

III. LE COMBAT



Dans ce chapitre, vous trouverez toutes les règles qui régissent le combat et les scènes d'action. Dans un souci de simplicité, commencez par lire les explications ci-dessous, qui vous familiariseront avec les principaux concepts et notions qui interviennent lorsqu'on joue une scène de combat. Ceux d'entre vous qui sont déjà familiers avec l'une ou l'autre version de Donjons et Dragons feraient bien d'en prendre connaissance également, car de nouveaux concepts sont apparus.

Round de combat : le temps, en jeu de rôles, est découpé en unités appelées round. Un round représente à peu près une minute. Lors d'une scène d'action, le découpage en *rounds de combat* est particulièrement important, car il permet de savoir à quel moment une action prend place et combien de temps dure une scène donnée.

Vous entendrez parfois parler d'une autre unité de temps : le *tour*. Un tour représente 10 rounds.

Routine : Votre personnage, ses compagnons, ses adversaires : tous les protagonistes peuvent effectuer un certain nombre d'actions par round de combat. Ce nombre dépend des capacités du personnage, des armes qu'il a en main et, avant toute chose, du *mode de combat* choisi par le personnage. Par exemple, un prêtre armé d'une masse d'armes dans la main droite et d'un bouclier dans la main gauche, engagé en

mêlée (un mode de combat), dispose typiquement de deux actions par round : une pour la masse d'armes, une pour le bouclier. Il agira donc deux fois au cours de chaque round du combat. Ce nombre est appelé *routine*. Reportez-vous au détail de chaque *mode de combat* pour savoir comment déterminer la routine d'un personnage.

Segment : Un round est découpé en 10 segments de six secondes chacun. Une action (par exemple une attaque de mêlée, ou le tir d'une flèche) prend toujours cours à un segment précis du round, ce qui permet de connaître précisément l'ordre des actions au cours d'un même round. Par exemple, votre attaque à l'épée prend cours au septième segment. Il est possible que l'attaque de votre adversaire prenne cours au segment 5 : dans ce cas, il vous frappe environ une dizaine de secondes avant que vous n'ayez vous-même l'occasion de le frapper. Un jet de dé appelé *initiative* détermine à quel segment une action prend cours.

Initiative : Au début d'un round de combat, la première chose à faire est de tirer une *initiative* pour chacune des actions dont vous disposez. Il s'agit d'un jet de D10 qui sert à déterminer à quel *segment* chaque action prendra cours. Le résultat du D10 indique le segment attribué à l'action. Par exemple, un prêtre armé d'une épée et d'un bouclier, engagé en *mêlée*, tire deux initiatives au début de chaque round, puisqu'il dispose de deux actions. Si les dés indiquent 5 (épée) et 7 (bouclier), son attaque à l'épée prendra cours au cinquième segment (soit après qu'environ 30 secondes se soient écoulées depuis le début du round), et son action au bouclier au segment 7 (soit environ douze secondes plus tard).

Modes de combat : il existe quatre *modes de combat*, c'est-à-dire quatre façons différentes d'affronter ses adversaires : la *mêlée* (combat au corps à corps, à l'arme blanche), le *tir* (combat à distance avec des armes telles que arc ou arbalète), la *couverture* et la *lutte* (combat au corps à corps, sans armes). La mêlée et le tir sont de loin les plus fréquentes ; vous n'utiliserez que rarement la lutte et la couverture. Si vous n'êtes pas un bon combattant, il n'est pas vital que vous connaissiez par coeur les règles qui régissent la lutte ou la couverture.

Au début de chaque round de combat, vous devez décider quel *mode de combat* vous allez employer. Ce choix est normalement fait pour l'ensemble du round qui commence. Si nécessaire, vous pouvez changer de mode de combat en cours de round, mais vous ne gagnez alors aucune action de *routine* dans le nouveau mode de combat choisi, du moins pas avant le début du round suivant (et vous renoncez évidemment à toute action à laquelle vous aviez encore droit dans le mode de combat que vous quittez). Ceci signifie donc que vous ne bénéficierez plus d'aucune action de combat avant la fin du round, à l'exception d'actions gratuites qui vous seraient éventuellement octroyées (comme une *attaque d'opportunité* ou une *parade de couverture*). Par ailleurs, le choix du mode de combat n'est pas toujours totalement libre : il dépend, notamment, des armes que vous avez à votre disposition et des réactions de vos adversaires (par exemple, si un adversaire armé d'une hache s'est approché à moins de 2 mètres de vous et entreprend de vous frapper, il n'est plus temps de vous servir d'un arc en mode *tir*).

Actions de combat : lorsque vous optez pour un mode de combat, vous disposez à chaque round d'un certain nombre d'actions (*routine*), variable selon le mode de combat choisi. Chaque mode de combat vous propose différentes manières d'utiliser ces actions. Par exemple, lorsque vous êtes engagé en *mêlée*, vous avez le choix d'utiliser toute action pour en faire une *attaque*, une *parade*, un *bris* ou une *percée*. Lorsque vous êtes en *lutte*, les actions qui vous sont accessibles sont différentes de celles que vous pouvez utiliser en *mêlée* : à chaque mode de combat ses types d'actions.

Vous devez choisir un mode de combat au début de chaque round, mais vous pouvez décider ce que vous faites exactement de vos actions (le type d'action) sur le moment même, au segment où l'action prend cours, en choisissant parmi les différents *types d'actions* que vous propose le mode de combat choisi. Les trois types d'actions les plus courants sont *l'attaque de mêlée*, *la parade de mêlée* et *l'attaque de tir*. Vous utiliserez rarement les autres types d'action.

Actions simples : des actions élémentaires, tel que dégainer une arme, se déplacer, ou encore ouvrir une porte, peuvent être effectuées à tout moment au cours d'un round de combat. Elles ne sont pas comptées dans vos actions de *routine* (elles sont donc *gratuites*), et ne nécessitent normalement pas de jets de dés (leur réussite est automatique à moins que le MD n'en décide autrement). Cependant, il peut être

dangereux de vous livrer à certaines actions simples alors que vous êtes engagés en combat au corps à corps.

TABLEAU 10 :
BONUS MARTIAL, SELON LA CLASSE
ET LE NIVEAU

Niveau	Col. 1 : combattants	Col. 2 : Prêtres et larrons	Col. 3 : mages
1	2	1	0
2	3	1	0
3	4	2	1
4	5	3	1
5	6	3	1
6	7	4	2
7	8	5	2
8	9	5	2
9	10	6	3
10	11	7	3
11	12	7	3
12	13	8	4
13	14	9	4
14	15	9	4
15	16	10	5
16	17	11	5
17	18	11	5
18	19	12	6
19	20	13	6
20	21	13	6

Bonus martial : le *bonus martial* est un score qui dépend à la fois de votre classe de personnage et de votre niveau. Il représente votre talent (et votre expérience) en combat. Le bonus martial s'ajoute au résultat du D20 que vous lancez pour tenter de réussir la plupart des actions de combat. C'est le principal indicateur de vos capacités de combattant.

Force de frappe : Chaque fois que vous tentez une action de combat, vous déterminez la réussite ou l'échec de votre action en lançant un D20, et en ajoutant au résultat du dé certains bonus qui dépendent du mode de combat choisi et des capacités de votre personnage (par exemple, le *bonus martial*). Le résultat total est appelé *force de frappe*. Il est comparé à la DC de l'action (le plus souvent, il s'agit de la classe d'armure de votre adversaire). Si la force de frappe est égale ou supérieure à la DC, vous avez réussi votre action.

Jet pour toucher : le jet de D20 qui détermine la réussite ou l'échec de toute action de combat est appelé *jet pour toucher*. Certaines actions de

combat (comme l'*attaque de mêlée* ou l'*attaque de tir*) visent effectivement à toucher votre adversaire pour lui infliger une blessure; d'autres poursuivent des buts différents (neutraliser une attaque adverse, se dégager d'une prise de lutte, etc.). Cependant, par souci de simplicité, on utilise l'expression *jet pour toucher* quelle que soit l'action de combat que vous tentez. Le résultat d'un jet pour touché est appelé *force de frappe* et comparé à l'AC de l'adversaire.

Dégât : chaque fois que vous parvenez à atteindre votre adversaire, vous lui infligez des *dégâts*. Il s'agit du nombre de points de vie (généralement d'endurance) que votre attaque lui fait perdre. Différents types d'actions, dans différents modes de combat, infligent du *dégât* à votre adversaire ; mais ce n'est pas le cas de toutes les actions. Par exemple, en mêlée, une *attaque* réussie inflige du *dégât* à votre ennemi, mais pas une *parade*.

Les dégâts sont déterminés en lançant un dé qui dépend de l'arme utilisée ou du type d'action choisi (D4, D8, D6, D10...) et en ajoutant certains bonus (bonus de force aux dégâts, magie de l'arme,...). Normalement, les dégâts sont décomptés des points de vie de la cible selon le principe du *dégât d'usure*, c'est-à-dire qu'ils affectent uniquement les points d'endurance à moins que ceux-ci soient épuisés (auquel cas des points de coup peuvent être perdus).

Coup exceptionnel : un coup exceptionnel survient, en combat, lorsque vous obtenez un certain résultat de dé *pur* alors que vous tentez de réussir une action de combat. *Résultat de dé pur* signifie : « le score qu'affiche le dé, sans tenir compte des bonus auxquels vous avez droit ». Il ne s'agit donc pas de la force de frappe obtenue.

Selon l'arme que vous utilisez, le type d'action choisi et divers autres facteurs, il existe un certain nombre de coups exceptionnels qui peuvent survenir lorsque vous lancez les dés pour une action de combat. Un coup exceptionnel détermine un résultat particulier (un événement spécial qui survient en combat). L'exemple le plus courant est le coup exceptionnel qui survient lorsque vous tirez un 20 pur (*coup critique exceptionnel*) : dans ce cas, votre adversaire subit automatiquement une blessure sérieuse (perte de points de coup), même s'il lui reste des points d'endurance.

Classe d'armure : la classe d'armure est la DC (difficulté) d'une action de combat qui vise à toucher l'adversaire pour lui faire du *dégât*. Elle est utilisée en modes *mêlée* et en mode *tir*. Chaque personnage (ou monstre, ou personnage non-joueur) a une classe d'armure donnée (notée sur sa feuille de personnage). Pour que vous parveniez à toucher ce personnage ou cette créature, il faudra que la *force de frappe* de votre action soit supérieure ou égale à sa classe d'armure courante. Plus votre classe d'armure est haute, plus vous serez vous-même difficile à atteindre. La classe d'armure d'un homme nu est de 10 ; des personnes portant une armure ou ayant une dextérité supérieure à la moyenne ont une classe d'armure plus élevée que 10.

La classe d'armure d'un personnage est déterminée selon la formule suivante :

$$10 + \text{seuil de l'armure portée} + \text{bonus standard de dextérité.}$$

La classe d'armure n'est pas utilisée en mode *lutte*. Pour ce mode de combat, et lui seul, on utilise un autre score comme DC : *la classe de lutte*.



I. LE DÉROULEMENT D'UN ROUND ET L'INITIATIVE

Le MD commence à compter précisément le temps en round à chaque fois qu'il l'estime nécessaire (et en tout cas dès le début de chaque combat). Au cours d'une scène d'action, il annonce non seulement le début de chaque nouveau round, mais encore le numéro des segments successifs, de façon à ce que chacun ait une idée claire et précise du passage du temps. Les rounds et les segments sont joués successivement les uns après les autres.

L'initiative sert à déterminer dans quel ordre se succèdent les actions au cours d'un même round de combat. En effet, il est toujours important de savoir « qui agit le premier ». Au début de chaque round de combat, chaque protagoniste doit déterminer une initiative pour chaque action dont il dispose. Les initiatives sont tirées au D10, un résultat plus bas étant toujours plus favorable.



Lors d'un round de combat, le MD égrène et annonce un à un les segments : segment 1, segment 2, segment 3... chaque action prend cours au segment déterminé par son initiative : ainsi, une action dont l'initiative est 4 prend cours au quatrième segment du round. Chaque joueur est donc tenu de réagir lorsque le MD annonce un numéro de segment qui correspond à l'initiative d'une de ses actions, et d'annoncer quel type d'action il choisit. Il lance alors les dés pour tester la réussite de son action. Qu'il échoue ou qu'il réussisse, on passe ensuite à l'action suivante.

Une seule action par segment : Un même personnage ne peut effectuer qu'une seule action par segment. Ainsi, si un prêtre possède deux actions par round, et qu'il tire une initiative de 5 pour chacune de ces actions, l'une de ces deux actions prendra effectivement cours au segment 5, mais l'autre sera automatiquement reportée au segment 6.

Actions simultanées : Deux personnages différents (ou plus) peuvent évidemment effectuer chacun une action au cours du même segment. Par exemple, si deux guerriers s'affrontent en duel, et qu'ils disposent chacun d'une action au segment 3, on considère qu'ils agissent tous deux simultanément. Evidemment, si vous frappez votre adversaire (attaque de mêlée) et qu'il vous frappe exactement au même segment, vous ne pourrez pas, par exemple, tenter d'effectuer une

parade pour neutraliser son coup, puisque vous avez déjà agi une fois au cours de ce segment. A moins d'avoir annoncé à l'avance au MD que votre action de ce segment est une parade.

Bonus à l'initiative : Vous avez le droit de soustraire votre bonus standard de dextérité de l'initiative d'une (et une seule) des actions dont vous disposez pour ce round, à votre choix. Ce bonus permet à cette action de prendre cours plus tôt dans le round.

Exemple : Urbain, le prêtre, dispose de deux actions par round. Il lance deux fois un D10 pour déterminer leurs initiatives, et obtient 2 (masse d'arme) et 5 (bouclier). Comme sa dextérité est de 15, il retire 2 (son bonus standard de dextérité) à l'initiative de sa masse d'arme. L'initiative de celle-ci devient donc 0.

D'autres types de bonus peuvent intervenir pour réduire encore l'initiative. Par exemple, en *mêlée*, chaque arme dispose d'un *facteur d'initiative* donné, que vous pouvez soustraire de son initiative. Certains sorts, tels que le sortilège de rapidité, vous octroient également un bonus à l'initiative. Dans tous les cas, une seule de vos actions du round, à votre choix, est affectée par ces ajustements.

Note : le bonus octroyé par la compétence martiale *initiative* (et lui seul) s'applique aux initiatives de *toutes* vos actions du round, et pas seulement à l'initiative de votre première action.

Grâce aux divers bonus, une initiative peut devenir négative. Toute action dont l'initiative est 0 ou moins est considérée comme prenant cours dans le premier segment. Cependant, une action dont l'initiative est -2 prendra cours une petite seconde avant une action dont l'initiative est -1 (ces actions ne sont pas simultanées puisque leurs initiatives sont différentes, même si toutes deux prennent cours dans le premier segment). Si vous avez vous-même deux initiatives dans le premier segment, l'une d'elles sera reportée au segment 2 (même si vos initiatives sont -2 et 1, par exemple), puisque vous n'avez droit qu'à une action par segment. Vous verrez que, au cours d'un round de combat, il se passe souvent quelque chose dans le premier segment. Ceci reflète notamment le fait que le premier choc d'un combat est souvent un moment dangereux.

Actions de combat : une durée instantanée

Toutes les actions de combat (c-à-d les actions qui relèvent d'un des 4 *modes de combat*) sont considérées comme étant instantanées : une attaque de mêlée, un tir de missiles, etc., se déroulent en fait en une seconde à peine (le système de jeu la situe

avec un tout petit peu moins de précision, dans une fourchette de six secondes : un segment).

Actions avec une durée : Cependant, un personnage peut être amené à effectuer autre chose qu'une action de combat au cours d'une scène d'action : par exemple, lancer un sort. Ces actions ne relèvent pas d'un mode de combat (mais d'autres modes d'action qui leur sont propres), et ne sont pas nécessairement instantanées : l'incantation d'un sortilège, par exemple, a une durée comptée en segments. Dans ce cas, il peut être important de savoir à quelle segment une action commence, et à quel segment elle se termine. Par exemple, un sort de boule de feu a un temps d'incantation de 3 segments (18 secondes environ). Le mage qui souhaite lancer une boule de feu au cours d'un combat doit lui aussi lancer une initiative. S'il obtient une initiative de 2, il commence à incanter son sortilège au second segment, mais comme l'incantation prend 3 segments, il n'aura terminé celle-ci qu'au début du segment 5. L'initiative est donc de 2, mais le sort ne prendra effet qu'au début du cinquième segment. Ceci est important, parce qu'entre le début du second segment et la fin du quatrième segment du round, le mage est occupé par son incantation, et donc vulnérable à des *attaques d'opportunité*.



Actions simples : Normalement, lorsque vous choisissez un mode de combat pour un round donné, on considère que vous ne faites rien d'autre que combattre durant l'ensemble de ce round. Toutefois, il peut arriver que vous ayez besoin d'effectuer une *action simple* (vous déplacer, dégainer une arme, ouvrir une porte, etc.) au beau milieu du round : vous avez parfaitement le droit de le faire.

Une action simple ne nécessite aucune initiative et peut être effectuée au segment choisi par vous. Elle n'est pas comptée dans vos actions de routine (c'est une action *gratuite*). Il est évident que vous ne pouvez effectuer aucune autre action au cours du segment où votre action simple prend cours (règle générale : une seule action par segment).

Après avoir accompli une action simple, vous pouvez encore effectuer toute(s) autre(s) action(s) de routine auxquelles vous aviez encore droit pour ce round. Cependant, les initiatives de celles-ci sont réajustées : vous devez y ajouter le numéro du segment auquel vous avez effectué votre action simple. Si la nouvelle initiative est supérieure à 10, l'action de routine est tout simplement perdue.

Exemple : Erwan dispose de deux actions à la hache pour ce round de mêlée. L'une d'elle a une

initiative de 2, et l'autre une initiative de 7. Au segment 2, Erwan frappe son adversaire et l'achève d'un bon coup tranchant. Comme il n'a plus d'autres adversaires à portée, il décide de se déplacer durant le segment 3 pour atteindre un nouvel adversaire à qui il pourra faire subir l'action de mêlée à laquelle il a encore droit pour ce round. Au début du segment 4, Erwan est donc engagé dans un nouveau duel. Il lui reste une action de mêlée à porter contre son nouvel ennemi. L'initiative de cette action était normalement de 7, mais Erwan doit y ajouter 3 (puisqu'il s'est déplacé au segment 3). La nouvelle initiative de l'action est donc de 10 (Si Erwan s'était déplacé un segment plus tard, l'action aurait eu une initiative de 11 et aurait donc été perdue. Il n'aurait donc pas pu porter d'action de combat contre son nouvel adversaire avant le début du round suivant).

De façon encore plus simple, le MD peut simplement décider au jugé si le fait d'effectuer une action simple fait ou non perdre une action de routine au personnage, et ne s'en remettre au report d'initiative que dans les cas litigieux. Les règles ci-dessus donnent un cadre technique précis, mais il est parfois bon de s'en remettre au simple jugement pour éviter les calculs et rendre le jeu plus fluide.

Une action simple (comme un déplacement) peut avoir une durée supérieure à un segment. Dans ce cas, vous ajoutez le numéro du segment auquel vous avez *achevé* votre action simple à l'initiative des actions de routine qui vous restent à accomplir.

Evitez d'effectuer une action simple à un moment où vous êtes engagé en combat au corps à corps (mêlée ou lutte) contre un adversaire valide : si vous le faites, vous serez automatiquement considéré comme ayant abaissé votre garde, et vous subirez probablement une ou plusieurs *attaques d'opportunité*.

Déplacements : Tout déplacement *rapide* (plus de 4m/segment) est considéré comme une *action simple* (donc gratuite, mais vous ne pouvez effectuer aucune autre action tandis que vous êtes occupés à vous déplacer).

Les déplacements *lents* (4 mètres/segment ou moins) ne sont pas considérés comme des actions du tout (un combat est mouvant par nature). Si vous vous déplacez de moins de 4 mètres au cours d'un segment, vous pouvez effectuer toute autre action (y compris une action de combat) au cours du même segment. Par conséquent, lorsque vous combattez successivement plusieurs adversaires placés côte à côte (ou à la file), vous n'avez jamais besoin de compter un segment de déplacement pour atteindre votre prochain adversaire.

Lancer un sortilège : L'incantation de sortilèges ou l'activation d'objets magiques peuvent être considérés comme des modes d'action à part entière (au même titre qu'un mode de combat comme la *mêlée* ou la *lutte*). Vous devez donc annoncer au début du round que vous consacrez celui-ci à incanter ou utiliser vos ressources magiques. Vous devez vous en tenir à ce choix pour l'ensemble du round (si vous décidez, en cours de round, de changer brusquement de mode d'action, par exemple pour passer en mode *mêlée*, vous ne bénéficierez plus d'aucune action jusqu'à la fin du round, que vous soyez ou non parvenu à lancer votre sort au cours des segments précédant le changement). Dans ce mode d'action, votre routine est toujours de 1 action / round (vous pouvez lancer un seul sortilège ou activer un seul objet magique par round), quelque soit votre niveau. L'incantation d'un sortilège est une action qui a une certaine durée (comptée en segments), durant laquelle vous êtes vulnérables à des attaques d'opportunité.

Évitez de lancer un sortilège à un moment où vous êtes engagé en combat au corps à corps (*mêlée* ou *lutte*) contre un adversaire valide : si vous le faites, vous serez automatiquement considéré comme ayant abaissé votre garde, et vous subirez probablement une ou plusieurs *attaques d'opportunité*. Si un adversaire vous engage soudain au corps à corps alors que vous incantez, mieux vaut renoncer à votre sortilège, changer aussitôt de mode d'action et opter pour un mode de combat au corps à corps.



Retarder une action : vous pouvez décider de reporter une action de routine jusqu'à à n'importe quel segment ultérieur à son initiative, tant que vous vous tenez prêt à l'effectuer (à l'exclusion de toute autre action). Par exemple, si vous avez une flèche encochée et que vous êtes prêt à la décocher dès le segment 3 (initiative 3 pour cette action), vous pouvez tout à fait attendre qu'une cible qui vous intéresse passe à portée. Vous pouvez reporter votre action jusqu'à un moment indéterminé dans le même round. Vous n'avez pas besoin de spécifier à l'avance à quel segment vous reportez l'action, et vous pourrez l'effectuer instantanément au moment de votre choix : par exemple si, au segment 7 le MD annonce qu'une cible passe à portée, vous n'avez qu'à annoncer aussitôt que vous tirez votre flèche, elle partira automatiquement au segment 7.

Toute action peut être retardée du moment que vous êtes en situation d'attente, sauf les actions de *lutte* ou de *mêlée*. Celles-ci suivent une règle à part parce qu'un personnage n'est jamais en attente lorsqu'il est engagé dans ces modes de combat.

Certaines actions ont une initiative « imposée » et ne peuvent être effectuées que « sur le moment même », parce que ce sont en fait des réactions à un autre

événement. C'est le cas d'une attaque d'*opportunité* ou de *surprise*. De telles actions ne peuvent jamais être retardées : si elles ne sont pas réalisées au moment même où l'occasion s'en présente, elles sont perdues.



Surprise : Lorsqu'un personnage est soudain assailli par un adversaire qu'il n'avait pas encore repéré, il est considéré comme *surpris* durant un segment (et subit éventuellement une attaque gratuite de *surprise* au cours de ce segment). Un personnage *surpris* par un assaillant inattendu ne peut effectuer aucune action durant le segment où il est surpris (s'il disposait normalement d'une action pour ce segment, cette action est reportée au segment suivant). Si la surprise survient au tout début d'une scène d'action, un *segment de surprise* est joué avant d'entamer le premier round du combat.

Initiative groupée : Les joueurs n'auront aucune difficulté à gérer leurs initiatives à chaque round. Mais un maître de jeu doit parfois gérer de nombreuses créatures à la fois, et risque de se perdre dans leurs diverses initiatives ! Pour se simplifier la vie, il peut choisir de tirer les mêmes initiatives pour toutes ses créatures, ou même les déterminer arbitrairement en les plaçant dans la moyenne. Par exemple, si les personnages affrontent dix orcs possédant chacun deux actions par round, le maître de jeu peut décider que tous les orcs auront une initiative de 1 pour leur première attaque et 9 pour leur seconde attaque.

Le mode « mêlée » rend compte de tout affrontement au corps à corps avec des armes blanches ou naturelles. Les combats à l'épée, au bouclier, à la hache, au fouet, à la lance, et même avec les poings (pugilat), sont tous des combats de mêlée. C'est probablement le mode de combat que vous utiliserez le plus souvent. Dès que deux personnages ou plus s'affrontent au corps à corps en se distribuant des coups, il y a mêlée.



Au moment où vous vous engagez en mêlée, déterminez d'abord quelles armes votre personnage a en main. Certaines armes, comme l'épée ou la dague, s'utilisent à une main. D'autres, comme la pique ou la hache de bataille, nécessitent l'usage des deux mains. Le bouclier est une arme défensive qui s'utilise dans la main gauche. Veillez si possible à faire quelque chose de vos deux mains : vous n'aurez pas trop d'elles deux pour triompher de l'adversité. En dernier recours, n'oubliez pas que votre poing libre est également une arme. Bref, armez votre personnage, puis plongez au combat !

Le choix des armes déterminera notamment le nombre d'actions de combat auxquelles vous aurez droit pour chaque round de mêlée, c'est-à-dire votre *routine* de mêlée. Lorsque vous utilisez une arme dans chaque main, vous disposerez *à priori* de plus d'actions/round que si vous utilisez une seule arme qui demande vos deux mains ; mais les armes à deux mains sont généralement plus efficaces que les armes à une main.



LA ROUTINE DE MÊLÉE

Votre *routine* de mêlée est déterminée par les armes que vous avez en main (armes à une main ou arme à deux mains), mais aussi par votre *bonus martial* actuel : les personnages qui ont un bonus martial très élevé disposent de plus d'actions que les autres à chaque round de combat. Les personnages de la famille des *combattants* sont évidemment les grands bénéficiaires de ce système (mais des personnages de la famille des *larrons* et des *prêtres* peuvent tout de même voir leur routine augmenter lorsqu'ils parviennent à un niveau élevé).

TABLEAU 11 :
ROUTINE DE MÊLÉE
(SELON LE BONUS MARTIAL)

Bonus martial	Routine main principale	Routine arme à deux mains
1-7	1	2/1
8-12	2/1	2
13-17	2	3/2
18 et +	3/2	3

Main principale : le nombre d'actions auxquelles vous avez droit *pour votre main principale* (la droite si vous êtes droitier, la gauche si vous êtes gaucher), lorsque cette main est utilisée pour *manier une arme à une main* telle que l'épée longue ou la dague.

Seconde main : lorsque vous maniez une arme à une main dans votre main principale, votre *seconde main* reste libre et vous pouvez l'utiliser pour manier une seconde arme. Dans ce cas, votre seconde main vous donne droit à *une et une seule* action par round, quels que soient les avantages dont vous disposez. Cette action vient en plus de(s) attaque(s) de votre main principale : lorsque vous utilisez deux armes, vous ajoutez donc une action de *seconde main* aux actions de la colonne *main principale* pour connaître votre routine totale. Généralement, la seconde main est utilisée pour manier un bouclier. Certains personnages excellent toutefois à utiliser une dague, ou même d'autres armes, dans la main gauche. Si vous n'avez pas d'arme dans la seconde main, vous pouvez toujours vous servir de votre poing, qui est compté comme une arme, pour une action/round.

Arme à deux mains : lorsque vous maniez une arme à deux mains, vous n'avez pas de *seconde main* (vos deux mains sont utilisées par la même arme) : vous disposez donc en tout et pour tout du nombre d'actions indiqué dans la colonne *arme à deux mains*.

2/1, 3/2, etc : les « fractions » signifient que votre routine varie de round en round. 2/1 signifie que vous disposez de deux actions au premier round d'un combat, d'une seule action au deuxième, et de deux actions à nouveau au troisième, ainsi de suite. 3/2 signifie 3 actions au premier round, 2 au second, 3 au troisième, 2 au quatrième, etc.

Spécialisé : certains personnages ont la possibilité de se spécialiser dans l'usage d'une arme de mêlée bien précise (cfr. la compétence martiale : *maîtrise d'arme de mêlée*). Lorsqu'ils utilisent cette arme, leur routine d'attaque s'en trouve améliorée. Dans le tableau ci-dessus, un personnage *spécialisé* utilise la ligne en-dessous de celle qui correspond à son bonus martial actuel.

Exemples : Urbain est un prêtre de niveau 3 (bonus martial : 2). En mêlée, il utilise une masse d'armes dans la main droite (main principale : 1 action) et un bouclier au bras gauche (seconde main). Il dispose donc de deux actions par round, une pour chacune de ces armes.

Gauvain est un guerrier de premier niveau (bonus martial : 2), qui utilise généralement une hache de bataille à deux mains. Sa routine devrait être 2/1, mais comme il est spécialisé dans cette arme, il bénéficie en fait de la même routine qu'un personnage ayant un bonus martial de 8 : deux actions/round.

Conrath est un guerrier de niveau 7 (bonus martial : 8). Il utilise une épée longue à une main (main principale) et un bouclier (seconde main). Son bouclier lui donne de toute façon droit à une seule action par round, puisqu'il s'agit de sa seconde main. En revanche, comme il est spécialisé à l'épée et que son bonus martial est déjà de 8, il bénéficie de 2 actions/round pour sa main principale. Sa routine totale est donc de 3 actions par round, deux à l'épée et une au bouclier.



REPORTER UNE ACTION DE MÊLÉE

En mêlée, une action ne peut pas être retardée librement, puisque vous n'êtes jamais en situation d'attente (le combat est permanent et il faut saisir les occasions d'atteindre l'adversaire au moment où elles se présentent !). Si vous décidez de ne pas effectuer une action au segment déterminé par son initiative, cette action est automatiquement reportée au segment 10 (son initiative devient automatiquement 10). Vous n'aurez donc que deux occasions d'effectuer une même action de mêlée : au moment de son initiative, et au segment 10 du même round. En revanche, lorsque vous retardez une action de mêlée, vous n'avez pas besoin de rester en attente jusqu'au moment de l'effectuer : vous pouvez effectuer librement toute autre action de mêlée (ou même des actions simples) entre-temps. N'oubliez pas que vous n'avez droit qu'à une seule action par segment; si vous reportez deux actions au segment 10, l'une d'elle risque d'être perdue au bout du compte.

Reporter une action de mêlée est très utile lorsque vous souhaitez la garder en réserve pour pouvoir *parer* les coups adverses.

INTERPRÉTER LA MÊLÉE (I)

Il est évident que, lors d'un seul round de combat au corps à corps (une minute), des dizaines, voire des centaines de coups sont échangés de part et d'autres. La plupart de ces coups sont sans grande incidence sur le combat : le défenseur les évite et les repousse sans grande difficultés.

Le système de jeu choisit de ne pas tenir compte du moindre coup échangé, mais uniquement des occasions importantes qui vous sont offertes de faire basculer l'issue du combat. Les quelques actions dont vous disposez au cours d'un round ne représentent donc pas l'ensemble des coups que vous portez ou pariez, mais uniquement les *occasions* importantes dont vous bénéficiez (occasion de blesser l'autre par une *attaque*, par exemple, au moment où vous repérez une faille dans sa garde ; occasion de neutraliser l'un de ses coups par une *parade*). Chaque combattant en reçoit un nombre forfaitaire à chaque round : c'est sa routine de mêlée. Ce nombre est plus élevé pour les combattants expérimentés, parce qu'il est évident que ceux-ci se ménagent plus d'occasions lors d'un combat que des personnages débutants.

LES ACTIONS DE MÊLÉE

En mêlée, il existe 4 types d'actions possibles : *l'attaque*, la *parade*, le *bris* et la *perçée*. L'attaque et la parade sont de très loin les plus fréquemment utilisées; le *bris* et la *perçée* constituent des options stratégiques qui serviront de temps à autre aux combattants avisés.

A chaque fois que vous dépensez une action de mêlée, vous avez donc le choix entre :

Attaque : Une attaque vise à blesser votre adversaire.

Parade : Une parade vise à neutraliser une attaque adverse réussie contre vous.

Bris : Une action de *bris* vise à détruire les armes de votre adversaire (boucliers ou manches en bois).

Perçée : une action de *perçée* vise à faire reculer votre adversaire, ou à le forcer à se déplacer dans une direction de votre choix.

Pas besoin de décider à l'avance : vous choisissez ce que vous faites de votre action au segment même ou

vous l'effectuez. Lorsque le MD annonce un segment qui correspond à l'une de vos initiatives, dites donc simplement : « j'attaque » ou « je le repousse vers le mur ». Si vous souhaitez reporter l'action, ne dites rien et attendez votre prochaine initiative.

Chaque fois que vous effectuez une action de mêlée, vous testez sa réussite en lançant un D20. La force de frappe d'une action de mêlée est toujours déterminée selon la formule suivante (quelle que soit l'action choisie) :

D20 + bonus martial + bonus de force au toucher + autres bonus (magie, maîtrise)

Si votre MD utilise le système des facteurs d'armes, vous devrez encore ajouter ce facteur à votre force de frappe (cfr. chapitre IV : *l'équipement*).



Attaque

Faites de votre action de mêlée une **attaque** pour infliger des dégâts d'usure à votre adversaire.

Initiative : Une action ne peut être dépensée en attaque qu'au segment indiqué par son initiative, ou éventuellement au segment 10 si l'action a été reportée.

Réussite : Lancez un dé 20, et ajoutez au résultat votre bonus martial, votre bonus de force au toucher et vos autres bonus (magie, spécialisation martiale, etc.). Si la force de frappe obtenue est égale ou supérieure à la classe d'armure de votre adversaire, vous l'avez touché, et vous lui infligez du dégât.

Dégâts : Les dégâts dépendent de l'arme utilisée : une épée longue, par exemple, inflige 1D8 points de dégâts, auxquels vous pouvez ajouter divers bonus :

Dégâts = dégâts de l'arme + bonus de force aux dégâts + autres bonus (maîtrise, magie).

Les dégâts sont décomptés des points de vie de la cible en affectant d'abord les points d'endurance, selon le principe du *dégât d'usure*.

Facteur d'arme : si votre maître de jeu utilise le système des facteurs d'armes, vous pouvez ajouter à votre force de frappe le *facteur d'attaque* de l'arme avec laquelle vous effectuez l'attaque.

Exemple : Conrath, guerrier de niveau 7, attaque un guerrier en armure de plates (AC 21). Il obtient une force de frappe de 23 (10 au dé vingt + bonus martial 8 + spécialité 1 + force 1+ facteur

d'attaque de l'épée 3) : c'est deux points de plus que la classe d'armure de son adversaire, donc touché. Il ne lui reste plus qu'à tirer les dégâts.

20 pur : Lorsque vous tirez un 20 pur sur le dé en effectuant une attaque de mêlée, vous infligez un *coup critique exceptionnel* à votre adversaire. De plus, ce coup ne peut être paré que si votre adversaire réalise une *parade critique* (tout autre résultat à la parade est insuffisant). Reportez-vous à la page 71 pour en savoir plus sur les *coups critiques exceptionnels*.

1 pur : Lorsque vous tirez un 1 pur sur le dé en effectuant une attaque de mêlée, vous réalisez un *échec critique*. Reportez-vous à la page 70 pour connaître les conséquences d'un tel échec.



Parade

Lorsque le maître de jeu annonce que vous êtes touché par une attaque de mêlée, vous pouvez décider de dépenser instantanément une de vos actions en *parade* pour tenter d'annuler le coup.

Initiative : La parade suit une règle spéciale : vous pouvez à tout moment dépenser une action de combat, quelque soit son initiative, pour en faire une parade. Ainsi, si vous disposez d'une action à l'épée d'initiative 7, et que vous subissez une attaque réussie au segment 5, vous pouvez utiliser votre action à l'épée pour parer au segment 5. Bien entendu, votre action est alors dépensée (vous n'aurez plus d'action à l'épée au segment 7). Lorsque vous avez le choix entre plusieurs actions à dépenser pour parer un seul coup, c'est automatiquement l'action qui a l'initiative la plus basse (donc la plus proche dans le temps) qui est

dépensée. Exception : si vous le désirez, votre action au *bouclier* est prioritaire sur toute autre action pour la parade, quelle que soit son initiative. Vous pouvez donc dépenser votre action au bouclier d'initiative 10 pour parer au segment 4, même si vous avez encore devant vous une action à l'épée d'initiative 7.

Réussite : Lancez les dés comme pour une attaque de mêlée. Si votre force de frappe est égale ou supérieure à la force de frappe de l'attaque subie, le coup est paré à l'ultime moment, et vous n'en subissez pas les dégâts.

Dégâts : une parade n'effectue aucun dégât.

Facteur d'armes : Si votre maître de jeu utilise le système des facteurs d'armes, vous pouvez ajouter à votre force de frappe le *facteur de défense* de l'arme que vous utilisez pour parer.

Bien entendu, pour pouvoir parer une attaque au moment où elle vous atteint, vous devez encore disposer vous-même à ce moment d'une action de mêlée non dépensée ! Pour cette raison, des personnages prudents gardent souvent une action en réserve, en la retardant jusqu'au segment 10. De cette façon, s'ils sont touchés avant la fin du round, ils disposeront toujours d'une action pour tenter de parer le coup. Si aucune attaque adverse ne les touche avant le segment 10, ils peuvent toujours, à ce moment, dépenser cette action une attaque. Mais si vous dépensez au fur et à mesure toutes vos actions en attaque, vous vous privez de la possibilité de parer.

Exemple : le guerrier en armure tente de parer le coup de Conrath. Il obtient un 23 (15 + bonus martial 5 + facteur de défense de l'épée 3), et égale ainsi la force de frappe de l'attaque. Le coup est donc paré de justesse, et les dégâts annulés.

Parade critique : Lorsque vous effectuez une parade, et que le dé indique un résultat *pur* très élevé, vous réalisez une *parade critique*. Une parade critique neutralise automatiquement n'importe quelle attaque de mêlée, même si votre force de frappe reste malgré tout inférieure à la force de frappe de cette attaque, et même s'il s'agit d'un *coup exceptionnel*. Le résultat *pur* que vous devez obtenir sur le dé pour réaliser une *parade critique* dépend de votre classe et de votre niveau : reportez-vous au tableau 12, à la page 73, pour le connaître.

1 pur : Lorsque vous tirez un 1 pur sur le dé en effectuant une parade de mêlée, vous réalisez un *échec critique*. Reportez-vous à la page 70 pour connaître les conséquences d'un tel échec.



Bris

Utilisez une action de cette manière pour briser des objets au cours d'un combat. En général, ceci vise les parties vulnérables des armes de votre adversaire : grosso modo, les boucliers et les manches en bois des armes telles que arme d'hast ou hache. Les armes d'hast sont redoutables en combat ; mais leur faiblesse réside précisément dans le fait que leur manche peut être détruit, ce qui les rend inutilisables. Toute arme dotée d'un manche de bois peut ainsi être détruite, de même que tout bouclier.

Vous ne pouvez pas utiliser cette technique avec n'importe quelle arme :

- Un **bouclier** peut être détruit avec toute arme de métal de la taille d'une épée courte au moins : masse, hache, épée, épée à deux mains... une dague est incapable de lui causer des dégâts réels.
- Un **manche d'arme d'hast** ne peut être détruit qu'avec une arme *tranchante* (donc pas, par exemple, un fléau, une masse ou un marteau) ayant au moins la longueur d'une épée longue.

Initiative : une action ne peut être dépensée pour briser du matériel qu'au segment indiqué par son initiative, ou au segment 10 si l'action a été reportée.

Réussite : lancez les dés comme pour une attaque de mêlée. Si votre force de frappe est égale ou supérieure à la classe d'armure de l'objet visé, c'est réussi, et l'objet subit des dégâts.

Dégâts : une action de *bris* fait les mêmes dégâts qu'une attaque de mêlée, mais affecte le matériel au

lieu d'affecter le combattant. Un manche ou un bouclier dispose de points de structure équivalents à des points de vie. Lorsque tous ses points de structure sont perdus, l'objet est brisé.

Facteur d'arme : si votre maître de jeu utilise le système des facteurs d'armes, vous pouvez ajouter à votre force de frappe le *facteur d'attaque* de l'arme avec laquelle vous effectuez l'action.

Reportez-vous aux chapitre IV : *l'équipement* pour connaître les caractéristiques du matériel visé (classe d'armure et points de structure).

20 pur : Lorsque vous tirez un 20 pur sur le dé en effectuant une action de *bris*, l'objet visé est automatiquement détruit en un seul coup.

1 pur : Lorsque vous tirez un 1 pur sur le dé en effectuant une action de *bris*, vous réalisez un *échec critique*. Reportez-vous à la page 70 pour connaître les conséquences d'un tel échec.

Perçée

Utilisez ce type d'action lorsque vous souhaitez forcer un adversaire qui *tient sa position* à reculer devant vous. Pour ce faire, vous débordez généralement votre ennemi de coups forts, rapides, mais peu précis, tout en avançant sur lui ; ou encore, vous travaillez avec un enchaînement d'estocs puissants pour le forcer à reculer. Vous vous servirez de cette stratégie lorsque vous souhaitez percer les rangs ennemis ou amener vos adversaires sur un terrain qui leur est défavorable.

Initiative : Une action ne peut être dépensée en *perçée* qu'au segment indiqué par son initiative (éventuellement reportée au segment 10).

Réussite : lancez les dés comme pour une attaque de mêlée. Votre adversaire fait de même, bien que pour lui, ceci ne soit pas compté comme une action. Si votre résultat est supérieur au sien, votre adversaire reculera de 1D4 +1 mètres sur l'axe du combat. Si votre résultat est égal ou inférieur au sien, votre adversaire ne bouge pas.

Dégâts : Une action de *perçée* n'effectue aucun dégât, sauf en cas de 20 pur.

Facteur d'arme : si votre maître de jeu utilise le système des facteurs d'armes, vous pouvez ajouter à votre force de frappe le *facteur d'attaque* de l'arme avec laquelle vous effectuez l'action (votre adversaire, lui, ajoute son facteur de défense à sa force de frappe).

20 pur : Si vous réalisez un 20 pur sur une action de *perçée*, votre adversaire ne s'est pas déplacé assez vite pour éviter vos coups de boutoir, et il a été réellement touché par l'un d'eux. En plus de reculer d'1D4 +1 mètres, il subit un *coup critique exceptionnel* comme sur une attaque de mêlée.

INTERPRÉTER LA MÊLÉE (2)

Le choix entre les actions de mêlée permet aux personnages de développer différentes stratégies, plus ou moins offensives/défensives, dont l'interprétation est laissée au MD et aux joueurs. Si un PJ ne garde aucune action en parade, cela ne veut pas dire qu'il ne bloque aucun des dizaines de coups que son adversaire lui adresse au cours d'un round, mais simplement qu'il a opté pour une stratégie plus offensive, donc plus risquée. Il pourra être interprété comme un combattant plein d'ardeur qui tente de déborder l'adversaire sous ses coups, au mépris de toute prudence, et consacre peu de son attention à se garder. Ce faisant, il ne pourra rien faire si son adversaire place soudain un coup habile. C'est l'option « prise de risques » d'un combattant qui cherche à profiter de toutes les occasions pour toucher l'adversaire.

Un personnage qui utilise beaucoup d'actions en parade peut être vu comme un personnage circonspect et prudent, qui prendra peu de risques et ne plongera pas dans la moindre faille de la garde de son adversaire. Ce faisant, il perd des occasions de l'atteindre (attaques), mais évite également de tomber dans les pièges qu'on lui tend. C'est une option plus défensive.

Une parade peut s'interpréter de différentes manières : le défenseur a peut-être dévié le coup, ou bien il l'a bloqué, ou bien encore il s'est dégagé rapidement hors de portée de son adversaire. Dans tous les cas il se préserve mais perd l'avantage.

Enfin, reporter une attaque pour la garder en réserve, c'est renoncer par prudence à une occasion d'atteindre (peut-être) l'adversaire, de façon à rester prêt défensivement, tout en sachant que l'occasion pourra se représenter rapidement (au segment 10, vous pourrez toujours en faire une attaque si vous n'avez pas dû parer entre-temps) si l'adversaire, lui, continue à prendre des risques.



19 pur : si vous réalisez un 19 pur sur une action de *percée*, votre adversaire trébuche et tombe. Vous disposerez normalement d'une *attaque d'opportunité* contre lui, le temps qu'il se relève.

1 pur : Lorsque vous tirez un 1 pur sur le dé en effectuant une action de *bris*, vous réalisez un *échec critique*. Reportez-vous à la page 70 pour connaître les conséquences d'un tel échec.

Note : Il existe une autre manière (optionnelle) d'utiliser une action de *percée* : vous pouvez vous en servir pour *passer outre* votre adversaire. Les explications à ce sujet se trouvent à la page 86.



LE FACTEUR D'ARMES

Le système des facteurs d'armes est un système optionnel, qui permet de rendre compte des différences d'efficacité entre les diverses armes de mêlée. Etant donné qu'il est assez simple à appliquer, nous vous conseillons de l'adopter pour diversifier les possibilités stratégiques de vos personnages (et de vos PNJ) et faire du choix des armes une donnée véritablement importante.

Le facteur d'armes reflète globalement les avantages que vous offrent l'allonge, la maniabilité, le poids, l'équilibre ou encore la force d'impact de votre arme. Il prend la forme d'un bonus, qui varie selon l'arme utilisée, et que vous ajoutez à votre force de frappe pour toute action de mêlée. Un poing nu (arme peu avantageuse) a un facteur d'armes de 0 (aucun bonus), alors que des armes très longues et rapides (comme une lance) peuvent disposer de facteurs d'armes aussi excellents que +7. Les personnages qui manient de telles armes partent donc au combat avec un avantage considérable.

En principe, le facteur d'armes est double : chaque arme dispose d'un facteur d'attaque et d'un facteur de défense distincts.

- **Le facteur d'attaque** reflète les avantages que vous offre cette arme quand il s'agit d'atteindre votre adversaire. Une allonge importante ou une force d'impact considérable confèrent généralement à une arme un facteur d'attaque élevé.
- **Le facteur de défense** reflète les avantages que vous offre cette arme quand il s'agit de parer les coups adverses. Une allonge importante (pour maintenir l'adversaire à distance) ou une grande maniabilité (pour revenir rapidement en garde) confèrent généralement à une arme un facteur de défense élevé.

En pratique : Selon le type d'action de mêlée que vous effectuez, vous ajouterez soit votre facteur d'attaque, soit votre facteur de défense à votre force de frappe.

- **Facteur d'attaque :** lorsque vous effectuez une *attaque*, une action de *bris* ou une action de *percée*, vous ajoutez à votre force de frappe le facteur d'attaque de l'arme que vous utilisez pour cette action.
- **Facteur de défense :** Lorsque vous effectuez une *parade*, vous ajoutez à votre force de frappe le facteur de défense de l'arme que vous utilisez pour cette action.

Les facteurs d'attaque et de défense des différentes armes de mêlée sont listées dans le tableau 14, page 101, au chapitre IV : *L'équipement*.

Facteur de défense et classe d'armure : Lorsque vous êtes la cible d'une attaque de mêlée, ajoutez le facteur de défense de votre arme à votre classe d'armure courante avant de la déclarer au MD. Cette « classe d'armure améliorée » porte le nom de *classe d'armure de mêlée*. Par exemple, la classe d'armure de Conrath est normalement de 17. Lorsqu'il utilise une hache à deux mains (facteur défense : 4), il annonce au MD une *classe d'armure de mêlée* de 21.

Ceci reflète le fait que vous tenez à distance votre adversaire au moyen de votre arme, et qu'il ne peut pas vous atteindre aisément en raison de la menace que celle-ci constitue.

Le facteur défensif ne vaut que contre des attaques de corps à corps (*mêlée* et *lutte*), et encore, seulement si l'attaque est portée de façon à ce que vous puissiez la parer avec votre arme. Par exemple, si vous subissez une attaque dans le dos ou un *coup sournois*, votre assaillant devra simplement atteindre votre AC courante (sans votre facteur de défense). Le facteur défensif ne vaut pas non plus contre des attaques de tir, puisque votre arme ne peut pas bloquer un missile (lorsque vous êtes la cible de telles attaques, seule votre classe d'armure courante est prise en compte). Exception : le facteur de défense de votre bouclier, rondache ou pavois peut être ajouté à votre AC lorsque vous êtes la cible d'une attaque de tir.

Si vous utilisez deux armes, vous ne tenez compte que du facteur défensif le plus avantageux des deux (vous ne cumulez pas les facteurs des deux armes), et vous l'ajoutez à votre AC courante. Par exemple, un voleur qui utilise une épée (main droite) et une dague (main gauche) ajoute 3 à sa classe d'armure (facteur de défense de l'épée, qui est le plus avantageux).

Note : Il est possible que vous, MD, jugiez qu'il est fastidieux d'ajouter le facteur défensif à la classe d'armure. Cela entraîne des calculs (normalement très rapides, mais qui peuvent toujours ralentir le jeu) au cours des scènes d'action, et vous souhaitez peut-être simplifier le jeu. Vous pouvez prendre l'option d'ignorer cette règle. Cependant, dans ce cas, il vous

faudra porter à 12 la classe d'armure de base des personnages, au lieu de 10 normalement (la classe d'armure de base est la classe d'armure d'un homme nu, sans bonus de Dex), pour compenser le bonus du facteur d'attaque. Sans cela, il risque de devenir trop facile de toucher en mêlée.

LA MAIN GAUCHE EN MÊLÉE

Une action de mêlée effectuée avec votre *seconde main* (c'est généralement la main gauche) a un important désavantage par rapport à une action de votre main droite : elle ne bénéficie pas du facteur d'armes. Elle a donc une moindre efficacité.

Toutefois, si vous choisissez de développer la compétence martiale *combat main gauche*, vous pourrez ignorer cet inconvénient et récupérer le facteur d'armes de votre main gauche (du moins lorsque celle-ci manie certaines armes, pour lesquelles vous êtes compétents). Reportez-vous au Chapitre V : *Les compétences* pour en savoir plus sur cette compétence martiale.

Si vous utilisez conjointement deux armes différentes (une dans la main gauche et une dans la main droite), vous perdez tous vos facteurs d'armes : celui de la main droite comme celui de la main gauche. Sauf si vous êtes compétent en *combat main gauche* pour l'arme que vous utilisez dans votre seconde main.

Exemples : Conrath utilise une épée dans la main gauche et une dague dans la main droite. Il n'ajoute aucun facteur d'arme à sa force de frappe, ni pour la main gauche ni pour la main droite.

Cassandra, elle, a un rang 2 en *combat main gauche* : lorsqu'elle utilise conjointement la dague (main gauche) et l'épée (main droite), elle garde le facteur d'arme de l'une et de l'autre. Mais si elle choisissait de prendre une épée courte dans la main gauche, elle perdrait de nouveau tous ses facteurs d'armes (même si elle se contentait d'une dague dans la main droite), parce que son rang dans la compétence combat main gauche n'est pas suffisant pour utiliser une épée courte de cette manière.

Le bouclier, le pavois, la rondache et toutes les armes naturelles (comme le poing nu d'un humain ou les griffes d'un troll) font exception à cette règle : quel que soit la compétence du personnage, il garde le plein bénéfice de ses facteurs d'arme lorsqu'il utilise l'une de ces armes dans la main gauche.

Note pour le MD : Si vous n'utilisez pas le système des facteurs d'armes, vous devrez imposer à la place un malus de - 4 pour toute action effectuée de la

main gauche. Un personnage qui utilise deux armes en même temps subit en outre un malus de -2 à sa main principale. Ces malus sont annulés si vous utilisez en seconde main une arme pour laquelle vous êtes compétent en *combat main gauche*.



ENGAGE EN MÊLÉE

La mêlée a quelque chose d'insidieux : elle peut vous être imposée.

Dès le moment où quelqu'un vous attaque en mêlée (dès le moment où il arrive au corps à corps avec vous), vous devez impérativement opter vous-même pour un mode de combat au corps à corps : le mode d'action *mêlée* ou, au pire, le mode d'action *lutte*. Si vous effectuez tout autre type d'action, on considère que vous n'êtes pas en train de vous défendre activement contre les coups de vos adversaires pendant ce temps. Essayez de tirer une flèche, de boire une potion ou de lancer un sort alors qu'un fou furieux vous frappe dessus à coups de hache ! Autant offrir votre tête sur un plateau.

Persister à vouloir accomplir de telles actions serait purement suicidaire : à chaque *segment* où vous n'agissez pas vous-même en mode mêlée ou lutte (à l'exclusion de toute autre activité), votre adversaire pourra vous porter une attaque d'opportunité (une dangereuse attaque gratuite, qui lui est offerte en plus de sa routine), et ce jusqu'à ce que vous renonciez à toute autre action pour vous défendre. Mieux vaut donc passer en mêlée au segment même où un assaillant arrive sur vous, même si c'est au beau milieu d'un round donné.

Lorsque vous êtes forcé de changer de mode d'action au beau milieu du round (pour passer en mêlée), vous perdez toutes les actions auxquelles vous aviez encore droit pour ce round, et vous ne gagnerez aucune action en mode *mêlée* avant le début du round suivant. Jusqu'à la fin du round, vous ne faites rien d'autre que vous défendre activement contre les coups, et tenter de reprendre pied dans le combat (les occasions intéressantes, autrement dit les actions de mêlée, ce sera pour le round suivant !). Mais mieux vaut cela que subir les redoutables *attaques d'opportunité*.

L'avantage, c'est que vous aussi, vous pouvez forcer quelqu'un à la mêlée en lui fonçant dessus. Par exemple, vous pouvez de cette manière dissuader un magicien de tenter d'incanter des sorts contre vous.



Le mode tir rend compte de tout combat à distance : tir de flèches ou de carreaux, tirs de fronde, jet d'objets... Lorsque vous choisissez le mode tir, vous consacrez votre round à viser, tirer, puis recharger et tirer encore. Toute action dont vous disposez correspond à un projectile tiré.



RØUTINE DE TIR

Votre routine de tir (le nombre de projectiles que vous pouvez tirer à chaque round de combat) dépend de l'arme que vous utilisez. En effet, les armes à projectiles ont des cadences de tir imposées soit par leur mécanique (arbalète), soit par les limites de l'être humain (fronde, arc, hache de jet, couteau...). Reportez-vous au Chapitre IV : *L'équipement*, pour connaître la routine de l'arme que vous utilisez. Par défaut, de simples objets (tabouret, vase, pierre, etc.) peuvent être lancés au rythme de 2 par round.

Routine variable : Certaines armes disposent d'une *routine variable*, c'est-à-dire que leur cadence de tir peut être augmentée en fonction des besoins, au détriment de la précision. Par exemple, un archer normal tire en principe deux flèches par round. Mais vous avez le droit de tirer 3, 4 ou même 5 flèches par

round si vous le souhaitez ; en contrepartie, vous subirez d'importants malus au toucher.

Spécialité : Si vous choisissez de vous spécialiser dans une arme de tir, il est possible que vous disposiez d'une routine de tir plus élevée que les autres personnages : cela dépendra du type d'arme que vous avez choisi. Par exemple, un archer spécialisé tire normalement 3 flèches par round, au lieu de 2, sans subir aucun malus au toucher. En revanche, un arbalétrier spécialisé ne tire pas plus souvent qu'un simple arbalétrier, parce que sa cadence de tir reste dictée par les limites mécaniques de cette arme. Reportez-vous à la description des armes de tir au Chapitre IV, ou à la description des compétences martiales au chapitre V pour en savoir plus à ce sujet .

LES ACTIONΣ DE TIR

En mode tir, il n'y a qu'un seul type d'action possible : l'attaque. Ne rêvons pas trop au personnage qui pare une flèche adverse en la brisant avec ses propres traits... contentez-vous donc d'expédier vos projectiles vers vos adversaires, en espérant qu'ils ne feront pas de même...

Calcul de la force de frappe : La force de frappe d'une attaque de tir est toujours déterminée selon la formule suivante :

D20 + bonus martial + bonus standard de dextérité.

Initiative : Votre initiative indique à quel segment vous êtes prêt à tirer votre missile. Généralement, vous le tirerez instantanément pour ne pas perdre de temps (c'est-à-dire, directement au segment indiqué par votre initiative), mais vous avez aussi la possibilité d'attendre avant de tirer, autrement dit de retarder l'action. Pour ce faire, vous devez demeurer prêt à tirer (l'arc bandé), à l'exclusion de toute autre action; si vous effectuez une autre action (même une action simple, à l'exception des actions qui ne demandent pas l'usage de vos bras), vous perdrez votre action (celle-ci est considérée comme dépensée). Tant que vous restez prêt à tirer, vous pouvez lâcher instantanément votre projectile au moment de votre choix : il vous suffit de l'annoncer au MD. Vous n'avez donc nul besoin d'annoncer à l'avance à quel segment vous reportez une action de tir. Vous ne pouvez évidemment pas effectuer une action de tir à un segment antérieur à son initiative. Vous pouvez déduire votre bonus standard de dextérité de l'initiative de votre première attaque de tir du round.

Réussite : Si la force de frappe de votre attaque est supérieure ou égale à la classe d'armure de votre cible, c'est touché, et la cible subit des dégâts.

Dégâts : les dégâts dépendent simplement de l'arme utilisée. Par exemple, une flèche inflige normalement 2D4 points de dégât. Reportez-vous au chapitre IV : *l'équipement*, pour savoir quel(s) dé(s) de dégât vous devez lancer lorsque vous parvenez à toucher un adversaire avec une arme donnée.

Un personnage normal n'ajoute aucun bonus au résultat indiqué par les dés de dégât. L'expertise ou la spécialisation martiale dans l'arme utilisée peuvent vous octroyer un tel bonus, de même que la compétence *tireur d'élite* ou le fait de maîtriser (rang 2) au moins trois armes de mêlée. Enfin, certains projectiles, enchantés par magie, bénéficient également d'un bonus aux dégâts.

Les dégâts sont décomptés des points de vie de la cible en affectant d'abord les points d'endurance, selon le principe du *dégât d'usure*.

19 – 20 pur : Si votre dé d'attaque indique un 19 ou un 20 pur, votre projectile inflige un *coup critique exceptionnel* à votre cible. Ceci n'est valable que lorsque vous vous servez de véritables armes de tir (un simple objet lancé à la main n'inflige un coup critique exceptionnel que sur un 20 pur, et ce critique n'inflige que 1D4-1 points de dégâts de coup).

Portée des armes de tir : La portée (c'est-à-dire, la distance maximale à laquelle vous pouvez envoyer votre projectile) est une donnée importante en combat à distance. Certaines armes tirent plus loin que d'autres, ce qui constitue un avantage indéniable pour celui qui les utilise. Sachez bien qu'il ne fait pas bon subir les traits de vos ennemis alors que ceux-ci sont encore hors de portée des vôtres !

Chaque arme de tir se définit donc par 4 portées, calculées en mètres : *bout portant*, *courte*, *moyenne* et *longue (maximale)*. Reportez-vous au Chapitre IV : *L'équipement* pour connaître les portées des différentes armes de tir. Demandez à votre MD à quelle distance se trouve votre cible, et voyez dans laquelle des 4 portées de votre arme elle se situe actuellement. Ajustez ensuite vos actions selon les règles ci-dessous :

- **Bout portant (moins de 5m)** : Lorsque vous tirez sur une cible qui est à bout portant, vous bénéficiez d'un bonus de 4 à votre force de frappe. De plus, si votre d20 indique un 18, un 19 ou un 20 pur, vous réalisez un coup critique exceptionnel (au lieu de 19-20 normalement).
- **Portée courte (variable)** : Lorsque vous visez une cible qui se trouve dans la portée courte de votre arme, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre force de frappe.

- **Moyenne portée (variable)** : Lorsque vous visez une cible qui se trouve dans la portée moyenne de votre arme, vous n'avez pas d'ajustements à la force de frappe.
- **Longue portée (variable)** : Lorsque vous visez une cible qui se trouve dans la portée longue de votre arme, vous subissez un malus de - 2 à votre force de frappe. De plus, votre missile n'inflige un coup critique exceptionnel à la cible que si le dé indique un 20 pur (un 19 pur ne provoque aucun coup critique exceptionnel).

Vous ne pouvez pas atteindre une cible qui se situe au-delà de la longue portée de votre arme.

Seules les armes conçues spécialement pour le tir disposent de 4 portées. De simples objets lancés à la main ne disposent que d'une portée moyenne (aucun bonus) et d'une longue portée (malus de 2).



Modificateur de taille : En mêlée, être de grande taille est plutôt un avantage : votre allonge est meilleure, vous pouvez plus facilement éviter les coups grâce à vos grandes jambes qui vous permettent de reculer rapidement hors de portée de l'adversaire, vos coups sont sans doute plus forts, etc... En revanche, lorsqu'une créature de très grande taille est visée par un missile, son volume est plutôt un désavantage : en effet, elle constitue une cible plus aisée à atteindre.

C'est pourquoi, lorsque vous tirez sur une cible plus grande que vous, vous obtenez un bonus de 2 à votre force de frappe par catégorie de taille de la cible au-dessus de la vôtre : un humain obtient ainsi +2 contre un ogre, +4 contre un géant ou un dragon au sol. Un gnôme (créature de petite taille) obtiendra de même un bonus de +2 contre un humain ou un elfe.

Inversément, lorsque vous visez une créature plus petite que vous, vous subissez un malus de - 2 à votre force de frappe par catégorie de taille de la cible en-dessous de la vôtre : un humain subira un malus de -2 pour toucher un gnôme, et de - 4 pour atteindre une créature minuscule.

Modificateur de vitesse : Le maître de jeu peut imposer au tireur un malus lorsque la cible est animée d'un mouvement très rapide. Par exemple, si vous visez un dragon en vol, vous subirez sans doute un malus de 4 à votre force de frappe (qui s'annulera avec le bonus de 4 que vous obtenez normalement en raison de la taille du dragon). Si vous visez un cavalier monté sur un cheval au galop, vous subirez vraisemblablement un malus de 2 à votre force de frappe.



PARER UN TIR

Il n'existe que trois types d'actions qui permettent d'annuler une attaque de tir réussie contre vous.

- Une **parade de mêlée effectuée avec un bouclier, une rondache ou un pavois (à l'exclusion de toute autre arme)**. Il arrivera parfois que vous subissiez une attaque de tir alors que vous-même avez opté pour le mode *mêlée* : par exemple, si vous chargez sur des adversaires munis d'arcs, ou si vous êtes engagés dans un affrontement au corps à corps et qu'un archer habile vous prend pour cible. Si vous utilisez à ce moment une arme de mêlée défensive (bouclier, rondache ou pavois), vous pouvez sacrifier l'action de mêlée que vous octroie cette arme pour parer une attaque de tir. Lancez les dés comme pour parer une attaque de mêlée (en ajoutant normalement le facteur de défense de votre bouclier, de votre rondache ou de votre pavois à votre force de frappe) : si votre force de frappe totale est égale ou supérieure à la force de frappe de l'attaque de tir, c'est réussi, et l'attaque est annulée. Toutefois, le MD ne vous autorisera à tenter une telle parade que si vous avez vu l'archer qui vous menace (ce qui demandera peut-être un jet en *observer* si vous êtes déjà engagés au corps à corps). Aucune autre arme de mêlée que les 3 listées ci-dessus ne vous permet de parer un tir.

- Une **parade de couverture** : la couverture est un mode de combat conçu spécifiquement pour parer des attaques de tir. Lorsque vous optez pour la couverture, vous disposez d'une *parade* par segment si vous utilisez un bouclier ou une rondache, et d'un nombre illimité de parades par segment si vous utilisez un pavois. Vous ne pouvez utiliser la couverture que si vous disposez d'une de ces 3 armes (quitte à l'improviser), ou à défaut, d'une bonne couverture naturelle. Reportez-vous à la page ci-contre pour en savoir plus sur le mode *couverture*.
- Une **esquive** : Si vous n'avez aucune arme défensive, votre seul recours contre les missiles est l'esquive. L'esquive est une action de combat spéciale, qui sert exclusivement à éviter (neutraliser) une attaque de tir réussie contre vous. Elle ne nécessite aucune arme. Quel que soit le mode de combat (ou autre mode d'action) que vous avez choisi, vous pouvez sacrifier l'une des actions de routine dont vous disposez pour en faire une esquive. Toutefois, vous ne pouvez tenter aucune esquive si vous êtes déjà *engagé en lutte* (cfr. page 63). Pour réussir une esquive, lancez un D20 et ajoutez au résultat obtenu votre score de *sauvegarde critique* et votre bonus standard de Dex. Si le total est supérieur ou égal à la force de frappe de l'attaque de tir dont vous êtes la cible, c'est réussi et celle-ci est annulée. Notez que la compétence martiale *esquive* vous permet d'obtenir un bonus à l'esquive.

Sous les tirs des archers, Yovan tente d'approcher de ses ennemis retranchés derrière un muret. Pour se préserver de leurs traits, il utilise une grande planche de bois, *pavois* improvisé dans laquelle viennent se ficher les hanches vibrantes des flèches. Cette *couverture* de fortune lui permettra probablement d'arriver au contact sans être transformé en pelote d'épingles.



Le mode couverture vise entièrement à vous protéger des attaques de tirs (en utilisant un relief naturel ou une arme défensive telle que le bouclier), et éventuellement à avancer vers l'ennemi en même temps. Lorsque vous choisissez le mode couverture pour un round de combat, vous n'effectuez vous-même aucune attaque : vous ne faites rien d'autre que parer des projectiles, et vous concentrez l'essentiel de vos efforts sur cette tâche. Cependant, vous gagnez ainsi une protection particulièrement efficace contre les projectiles, une protection qu'aucun autre mode de combat ne peut vous apporter. La couverture est donc un mode de combat que vous utiliserez assez rarement, mais qui constitue une solution idéale pour approcher un archer ennemi ou se protéger des volées de flèches au début d'une bataille. Des circonstances de jeu intéressantes pour un MD, d'autant plus que les archers, dans le système alternatif, peuvent se révéler très dangereux.

Conditions : Pour pouvoir utiliser le mode couverture, vous devez impérativement disposer d'une arme défensive (bouclier, rondache ou pavois) qui puisse vous servir à parer des attaques de tir. A défaut d'une telle arme, vous pouvez toujours l'improviser (comme Yovan ci-dessus, avec sa planche), ou encore, vous abriter derrière les objets ou reliefs offerts par le terrain.

Routine : en couverture, vous ne disposez d'aucune action de routine. Vous ne lancez donc aucune initiative au début du round. En revanche, à chaque fois que vous êtes touché par une attaque de tir, vous pouvez tenter gratuitement une *parade* pour annuler celle-ci. Si vous utilisez un bouclier, une rondache ou un relief de faible couverture (entre 25% et 50% de couverture), vous pouvez tenter de parer au maximum un projectile par segment. Si vous utilisez un pavois ou un relief naturel large (plus de 50% de couverture), vous pouvez tenter de parer autant de projectiles que vous le désirez à chaque segment.

Réussite : lancez les dés comme pour une parade de mêlée, en ajoutant à votre force de frappe le facteur de défense de l'arme (ou relief) utilisée pour

parer. Si le total obtenu est supérieur ou égal à celle de l'attaque de tir dont vous êtes la cible, c'est réussi, et l'attaque est annulée.



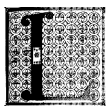
Note : les facteurs d'armes (facteur défensif) des différentes armes utilisables en couverture (bouclier, pavois et rondache) sont donnés au chapitre IV. Le facteur défensif d'un relief de terrain (si vous utilisez l'un d'eux pour vous protéger) dépend de la surface de votre corps qui

peut être protégée par ce relief : le facteur est de 1 par 10% de votre corps couvert. Par exemple, si vous vous protégez derrière un rocher qui masque 40% de votre corps, vous utiliserez ce rocher comme une arme ayant un facteur défensif de +4. Ce facteur défensif s'ajoute également à votre classe d'armure. Un relief (ou un objet) qui protège moins de 25% de votre corps ne peut pas être utilisé comme *couverture*.

Déplacement lent en couverture : Si vous disposez d'une couverture *mobile* (par exemple, un bouclier ou un pavois), vous pouvez bien entendu effectuer un *déplacement lent* (vitesse 2 au maximum, 4m/segment) tout en continuant à parer des tirs (un *déplacement lent* n'est pas considéré comme une action). Si votre couverture est immobile (par exemple, un rocher), vous ne pouvez évidemment pas vous déplacer en utilisant la couverture.

Autres actions en couverture : des *actions simples*, telles que dégainer une arme ou effectuer un déplacement *rapide* (plus de 4m/segment), peuvent être effectuées lorsque vous évoluez en mode couverture; toutefois, à chaque segment où vous effectuez une telle action, vous n'avez droit à aucune parade (règle générale: une seule action par segment !). Si vous êtes pris pour cible juste à ce segment, tant pis pour vous, vous ne pourrez pas tenter de parer ce missile !

Il arrive parfois qu'un combattant, dépourvu d'arme défensive, décide de courir de relief en relief pour éviter les traits: il court six secondes, se jette ensuite derrière un rocher où il se tapit quelques instants, puis court à niveau pour se cacher à nouveau derrière un arbre, etc. Dans ce cas, il ne peut pas effectuer de parade durant les segment où il court, mais peut parer durant les segments où il ne court pas.



La lutte est une forme de combat au corps à corps, qui s'effectue normalement sans armes. Plutôt que chercher à blesser l'adversaire par des coups violents, comme en mêlée, un lutteur cherche à l'agripper, à l'immobiliser, à le coincer en utilisant ses bras et ses jambes. C'est un engagement physique total, au plus près du corps de l'adversaire. La lutte est alternative intéressante à la *mêlée* lorsqu'il s'agit de neutraliser quelqu'un sans le tuer. Ceci ne veut pas dire qu'elle ne peut pas être une forme de combat mortelle : dans ce type d'affrontement, on peut aussi tordre, broyer, et même étrangler. Les meilleurs lutteurs (les maîtres en arts martiaux) savent que la lutte est même parfois plus efficace que le combat armé, lorsqu'on est un lutteur confirmé. Les assassins - étrangleurs pensent la même chose ... enfin, certaines créatures ont fait de la lutte une arme redoutable : c'est le cas par exemple d'un serpent constricteur ou d'un calamar géant.



La lutte utilise des règles assez particulières. Sa logique est fort différente de celle des modes de combat plus courants (*mêlée* et *tir*). Il vous faudra un peu de temps pour vous familiariser avec ce système. En particulier, la lutte possède un plus grand nombre de types d'actions que les autres modes de combat. Toutefois, comme cette technique risque d'intervenir plus rarement dans le jeu, vous n'avez pas besoin de très bien connaître les règles ci-dessous. Le MD est là pour vous guider lorsqu'une scène d'action fera appel à la lutte. Le système étant très intuitif, il vous suffira de décrire, sur le moment, le mouvement que vous effectuez, et le maître de jeu (qui, lui, devra maîtriser correctement le système) pourra rattacher votre description à l'une des actions de lutte décrites ci-dessous, et la traduire en termes de jeu. Cependant, mieux vaut que vous connaissiez les principales notions : le score et la classe de lutte, et les règles qui concernent l'engagement en lutte.

De façon générale, on peut dire que le mode lutte rend compte de tout contact physique direct entre les combattants (au contraire de la *mêlée*, qui suppose un minimum de distance entre eux).



SCORE DE LUTTE ET CLASSE DE LUTTE

En lutte, on n'utilise pas le bonus martial pour déterminer la force de frappe d'une action : on se sert d'un autre score, appelé tout simplement score de lutte. De même, la classe d'armure n'intervient pas comme DC pour la réussite d'une action de lutte ; on se sert à la place de la *classe de lutte*.

Score de lutte : Votre score de lutte est calculé selon la formule suivante :

Score de lutte = Bonus martial + moyenne du bonus standard de force et du bonus standard de dextérité (arrondi à l'inférieur) + rang dans la compétence « lutte ».

Notez ce score à l'endroit prévu, sur votre feuille de personnage, de façon à ne pas devoir le recalculer plus tard.

La compétence *lutte* est décrite au chapitre V de ce manuel. C'est une compétence martiale qui vous permet d'augmenter votre score de lutte (et donc, vos chances de réussir une action de lutte), grâce à la connaissance de techniques particulières.

Force de frappe en lutte : la force de frappe de toute action de lutte est simplement déterminée de la façon suivante :

Force de frappe = D20 + score de lutte

Classe de lutte : La lutte n'utilise généralement pas la classe d'armure. A la place, elle se sert d'un autre

ARMURE ET LUTTE

Comme vous pouvez le voir, les armures ne sont pas prises en compte dans le calcul du score et de la classe lutte. C'est parce que porter une armure peut aussi bien vous nuire que vous aider au cours d'une lutte : l'armure vous protège en partie (bien que moins qu'en mêlée), mais vous alourdit et diminue votre mobilité. Par souci de simplicité, on considère donc que toute protection physique a un rôle neutre, et le système n'en tient pas compte. Les seules protections qui peuvent être ajoutées à votre classe de lutte sont les protections magiques de type « champ de force », qui vous rendent plus « glissants », plus difficiles à saisir (cfr. chapitre IX : *Magie et pouvoirs surnaturels*).



score, appelé classe de lutte (CL). La classe de lutte d'une créature, c'est la DC de la plupart des actions de lutte que vous tenterez contre elle. Votre classe de lutte est égale à :

$$CL = 10 + \text{votre score de lutte.}$$

En général, lorsque vous portez une attaque de lutte contre quelqu'un, votre force de frappe est comparée à la CL de votre adversaire. Si votre force de frappe est égale ou supérieure à la CL, c'est réussi !

ROUTINE DE LUTTE :

Lorsque vous optez pour la lutte, vous bénéficiez de deux actions / round, quel que soit votre niveau ou vos capacités de lutteur : cette routine n'augmente jamais. Ces actions ne sont pas strictement liées à une main ou une autre, parce que la lutte implique le corps dans son ensemble. Il se peut, par exemple, que votre première action du round utilise votre pied gauche et votre main droite, tandis que votre seconde action impliquera vos deux bras et votre jambe gauche. Le système de jeu ne cherche pas à préciser quel membre vous utilisez pour telle ou telle action.

Seules quelques créatures disposent d'une routine de lutte plus élevée que 2 actions/round, mais alors, c'est parce qu'elles ont plus de membres que nous autres, pauvres humains... ainsi, une créature dotée de cinq tentacules pourrait fort bien disposer de 5 actions de lutte par round ! De telles créatures sont pour le moins redoutables.

ENGAGÉ EN LUTTE OU PAS ?

La plupart des actions de lutte ne sont possibles que si les deux protagonistes sont en *engagés en lutte* l'un contre l'autre, autrement dit, s'ils sont au corps à corps rapproché et qu'ils s'empoignent, qu'ils se saisissent, que leurs corps s'entremêlent.

- Lorsque les deux protagonistes choisissent d'opter pour la lutte, pas de problème : ils sont aussitôt *engagés en lutte* l'un contre l'autre. L'un et l'autre peuvent effectuer n'importe quelle action de lutte contre leur adversaire. C'est le cas où les deux protagonistes sont d'accord pour porter leur affrontement sur le terrain de la lutte.
- En revanche, si l'un des protagonistes choisit d'utiliser le mode *mêlée*, l'autre ne pourra effectuer aucune véritable action de lutte contre lui. Si votre adversaire agit en mêlée, son arme (ou même ses poings) vous tient à distance, et vous empêche de vous approcher suffisamment de lui pour le saisir. Dans ce cas, vous n'êtes pas *engagé en lutte* avec votre adversaire (même si vous-même avez opté pour le mode lutte), et la plupart des actions de lutte vous sont interdites.

L'ennui, c'est que la plupart du temps, un personnage armé préférera vous taper dessus en mêlée, plutôt que de s'engager avec vous dans une lutte hasardeuse !

Passer la garde : Heureusement, il existe un moyen de forcer votre adversaire à s'engager à la lutte avec vous. Pour cela, vous devez *passer sa garde*, c'est-à-dire éviter son arme et vous approcher suffisamment de lui pour le saisir à bras le corps. C'est une chose assez difficile à réussir (et dangereuse !), mais une fois ceci fait, vous pourrez porter contre lui toutes les actions de lutte que vous souhaitez. D'autre part, votre adversaire ne pourra plus se servir de son épée, ni de sa hache, ni de ses poings : il est maintenant *engagé en lutte* contre vous, et lui-même, à présent, ne peut plus agir qu'en mode lutte. C'est une règle générale :

Un personnage qui est *engagé en lutte* (qu'il l'ait voulu ou non) n'est plus **libre de ses mouvements** et n'a plus le choix de son mode d'action. Il **ne peut plus agir qu'en lutte**, jusqu'à ce qu'il ait réussi à rompre l'engagement (à ce propos, cfr. plus bas).

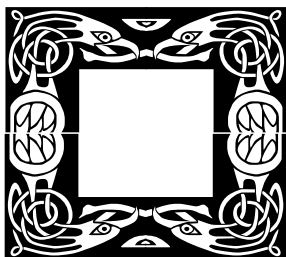
Passer la garde est une action de lutte. Vous devez donc choisir le mode *lutte* au début du round si vous voulez l'effectuer. C'est même la seule action de lutte que vous pouvez effectuer contre un adversaire qui a opté pour la mêlée et n'est pas encore *engagé en lutte* avec vous.

Il existe un troisième cas de figure :

Si votre adversaire vous offre une **attaque d'opportunité** alors que vous avez opté pour la

lutte, vous pouvez utiliser cette attaque pour *passer sa garde*. Dans ce cas la réussite est automatique et votre adversaire se retrouve aussitôt *engagé en lutte* contre vous. Exemple : lorsque votre adversaire persiste à vouloir incanter ou tirer des missiles alors que vous arrivez au corps à corps, vous pouvez automatiquement *l'engager en lutte* en utilisant pour ce faire votre attaque d'opportunité...

Si vous êtes déjà engagé en lutte contre un adversaire, vous n'êtes **plus libre de vos mouvements** : il vous est dès lors impossible d'aller chercher de nouveaux adversaires pour les engager également en lutte. Mais d'autres ennemis (actuellement libres de leurs mouvements) peuvent venir d'eux-mêmes vous engager en lutte (vous aurez alors affaire à plusieurs adversaires), et vos propres alliés (s'ils sont libres de leurs mouvements) peuvent également venir engager en lutte votre adversaire actuel (vous serez alors à plusieurs contre un). Tout adversaire supplémentaire qui vous engage à la lutte peut également porter des actions de lutte contre vous, et vous pouvez en porter contre lui.



LES ACTIONS DE LUTTE

Il existe un grand nombre d'actions de lutte possibles. Certaines effectuent du dégât, d'autres vous donnent simplement un avantage ou visent à immobiliser l'adversaire. Comme pour les autres modes de combat, vous n'avez pas besoin d'annoncer votre choix à l'avance : vous décidez simplement ce que vous faites de votre action sur le moment même, au segment qui correspond à son initiative.

Notez déjà qu'il y a certaines actions qui sont impossibles à effectuer dans certaines circonstances.

Initiative : une action de lutte ne peut être effectuée qu'au segment de son initiative, ou éventuellement reportée au segment 10.

Reporter une action de lutte : les règles pour retarder une action de lutte sont les mêmes que pour la mêlée : toute action reportée l'est automatiquement au segment 10. Le seul intérêt de retarder une action de lutte, c'est de pouvoir se

coordonner avec un autre lutteur pour tenter au même moment de *passer la garde* d'un même adversaire.

Garder les mains libres : Pour effectuer une action de lutte, quelle qu'elle soit, vous ne pouvez normalement pas tenir d'objet en main, à l'exception d'un lacet d'étrangleur, d'une dague (une seule) ou de tout objet plus petit qu'une dague (un seul). Dans ce cas, l'une de vos deux actions au moins sera obligatoirement consacré à utiliser cet objet (par exemple, si vous utilisez une dague, l'une de vos actions sera obligatoirement une *attaque assimilée mêlée*). Si vous ne souhaitez pas effectuer une action appropriée à l'objet, vous devez simplement renoncer à l'une de vos 2 actions pour ce round, ou bien lâcher l'objet.

La règle du 10 : Lors d'un jet de lutte, tout résultat de 1 à 10 *pur* (résultat affiché par le dé, sans tenir compte des ajustements) est automatiquement considéré comme un échec. Quel que soit votre score de lutte, quelle que soit votre force de frappe totale, le résultat du dé doit donc toujours être au moins un 11 pour que l'action soit réussie. Cette règle reflète le fait que, même si vous êtes largement supérieur à votre adversaire, il n'est jamais facile de prendre le dessus ou de vous dégager d'une prise. Les actions dont la réussite est automatique, comme la torsion, ne sont évidemment pas concernées par cette règle, puisqu'elles ne nécessitent aucun jet de dé.

20 pur : En lutte, lorsque vous réalisez un 20 pur, votre action est automatiquement réussie. De plus, si votre action effectuée normalement du dégât, vous réalisez un *coup critique exceptionnel*.



La clé

Une action de clé vise à immobiliser une partie du corps de votre adversaire. Pour réussir à établir une clé, votre force de frappe doit battre la classe de lutte (CL) de votre adversaire. En cas de réussite, la cible subit désormais un malus de 3 à tous ses jets de dés, et ce tant que la clé est maintenue.

Il existe différentes clés possibles, au choix de l'assaillant. Celui-ci doit annoncer la partie du corps qu'il souhaite immobiliser juste avant de lancer le dé :

Bras : Une prise au bras restreint les possibilités de manœuvre de votre adversaire. Une personne qui subit une clé au bras perd une action à chaque round où la clé est maintenue (sa routine n'est plus que de 1 action/round). Un personnage qui subit deux clés (une à chaque bras) conserve tout de même une action par round, mais cette action ne peut être qu'une *évasion* (le personnage ne peut plus choisir que ce seul type d'action de lutte). Si un bras qui tient une arme est immobilisé par une clé, il est désormais impossible de porter une *attaque assimilée mêlée* avec cette arme.

Tête : une clé à la tête permet de « baillonner » son adversaire de la main (l'empêcher de parler ou de crier), si l'agresseur le souhaite. Pratique pour les attaques surprises, quand le silence est nécessaire.

Cou : une clé au cou est la condition sine qua non pour réaliser un étranglement.

Jambes : Lorsque vous maintenez une telle clé, toute action de chute que vous tentez contre la cible réussit automatiquement (cette clé n'est vraiment intéressante que contre un personnage encore debout).

Maintenir une clé en place demande le sacrifice d'une action de lutte à chaque round où elle est maintenue. Le joueur doit annoncer au début du round qu'il maintient sa clé; dès lors il perd une action de lutte pour ce round (sa routine n'est plus que de 1 action/round). Le maintien est automatique (pas besoin de jet de dé); seule une *évasion* peut briser la clé.

Vous pouvez très bien sacrifier vos deux actions de lutte pour effectuer ou maintenir deux clés différentes. Les malus subis par la victime sont cumulatifs (deux clés subies = malus de 6 à tous les jets, etc.).

La torsion

Pour pouvoir réaliser une *torsion*, vous devez obligatoirement maintenir une *clé* contre la cible. Une torsion vise à faire du dégât à l'adversaire en tordant le membre immobilisé (celui qui subit la clé) pour causer de la douleur et froisser muscles et ligaments, voire même pour briser des os. La réussite de la torsion est automatique (pas besoin de jet de dé).

Une torsion inflige des dégâts d'endurance. Les dégâts sont égaux à :

Dégâts = 1d3 + score de lutte.

Dégâts de coup : Une torsion aux bras ou aux jambes ne peut jamais faire descendre un adversaire en-dessous de zéro points de coup. Si la victime descend à 0 points de coup, le membre est brisé (*effet critique déterminé*), et la torsion ne peut plus lui faire de

dégât. Une torsion à la tête, par contre, peut parfaitement tuer quelqu'un (vous pouvez continuer à infliger des dégâts de coup à votre victime même si celle-ci est déjà descendue à 0 points de coup).

Étranglement

L'étranglement est la torsion particulière qui correspond à la clé au cou. Pour réaliser un étranglement, vous devez obligatoirement maintenir une clé au cou de votre adversaire. La réussite est automatique (pas besoin de jet de dé).

Les dégâts d'un étranglement sont supérieurs à ceux d'une torsion classique :

Dégâts = 1d8 + score de lutte.

Évasion

Si votre adversaire maintient une clé contre vous, vous pouvez tenter une *évasion* pour la rompre. Pour réussir votre évasion, vous devez vaincre la CL adverse avec votre force de frappe. Si vous y parvenez, vous annulez la clé (ou l'une des clés) que votre adversaire maintient actuellement contre vous.

Notez que vous pouvez très bien utiliser une *évasion* pour rompre une prise que votre adversaire maintiendrait contre une tierce personne (rompre la prise subie par autrui), aux mêmes conditions.

Chute

Vous pouvez décider de faire chuter votre adversaire au sol (*force de frappe* contre la CL adverse). Cependant, si votre adversaire maintient actuellement une clé contre vous, vous êtes automatiquement entraîné au sol avec lui. De même, si vous souhaitez maintenir une clé contre lui, vous devrez le suivre spontanément au sol (ou alors, vous renoncez à maintenir votre clé). Bien entendu, vous pouvez le suivre spontanément au sol même si aucune clé n'est maintenue de part ou d'autre.

Avantage de la manœuvre : si c'est vous qui faites chuter votre adversaire et que vous le suivez au sol, vous vous retrouvez désormais au-dessus de lui. La cible est considérée automatiquement comme *renversée* par vous (cfr. l'action de lutte : *renversement*, ci-dessous).

De plus, si vous faites chuter votre adversaire et qu'il ne maintient à ce moment aucune clé contre vous, vous pouvez choisir de ne pas le suivre au sol. Dans ce cas, vous n'êtes plus *engagé* en lutte avec lui, vous redevenez libre de vos mouvements, et vous pouvez de nouveau choisir librement le mode de combat qui vous convient.

SI vous maintenez déjà une clé aux jambes contre votre adversaire, votre action de *chute* réussit automatiquement, sans qu'il soit besoin de tirer de dé.

Renverser

Renverser son adversaire, c'est prendre l'ascendant sur lui en lui grimpant dessus. Si vous parvenez à renverser votre adversaire (*force de frappe* contre la CL adverse), vous êtes désormais au-dessus de lui, jusqu'à ce qu'il parvienne à vous renverser à son tour. Un personnage renversé effectue tous ses jets de dé avec un malus de -2.

Renverser quelqu'un implique que les deux adversaires soient déjà au sol. Il est impossible de renverser quelqu'un qui est encore debout.

Dégainer

Si vous disposez d'au moins un bras libre (non maintenu par une clé), vous pouvez dépenser une action de lutte pour dégainer une arme ou tirer un objet, même quand vous êtes engagé dans une lutte, mais rien de plus long qu'une dague. Pour réussir à dégainer, votre *force de frappe* doit battre la CL adverse.



Attaque assimilée mêlée :

Vous pouvez dépenser une action de lutte pour porter une attaque avec une arme de mêlée (dague) ou avec votre poing nu. Cette attaque est semblable à une attaque de mêlée, mais elle est considérée comme une action de lutte. La seule arme que vous pouvez utiliser en lutte est une dague ou une arme semblable (ou éventuellement votre poing). Lancez le d20 comme pour n'importe quelle action de lutte; votre force de frappe est comparée à l'AC de la cible pour déterminer la réussite (et non à sa CL). Vous ne pouvez pas effectuer d'*attaque assimilée mêlée* avec un bras maintenu par une clé.

Les dégâts d'une attaque assimilée mêlée sont calculés de la façon suivante :

Dégâts de base de l'arme + bonus magique de l'arme + score de lutte.

(Les ajustements dus à la maîtrise, à la spécialisation et les ajustements de force aux dégâts ne sont donc pas pris en compte).

Coup exceptionnel : Une attaque assimilée mêlée (action de lutte) réalise un *coup critique exceptionnel* sur un résultat *pur* de 18 à 20. Ce coup critique inflige 1D6-1 points de dégâts de coup, comme sur une véritable attaque de mêlée.

Désarmer

Vous pouvez dépenser une action de lutte pour tenter de désarmer un adversaire engagé en lutte contre vous. Lancez le d20 comme pour n'importe quelle action de lutte, et comparez le résultat à la CL de l'adversaire : si vous l'emportez, celui-ci laisse tomber une arme (ou un autre objet) qu'il tient en main.

Utilisation d'objet

En lutte, vous avez le droit de tenir en main un objet pas plus gros qu'une dague. Certains joueurs malins voudront sans doute se servir d'objets magiques de petite taille alors qu'ils sont occupés à lutter. Tout objet magique plus petit qu'une dague, d'utilisation simple (que l'on peut déclencher en un seul segment) peut être utilisé alors que vous êtes *engagé en lutte*. Par exemple : un bâtonnet magique. Utiliser un objet coûte une action de lutte. Pour réussir à utiliser l'objet, lancez les dés comme pour n'importe quelle action de lutte : votre force de frappe doit égaler ou battre la CL adverse.

Rosser

Cette action vise à faire du dégât à votre adversaire en le secouant et en le malmenant dans le mouvement de la lutte : vous pouvez lui frapper la tête contre un mur ou le sol, lui donner des coups de coude, lui écraser la main ou les côtes avec le genou, ou toute autre action susceptible de lui faire mal. Si votre *force de frappe* égale ou bat sa CL, la cible encaisse les dégâts suivants :

Dégâts = 1d4 + bonus de force au dégât.

Règle du 10 (spécial) : Rosser est la seule action de lutte qui ne soit pas soumise à la *règle du 10*. Quel que soit le résultat *pur* affiché par votre dé, l'action est réussie si votre force de frappe bat la CL adverse.

Passer la garde

Si vous souhaitez porter des attaques de lutte contre un adversaire qui agit en mode *mêlée*, vous devez d'abord passer sa garde pour le forcer au corps à corps. Il s'agit toujours d'un moment délicat, le plus dangereux de la lutte. Au départ, vous vous trouvez à distance de votre adversaire, comme toujours en mêlée, à la limite de sa portée d'armes. Vous devez réduire cette distance pour l'engager à la lutte, ce qui implique le risque d'aller vous empaler sur son arme... pourtant, tant que vous n'avez pas passé sa garde, vous ne pourrez tenter aucune autre action de lutte contre lui !

Lorsque vous tentez une telle action, vous offrez automatiquement une *attaque d'opportunité* à votre adversaire. Celle-ci est simultanée à votre action et bénéficie naturellement des chances élevées de

critique exceptionnel (18 – 20 pur) liées à toute attaque d'opportunité. Que vous soyez touché ou non, vous parvenez à passer la garde adverse si la force de frappe de votre jet de lutte bat de 12 points ou plus la force de frappe de l'attaque d'opportunité adverse.

Si vous échouez, vous êtes de nouveau à distance de votre adversaire...tout est à recommencer.

Si vous réussissez, votre adversaire est maintenant *engagé en lutte* et ne peut plus effectuer que des actions de lutte.

Un personnage *surpris* n'a droit à aucune attaque d'opportunité lors du segment de surprise. Il ne peut donc opposer une telle attaque à votre tentative de passer sa garde, mais peut tout de même refuser de se laisser engager en lutte. Lorsque vous tentez de *passer la garde* d'un personnage surpris, votre force de frappe doit simplement battre sa CL pour réussir.

Si votre tentative pour *passer la garde* est une *attaque d'opportunité*, la réussite est automatique.

Percée

Cette action est similaire à l'action de mêlée : *percée*. Elle vise à faire reculer votre adversaire. Vous ne pouvez l'effectuer que si vous êtes encore debout. Vous pouvez l'effectuer même si votre adversaire maintient actuellement une clé contre vous. Lancez les dés comme pour n'importe quelle action de lutte. Votre adversaire fait de même. Si vous l'emportez, il recule de 1d4+1 m ; dans le cas contraire, il ne bouge pas de position. Il est évident que si votre adversaire maintient actuellement une clé contre vous, vous êtes forcés d'avancer en même temps que votre adversaire recule (attention si vous souhaitez par cette manoeuvre le pousser dans un fossé, gros nigaud) !



Passer outre l'adversaire : Les règles qui concernent les déplacements en combat (page 86) précisent qu'il est possible d'utiliser une action de *percée* (action de mêlée) réussie pour *passer outre* un adversaire, c'est-à-dire pour forcer le passage et vous retrouver derrière lui. Cette manoeuvre particulière est réalisable aussi avec l'action de lutte de *percée* ; cependant, vous ne pouvez la tenter que si votre adversaire ne maintient actuellement aucune clé contre vous. Si vous réussissez, vous pouvez vous considérer comme *désengagé* de la lutte (vous êtes désormais libre de vos mouvements, et vous pouvez choisir librement le mode d'action qui vous convient). En lutte, *passer outre l'adversaire* est une action qui ne subit aucun malus (contrairement à la mêlée).

RØMPRE L'ENGAGEMENT EN LUTTE

Dans certains cas, vous souhaitez (de toute votre âme) ne plus être *engagé en lutte* contre votre adversaire, de façon à retrouver votre liberté d'action (pouvoir agir en *mêlée*, par exemple) et à quitter ce terrain de la lutte, qui ne vous est pas nécessairement favorable.

Vous devrez donc trouver le moyen de vous *désengager* de la lutte.

Il n'existe que peu de moyens de se désengager d'une lutte :

- Si vous faites chuter votre adversaire, et qu'il ne maintient à ce moment aucune clé contre vous, vous pouvez renoncer à le suivre au sol et vous considérer comme désengagé de la lutte.
- Si votre adversaire est *renversé* par vous, et qu'il ne maintient aucune clé contre vous, vous pouvez en profiter pour vous relever et vous désengager de la lutte.
- Si vous *passez outre* votre adversaire au moyen d'une action de *percée*, vous pouvez vous considérer comme désengagé de la lutte.
- Si l'un de vos alliés est également *engagé* en lutte contre votre adversaire, et que ce dernier ne maintient en ce moment aucune clé contre vous, vous pouvez vous désengager de la lutte.

Dans tous les cas, tant que votre adversaire maintient une clé contre vous, il vous est impossible de vous désengager de la lutte.



EN LUTTE CONTRE PLUSIEURS ADVERSAIRES :

Lorsque vous êtes *engagé* en lutte par plusieurs adversaires en même temps, vous vous trouvez généralement dans de sales draps : le nombre d'actions de lutte que vous subissez à chaque round est plus élevé, et le risque de subir une ou plusieurs *clé(s)* qui restreigne(nt) votre liberté de mouvement est d'autant plus grand. De plus, vous-même pourrez difficilement neutraliser deux adversaires en même temps avec vos deux actions/round (d'ailleurs, dans la réalité, essayez un peu pour voir !). Il n'y a qu'une chose à faire : éviter ce genre de situation.

Lorsque plusieurs personnes tentent en même temps de vous engager en lutte, mieux vaut agir vous-même en mêlée pour les tenir à distance, fut-ce avec vos poings. Vous pourrez alors tenter de les repousser un à un lorsqu'ils tenteront tour à tour de *passer votre garde*, grâce aux *attaques d'opportunité* qu'ils vous octroient en tentant cette manoeuvre.

Cependant, plusieurs adversaires peuvent se coordonner pour tenter tous ensemble de *passer votre garde* exactement au même segment. Ceci peut s'effectuer aisément : il leur suffit de reporter tous trois une action au segment 10. Dans ce cas, vous êtes à nouveau dans de sales draps. En effet, comme vous ne bénéficiez que d'une seule attaque d'opportunité par segment, un seul adversaire pourra être menacé par celle-ci !

Dans ces circonstances (tentatives simultanées pour *passer la garde*), la règle est la suivante : un seul de vos adversaires (à votre choix) pourra être atteint par votre attaque d'opportunité, mais les autres devront tout de même battre la force de frappe de votre attaque d'opportunité pour parvenir à *passer votre garde*.

Notez bien que si un seul de vos adversaires parvient à vous *engager en lutte*, vous ne pourrez évidemment plus agir en mêlée. Vous serez donc aussitôt *engagé en lutte* par tous vos adversaires s'ils le souhaitent.

Un mot pour les MD : la lutte est un terrifiant moyen d'assassinat, surtout lorsque les lutteurs sont en surnombre. Imaginez : un quai désert, au beau milieu de la nuit. Un PJ rentre aviné de l'auberge, armé de sa seule dague. Soudain, trois individus surgissent de l'ombre et lui tombent dessus en lutte... Votre PJ peut finir sa soirée au fond de la rivière s'il n'est pas excellent lutteur ! Les assassins individuels sont souvent de bons lutteurs.



EXEMPLE DE SCÈNE DE LUTTE

Pour vous aider à bien assimiler ce système (et, peut-être, pour vous y donner goût), nous donnons ici un exemple de scène impliquant la lutte. L'action se déroule dans une geôle obscure. Pirian, voleur de niveau 7, y croupit depuis quelques semaines suite à une désastreuse mission d'espionnage. Il ne réalise qu'« on » a décrété son exécution qu'au moment même où l'exécuteur (un homme de main de premier niveau) entre dans sa cellule, l'épée à la main. En désespoir de cause, n'ayant pas d'armes, il tente d'avoir le dessus sur son agresseur grâce à la lutte. Une situation périlleuse s'il en est ! Le score de lutte de Pirian est de 7, et celui du garde seulement de 3.

MD : Ton adversaire a l'intention très claire de te planter son épée dans le gras. Que fais-tu ?

PIRIAN (terrifié) : Je vais tenter de l'avoir à la lutte !

MD : tu choisis donc la lutte pour ce round. Il est évident que ton adversaire, lui, agit en mêlée !

Très bien, tire tes initiatives ! Tu as droit à deux actions par round !

(Le joueur de Pirian obtient un 2 et un 6).

MD : Initiative -1, c'est à lui ! Eh oui, il a plus d'allonge avec son arme, il frappe le premier ! (il lance les dés). Touché ! Ta classe d'armure est de 13, puisque tu es à peu près tout nu ! Le garde fait mieux que ça. Il t'inflige...

PIRIAN : Je pare ! Aarhgh.. non, je ne peux pas, puisque je suis en lutte ! ... tant pis, combien j'encaisse ?

MD : Tu encaisses 4 points de dégât d'endurance. Tu peux considérer qu'il a fait un grand moulinet avec son épée, qui a sifflé à tes oreilles... à toi !

PIRIAN : Au segment 2, je tente de passer sa garde !

MD : Vas-y ! Mais tu subis automatiquement une attaque d'opportunité ... (lui-même lance les dés).

PIRIAN : Je sais, putain, je sais ! (regardant ses dés :) 25 ! J'ai une force de frappe de 25 !

MD : Ton agresseur a une force de frappe de 23 ! Mon dé affiche un 17, tu as de la chance, un point de plus et c'était un coup critique exceptionnel ! En tout cas c'est plus que ton AC, tu es touché ! encore 5 points de dommage !

PIRIAN : aargh... mais ma force de frappe est plus haute que la sienne, je passe sa garde ?

MD : Non ! Tu ne fais que 2 points de plus que lui, il en aurait fallu 12... crois-moi ce n'est pas si facile ! Imagines la situation... Tu n'as plus rien avant le segment 9 ?

PIRIAN : Si, si ! Au segment 7, euh... je recommence, pas le choix ! Je dois passer sa garde !

MD : Nouvelle attaque d'opportunité, alors, au segment 7 ! J'ai une force de frappe de 13, je te touche tout juste. Tu encaisses 5 points de dégât....

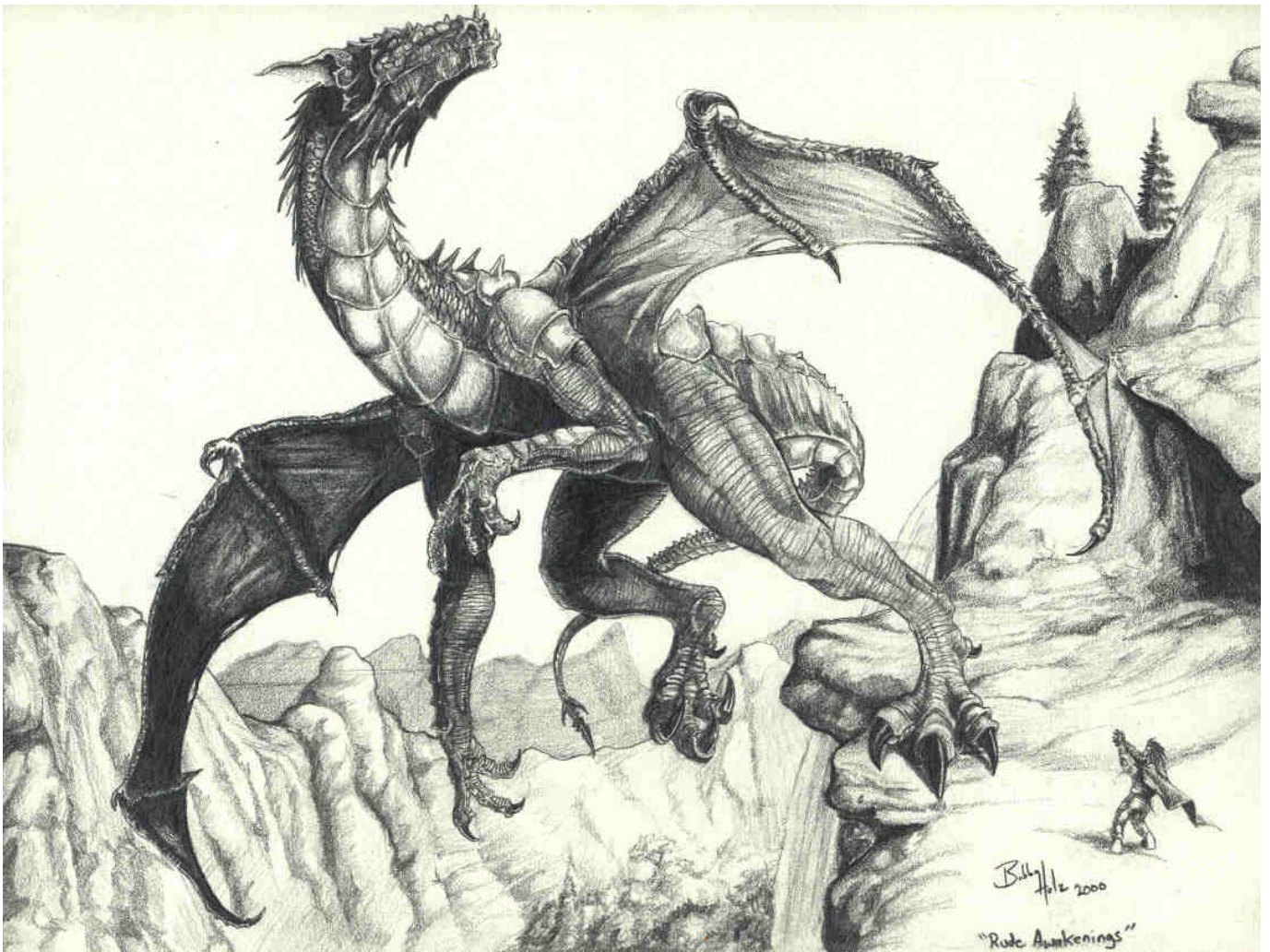
PIRIAN : Tu rigoles ? C'est déjà sa troisième attaque du round !

MD (patient) : Sur les 3, il y en a deux qui sont des attaques d'opportunités, donc elles viennent gratuitement en plus de sa routine de mêlée ! Cela dit, combien tu fais, toi ?

PIRIAN : 25 !

MD : Waow ! Tu as de la chance, toi ! C'est 12 points de plus que sa force de frappe à lui, tu es parvenu à passer sa garde ! Assez rapidement, je dois dire... ta situation s'est nettement améliorée : il est maintenant engagé en lutte avec toi. Il lâche son épée, qui ne lui sert plus à rien, et il perd sa dernière attaque du round puisqu'il est forcé de changer de mode de combat. On passe au round suivant, alors ! Initiatives !

PIRIAN : 2 et 6 !



MD : à toi !

PIRIAN : Je lui fais une clé au bras ! (il tire les dés) : 15 ! Sa classe de lutte est de combien ?

MD : De 13, mais tu as fait 8 au dé ! Il faut au moins que ton dé affiche un 10 pur. Donc raté ! A moi, au segment 5... Ton agresseur dégage son bras et essaie de dégainer sa dague...

PIRIAN : Aargh, non, pas de ça ! Il va pouvoir me porter des attaques assimilée mêlée ! Je l'en empêche...

MD : Je m'en doute. On va voir son jet de dé... (il tire :) 21 ! Ta classe de lutte est de combien ?

PIRIAN : dix-sept !

MD : tu le tiens bien, mais il arrive pourtant à dégainer sa dague. A toi !

PIRIAN : Au segment 6, je le désarme ! (il lance les dés :) 22 ! Et 12 sur mon dé ! ça marche ?

MD : Oui, il perd sa dague, qui tombe sur le sol. Cette fois, fini les armes pour lui ! Mais il lui reste une action au segment huit. Il essaie de te frapper la tête contre le mur... 16, raté ! Il doit vraiment faire beaucoup pour réussir une action de lutte contre toi ! On passe au troisième round !

PIRIAN : j'agis au segment 1. J'essaie encore une clé au bras ! (il tire :) 21 ! ça marche ?

MD : oui ! Maintenant il perd une action par round, donc il n'agira qu'une fois ce round-ci. En plus il subit un malus de 3 à tous ses jets. Je ne vois vraiment pas comment il va s'en tirer... il agit au segment 5, et tente une évasion... raté !

PIRIAN (qui a repris confiance) : Moi j'agis à 7 ! Je lui fais une torsion au bras ! (il tire 1D3 et obtient un 3). dix points de dommage !

MD : Aargh... tout ça ? Comment tu fais ?

PIRIAN : 3 au dé, plus mon score de lutte qui est de 7 ! (jubilant :) ça fait mal, hein... ?

MD : Un peu, oui ! Tu viens de lui casser le bras ! Il est à zéro points de vie, donc neutralisé !

PIRIAN : Je m'empare de son épée, et je sors d'ici !

