

Combats

Pour pouvoir se battre, le personnage doit avoir une arme. Il ne peut manier que les armes autorisées par sa classe. Ainsi, un mage ne peut pas manier le marteau.

Dans les armes, il en existe de 2 types : les armes à une main et les armes à deux mains. Les dégâts sont en fonction du type de l'arme. Les armes à une main infligent 1 point de dégâts de base, et les armes à deux mains infligent 2 points de dégâts de base. Ensuite, les dégâts peuvent augmenter en fonction de certains enchantements, potions ou encore préparations d'herboriste. Durant un combat, quand un joueur frappe un adversaire, il doit crier le nombre de points de dégâts qu'il fait. Par exemple, un guerrier armé d'une épée à 2 mains doit crier « 2 », à chaque fois qu'il touche son adversaire. Si l'arme est enchantée d'un quelconque sort, il doit le dire également. Ainsi, un guerrier avec une épée à 2 mains enchantée d'un sort de +1 feu devra crier « 3 feu ».

Quand un sort ou un coup spécial permet de faire des dégâts sans tenir compte de l'armure, le joueur doit crier « nombre de dégâts + sans armure ».

Si l'arme est empoisonnée par un quelconque poison, on annonce « nombre de dégâts + nom du poison ». On explique ensuite en Time-Out l'effet du poison.

Certaines créatures plus puissantes que l'humain peuvent parfois infliger plus de dégâts, mais ils ne peuvent jamais être plus élevés que 5. Rares sont les créatures pouvant infliger des dégâts supérieurs à 5 avec une arme ou à mains nues !

Un humain (elfe, nain ou orque) tentant de frapper plus fort que 5, se brisera le bras avec lequel il aura frappé. S'il utilisait ses 2 mains, il aura les deux bras brisés. Cela s'applique aussi si une partie des dégâts proviennent d'une source magique sur l'arme. Dans ce cas elle se brise aussi (et si elle avait un effet vampirique quelconque, elle se brise AVANT de guérir les bras).

Une arme peut être cassée ou détruite par une technique ou un sort. Une arme **cassée** peut être réparée chez un forgeron. Une arme **détruite** n'existe plus, il faut en racheter une nouvelle. Une arme magique n'est nullement incassable, à moins que ce soit justement sa propriété magique. En cas de casse, il suffit de la faire réparer (par un artisan spécialisé), afin qu'elle retrouve ses propriétés magiques.