

Combat

1. Blessures et Points de Vie

Généralités

- L'état de santé général d'un personnage est mesuré grâce au nombre de ses Points de Vie (PV totaux ou non-localisés). De plus, chaque partie du corps possède également un certain nombre de Points de Vie (PV de zone ou localisés).
- Les zones considérées pour un être humain sont: la tête, le torse, les bras, l'abdomen et les jambes, soit sept parties en tout.
- Un personnage tombe dans le coma lorsque son nombre de Points de Vie non-localisés devient négatif. La mort survient définitivement lorsque le nombre de Points de Vie non localisés négatifs égale le score en Constitution du personnage. A chaque fois qu'un personnage encaisse des points de dommage dans l'une des zones de son corps, le joueur enlève ces points du total des Points de Vie de la zone concernée mais aussi du total de ses Points de Vie non localisés. Un petit exemple suffit pour y voir plus clair:

Konrad reçoit un coup de couteau dans le bras droit qui lui occasionne deux points de dommage. Son total de points de vie et son bras droit perdent tous deux 2 points.

- La perte de Points de Vie dans une zone ne peut excéder le double du total de départ: Si un personnage possède 4 points dans une jambe, il ne peut à la suite de dégâts, même répétitifs, ne perdre au maximum que 8 points de vie en tout et pour tout. L'état de chaque partie du corps influe sur la santé générale du personnage:

Dommmages

- *Si les dégâts encaissés sont supérieurs ou égaux aux Points de Vie de la zone:*

- **Jambe:** Le membre est inutilisable, le personnage ne peut plus courir et reçoit un malus de 4 points à toutes ses actions.
- **Bras:** Le bras est inutilisable, le personnage lâche ce qu'il tient et reçoit un malus de 4 points à toutes ses actions.
- **Torse et abdomen:** Le personnage est gravement touché et souffre d'hémorragie: à chaque round, il doit réussir un test sous deux fois sa Constitution ou perdre un Point de Vie. Le personnage reçoit un malus de 8 points à toutes ses actions.
- **Tête:** Chaque round, le personnage doit réussir un test sous deux fois la Constitution ou sombrer dans l'inconscience, réussir un test sous sa Constitution ou perdre un Point de Vie. Le personnage reçoit un malus de 10 points à toutes ses actions.

- *Si les dégâts encaissés sont supérieurs ou égaux au double des Points de Vie de la zone:*

- **Membres:** Le membre est sectionné ou mutilé de façon définitive (oh, vous savez, avec un bon magicien...), le personnage est en état de choc: s'il veut agir (avec un malus de 10 points), il doit réussir un test sous sa Constitution. Chaque round, il doit réussir un test sous sa Constitution ou perdre un Point de Vie.
- **Autre:** Le personnage tombe dans le coma, chaque round, il doit réussir un test sous sa Constitution ou perdre un Point de Vie.

Combat

Récupération

Dans des conditions normales, un personnage récupère un Point de Vie dans une zone (pour un maximum de trois localisations, donc au maximum trois Points de Vie non-localisés) par jour de "repos".

2. Round, initiative et attaques multiples

Round

Un round de combat dure environ trois secondes, cependant cette valeur tout à fait approximative peut varier très fortement selon les circonstances de jeu. Au début de chaque round, chaque joueur lance un D6 qu'il ajoute à son Allonge puis les actions sont résolues unes à unes par ordre décroissant des scores (rangs) ainsi obtenus. Il est important d'agir en premier car les effets des blessures sont immédiats.

Konrad est un personnage dont le score en Dextérité est de 8 et de 6 en Taille ce qui lui vaut une Allonge de 15. Il se bat sans armure aucune, avec une épée large et un bouclier rond de type écu. Son Initiative est donc de: $15+4$ (Epée large)-2 (Ecu) = 17. Il pourra donc pour ce round de combat agir une fois, au rang 17.

Durant un round, deux personnages d'égales Maîtrises peuvent échanger de une à plusieurs passes d'armes qui ne conduisent toutefois qu'à une seule véritable attaque (un seul test) de la part de chaque protagoniste.

Attaques multiples

- Les personnages véloces obtenant un résultat en initiative supérieur ou égal à 25 peuvent accomplir une autre attaque avec un rang de dix points inférieur. Cette attaque sera considérée normalement pour les combattants ayant obtenu un score en initiative supérieur ou égal à 25, elle sera parée à -4 pour les autres.
- Les personnages super véloces obtenant un résultat en initiative supérieur ou égal à 30 peuvent accomplir deux autres attaques avec un rang de dix points inférieur, puis un rang de vingt points inférieur. Ces attaques seront considérées normalement pour les combattants ayant obtenu un score en initiative supérieur ou égal à 30. La troisième attaque sera parée à -4 pour les combattants ayant obtenu un score en initiative supérieur ou égal à 25. Pour les autres, la deuxième attaque est parée à -4, la troisième à -6.

Ragen a obtenu un score en initiative de 28 contre 32 pour son opposant Len Dislas. Len Dislas portera une première attaque (32) qui sera parée ordinairement par Ragen puis ce dernier répliquera de même (28). Len Dislas attaquera une deuxième fois (22) sans que son adversaire ne subisse de malus. Ragen attaquera à nouveau (18) et Len Dislas parera normalement, enfin il effectuera sa dernière attaque (12) alors que Ragen devra parer avec un malus de 4 points.

Combat

3. Attaque

Initiative

Le joueur qui possède le Score d'Initiative (Allonge + 1D6) le plus élevé effectue en premier un test sous la compétence de l'arme utilisée puis le défenseur lance à son tour les dés pour savoir s'il réussit à parer l'attaque, même si cette dernière a échoué. En effet, suivant les armes utilisées et les types de réussites obtenues, le défenseur peut nuire à son adversaire (voir la table de Résolution). On procède ensuite de même par ordre d'Initiatives décroissantes.

Test d'attaque

Réussir une attaque ne signifie pas que son adversaire subit des dommages, cela implique uniquement que ce dernier est mis en difficulté. Pour blesser un adversaire, il faut obtenir une Réussite Normale, Spéciale ou Critique dans la Table de Résolution. On localise alors à l'aide d'un dé à vingt faces et de la Table Localisation (présente sur la feuille de personnage) la zone touchée et on y applique les dommages correspondants à la réussite et à l'arme utilisée. Ces dommages sont minorés par l'armure protégeant la zone concernée.

Konrad possède une compétence d'Attaque (pour l'épée large) de 16. Lors d'un combat contre Mayord, un PNJ non-humain, il obtient 3 à son test d'Attaque ce qui donne donc une Attaque Spéciale. Le MJ lance les dés pour son personnage et obtient 5 pour une compétence Parade de 6, la Parade est donc Normale. Finalement, d'après la Table de Résolution, Konrad obtient une Réussite Normale, le joueur lance donc les Dégâts Normaux: 1D8 (Epée large) et obtient 3. Le joueur localise ensuite les dommages en lançant un dé à vingt faces, il obtient 18 ce qui indique que c'est le bras droit de Mayord qui reçoit la blessure. Ce dernier possède une protection naturelle de deux points due à une peau dure et rugueuse, il ne perdra au final qu'un Point de Vie non localisé et qu'un Point de Vie dans la zone "bras droit".

Toutefois, dans certains cas, lors d'une attaque réussie mais parée, le défenseur peut être touché. En effet, à chaque fois qu'une attaque a réussi et que éventuellement un test Brise-Lames a échoué, l'attaquant lance les dés de dommage. Si le total des dégâts dépasse les PA opposés pour parer augmentés par le bonus de Force du défenseur, alors les dommages, diminués des PA opposés pour parer, sont localisés et appliqués (ils sont normalement diminués de l'armure protégeant la zone concernée). De plus, le défenseur effectue un test de résistance "Force défenseur" contre "Force attaquant". En cas d'échec, le défenseur perd en final son arme, s'il paraît avec, sous la puissance de l'attaque. Un petit exemple ne serait pas superflu, non?

Mayord, durant la deuxième partie du round, riposte à l'attaque de Konrad. Le MJ lance un dé à vingt faces et obtient 9 pour une compétence d'Attaque de 10, soit une Attaque Normale. Le joueur qui incarne Konrad lance les dés à son tour et obtient 13 pour un score de 14 en Parade. Konrad réussit donc à bloquer l'attaque. Cependant, Mayord possède une force surhumaine telle que le MJ décide tout de même de lancer les dégâts: 1D8 (masse d'arme) +1D6 (bonus de force), le MJ obtient le maximum: 14 points de dommage! Konrad pare avec son bouclier (10 PA). Il pourrait choisir de le faire avec son épée mais cela serait en l'occurrence stupide. Il oppose donc 10 PA. Konrad ne bénéficie pas de bonus aux dommages. $14 - 10 = 4$, quatre points restent donc à encaisser. Konrad ne possède aucune armure, il perd en conséquence 4 Points de Vie non localisés et quatre Points de Vie dans la zone "Bras Gauche", Aïe! Si Konrad avait eu un bonus de Force de 1D4, il aurait lancé un dé à quatre faces dont le résultat se serait ajouté aux Points d'Armure de

Combat

son bouclier. Si Konrad avait paré avec son épée, il aurait dû effectuer un test de Résistance pour savoir s'il avait pu conserver son arme malgré la puissance de son adversaire.

Attaque vicieuse

Un personnage peut choisir de se donner un malus à l'attaque pour opérer un assaut que son opposant aura plus de mal à parer: ce dernier héritera du même malus pour parer.

4. Parade

Test de Parade

Cette compétence permet évidemment de bloquer les attaques d'un ennemi utilisant une arme de mêlée. Pour ce faire, le défenseur doit tout de même avoir en sa possession de quoi opposer au fer de son assaillant : bouclier ou arme. Si le défenseur ne possède pas de bouclier, il fera des tests sous la compétence Parade correspondant à l'arme utilisée (voir Table des Armes). S'il possède en outre un bouclier, cette dernière compétence est augmentée du bonus idoine (voir Table des Boucliers).

Konrad utilise habituellement une épée large et un bouclier rond de type écu. Son score en Parade, pour l'épée large, est de 10 auquel il ajoute un bonus de +4 dû au bouclier, ce qui lui fait un total de 14 pour parer toute attaque de mêlée. S'il n'a en sa possession qu'un bouclier, il fera un test sous la compétence Parade de sa meilleure arme, sans le bénéfice du bonus de son bouclier. Dans ce dernier cas, les tests Brise-Lames de la Table Résolution ne se font pas.

On ne peut parer une attaque à distance (voir esquive). La possibilité de parer plusieurs attaques au cours d'un même round est traitée au paragraphe Maîtrise.

5. Esquive

Il est possible de tenter d'esquiver une attaque d'un adversaire utilisant une arme de mêlée, mais le joueur doit alors déclarer le faire avant que lui-même et son opposant n'aient effectué leur test d'attaque. Dans ce cas, en défense, il effectue un test sous Dextérité + Esquive. Il attaquera avec un malus de 4 points. Pour esquiver une attaque faisant suite à une Réussite Spéciale, il faut obtenir une Réussite Spéciale. Pour esquiver une attaque faisant suite à une Réussite Critique, il faut obtenir une Réussite Critique. Une Esquive Spéciale transforme une Attaque Critique en Attaque Spéciale. De même, une esquive est possible contre les armes de jet avec cette fois un test sous Dextérité augmenté toutefois du bonus d'une éventuelle protection (bouclier, créneaux ?). En ce qui concerne l'esquive d'un projectile tel une flèche ou un carreau, le test se fait comme précédemment mais avec un malus de 6 points. Le joueur ne pourra cependant pas attaquer son adversaire ce round-ci.

Le joueur peut également abandonner toute idée d'attaque pour ne se consacrer qu'à l'esquive. C'est notamment la seule solution viable contre les tirs des armes à feu. Le test se fait alors sous Dextérité uniquement et permet suivant la topologie de l'environnement de se mettre à l'abri. Une attaque esquivée ne produit absolument aucun effet.

Un joueur peut décider de tenter une esquive acrobatique pour augmenter ses chances, en prenant toutefois certains risques: voir la compétence Acrobatie.

Combat

6. Maîtrise

Cette caractéristique rend compte de la capacité d'un personnage à combattre plusieurs adversaires en même temps. Un individu peut affronter simultanément un nombre quelconque d'adversaires dont les Maîtrises additionnées sont inférieures ou égales à sa propre Maîtrise sans que cela ne lui pose aucune difficulté particulière. A chaque round, il effectuera une attaque et une parade (ou esquive) contre chacun de ses adversaires dans l'ordre déterminé par les initiatives respectives.

Konrad a 2 en Maîtrise et combat contre deux Mangohts qui ont tous deux une Maîtrise de 1. Les Mangohts ne possèdent qu'un score maximum de 14 en Initiative (8+1D6) c'est donc Konrad qui commence les hostilités dans tous les cas de figure. Au début de chaque round, il effectue ses deux attaques (une contre chacun des Mangohts) qui sont ensuite parées ou non, puis les deux attaques des Mangohts sont résolues et parées chacune séparément et normalement par Konrad.

Dans le cas d'un combat n'impliquant que deux personnes, celle qui possède le plus haut score de Maîtrise bénéficie d'un bonus d'un point pour ses Attaques et ses Parades. Si un personnage se bat contre un nombre d'adversaires dont la somme des scores de Maîtrise est supérieure à la sienne, il perd automatiquement l'initiative. Il ne pourra d'autre part, chaque round, ne procéder qu'à une attaque contre un seul de ses adversaires. De plus, son score de Parade sera diminué de deux points par point de maîtrise manquant.

Alors que Konrad ne s'est pas encore débarrassé ne serait-ce que d'un Mangoht, un troisième arrive à la rescousse de ses deux congénères. La situation change du tout au tout pour Konrad qui cette fois est dépassé par le nombre: Un total de 3 en Maîtrise pour les Mangohts qui dépasse la Maîtrise de Konrad. Tout d'abord le guerrier perd automatiquement l'Initiative et au début de chaque round, les trois Mangoht attaquent normalement, chaque attaque étant parée par Konrad avec cette fois un score de 12 (14-2), ensuite, dans la deuxième partie du round, Konrad ne tentera qu'une seule attaque contre l'un de ses trois adversaires.

7. Combat à mains nues

L'ordre des attaques à mains nues est le même que celui des armes de mêlée. Il est déterminé par le score d'Initiative (Allonge + 1D6). Les compétences utilisées pour les tests sont celles de Corps à Corps des combattants. Lors d'un combat à mains nues, deux attitudes sont grossièrement distinguables: Soit le personnage se bat pour maîtriser son adversaire (clés et projections), en l'immobilisant ou en le mettant à terre, soit il le frappe (pieds-poings) pour l'assommer ou le blesser (éventuellement le tuer). Au début de chaque round, les personnages devront choisir leur mode d'attaque. Pour deux personnages se battant sans armes, les tests se font en opposition (voir compétences).

Clés et projections

La Marge de Réussite considérée par la suite est égale à la Marge de Réussite de l'attaquant moins la Marge de Réussite du défenseur (voir aussi le chapitre Compétences pour les tests en Opposition).

- **Marge de Réussite > 10:** L'adversaire est immobilisé ou projeté à terre, au choix du joueur et avec l'accord du MJ. Dans le cas d'une immobilisation, aucune attaque du défenseur n'est plus possible. S'il veut se dégager de la prise, l'adversaire devra réussir un test de Résistance

Combat

"Force + Taille contre Force + Taille (opposant)+4". Si l'attaquant décide ensuite d'étrangler sa victime, cette dernière perd automatiquement, par round, un Point de Vie dans la zone "tête" ainsi qu'un Point de Vie non-localisé. Pour chaque round pendant lequel la victime tente de se dégager, cette dernière perd trois Points de Fatigue, l'attaquant non. Dans le cas d'une projection, la victime se retrouve au sol et perd X Points de Fatigue, X étant égal à l'Attribut Taille de la victime. Elle effectue de plus un test de Résistance "Co contre Tai (la sienne)", s'il est raté, elle est K.O pour 1D4 rounds. L'adversaire perd sa prochaine attaque.

- **Marge de Réussite > 6:** L'adversaire est mis en grande difficulté mais il lui reste encore une certaine marge de manoeuvre pour riposter. Dans le cas d'une immobilisation, l'adversaire est pris mais il peut encore attaquer avec cependant un malus de 6 points. A sa prochaine attaque, si l'assaillant obtient une Marge de Réussite positive ou nulle, il se retrouve dans le cas précédant, comme s'il avait obtenu une Marge de Réussite supérieure ou égale à 10. Dans le cas d'une projection, l'adversaire est déséquilibré, il peut encore attaquer mais avec un malus de 6. A sa prochaine attaque, si l'assaillant obtient une Marge de Réussite positive ou nulle, il se retrouve dans le cas précédant, comme s'il avait obtenu une Marge de Réussite supérieure ou égale à 10.
- **Marge de Réussite > 0:** Bien, mais pas top. L'attaquant se place correctement pour la suite du combat. Si à sa prochaine attaque il obtient encore une Marge de Réussite positive ou nulle, alors il se retrouvera dans le cas précédent, comme s'il avait obtenu une Marge de Réussite supérieure ou égale à 6.
- **Marge de Réussite < 6:** L'adversaire bénéficie d'un bonus de 4 points à son prochain test.
- **Marge de Réussite < 10:** L'adversaire bénéficie d'un bonus de 8 points à son prochain test.

Pieds-poings

Cette technique s'avère très peu efficace contre les combattants portant des armures conséquentes. Les PA de l'armure sont retranchés aux éventuels Points de Fatigue perdus, les attaques seront donc localisées. Le MJ pourra décider que l'attaquant est susceptible de s'esquinter les poings sur certaines protections.

- **Marge de Réussite > 10:** l'adversaire perd (1D6 +Bonus de Force) Points de Fatigue. L'attaque est localisée au choix du joueur. Il effectue de plus un test "Constitution + Taille" contre "Fo + Taille (opposant)+2". S'il échoue, il tombe K.O pour 1D4 rounds.
- **Marge de Réussite > 6:** l'adversaire perd (1D4 +Bonus de Force) Points de Fatigue. Il effectue de plus un test Constitution + Taille contre Force + Taille (opposant), s'il échoue, il tombe K.O pour 1D4 rounds.
- **Marge de Réussite > 0:** l'adversaire perd (1D4 +Bonus de Force) Points de Fatigue.
- **Marge de Réussite < 6:** L'adversaire bénéficie d'un bonus de 4 points à son prochain test.
- **Marge de Réussite < 10:** L'adversaire bénéficie d'un bonus de 8 points à son prochain test.

Pugilat contre arme blanche

Lorsqu'un personnage sans arme attaque quelqu'un d'armé, les tests en opposition pour celui qui se bat avec ses poings se font avec sa compétence Corps à Corps contre la compétence Parade de son adversaire. A chaque Marge de Réussite négative obtenue par celui qui n'a pas d'arme, son adversaire bénéficie d'une attaque surnuméraire qui devra être esquivée normalement. Celui qui est armé attaque quant à lui tout à fait normalement (parfois deux fois de suite comme on vient de le voir).

Combat

KO

Lorsque, au cours d'un corps à corps, un protagoniste dépasse le total de ses Points de Fatigue, il court le risque de se retrouver K.O: Il doit faire un test de Résistance "Constitution contre un indice de 3", s'il échoue, il tombe K.O pour 1D4 rounds. Par la suite, à chaque nouvelle perte de Points de Fatigue, il devra recommencer un pareil test. On notera que suivant la Marge de Réussite obtenue par son adversaire, un personnage pourra être amené à faire deux fois de suite, pour une même attaque, un tel test.

Lorsque le dépassement de Points de Fatigue dépasse la valeur de l'attribut Constitution du personnage, ce dernier tombe K.O pour 1D10 rounds.

Lutte

Cette compétence martiale est un atout très intéressant lors d'un combat désarmé.

- Dans le cadre d'une immobilisation, après un test réussi, la force de l'attaquant acquiert un bonus de 6 points pour le round.
- Dans le cadre d'une projection, l'attaquant fait un test en Lutte+Dextérité et additionne sa Marge de Réussite (si cette dernière est positive) à celle du test en Corps à Corps.
- Dans le cadre d'une technique pieds-poings, un test réussi permet de localiser à loisir une attaque réussie (et d'éviter ainsi de frapper dans une zone fortement protégée). De plus, le joueur peut choisir de voir sa Force augmenter provisoirement de quatre points lorsqu'il s'agit de faire les tests de K.O ou bien de faire des dégâts de type Mêlée, avec donc une perte de Points de Vie et non plus de Fatigue. Les Points de Vie enlevés sont cependant deux fois moindres que s'il s'était agi de points de Fatigue (1D4+1D6 points de dommage deviennent 1D2+1D3 par exemple).

8. Duels

Ce système de combat à l'arme blanche est plus complexe à mettre en œuvre. Il est destiné à gérer un peu plus finement un affrontement opposant deux protagonistes.

Au début de chaque round, en secret, les joueurs choisissent l'une des cinq options qui s'offrent à eux (six en fait si on compte la fuite) à savoir : Attaque Massive, Passe d'Arme, Feinte, Défense, Contre-Attaque. Ensuite et seulement ensuite, les joueurs lancent un dé à six faces pour déterminer celui qui obtient l'initiative, en tenant compte des modificateurs propres aux options choisies:

- Attaque Massive: Initiative +6
- Passe d'Arme: Initiative inchangée.
- Feinte: Initiative -2
- Défense: Initiative inchangée.
- Contre-attaque: Initiative -4

Les joueurs peuvent alors voir ce qu'il se passe dans la Table de Duel. La résolution des attaques et parades se font grâce à la Table de Résolution.

On notera qu'une seule attaque est portée réellement en un round. L'alternance attaque/parade n'est plus de mise ici, un personnage pourra, suivant les options choisies et les scores d'initiative obtenus, porter cinq attaques consécutives sans que son adversaire ne puisse réagir!

Combat

9. Combat monté

Un cavalier ajoute six points à son Initiative. Le combat est géré de la même manière qu'avec des piétons en tenant compte toutefois certaines conditions particulières:

- **Charge légère:** Le cavalier bénéficie d'un bonus aux dégâts supplémentaire de 1D6 points. A priori, le cavalier attaque à -4, cependant il peut procéder à un test en Equitation et diminuer ou annuler ce malus grâce à sa Marge de Réussite. Si la cible de la charge désire esquiver l'attaque, elle le fait sous Dextérité + 6 et ne pourra attaquer. Une telle charge contre une même cible est possible une fois tous les trois rounds.
- **Charge lourde:** Le cavalier bénéficie d'un bonus aux dégâts supplémentaire de 2D6 points. A priori, le cavalier attaque à -8, cependant il peut procéder à un test en Equitation et diminuer ou annuler ce malus grâce à sa Marge de Réussite. Si la cible de la charge désire esquiver l'attaque, elle le fait sous Dextérité + 6 et ne pourra attaquer. Une telle charge contre une même cible est possible une fois tous les quatre rounds.

Localisation

Lorsqu'un cavalier localise une blessure sur un piéton, au lieu de lancer un dé à vingt faces, il lance un dé à dix faces auquel il ajoute dix. A l'inverse, un piéton qui localise une blessure sur un cavalier lance un dé à dix faces mais retranche le résultat obtenu à onze. Deux cavaliers combattants localisent normalement les blessures.

Attaquer la monture

Un piéton peut choisir d'attaquer le cheval plutôt que le cavalier. Son score en attaque est alors augmenté de 6 points, mais ses parades et esquives sont diminuées de 4 points.

Piques

Lors d'une charge, un piéton muni d'une lance, qui obtient l'initiative, peut décider de bloquer son arme dans le sol. Le bonus aux dégâts dû à la charge est alors aussi applicable au piéton.

Désarçonner

Si lors d'une parade, un cavalier encaisse des dommages, il procède à un test en Equitation. S'il échoue, il est désarçonné. Un tel test en Equitation peut être exigé si la monture est blessée et réagit de façon brusque.

10. Rompre un combat

Une telle chose est possible mais pas sans risque. Le joueur doit déclarer vouloir rompre un combat en début de round. Il ne devra pas alors parer mais esquiver les attaques à son encontre, s'il ne le peut pas (trop d'adversaires par exemple) il ne lui reste plus qu'à prier pour que ses adversaires ratent leurs tests. Ensuite, quel que soit le résultat des esquives, si le personnage est toujours en vie, c'est à celui qui court le plus vite.

Combat

11. Fatigue

Evidemment, le combat est une activité des plus épuisante. Un round de combat implique une dépense minimum de trois Points de Fatigue, cette dépense pouvant grimper suivant l'équipement (voir Force requise pour les armes et boucliers, Constitution requise pour les armures) du personnage et le type d'attaque choisie en duel.

Lors d'un combat simple, un personnage qui se contente de parer durant un round récupère deux Points de Fatigue.

Le combat terminé, après de longues minutes de repos, le personnage récupère les deux tiers des Points de Fatigue perdus durant la bataille.

12. Combats à distance

Nous rappelons que les tirs des armes lancées ou à projectiles ne peuvent être parés mais doivent être esquivés avec toutefois le bonus d'un éventuel bouclier (voir Esquive plus haut). Lorsque l'attaquant réussit son test sous la compétence appropriée et que le résultat de l'esquive éventuelle de la cible ne transforme pas ce résultat en échec, l'attaquant applique les dommages en les localisant.

Round

Le round est le même que celui considéré pour les armes de mêlée si ce n'est que l'Initiative prise en compte est Réflexes + 1D6.

Tir

Lorsqu'un tir atteint sa cible, après un test réussi sous la compétence appropriée, le personnage localise et applique les dommages. La cible peut toutefois tenter dans certaines circonstances une esquive comme précisé précédemment dans le chapitre.

Portée

La distance séparant le tireur de sa cible implique des modificateurs donnés avec les caractéristiques des armes utilisées.

Spéciale

Lors d'un tir, une Réussite Spéciale signifie que les PA opposés à l'attaque sont divisés par deux. Le joueur pourra en outre modifier en plus ou en moins, avec un maximum de deux points, le résultat du dé à vingt faces lancé pour localiser la zone touchée. Une esquive réussie normalement transforme cette réussite en normale. Une esquive spéciale indique que le tireur a raté sa cible. Les dommages sont augmentés de 2 points.

Critique

Une Réussite Critique signifie qu'aucun Point d'Armure n'est opposé à l'attaque. Le joueur pourra modifier son jet de localisation de quatre points. Une réussite normale transforme cette

Combat

réussite en spéciale, une esquive spéciale la fait passer en normale, une esquive critique annule tout dommage. Le joueur lance de plus deux fois un dé de dommage au choix.

Cible en mouvement

Si la cible visée bouge rapidement (c'est le cas pour quelqu'un qui cours ou qui tente une esquive, même d'un autre projectile), tout test d'attaque sera minoré de 4 points.

Ajuster

Si le tireur passe 5 rangs d'action à ajuster sa cible, il bénéficie d'un bonus de 2 points pour toucher à son prochain tir. On ne peut ajuster au maximum pendant 10 RA pour bénéficier de +4 ou pour annuler tous les malus dus au recul (voir plus bas).

Ragen utilise un arc long. Il a obtenu une initiative de 29 pour le round. Au rang 29 il décide d'ajuster son tir, ensuite au rang 19, il décoche sa flèche avec un bonus de 4 points à son test de compétence.

Localiser

Dans certains cas, un joueur préférera viser une partie du corps: un malus est alors appliqué. En cas de réussite, la partie désirée est effectivement atteinte. Seul peuvent être localisés des tirs simples.

- Jambe: -4
- Bras: -5
- Torse: -3
- Abdomen: -3
- Tête: -8

13. Opposants

Pour un combat, le MJ pourra décider de se simplifier la tâche, surtout si le nombre de combattants est important. Il distinguera ainsi trois types de PNJ.

- **Les personnages de troisième zone:** Ils ne possèdent qu'une seule valeur de Compétence, qu'un Attribut et sont mis hors-jeu à la première blessure.
- **Les personnages de deuxième catégorie:** Comme les précédents, ils ne possèdent qu'un Attribut, cependant deux valeurs de Compétence leur sont attribuées, la plus forte représentant les Compétences susceptibles d'être développées chez ces PNJ, la plus faible toutes les autres. Des PV lui sont attribués mais ne sont pas localisés, le PNJ est hors-jeu quand il n'en a plus.
- **Les chieurs de première:** Ces PNJ sont gérés de la même façon ou presque (le MJ triche) que les PJ.

14. Surprise

Lorsqu'un personnage est surpris, le joueur effectue un test en Vigilance. La Marge de Réussite indique l'Initiative maximum possible pour le round, hors bonus magiques.

Combat

15. Dégainer

Cela prend en théorie 20 Rangs d'Actions. Ce délai peut-être raccourci grâce à un test de Réflexes. Le délai est alors diminué par la Marge de Réussite. Il est possible mais difficile donc de dégainer une arme en étant surpris et de réussir à l'utiliser dans la même round. Les Rangs d'Actions gagnés sont toutefois décomptés pour le round suivant.

Loril vient de tomber dans une embuscade tendue par un marchand véreux. Son score en Vigilance est de 18 et elle obtient 10 à son test. Elle pourra agir donc au maximum au rang 8 (18-10) ce qui est inférieur à sa valeur de Réflexes (19). Aucun jet d'Initiative n'est donc nécessaire. Le joueur qui incarne Loril décide de faire face et de dégainer son arme au lieu d'esquiver des tirs éventuels. Le résultat du test de Réflexes est 13, la Marge de Réussite de 6 (19-13) indique qu'il faudra 14 (20-6) rangs d'actions pour dégainer. Les 8 rangs d'actions dont elle dispose pour le round ne sont pas suffisants pour sortir totalement son arme. Au round suivant, Loril pourra attaquer pour la première fois au rang d'action égal à son score d'Initiative amputé des 6 rangs d'actions (14-8) restants pour accomplir son action.

17. Table de résolution

	Attaque ratée	Attaque réussie	Attaque spéciale	Attaque critique
Parade ratée	Minables!	dégâts normaux	dégâts spéciaux	dégâts critiques
Parade réussie	Test brise-lame	Pff!	dégâts normaux	dégâts spéciaux
Parade spéciale	Test brise-lame, initiative et prochaine attaque à +4	Test brise-lame	Oof!	dégâts normaux
Parade critique	Test brise-lame, l'attaquant est désarmé	Test brise-lame, initiative et prochaine attaque à +4	Test brise-lame	Wahouuu!!!

Combat

18. Table de duels

		Joueur B, celui qui a perdu l'Initiative.				
		Attaque massive	Passe d'arme	Feinte	Défense	Contre-attaque
Joueur A, celui qui a remporté l'Initiative	Attaque massive Initiative +6, PF +4	A attaque à +4, gagne un bonus de 3 points de dommages, B pare à -6.	A attaque à +4, gagne un bonus de 2 points de dommages, B pare à -4.	A attaque normalement. Au round suivant, B attaquera à +2 et A parera à -6.	A attaque normalement, B pare à +4	B attaque normalement, A pare à -4.
	Passe d'arme Initiative +0, PF +2	A attaque à +2, B pare à -4.	A attaque normalement, B pare normalement.	B attaque normalement, A pare normalement.	A attaque normalement, B pare à +6 et gagne 4 points d'initiative pour le round suivant.	A attaque à +8, B pare à -8.
	Feinte Initiative -2, PF +3	B attaque normalement. Au round suivant, A attaquera à +4 et B parera à -6.	A attaque à +8, B pare à -4.	Rien ne se passe.	A attaque à +4, B pare à -8.	B attaque à +6, A pare à -4.
	Défense Initiative +0, PF -2	B attaque normalement, A pare à +4.	B attaque normalement, A pare à +8.	B attaque à +4, A pare à -8.	Rien ne se passe.	Rien ne se passe. Au round suivant, A attaque normalement, B pare normalement.
	Contre-attaque Initiative -4, PF +3	A attaque à +6, B pare à -6.	B attaque à +4, A pare à -4.	A attaque à +6, B pare à -4.	Rien ne se passe.	A attaque à +8, B pare à -8.

Combat

19. Table des fumbles

D20	Armes à feu	Armes blanches	Armes à distance	Corps à corps
0 et moins	Pas d'effets indésirables.			
1-5	Un petit moment d'absence, de distraction, le prochain tir se fera à -2.	Prochaine action à -2	Prochaine action à -2	Prochaine action à -2
6-10	La munition a fait long-feu, il faut faire jouer la culasse pour l'éjecter. Perte de la prochaine action.	Prochaine action à -4	Prochaine action à -4	Prochaine action à -4
11-13	L'arme est enrayée. Perte des deux prochaines actions.	Perte de la prochaine attaque.	Perte de la prochaine attaque.	Prochaine action à -6
14-15	Encrassée, l'arme s'enraye de manière définitive.	Perte de la prochaine Parade, il faudra esquiver.	L'arme se casse!	Prochaine action à -8
16	La munition se coince dans le canon et fait fondre la culasse. L'arme est hors d'usage et le personnage perd 1 PV dans le bras.	Perte de la prochaine défense. Il faut espérer que l'autre ratera son attaque.	Le personnage lâche son arme et perd un PV dans le bras.	Prochaine action à -10
17	Comme précédemment, le personnage perd 1D4 dans le bras.	L'arme s'envole dans les airs...	Le personnage lâche son arme et perd 1D4 PV dans le bras.	MR ≥ 6 minimum pour l'opposant.
18	Le personnage tombe à terre et tir sur un allié. Esquive possible.	...et retombe sur le pied du personnage. Perte de 1D4 PV dans une jambe.	Le personnage tombe à terre et tir sur un allié. Esquive possible.	MR ≥ 6 minimum pour l'opposant. Personnage à -2 pour le round suivant.
19	Le personnage tombe à terre et tir sur un allié. Il se tord la cheville et perd 1D4 PV dans une jambe.	Le personnage tombe à terre et lâche son arme.	Le personnage tombe à terre et tir sur un allié. Il se tord la cheville et perd 1D4 PV dans une jambe.	MR ≥ 6 minimum pour l'opposant. Personnage à -4 pour le round suivant.
20	Le personnage tombe à terre et se tire dessus à bout portant avec un bonus de dommage de 2 points.	Le personnage tombe à terre et s'empale sur son arme. Localisation des dommages...	Le personnage tombe à terre et se tire dessus à bout portant avec un bonus de dommage de 2 points.	MR ≥ 10 automatique pour l'opposant.
21	Le personnage tombe à terre et se tire dessus à bout portant avec les conséquences d'une Réussite Critique.	Le personnage tombe à terre et s'empale sur son arme. Réussite Spéciale. Localisation des dommages...	Le personnage tombe à terre et se tire dessus à bout portant avec les conséquences d'une Réussite Spéciale.	MR ≥ 10 automatique pour l'opposant. Personnage à -4 pour le round suivant.
22 et plus	L'arme explose à la façon d'une grenade 4D6. Pas bon!	Le personnage tombe à terre et s'empale sur son arme. Réussite Critique. Localisation des dommages...	Le personnage tombe à terre et se tire dessus à bout portant avec les conséquences d'une Réussite Critique.	MR ≥ 10 automatique pour l'opposant. Personnage à -10 pour le round suivant.