBRES +2 DOMMAGES Portée: 10 cases	1	2	3				
	4	5	6				
	7	8	9				
SOINS +2 PV Portée: 6 cases	1	2	3				
	4	5	6				
ATTAQUES				DEFENSES			
Fronde, Couteau				Robe			
FM: 8	Taille: Normal			XP: 8			



TAILLE DU GROUPE			
DOMMAGES PAR ATTAQUE			
JETON			
GROUPES DÉTRUIT			
ACTIONS SPÉCIALES			
	1	2	3
	1	2	3
ATTAQUES		DEFENSES	
FM:	Taille:	XP:	

TAILLE DU GROUPE			
DOMMAGES PAR ATTAQUE			
JETON			
GROUPES DÉTRUIT			
ACTIONS SPÉCIALES			
	1	2	3
	1	2	3
ATTAQUES		DEFENSES	
FM:	Taille:	XP:	

TAILLE DU GROUPE			
DOMMAGES PAR ATTAQUE			
JETON			
GROUPES DÉTRUIT			
ACTIONS SPÉCIALES			
	1	2	3
	1	2	3
ATTAQUES		DEFENSES	
FM:	Taille:	XP:	

TAILLE DU GROUPE			
DOMMAGES PAR ATTAQUE			
JETON			
GROUPES DÉTRUIT			
ACTIONS SPÉCIALES			
	1	2	3
	1	2	3
ATTAQUES		DEFENSES	
FM:	Taille:	XP:	