

Complément de règles pour jouer avec des figurines

Le pourquoi du comment

Initialement, le système H.S. se voulant très roleplay, je n'avait pas prévu de méthodes de jeux avec des figurines et un plateau de jeux mais, après avoir poster ce système sur internet, un MJ fort sympathique m'a communiqué ses impressions sur son expérience lors d'une première partie. Selon lui, et je suis assez d'accord, le système H.S. se prête bien aux enquêtes et aux petits combats mais si le nombre de participants augmente, disons pour exemple cinq versus cinq, cela devient beaucoup trop bordélique et plus personnes ne comprend se qu'il se passe. Alors, je vais tentez sous vos yeux ébahies de corrigé cela tout en conservant le mot d'ordre de ce système, à savoir la simplicité.

Grille de jeu et Figurine

Pour faire simple, recyclons ! Je vous rassure de suite, je vais pas vous demander de mâcher la sciure de bois de votre hamster pour fabriquer du carton. Non, à la place, je vais vous faire ressortir vos figurines et vos grilles de jeu. Afin qu'il soit assez facile de trouver des pièces de jeu adaptées, j'ai pensé qu'il serait préférable de s'aligner sur les standards les plus courant. À savoir un plateau de jeu sous la forme de grilles dont chaque cases est un carré d'un pouce de côté (~2,54 cm) et des figurines à ces dimensions. Certaines figurines (celle des boss par exemple) peuvent couvrir plusieurs cases.

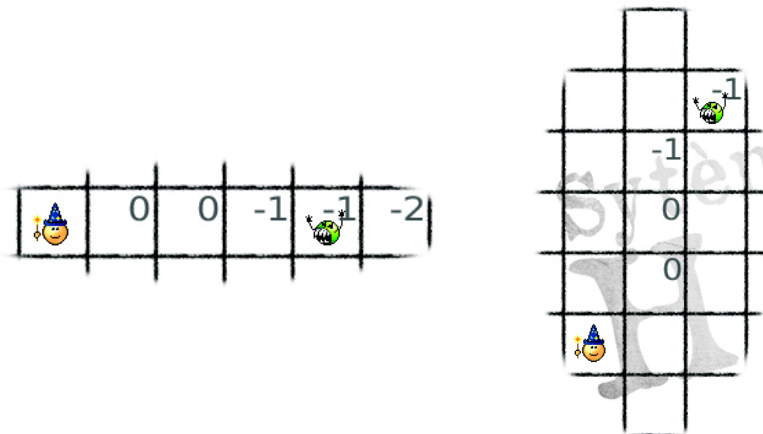
Afin de bien se représenter la scène, il faut avoir une base de comparaison. Pour cela, il faut imaginer que chaque cases de la grille de jeu font 75 centimètres de côté dans la réalité de la scène. Cela peut paraître peu mais un combat au corps à corps avec plus d'un mètre de distance entre les combattants n'est pas vraiment du corps à corps. Pour ceux qui n'auraient pas de grille de jeu, ils existent des grilles spéciales système H.S. conçues par votre serviteur aux formats A4 (7 x 11 pouces) et A3 (11 x 16 pouces).

Les objets tels que les tables et les chaises dans une auberge ou les arbres et les rochers dans une foret peuvent servir durant le combat comme projectile ou comme protection. Dans le cas d'une utilisation comme arme de corps à corps, ils offrent un bonus de +1 en **force**. En tant que projectile, ils rapportent aucun bonus et sont régis par les règles d'une attaque à distance décrite ci-dessous. Il va de soit que soulever un buffet lorrain d'une main pour l'écraser sur la tête de ses ennemis n'est pas très réaliste, mais après tout vos PJs sont des êtres uniques dont la destinée n'a pas d'égale, donc si le personnage est de haut niveau et à beaucoup de point en **force** et en **dextérité**, c'est envisageable.

Déplacement et règles additionnelles

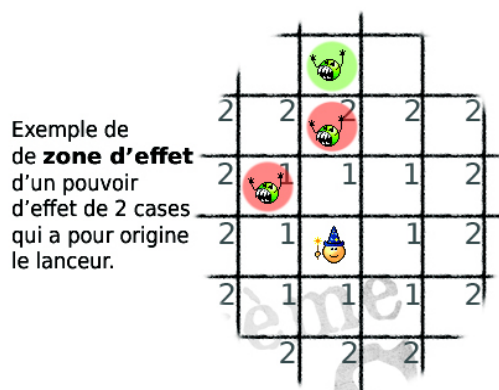
Bien sûr les combats se déroulent toujours au tour par tour, mais vous avez maintenant la possibilité de vous déplacer **avant** de frapper. Les déplacements sont limités à 2 cases par tour mais il est possible de passé sur n'importe quelles cases adjacentes à votre position. Autrement dit à chaque déplacement, huit nouvelles directions vous sont possible (horizontales, verticales et diagonales). Dans la suite de ce document, les termes « cases adjacentes » désignent les huit cases qui entour une case donnée.

Une attaque au corps à corps se fait à partir d'une des cases adjacentes à l'ennemi, sinon c'est une attaque à distance. Lors d'une attaque au corps à corps les règles ne changent pas. À *contrario*, lors d'une attaque à distance, on perd un D10 de **dextérité** toute les deux cases et ceux pour n'importe quelles classes. La distance entre l'attaquant et la cible se calcul de la même manière que le chemin le plus court entre les deux cases en utilisant les règles de déplacement données ci-dessus. Voici des exemples schématiques pour éclaircir mes propos :



Les obstacles de petites tailles tels qu'une table, une butte, une souche ou même une statue de Mimi Mathy demande deux fois plus d'efforts et donc pour monter dessus vous utiliserez deux déplacements au lieu d'un. En ce qui concerne les obstacles de tailles plus importante, vous ne pouvez pas passer à travers un mur ou marcher sur l'eau, dans le vide etc ...

Les effets de zone s'appliquent au tour de la cible ou du lanceur selon la description du pouvoir utilisé. La zone d'effet n'étant pas directement visible, il faut la calculer selon le même principe qu'une attaque à distance dans la limite donnée dans la description du pouvoir, par exemple, une zone d'effet de trois cases va teindre tous personnages à un déplacement de trois cases. Hors mis certains obstacles tel qu'un mur, on ne peut pas se cacher derrière un obstacle pour se protéger des effets d'un pouvoir. Certains pouvoirs ont un effet sur toute l'air de combat, c-à-d que chaque cases de la grille de jeu, même derrière un obstacle, sont touchées par cet effet.



By Morphée, le 7 septembre 2011.