

Organisation des combats

Les combats sont, avec la diplomatie, l'un des moyens d'obtenir un territoire. Cette possession peut-être partielle ou totale.

Qui sont les acteurs des combats

Le lien qui unit les Seelies à la nature est très fort aussi les bêtes qui peuplent les territoires de ces êtres sont-elles sollicitées pour se battre.

Pour être pris en compte lors d'une résolution des combats, le marqueur de combat des intervenants (bêtes ou Seelies) doit être activé. S'il ne l'est pas, le personnage est simplement ignoré lors de la résolution.

Chaque Vol possède ses propres bêtes et certaines sont spécialisées pour le combat, mais cela n'empêche en rien les bêtes habituellement chargées de récolter des ressources d'être affectées au combat, le marqueur est seulement désactivé par défaut. L'activer réduit la vitesse de collecte à néant, c'est donc à faire seulement en cas d'urgence.

Quand ont lieu les combats

Lorsque plusieurs Vols sont représentés sur un même territoire, il est probable qu'un combat s'engage.

Les combats font parfois suite à un désaccord diplomatique. Un Vol n'ayant pas respecté les termes d'une cohabitation, en exploitant plus de ressources qu'autorisé par le seuil de cohabitation, par exemple.

Les relations diplomatiques des forces présentes sur chaque territoire sont évaluées à intervalle régulier. La résolution commence si un conflit est reconnu lors de ce test.

Comment sont résolus les combats

Les combats sont résolus à intervalle régulier, toutes les demi-heures par exemple. Les participants, bêtes ou Seelies, sont ordonnées selon leur vitesse : les plus rapides portent leurs attaques en premier.

Les cibles prioritaires de chaque participant sont alors déterminées selon les préférences de combats des bêtes (imposées par les Seelies de Bois lors du dressage) et des Seelies (définies par elles-mêmes) sous forme d'une liste des cibles.

La résolution commence alors : les combattants effectuent leurs actions contre la cible présente en tête de leur liste des cibles.

Si la cible prioritaire d'un participant est déjà tuée lorsque vient son tour de combat, il s'en prend à la deuxième cible de sa liste, et ainsi de suite jusqu'à la cinquième. Au delà de la cinquième cible, les actions de cette phase de combat sont perdues. Comment réussir une action

Lors d'un combat, les caractéristiques de chaque participant sont évalués. Cela permet de déterminer le résultat des actions entreprises.

Chaque compétence est associée à une caractéristique exprimée en pourcentage. La valeur de cette caractéristique indique le taux de réussite de l'action entreprise.

Réussir une attaque en mêlée nécessite par exemple un test de capacité de combat (CC), un lancé de dès (0, 100) est effectué. Si le score est inférieur ou égal à la valeur de CC de l'attaquant, l'attaque touche.

Les actions de combats

Le nombre d'actions disponibles par phase est définie par la caractéristique actions du profil de la bête ou de la Seelie.

Voici la liste des actions disponible. Les effets décrits durent le temps d'une phase de combat. Certaines actions comme Tirer (et par extension Viser), Se dissimuler, S'envoler (et par extension Piquer) ne sont pas accessible à certaines bêtes.

Note : Le terme personnage désigne indifféremment les bêtes et les Seelies.

Action	Effet
Attaquer	Attaque physique au corps à corps. Un test de CC est effectué. En cas de réussite, l'attaque touche la cible et un jet de blessure doit être effectué.
Attaquer brutalement	Attaque puissante au corps à corps, l'attaque est résolue comme une attaque standard mais l'attaquant bénéficie d'un bonus de 20% en CC. Il ne peut toutefois ni bloquer, ni esquiver, ni parer.
Attaquer prudemment	Attaque prudente au corps à corps, l'attaque est résolue comme une attaque standard mais l'attaquant reçoit un malus de 10% en CC. Ses tentatives de blocage, d'esquive ou de parade sont facilités de 10%.
Tirer	Attaque physique à distance. Un test de CT est effectué. En cas de réussite l'attaque touche la cible et un jet de blessure doit être effectué.
Viser	Vise pour faciliter un tir. Le tireur reçoit un bonus de 20% en CT.
Se dissimuler	Le personnage sacrifie une action pour limiter les chances d'être pris pour cible lors d'un combat. Si le personnage n'est pas seul dans la liste des cibles, un test d'Agilité est effectué : en cas de succès, il est reculé d'un rang dans la liste des cibles.

Action	Effet
Provoquer	Augmente les chances d'être pris pour cible lors d'un combat. Si le personnage est inclus dans une liste des cibles, un test de force est effectué : en cas de réussite, le personnage est placé en tête de liste.
Parer	Le personnage sacrifie une action pour tenter de parer la prochaine attaque dirigée contre lui. Lorsqu'il sera touché au corps à corps, un test de CC sera effectué : si le test est réussi, l'attaque menée contre lui est parée et ainsi totalement ignorée.
Esquiver	Le personnage sacrifie une action pour tenter d'esquiver la prochaine attaque dirigée contre lui. Lorsqu'il sera touché au corps à corps, un test d'Agilité sera effectué : si le test est réussi, l'attaque menée contre lui est esquivée et ainsi totalement ignorée.
S'envoler	Le personnage sacrifie une action pour s'envoler, se mettant hors d'atteinte des attaques de mêlée.
Piquer	Une attaque physique depuis les cieux. Elle ne peut être bloquée, esquivée ou parée. L'attaquant effectue un test d'Agilité pour déterminer s'il se blesse dans la piquée.
Incanter <sortilège>	Utilise le sortilège indiqué.
Utiliser <objet>	Utilise l'objet indiqué.
Action	Effet

Note : un coup porté ne peut faire l'objet que d'une tentative de blocage, d'esquive ou de parade. Si plusieurs de ces actions sont définies dans la liste des actions à effectuer, la priorité est donnée à celle que le personnage a le plus de chance de réussir.

Comment fonctionnent les préférences

La résolution des combats étant automatisé, il est nécessaire de définir à l'avance les actions à effectuer lors de cette résolution. Nous avons vu les différentes actions de combat existantes. Voyons maintenant dans quel cadre les utiliser.

Chaque bête ou Seelie possède des préférences de combat. Elles sont éditées par les Seelies de Bois pour les bêtes et par les joueurs pour les Seelies.

La cible doit être désignée :

- Allié ;
- Ennemi ;
- Personnel ;

Les critères de sélection des cibles sont la plupart du temps des caractéristiques des bêtes et des Seelies.

- Capacité de combat ;
- Capacité de tir ;
- Force ;
- Endurance ;
- Agilité ;
- Point de vie ;

Ces derniers doivent faire l'objet d'une condition. Si la condition n'est pas remplie, aucune action n'est effectuée.

- Le plus haut ;
- Le plus bas ;
- Supérieur à X %;
- Inférieur à X %;

Note : Les conditions "le plus haut" et "le plus bas" sélectionnent tous les personnages qui partagent le plus haut (ou le plus bas) critère donné précédemment.

Il existe également des conditions spéciales (cumulables) qui peuvent être ajoutées à la condition de base. Les personnages confirmant ces conditions spéciales sont placés en tête de liste des cibles.

- Peut Voler ;
- Bêtes prioritaires ou Seelies prioritaires ;

Deux conditions d'exclusion existent également. Elles ne sont utilisables que dans les préférences des Seelies et peuvent être combinées avec les autres conditions spéciales sur lesquelles elles sont prioritaires.

- Bêtes uniquement ou Seelies uniquement ;

Ces préférences, une fois évaluées, permettent de dresser des listes de cibles. Celles-ci sont en fait des listes des cinq personnages répondant le plus au critère proposé.

La première cible de chaque liste sera la cible des actions demandées.

Note : Les préférences d'un personnage (bête ou Seelie) ne sont accessibles qu'aux personnages capable de les modifier. Ainsi, celles d'une Seelies ne sont accessible que par elle-même, et seules les Seelies de Bois peuvent voir les préférences des bêtes.

Attribuer des préférences aux bêtes

Il est possible pour les Seelies de Bois de définir des préférences pour toutes les bêtes dressées sur un territoire. Ces préférences peuvent ensuite être éditées au cas par cas.

Voici un extrait de ce à quoi pourrait ressembler les tableaux de préférences d'élevage de bêtes (les actions inscrites en gris sont des actions passives, qui ne nécessitent pas de cible).

Étang du miroir				
Bête	Cible	Critère	Condition	Actions
Mante	Ennemi	Capacité de combat	Le plus haut	Attaquer
				Attaquer
				Parade
Scarabées	-	-	-	Provoquer
				Blocage
Guêpe	Ennemi	Agilité	Le plus haut, Peut voler, Seelies prioritaires	Piquer

Givrebois				
Bête	Cible	Critère	Condition	Actions
Scarabées	Ennemi	Points de vie	Le plus bas	Attaquer
				Attaquer

Expliquons maintenant ces quelques exemples :

Les Mantes dressées dans l'Étang du miroir sont spécialisées pour tuer les créatures adverse les plus habiles au combat de mêlée.

Les Scarabées dressés dans l'Étang du miroir sont prévues pour provoquer et bloquer les coups qu'ils reçoivent. Ils ont donc un rôle de piliers et n'effectuent aucune action qui nécessite une cible.

Les Guêpes de l'Étang du miroir sont dressées pour s'en prendre aux cibles les plus agiles dans cet ordre de priorité : Seelies volantes puis aux bêtes volantes puis aux Seelies terrestres et enfin aux bêtes terrestres les plus agiles.

Les Scarabées élevées à Givrebois sont dressés pour éliminer les créatures ennemies les plus faibles (ou déjà affaiblies).

Attribuer des préférences aux Seelies

L'attribution des préférences des Seelies sont très proches de celles des bêtes, à ceci près qu'elles peuvent avoir plusieurs instructions conditionnées. Si la condition d'une instruction n'est pas confirmée, l'instruction suivante est évaluée.

Une cible ne peut être la cible que d'un nombre d'actions limité. Ce nombre est égal au nombre d'actions réalisable par une Seelie lors d'une phase de combat. Par exemple, si une Seelie a droit à trois actions, la cible de chacune de ses instructions ne peut faire l'objet que d'une, deux ou trois actions.

Les instructions sont évalués jusqu'à avoir atteint le bas des préférences ou si le nombre d'actions autorisées à déjà été atteint.

Voici l'exemple du tableau de préférences d'une Seelie de Métal nommée Valorne.

Valorne (3 actions)			
Cible	Critère	Condition	Actions
Allié	Point de vie	Inférieur à 30% Seelies uniquement	Utiliser < Bandage >
			Incanter < Gardefers >
			-
Ennemi	Agilité	Le plus haut	Incanter < Loi du plomb >
			-
			-
Ennemi	Point de vie	Le plus haut	Attaquer brutalement
			Attaquer brutalement
			Attaquer brutalement

Interprétons ce tableau.

La première instruction désigne un allié dont les points de vie sont inférieurs à 30% du total d'origine et qui est une Seelie. Une liste des cible est alors créée. La première Seelies de cette liste reçoit un bandage (prélevé dans l'inventaire de la Seelie qui effectue l'action) et est la cible du sortilège Gardefers. Aucune action supplémentaire n'est demandée pour la cible de sa première instruction.

Note : Certaines actions peuvent être irréalisable au moment de leur évaluation. Par exemple, si un personnage est amené à utiliser un objet qu'il n'a pas dans son inventaire ou qu'il doit lancer un sortilège alors qu'il n'a pas assez d'énergie. L'action irréalisable est alors ignorée et l'action suivante est utilisées.

La Seelie Valorne a dépensé deux actions, elle lui en reste une à accomplir. On poursuit donc l'évaluation des préférences. L'instruction suivante cible l'ennemi ayant l'agilité la plus haute et lui lance le sortilège Loi du plomb.

Les trois actions autorisées durant la phase de combat sont effectuées : on arrête donc l'évaluation des préférences.

Notons toutefois que, si le sortilège Loi du plomb n'avait pu être lancé pour une raison ou une autre, l'instruction suivante aurait été évaluée et une attaque brutale aurait été effectuée contre l'ennemi dont les points de vie étaient au plus haut.

Blessures

Lorsqu'une attaque est réussie contre une cible, un jet de blessure est effectuée. Voici comment se calculent les dégâts infligés.

- Un lancer de dès (1, 10) est effectué ;
- On ajoute les modificateurs liés à l'équipement aux caractéristiques des Seelies ;
- Au résultat du lancer est ajouté 10% de la Force de l'attaquant ;
- À ce résultat est soustrait 10% de l'Endurance de la cible attaquée ;

Le résultat est soustrait aux point de vie de la cible jusqu'à un minimum de 0.

La mort

La mort est un événement fréquent dans Seelies, elle survient quand les points de vies d'une créature (bête ou Seelie) tombent à 0.

La mort d'une Seelie entraîne la perte du grimoire. Les votes diplomatiques d'une Seelie d'Eau tuée sont effacées.

Et la réincarnation

Une Seelie possède à la naissance de points de destin. Elle en gagne un tous les 30 jours mais ne peut pas en stocker plus de trois.

Lorsqu'elle meurt, la Seelie peut choisir d'utiliser l'un de ses points de destin pour se réincarner.

Se réincarner ne signifie pas récupérer le personnage tel qu'il était avant sa mort. Le grimoire n'est restauré que partiellement (de l'ordre de deux tiers) et aléatoirement : certains sorts ne seront donc plus utilisables puisqu'il leur manquerait quelques syllabes. Une partie du matériel est également perdue après réincarnation.

Si la Seelie n'a aucun point de destin au moment de la mort, elle est définitivement effacée.