

6. LES COUPS EXCEPTIONNELS

En combat, un *coup exceptionnel* survient lorsque le d20 (que vous lancez pour tester la réussite de votre action de combat) indique un résultat *pur* très particulier : 20 pur, 1 pur, ou même d'autres résultats (19 pur, 18 pur...) si vous disposez d'armes ou de capacités spéciales. Un tel résultat signifie que vous vous êtes ménagé une occasion exceptionnelle de prendre un avantage sur votre adversaire ou, au contraire, que vous avez commis une grave erreur au cours du combat.

Un coup exceptionnel provoque toujours un résultat exceptionnel : il se peut que votre adversaire perde son arme, ou qu'il tombe à terre. Ou bien que le ver pourpre (qui réalise un tel résultat contre vous) vous avale tout entier.

Mais les coups exceptionnels les plus dangereux sont ceux qui ont le statut de *coup critique exceptionnel* : dans ce cas, votre attaque inflige *automatiquement* une blessure grave (une perte de points de coup) à votre adversaire, même s'il lui restait suffisamment de points d'endurance pour normalement l'absorber. Le *coup critique exceptionnel* qui survient le plus fréquemment au cours du jeu est le *20 pur* auquel peut prétendre n'importe quel combattant.



QU'EST-CE QU'UN COUP EXCEPTIONNEL ?

De façon générale, un **coup exceptionnel** est un **score pur** qui, lorsqu'il apparaît sur le D20, détermine automatiquement un *résultat exceptionnel*. Certains coups exceptionnels peuvent être réalisés par n'importe quel combattant (*coups exceptionnels généraux*), mais la plupart ne peuvent être effectués qu'avec une arme donnée ou par une espèce donnée de créature monstrueuse (*Coups exceptionnels spécifiques*).

Réussite : Le coup exceptionnel est indépendant de la réussite de l'action elle-même; il ne dépend que du résultat *pur* du dé. Il est possible que l'action soit ratée (parce que la force de frappe est insuffisante), mais que le résultat exceptionnel, lui, prenne tout de même effet (parce que le score *pur* affiché par le dé l'indique). Cependant, certains

coups exceptionnels entraînent toujours la *réussite automatique* de l'action (par exemple : un 20 pur).

En général, un coup exceptionnel ne peut pas être annulé par une parade, sauf si le défenseur réussit une *parade critique* (cfr. ci-dessous).

Coups exceptionnels généraux : Normalement, tous les personnages et toutes les créatures (quels qu'ils soient) provoquent automatiquement un *coup exceptionnel* particulier lorsque le D20 indique l'un des résultats suivants :

20 pur : Une action de combat qui score un 20 pur réussit automatiquement, même si la force de frappe n'est normalement pas suffisante pour ce faire. En outre, si l'action provoque normalement du dégât, elle a le statut de *coup critique exceptionnel* (cfr. plus bas). Enfin, une attaque qui score un 20 pur ne peut être parée qu'avec une *parade critique*.

1 pur : échec critique. Une action de combat qui score un 1 pur échoue automatiquement, même si la force de frappe totale obtenue devrait normalement suffire à en assurer la réussite. En outre, la personne qui effectue cette action subit automatiquement l'un des effets suivants :

- D6 :** 1-3 : l'adversaire reçoit une attaque d'opportunité
4 : l'auteur de l'action perd son arme
5 : l'auteur de l'action brise son arme
6 : l'auteur de l'action blesse un de ses compagnons avec son arme, même si l'action n'effectue normalement pas de dégât.

Coups exceptionnels spécifiques : D'autres coups exceptionnels ne peuvent être réalisés que par des personnages ou des créatures maniant certaines armes ou disposant de certaines capacités spéciales, ou encore par n'importe quel personnage, mais uniquement dans certaines circonstances. Dans ces cas, seulement, d'autres résultats de dés pur (19, 18, 17...) entraînent des effets particuliers :

19 pur, force exceptionnelle : en mêlée, un personnage ou une créature doté(e) d'une force de 19 ou plus désarme automatiquement un adversaire de moindre force lorsqu'il score un 19 pur. Des personnages ayant une force inférieure à 19 ne provoquent pas ce résultat exceptionnel lorsqu'ils scorent un 19 pur. Le coup ne marche de toute façon pas contre un adversaire doté également d'une force exceptionnelle (19 ou plus).

Armes spéciales : Lorsque vous maniez certaines armes particulières (comme le fléau, le bec de corbin ou le désarçonneur), certains résultats purs sont considérés comme des coups exceptionnels. Par

exemple, lorsque vous maniez un bec de corbin, vous arrachez automatiquement une plaque d'armure à votre adversaire lorsque vous réalisez un 19 pur. Reportez-vous à la description des armes de mêlée et de tir (Chapitre IV) pour savoir quelles armes disposent de coups exceptionnels spécifiques, et lesquels. De plus, certaines armes magiques disposent de leurs propres coups exceptionnels spécifiques, dus à leur magie.

Capacités monstrueuses : Certains monstres disposent de coups exceptionnels spécifiques, en raison de leur taille ou de leur nature particulière. Par exemple, un *ver pourpre* avale automatiquement sa proie sur un résultat de 19 – 20 pur.

Coup exceptionnel de circonstance : Il arrive parfois que des circonstances spéciales vous offrent une occasion particulière de prendre l'avantage sur votre adversaire. Dans ce cas, il est possible que vous disposiez d'autres coups exceptionnels (sur un 18 ou un 19 pur, par exemple). Généralement, ces coups ont tous le statut de *coup critique exceptionnel* : attaque surprise, attaque d'opportunité ou attaque sournoise.

Plusieurs coups exceptionnels peuvent se cumuler sur un seul résultat de dé pur. Par exemple, lorsqu'un *ver pourpre* (un monstre qui avale entièrement sa cible sur un 19-20 pur) tire un 20 à l'attaque, la cible est avalée *et* subit un coup critique exceptionnel.



QU'EST-CE QU'UN COUP CRITIQUE EXCEPTIONNEL?

Normalement, vos points d'endurance protègent vos points de coups. A la régulière, vous ne pouvez pas perdre de points de coup tant qu'il vous reste suffisamment de points d'endurance pour absorber les attaques. Oui, mais voilà : parfois, un coup est tellement bien placé qu'il n'y a rien à faire pour l'éviter. Toute votre expérience du combat, symbolisée par ces précieux points d'endurance, ne vous sert à rien : vos points de coups sont tout de même touchés, vous êtes sérieusement blessé, ou pire. Peut-être avez-vous vous même, sans vous en rendre compte, donné à votre ennemi l'occasion d'un tel coup (comme au tennis, lorsque vous vous rendez compte avec horreur que vous venez d'offrir un bon *smash* à votre adversaire), ou peut-être est-ce le hasard du combat... mais le fait est là : celui-là, vous le dégustez directement dans les points de coup ! La règle des coups critiques exceptionnels sert à rendre compte de telles attaques.

COUPS CRITIQUES

EXCEPTIONNELS :

Un personnage perd directement 1D6 - 1 points de coups, même s'il lui reste des points d'endurance, dans les cas suivants :

- **En mêlée**, lorsque son adversaire tire un 20 pur sur une *attaque* ou sur une action de *percée*.
- **En tir**, lorsque l'adversaire tire un 19-20 pur, (à courte et moyenne portée) ; lorsqu'il tire un 20 pur (à longue portée) ; lorsqu'il tire un 18-20 pur (à bout portant).
- **En lutte, sur une attaque assimilée mêlée**, si l'adversaire tire un 18-20 pur.
- **Sur une attaque d'opportunité**, lorsque l'adversaire tire un 18 - 20 pur.
- **Sur une attaque surprise**, lorsque l'adversaire tire un 19-20 pur.
- **Mobilité réduite** : s'il est partiellement entravé et que sa mobilité réduite l'empêche d'esquiver les coups (jambes immobilisées au moins - l'*enchevêtrement* est un exemple), lorsque l'adversaire tire un 18-20 pur.

Un personnage subit également une perte de points de coup variable, lorsque :

- il subit une **attaque sournoise** réussie (qui touche), s'il manque son jet de sauvegarde critique. Cfr. page 81 .

Enfin, un personnage subit une perte de 1D4-1 points de coup lorsque :

- **En lutte**, lorsque l'adversaire tire un 20 pur, sur une action de lutte qui inflige du dégât.

Dans tous ces cas de figure, les dégâts d'usure sont en outre **doublés**.

Un **coup critique exceptionnel** est un coup exceptionnel dont le résultat est une perte automatique de points de coup (une blessure inévitable), quel que soit l'endurance restant à la victime. C'est la fameuse attaque imparable dont il est question à plusieurs reprises au chapitre II. Le coup critique exceptionnel passe à travers l'écran des points d'endurance pour frapper directement les points de coup. Lorsqu'une créature subit un coup critique

exceptionnel, elle perd aussitôt 1D6-1 points de coup ; en outre, les dégâts d'usure de l'attaque (les dégâts normaux sur l'endurance) sont doublés.

20 pur : Lors d'une attaque régulière (en mêlée ou au tir...), vous avez toujours une chance d'infliger à votre adversaire (ou de subir vous-même) un coup critique exceptionnel. Si le dé indique un 20 pur, votre attaque est considérée comme tellement bien placée que votre adversaire perd automatiquement 1D6-1 points de coups, même s'il est encore « en pleine forme ». En outre, les dégâts d'usure sont doublés. C'est le cas le plus courant et le plus simple de critique exceptionnel.

Coup critique exceptionnel de circonstance :

Mais ce n'est pas le seul, ni le plus dangereux. Dans certaines circonstances de combat, vous êtes exposés à de plus grands risques de blessures que dans un affrontement face-à-face, à la régulière : lorsque vous subissez un *coup sournois*, une *attaque surprise* ou un tir *à bout portant*, ou encore une *attaque d'opportunité*, vous n'êtes pas dans des conditions normales, et votre capacité d'éviter un coup dangereux est réduite. Dans ces cas de figures, les chances d'encaisser un coup critique exceptionnel peuvent être plus élevés qu'une sur 20 : en conséquence, votre adversaire réalisera un tel coup si son d20 indique un 19-20, ou un 18-20, ou même un résultat encore inférieur dans certains cas. Reportez-vous à l'encart de la page précédente (page 71) pour savoir dans quelles circonstances particulières un *coup critique exceptionnel* est le plus susceptible de survenir, et sur quels résultats de dés purs.

Règle : Lorsqu'un coup critique exceptionnel survient, la victime perd 1D6 moins 1 points de coups. De plus, les dégâts d'usure sont doublés. Un effet critique est tiré sur la table appropriée en fonction du nombre de points de coups restant à la victime.

Cumul des critiques : Notez que, parfois, le simple doublement des dégâts d'usure suffit à épuiser largement l'endurance, et donc à faire perdre des points de coup à la cible (*coup critique d'usure*). Dans ce cas, ces dégâts de coup *d'usure* ne peuvent être cumulés avec les 1D6-1 points de dégât de coup normalement infligés par un *coup critique exceptionnel*. Reportez-vous à la page 34 pour savoir comment régler cette situation particulière.

Parer un coup critique : Un coup critique exceptionnel ne peut être paré, sauf si le personnage réussit une parade critique (cfr. parade critique). Pour ce faire, il faut bien sûr disposer d'une action en réserve à ce moment.



Exemple : Galaad, un ranger atteint de grobillite aigüe, affronte un p'tit orc soucieux de gagner bravement son Cugnuk (paradis des orcs). Malgré des chances inégales, Galaad subit un 20 pur alors qu'il lui reste pourtant encore 120 points de vie (c'est-à-dire 114 points d'endurance et 6 points de coups). C'est un coup critique exceptionnel. Galaad perd donc 14 points de vie (d'endurance, dégâts d'usure) suite à cette blessure. On tire en outre un D6 moins 1 pour déterminer l'effet de l'attaque sur les points de coup. Sur un résultat de 1, Galaad ne perdrait pas de points de coups et ne tirerait pas d'effet critique, et le MD fulminerait contre les dés. Il tire pourtant un 4 au dé, et perd donc 3 points de coup. Il lui reste à présent 3 points de coup (et une centaine de points d'endurance). On tire donc sur la table des entailles, dans la colonne 3 points de coup restants. Sur un résultat de 65, Galaad encaisse une meurtrissure au torse. Il subit désormais un malus de 2 à tous ses jets de combat et une hémorragie mineure.

Bien plus tard, alors que les servantes dodues et fantomatiques de Cugnuk ont depuis longtemps accueilli l'orc dans leurs étreintes affectueuses, Galaad affronte un solide guerrier. A ce moment du

combat, Galaad est dans la situation suivante : il lui reste 9 pv, dont 3 pts de coup (pas de changement depuis tout à l'heure) et 6 pts d'endurance (Galaad est épuisé par d'autres combats !). Il encaisse alors, sur une attaque simplement réussie, 8 points de dégât d'usure. Six sont absorbés par ses derniers points d'endurance, mais les deux autres sont fatalement encaissés par les points de coup : c'est un coup critique d'usure. Il reste un misérable point de vie à notre preux. De plus, on tire un effet critique sur la table des entailles, dans la colonne : 1 pt de coup restant.

A ce stade, Galaad commence à se demander s'il a lui aussi droit à Cugruk ! Au cours de cette action, il a subi successivement un coup critique exceptionnel et un coup critique d'usure ; mais ce dernier aurait été moins grave si Galaad n'avait pas déjà été blessé auparavant sur 20 pur.

Note : Dégâts spéciaux. Certains types de dégâts spéciaux (cfr. chapitre II) peuvent également entraîner des pertes automatiques de points de coup, en ignorant l'endurance : la *chute* et *l'immersion*. Bien que de tels dégâts passent outre les points d'endurance pour affecter directement les points de coups, ils ne suivent pas les mêmes règles que les *coups critiques exceptionnels*, parce qu'ils ne résultent pas d'actions de combat. Les dégâts d'usure ne sont pas doublés et la perte de points de coup est très variable. Reportez-vous au chapitre II pour connaître les règles qui régissent ce type de dégâts. Notez que ceux-ci sont souvent appelés *coups critiques exceptionnels* par abus de langage.



LA PARADE CRITIQUE

Tout personnage dispose d'un score de *parade critique* : il s'agit d'un résultat de dé *pur* qui lui permet de neutraliser **n'importe quelle attaque physique** (tir, mêlée), quelque soit sa force de frappe, lorsqu'il effectue une *parade* ou une *esquive*. En fait, la parade critique elle-même est un coup exceptionnel.

Ainsi, si votre guerrier premier niveau fait 19 ou 20 pur à la parade, il pourra neutraliser même une attaque d'une force de frappe de 34 !

Même un coup critique exceptionnel peut être paré, et tous ses dégâts entièrement annulés, si le défenseur réalise une *parade critique*. Lorsque vous risquez de



TABLEAU I2 : LA PARADE CRITIQUE



Scores de base

Niveau	Score pur
1-4	19-20
5-8	18-20
9-12	17-20
13-16	16-20
17+	15-20

Le score de parade critique est fonction de votre niveau. Si vous êtes un personnage de la famille des prêtres (*prêtre, druide, sorcier, barde*) ou un *mage*, utilisez simplement le score donné ci-dessus, dans la ligne qui correspond à votre niveau. Si vous êtes un personnage de la famille des combattants (*guerrier, ranger, barbare*) ou des larrons (*voleur, assassin, bateleur, courtisane, compagnon*), utilisez le même score mais abaissez-le d'un point : par exemple, le score de parade critique d'un guerrier de niveau 5 est de 17 (au lieu de 18). Si vous êtes multi-classé, un seul niveau dans une classe de larron ou de combattant suffit à vous valoir cet avantage (utilisez la ligne qui correspond à votre *niveau total*, cfr. page 217, et abaissez d'un point le score de parade critique indiqué).



perdre des points de coup, il vaut presque toujours la peine de tenter la parade critique, même si vos chances de réussite sont faibles !

De même, il est possible d'annuler n'importe quel coup exceptionnel avec une parade critique : monstres qui avalent en entier su 18 pur, armes qui agrippent la cible sur un 17 pur comme le *désarçonneur*...

Une parade critique réussie peut également servir à neutraliser un missile avec une action de mêlée, même si vous utilisez pour ce faire une arme qui ne pourrait normalement pas parer un missile (n'importe quelle autre arme qu'un bouclier, une rondache ou un pavois).

Un personnage de premier niveau commence sa carrière avec un score de parade critique de 19. Il doit donc réaliser un 19 ou un 20 pur pour parer un coup exceptionnel. Cependant, le score de parade critique progresse avec les niveaux, selon les tableaux ci-dessous. Par exemple, un guerrier de niveau 4 pare n'importe quelle attaque s'il score un 18 pur à la parade.

7. LA FATIGUE



La règle de la fatigue veille à ce que votre personnage ne soit pas inépuisable. Lorsqu'une action ou un combat se prolonge trop longtemps, les protagonistes peuvent se trouver soudain confrontés à leurs propres limites physiques... avoir le meilleur *seuil de fatigue* devient alors un atout indéniable !

Le seuil de fatigue représente votre souffle et votre résistance musculaire à des efforts intenses prolongés. Il fixe le temps durant lequel vous pouvez combattre et agir « à plein régime » avant de commencer à perdre vos moyens. Lorsque vous dépassez ce temps, vous êtes à *bout de souffle*, vous haletez, vos jambes ne vous portent plus et vos bras paraissent avoir perdu toute leur force. Peut-être même que les crampes vous menacent... dans tous les cas, il est grand temps de vous arrêter, car vos coups se font de moins en moins précis.

Le seuil de fatigue ne doit pas être confondu avec le *seuil de ressources*, qui, lui, représente votre énergie psychique. En fait, le terme *fatigue* est mal choisi : on devrait plutôt parler d'essoufflement.



Chaque personnage dispose d'un **seuil de fatigue**. C'est le nombre de rounds pendant lesquels il peut combattre ou mener une action fatigante avant de donner des signes d'essoufflement.

Le seuil de fatigue de votre personnage est égal à :

$$\text{Seuil de fatigue} = \text{Constitution} + 2$$

Votre seuil de fatigue n'augmente pas lorsque vous progressez en niveau, à moins que vous n'investissiez dans la compétence *endurance*.

Compétence endurance : vous pouvez entraîner votre souffle et votre résistance musculaire en investissant dans la compétence générale *endurance*. Si vous faites ce choix, votre seuil de fatigue en sera augmenté. Divisez votre rang en *endurance* par deux, et ajoutez le résultat à votre seuil de fatigue. Ceci est un avantage permanent offert par la compétence (votre seuil est définitivement augmenté).

ENCAISSER DES POINTS DE FATIGUE

Des actions telles que : combattre, mener un galop, lancer un sortilège, courir, nager à grande vitesse, sauter, etc. sont considérées comme *fatigantes*. A la fin de chaque round où vous avez effectué une action fatigante, vous encaissez un *point de fatigue*. Les points de fatigue s'accumulent au fur et à mesure que s'enchaînent les rounds d'action. Ils ne s'effacent que lorsque vous prenez la peine de vous reposer.

Total de fatigue inférieur au seuil : Tant que le total des points de fatigue accumulés reste inférieur à votre seuil de fatigue, vous ne subissez pas les effets de l'essoufflement. Vous combattez normalement, sans pénalités particulières.

Total de fatigue égal au seuil (« à bout de souffle ») : En revanche, lorsque le total des points de fatigue accumulés en vient à égaler votre seuil de fatigue (c'est-à-dire, lorsque vous avez enchaîné les actions pendant un nombre de rounds égal à votre seuil de fatigue), vous êtes considérés comme étant désormais à *bout de souffle*. Si vous continuez à combattre ou à mener d'autres actions fatigantes, vous commencerez à subir les effets de la fatigue : au prochain round, vous subirez un malus de 1 à tous vos jets de dés.

Total de fatigue supérieur au seuil : tout point de fatigue qui dépasse le seuil augmente votre malus de 1 : par exemple, un personnage qui a encaissé 16 points de fatigue alors que son seuil est seulement de 13, subira un malus de 4 à tous ses jets de dés au dix-septième round d'action.

Exemple : Erwan a un seuil de fatigue de 12. Au douzième round d'un combat épique, son adversaire lui résiste toujours. Au treizième round du combat, Erwan subit un malus de 1 à tous ses jets et à la classe d'armure. Au quatorzième round, ce malus est de 2, et au quinzième, Erwan subit un malus de 3 à tous ses jets.

Un personnage qui court ou nage au tiers de sa vitesse maximale (ou plus lentement encore) n'encaisse pas de point de fatigue (mais ne peut pas non plus récupérer de la fatigue accumulée). La marche n'est pas considérée non plus comme une activité fatigante. Seules sont considérées comme fatigantes les actions d'effort physique intense qui tablent sur la résistance physique.

Ajustements au seuil de fatigue : Votre *encombrement* (cfr. page 114) vous pénalise en ce qui concerne la fatigue : plus vous portez d'objets lourds sur vous, moins longtemps vous pourrez combattre et agir avant de donner des signes d'essoufflement. Si vous êtes *encombré* (au moins un point d'encombrement), déduisez votre total actuel d'encombrement de votre seuil de fatigue. Vous obtiendrez ainsi votre *seuil de fatigue ajusté*.

Ceci est particulièrement important pour les guerriers, parce qu'une armure est généralement encombrante. Si vous portez une bonne protection, vous serez plus difficile à atteindre, mais vous pourrez combattre moins longtemps qu'un personnage plus léger. Vous aurez donc tout intérêt, d'une part, à investir dans la compétence *endurance* pour augmenter votre seuil de fatigue naturel, d'autre part à ce que les combats ne durent pas trop longtemps : évitez donc d'opter pour une stratégie excessivement défensive (beaucoup de parades), qui tendrait à prolonger les affrontements ; comptez plutôt sur votre armure pour vous protéger, et foncez dans le tas, comme le char d'assaut que vous êtes !

Combattre à cheval : si vous combattez sur le dos de votre monture (cheval ou autre), vous n'encaissez qu'un point de fatigue tous les deux rounds d'action fatigante que vous effectuez (au lieu d'1 par round).

Récupérer (effacer des points de fatigue) : Les points de fatigue s'effacent au rythme de 1 par round de repos. On considère qu'un personnage a bénéficié d'un round de repos lorsqu'il n'a effectué que des actions « reposantes » : marcher normalement, discuter, fouiller dans son sac, boire une potion, etc., sont considérées comme des actions reposantes.

Exemple : Le seuil de fatigue d'Erwan est toujours de 12. Lors d'un combat épique, notre héros affronte ses adversaires pendant 10 rounds consécutifs. A la fin du dixième round, il a donc encaissé 10 points de fatigue. Au onzième round, il s'arrête et se repose jusqu'au quinzième round y compris, soit 5 rounds de repos. Au début du

ACTIONS FATIGANTES

Les actions suivantes sont considérées comme fatigantes (1 pt de fatigue/round):

- Combattre en *mêlée*, en *tir* ou en *lutte*.
- A cheval, mener un *galop* ou faire sauter un obstacle à sa monture.
- Se déplacer à plus du tiers de sa vitesse maximale.
- Incanter un sortilège ou utiliser des objets magiques.
- Sauter, bondir, effectuer des acrobaties.



seizième round, son passif n'est plus que de 5 points de fatigue. Il peut reprendre le combat pendant quelque temps sans craindre de dépasser son seuil de fatigue.

Enfin, complétons le tableau par cette charmante petite règle :

Un personnage qui dépasse deux fois son seuil de fatigue doit lancer une *sauvegarde fortitude* contre DC 12 sous peine de mourir aussitôt d'épuisement.

Tenir compte de la fatigue dans le jeu : La fatigue veille, entre autre, à ce que votre personnage à la super classe d'armure ne soit plus capable de venir tout seul à bout des quarante orcs presque incapables de le toucher. Tôt ou tard, il faiblira, ce qui a un côté épique très intéressant.

Lorsqu'on joue une scène d'action, Il n'est pas nécessaire de tenir compte systématiquement des points de fatigue encaissés par les personnages. Beaucoup d'actions ne durent pas plus de 10 rounds, ce qui n'est généralement pas suffisant pour qu'un personnage atteigne son seuil de fatigue. Toutefois, le MD devra garder en tête le nombre de rounds écoulés depuis le début de l'action. Lorsqu'il estime que la durée de l'action est telle que la fatigue peut commencer à jouer, il pourra demander à ses joueurs de commencer à tenir compte de leurs points de fatigue. Par exemple : « je rappelle que nous sommes au neuvième round de combat, vous êtes maintenant à neuf points de fatigue. Si quelqu'un dépasse son seuil de fatigue au cours des prochains rounds, qu'il me le signale ! ».

8. L'ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ



Pouvez-vous lancer un sort, tirer une flèche, ramasser un objet ou dégainer une arme alors même que quelqu'un vous frappe dessus à coup de hache ? Théoriquement oui, mais il vaut mieux l'éviter parce que lorsque vous agissez ainsi, vous n'êtes pas en mesure de vous défendre efficacement : vous avez abaissé votre garde. Un personnage qui *abaisse sa garde* en plein milieu d'un combat se rend particulièrement vulnérable. Il offre à son adversaire une occasion particulièrement précieuse de l'atteindre : c'est l'attaque d'opportunité.



L'attaque d'opportunité est une occasion exceptionnelle d'atteindre votre adversaire, qui survient en combat au corps à corps (lutte ou mêlée) lorsque celui-ci a abaissé sa garde. C'est une attaque *gratuite*, qui vous est offerte en plus de votre routine de combat. On considère que votre adversaire a *abaissé sa garde* lorsqu'il effectue une *action simple*, ou qu'il opte pour une autre mode d'action que le combat au corps à corps (*mêlée* ou *lutte*), alors que vous êtes au contact avec lui.

Une attaque « en bonus » : Une attaque d'opportunité est une attaque gratuite et vient donc en plus de votre routine de combat. Par exemple, si vous avez droit normalement à deux actions de mêlée par round, et que votre adversaire vous offre une attaque d'opportunité, vous agirez trois fois au cours de ce round.

ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ

Au corps à corps, une attaque d'opportunité vous est offerte à chaque *segment* où :

- votre adversaire effectue une **action simple** alors que vous êtes au corps à corps avec lui : dégainer une arme, boire une potion, effectuer un déplacement *rapide*, se détourner et fuir, ramasser un objet, etc.
- votre adversaire opte pour un **autre mode d'action que la lutte ou la mêlée**, alors que vous êtes engagé au corps à corps avec lui : *tir*, *couverture*, lancer un sort, utiliser un objet magique...
- votre adversaire tente de **passer votre garde** en lutte.
- Vous frappez en mêlée contre quelqu'un qui est **engagé en lutte** avec une tierce personne.



Conditions : Pour bénéficier d'une attaque d'opportunité contre un adversaire qui a abaissé sa garde, vous devez obligatoirement être au corps à corps avec lui (à portée d'armes) au moment où il abaisse sa garde, et avoir vous-même opté au préalable pour l'un des modes de combat au corps à corps : la lutte ou la mêlée. Si vous n'agissez pas vous-même à ce moment dans un mode de combat au corps à corps, vous ne bénéficiez pas de l'attaque d'opportunité.

Si vous avez vous-même abaissé votre garde à ce moment, vous ne pouvez bénéficier d'une attaque d'opportunité. Par exemple, si votre adversaire effectue une action simple à moins de deux mètres de vous, alors que vous êtes engagé en *mêlée* l'un contre l'autre, il vous octroie normalement une attaque d'opportunité. Mais si vous êtes vous-même en train d'effectuer une action simple au même segment, ou que vous avez encore votre arc en main, vous perdez le droit de lui porter cette attaque.

Un personnage *surpris* n'a droit à aucune attaque d'opportunité.

Initiative : une attaque d'opportunité doit être effectuée sur le moment, au segment même où

vos adversaires se rendent vulnérables. Elle ne peut donc pas être *reportée*. Par exemple, si votre adversaire effectue une action simple au segment 7, vous pouvez lui porter une attaque d'opportunité au segment 7 seulement.

Une ou plusieurs attaques d'opportunités : Tant que votre adversaire ne relève pas sa garde et reste vulnérable, vous pouvez lui porter une attaque d'opportunité à chaque *segment*, soit jusqu'à dix attaques d'opportunité par round !

Rappelons toutefois que vous n'avez droit qu'à une seule action par segment. Si une attaque d'opportunité vous est offerte au même segment qu'une de vos actions de routine, vous avez le droit de reporter cette dernière au segment suivant pour profiter de votre attaque d'opportunité. Si deux attaques d'opportunité vous sont offertes au même segment (contre deux adversaires différents), vous devrez choisir quel adversaire vous frapperez ; un seul pourra être affecté par une attaque d'opportunité. Si un adversaire vous offre une attaque d'opportunité au segment même où un autre adversaire vous touche, vous devrez choisir entre effectuer l'attaque d'opportunité ou tenter de parer le coup reçu avec une action de routine. Si vous optez pour la seconde solution, votre attaque d'opportunité est évidemment perdue.

Vous n'êtes pas obligé de profiter de l'attaque d'opportunité qui vous est offerte. Si vous décidez de ne pas l'effectuer sur le moment même, elle est perdue quoi qu'il arrive.

Plusieurs personnes peuvent tout à fait disposer au même moment d'une attaque d'opportunité contre un même adversaire. Ainsi, si vous êtes en train de boire tranquillement une potion (une action simple), et que vous êtes pris à parti par trois adversaires en même temps, vous subirez jusqu'à trois attaques d'opportunité par segment ! Considérant que le fait de boire une potion prend toujours plusieurs segments, persister dans cette attitude serait purement suicidaire...

Effets de l'attaque d'opportunité : Une attaque d'opportunité s'effectue obligatoirement dans le mode de combat que vous avez choisi pour ce round : la lutte ou la mêlée (il s'agira le plus souvent de la mêlée). Si vous avez opté pour la lutte comme mode de combat, vous pouvez dépenser votre attaque d'opportunité pour *passer la garde* de votre adversaire. Dans ce cas, pas besoin de tirer les dés : la réussite est automatique.

En mêlée, si vous maniez plusieurs armes en même temps (2 armes à une main), vous êtes libres de choisir quelle main vous utilisez pour porter votre attaque d'opportunité. Par exemple, si Conrath se bat à l'épée et au bouclier, et que son adversaire lui offre une (ou plusieurs) attaque(s) d'opportunité, il peut décider d'effectuer celle(s)-ci soit avec son épée, soit avec son bouclier.

Une attaque d'opportunité bénéficie d'un bonus de 4 au toucher.

Une attaque d'opportunité bénéficie de chances supérieures de réaliser un coup critique exceptionnel : sur un résultat de 18 à 20 pur, les dégâts d'usure sont doublés et la victime perd 1D6 - 1 points de coups.



QUAND AI-JE DROIT A UNE ATTACHE D'OPPORTUNITE ?

Lorsque votre adversaire *abaisse sa garde*, vous avez droit à une attaque d'opportunité contre lui par segment. Un personnage est considéré comme ayant abaissé sa garde lorsque :

Il effectue une action simple : Si votre adversaire décide d'effectuer une action simple, alors que vous êtes engagé au corps à corps avec lui, il vous offre automatiquement une attaque d'opportunité au segment où il effectue cette action. Si son action simple dure plus d'un segment, vous bénéficiez d'une attaque d'opportunité contre lui pour chaque segment que dure l'action. Les actions suivantes sont considérées comme des actions simples : boire une potion, dégainer une arme, effectuer un déplacement *rapide* (cfr. page 84), ouvrir une porte, ramasser un objet ou le prendre dans son sac, se détourner pour fuir, etc.

Il opte pour un autre mode de combat ou d'action : Si vous attaquez un adversaire à la lutte ou en mêlée, il doit obligatoirement opter lui-même pour l'un de ces deux modes de combat. S'il choisit un autre mode d'action (tirer des missiles – lancer un sort – utiliser un objet magique, etc.), il vous offre automatiquement une attaque d'opportunité par segment, jusqu'à ce qu'il devienne plus raisonnable et se mette à se défendre activement. « Se défendre activement » signifie forcément « opter aussitôt pour un mode de combat au corps à corps ».

Par conséquent, lorsque quelqu'un vous attaque au corps à corps (en mêlée ou en lutte), mieux vaut instantanément opter vous-même pour un mode de combat au corps à corps, même si vous étiez en train de faire autre chose... Si vous choisissez d'effectuer tout autre type d'action, vous subirez une attaque d'opportunité par segment, jusqu'à ce que vous renonciez à cette action pour vous défendre. Essayez un peu de lancer un sort pendant qu'un grand escogriffe vous tape dessus à

coup de hache ! Autant offrir votre tête sur un plateau...

Lorsque vous êtes engagé au corps à corps contre un adversaire, évitez donc d'annoncer en début de round : « je lance un sort de boule de feu » ou « je sors ma potion de force ». Contentez-vous de dire « je frappe ! », « je pare ! », ou éventuellement d'annoncer que vous choisissez la lutte. Par défaut, le MD considèrera automatiquement que vous avez choisi la mêlée.

Rappel : comme précisé à la page 46, vous avez le droit de changer de mode d'action en cours de round pour passer en mêlée ou en lutte (par exemple, si vous aviez commencé à incanter un sort et qu'au beau milieu du round, un adversaire inattendu vous fonce dessus, vous souhaitez probablement abandonner votre action pour passer instantanément en mêlée). Toutefois, lorsque vous agissez ainsi, vous n'avez plus droit à aucune action de routine avant le début du round suivant, et vous perdez bien entendu toute action que vous aviez entreprise auparavant.

Exemple : Ourlhan a choisi de passer ce round de combat à tirer des flèches. Hélas ! Au segment 4, un orc lui arrive dessus, l'épée haute. Ourlhan a le temps de le voir venir; c'est pourquoi, au segment 3, il lâche son arc, dégaine son épée et décide de passer en mêlée. Au segment 4, lorsque l'orc arrive sur lui, Ourlhan est armé et prêt à le recevoir. Il ne subira donc pas d'attaque d'opportunité, mais ne pourra plus lui-même porter d'action de combat (ni en tir, ni en mêlée) avant le début du round suivant.

Exemple : depuis deux rounds, Urbain est engagé au corps à corps avec un orc furieux. Comme il n'est plus très en forme, notre ami décide de boire une potion de soins, et l'annonce au MD en début de round. Il tire une initiative de 3. Le MD décide qu'il lui faut donc trois segments pour s'emparer de sa potion (qui se trouve dans une sacoche à sa ceinture), et encore 2 segments pour dévisser la potion et la boire. Pendant 5 segments, Urbain a donc abaissé sa garde : l'orc a donc droit à lui porter pas moins de 5 attaques d'opportunité pendant ce temps ! Reconnaissons qu'Urbain n'a pas été très malin sur ce coup-là ! Au 6^e segment, Urbain (s'il est toujours en vie) se décide enfin à repasser en mêlée et à se défendre. Il ne subit plus d'attaques d'opportunité, mais ne bénéficiera lui-même d'aucune action de mêlée avant le round suivant.

Généralement, lorsqu'un adversaire vous arrive dessus, vous disposez d'au moins un segment pour

le voir arriver, ce qui vous laisse tout juste le temps de dégainer et d'abandonner toute action pour passer en mêlée (à condition de ne pas hésiter !). Vous pourrez éviter ainsi de subir une attaque d'opportunité, comme Ourlhan dans l'exemple ci-dessus. Notez que, même si vous combattez à mains nues (avec vos poings), vous pouvez être considéré comme agissant en mêlée !

Il existe encore deux autres cas où un personnage s'expose à des attaques d'opportunité :

Il tente de *passer la garde* (action de lutte) :

L'action de lutte *passer la garde* offre une attaque d'opportunité à l'adversaire si celui-ci agit en *mêlée*. Reportez-vous à la page 66 pour plus de détails. Il est évident que lorsque vous foncez contre un homme armé pour tenter de l'empoigner à bras le corps, vous lui offrez une occasion unique de vous transpercer !

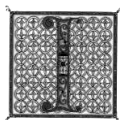
Il est *engagé en lutte* contre un adversaire, mais un autre adversaire l'attaque en mêlée :

Une personne *engagée en lutte* n'est pas en mesure de se défendre efficacement contre des attaques de mêlée. Elle subit donc une attaque d'opportunité par segment de la part de tout adversaire direct qui agit en mêlée contre elle. Il est donc particulièrement dangereux de vous laisser *engager en lutte* par un adversaire lorsque vous pensez que d'autres adversaires pourraient vous attaquer avec des armes de mêlée.

Exemple : Lors d'une soirée bien arrosée dans une taverne du port, cette tête à claques de Randall a eu le malheur de provoquer la colère de trois solides marins. Une rixe à mains nues s'ensuit. L'un des trois malabars, un solide gaillard tatoué, parvient rapidement à engager Randall à la lutte. Tandis qu'il tente de maintenir notre pauvre ami qui se débat, ses deux compagnons décident de lui frapper dessus à coup de poing (sur Randall, bien sûr, bande de fayots !). A chaque segment, ces deux joyeux drilles peuvent tenter gratuitement de défoncer la tronche de notre ami avec leurs grosses mimines... un sale quart d'heure en perspective ! Et encore : heureusement qu'ils frappent au poing et pas à la dague ou l'épée !

Toutefois, une attaque de mêlée portée contre une personne engagée en lutte a toujours 30% de chance d'atteindre la mauvaise cible. Il est donc dangereux également de tenter de transpercer un ennemi avec lequel un de vos compagnons est en train de lutter : vous pourriez très bien blesser votre propre allié ! Lancez un jet de pourcentage et vérifiez...

9. LA SURPRISE



Il peut arriver que, de façon totalement inattendue, votre groupe tombe soudain nez à nez avec un autre parti au détour d'un couloir, sans l'avoir entendu venir; ou bien que des ennemis choisissent sciemment de s'embusquer pour vous assaillir au moment où vous ne vous y attendez pas.

Lorsque vous êtes soudainement confrontés avec un ou des ennemis dont vous ignoriez la présence, vous êtes considérés comme *surpris* durant un segment. C'est-à-dire que vous restez incapables d'agir durant quelques instants, le temps de juger de la situation, de décider quelle attitude adopter, ou de reprendre une position de combat correcte. Si l'autre parti n'est pas lui-même *surpris* par la rencontre, il pourra profiter de ces moments de désorientation pour prendre l'avantage sur vous, alors que vous-même restez indécis.



Déterminer la surprise : des jets dans des compétences de perception (*écouter, observer...*) détermineront si votre personnage est mis au courant de la présence d'un autre parti avant la rencontre proprement dite. Inversement, si vous souhaitez surprendre des adversaires, vous devrez peut-être réussir de bons jets dans des compétences telles que *se cacher* ou *déplacement silencieux*.

Un groupe qui ne réussit aucun jet de perception n'est pas mis au courant de la présence de l'autre parti : il sera donc *surpris* par la rencontre, et ce pour une durée d'un segment.

Un groupe qui entend ou voit venir le groupe adverse n'est pas *surpris* et peut agir normalement pendant le *segment de surprise*.

(il n'est évidemment pas nécessaire de tirer des jets de perception lorsqu'il n'y a manifestement aucune surprise possible : par exemple, lors d'une rencontre en plaine, où chaque parti a tout le loisir de voir venir l'adversaire...).

LE SEGMENT DE SURPRISE

Lorsqu'une rencontre survient, et qu'une partie au moins des protagonistes n'est pas au courant de la présence de l'autre parti, il y a lieu de jouer un *segment de surprise* avant d'entamer le premier round de combat. Au cours de ce segment de surprise, les personnages *surpris* n'ont droit à aucune action (pas

même une *parade*). Seuls les personnages non-surpris peuvent agir, de la manière qui leur convient : porter une *attaque surprise* (s'ils sont à *portée de surprise*), commencer une incantation (le segment de surprise sera compté dans le temps d'incantation), dégainer une arme (si nécessaire), parlementer, etc.

Si tous les protagonistes sont *surpris* par une rencontre inopinée, ou si aucun d'eux n'est surpris, il n'y a pas lieu de jouer un segment de surprise. On entame directement le premier round de combat.

L'ATTAQUE SURPRISE

Vous pouvez choisir de profiter d'un *segment de surprise* pour porter une (et une seule) *attaque surprise* contre l'un de vos adversaires surpris, à condition toutefois :

- de ne pas être vous-même surpris
- de vous tenir prêt à les assaillir (si vous devez encore dégainer, par exemple, vous passerez le segment de surprise à le faire, et perdrez ainsi toute occasion de porter une attaque surprise).
- D'être à *portée d'attaque surprise* de vos adversaires.

Portée de l'attaque surprise : Pour pouvoir porter une attaque surprise contre un adversaire, vous devez parvenir à vous approcher assez près de lui avant qu'il ne vous remarque.

- Si vous souhaitez l'attaquer au corps à corps (lutte ou mêlée) par surprise, vous devez parvenir à moins de 10 mètres de lui sans qu'il ne vous repère. Passé cette distance, vous pouvez vous permettre d'être remarqué : on considère qu'au cours du segment de surprise, vous pourrez franchir ces 10 mètres et lui porter une attaque avant qu'il ne se ressaisisse. En revanche, si vous vous trouvez encore à plus de 10 mètres au moment où votre adversaire vous aperçoit (ou vous entend), vous passerez tout le segment de surprise à courir vers votre ennemi, qui aura alors le temps de se préparer à vous accueillir. Vous n'arriverez donc pas au corps à corps avant la fin du segment de surprise (aucune attaque durant le segment de surprise).
- Si vous souhaitez l'attaquer avec des armes de tir, vous devez simplement vous trouver à portée de tir de lui (cfr. portée des armes de tir) au début du segment de surprise. Vous pourrez alors effectuer une attaque par missile à titre d'attaque surprise.

Effets de l'attaque surprise : Une attaque surprise est une attaque gratuite que votre adversaire vous offre lorsqu'il est *surpris* par votre assaut. Elle vient

en plus de votre routine de combat (comme l'attaque d'opportunité). Elle prend cours au segment où votre adversaire est *surpris* par vous.

Lorsque vous portez une attaque surprise, vous bénéficiez d'un bonus de 2 à votre force de frappe. De plus (si l'action choisie effectuée normalement du dégât), tout résultat de dé *pur* de 19 ou de 20 provoque un *coup critique exceptionnel*.

Une attaque surprise ne peut en aucun cas être parée.

Une attaque surprise peut être une attaque de mêlée, de tir, ou une action de lutte. Vous pouvez porter une et une seule attaque surprise au cours d'un segment de surprise, même si plusieurs adversaires sont surpris, et même si vous utilisez deux armes (règle générale : une seule action par segment).

Exemple de segment de surprise : un fort parti d'orcs tombe soudain nez à nez avec un groupe de personnages joueurs, au coin d'un couloir. Les orcs n'ont pas entendu approcher les joueurs et sont donc tous *surpris*. Les joueurs, en revanche, ont entendu l'ennemi approcher une vingtaine de secondes auparavant. Ils ont donc tous disposé de quelques segments pour se préparer au combat : les deux guerriers du groupe ont tiré l'épée, et le mage se tient prêt à lancer un sort, composantes matérielles en main.

Le MD décide donc de jouer un segment de surprise. Au cours de ce segment, les orcs n'auront droit à aucune action.

Les deux guerriers du groupe se trouvent à moins de 7 mètres des orcs au moment où ceux-ci apparaissent au coin du couloir et les repèrent enfin. Tous deux peuvent donc leur porter une attaque de surprise (ce sera donc une attaque de mêlée, puisqu'ils ont l'épée en main) au cours du segment de surprise. Le mage du groupe, lui, entame l'invocation d'un sort de toile. Comme ce sort à un temps d'incantation de deux segments, le sort ne prendra pas effet à la fin du segment de surprise, mais bien à la fin du premier segment du round qui s'ensuit.

On entame ensuite le premier round de combat. Malheureusement pour eux, les orcs n'étaient pas vigilants, et aucun d'eux n'a d'arme en main. Ils doivent donc passer le premier segment du round à dégainer leur épée. Ce faisant, chacun d'eux offre encore une attaque d'opportunité à son adversaire au segment 1 du round. Les deux guerriers disposent donc chacun d'une attaque d'opportunité au

segment 1, en plus de leurs attaques de routine du premier round. Les orcs, eux, n'auront droit qu'à leurs attaques de routine (dès qu'ils auront dégainé). Enfin, à la fin du premier segment du round, le sort de toile du magicien prend effet (il aura donc bel et bien passé deux segments à l'incanter : le segment de surprise, plus le premier segment du round qui s'ensuit).



SURPRENDRE EN COURS DE COMBAT

Normalement, vous ne portez d'attaque surprise qu'au début d'un combat, au cours du *segment de surprise* initial. Toutefois, il peut arriver qu'un personnage habile parvienne à échapper à la vigilance de ses adversaires au cours d'un combat déjà commencé, pour revenir les attaquer par surprise un peu plus tard, ou encore qu'un nouveau protagoniste surprenne tout le monde en venant se joindre au combat. Dans ce cas, ce personnage peut également bénéficier d'une attaque surprise contre ses adversaires au moment où il leur tombe dessus.

Notez bien que, dans ce cas, l'attaque ne prend pas cours dans un *segment de surprise*. Les adversaires que vous surprenez sont déjà alertes, et disposent donc de toutes leurs actions de routine. Cependant, puisqu'ils ne vous ont pas repéré, ils vous offrent tout de même une *attaque surprise* gratuite, et ne pourront tenter de parer celle-ci.

Exemple : au cours du combat, Cassandre la voleuse est restée très discrète, et les adversaires du groupe ne l'ont pas encore repérée. Au cours du second round de combat, Cassandre contourne discrètement l'ennemi en se faufilant de buissons en buissons, sans se faire davantage repérer. Au début du troisième round, elle parvient discrètement sur le flanc d'un imposant chef orc, lui-même engagé en combat contre le guerrier du groupe. Le MD décide que le chef orc n'a pas repéré la voleuse, et que celle-ci pourra donc lui porter une attaque surprise au second segment du troisième round. Au premier segment du round, le chef orc porte une attaque de mêlée contre le guerrier du groupe. Au second segment, Cassandre surgit sur son flanc et lui porte une attaque gratuite de surprise : le chef orc se retourne au dernier moment et tente désespérément d'éviter ce coup inattendu, mais il ne peut cependant pas tenter de parade. Au cours des segments suivants, Cassandre, l'orc et le guerrier pourront tous trois porter toutes les actions de routine dont ils disposent encore (Cassandre et le guerrier n'ont encore utilisé aucune de leurs attaques de routine, et l'orc n'en a encore dépensé qu'une).

L'ATTAQUE SOURNOISE

Dans certains cas, une attaque surprise peut avoir un statut spécial : le statut *d'attaque sournoise*. C'est le cas lorsque votre adversaire n'est pas en mesure de voir venir le coup que vous lui portez, pas même au dernier moment. Par exemple : lorsque vous le frappez dans le dos... une telle attaque peut avoir des effets proprement dévastateurs : en effet, puisque la cible n'est pas au courant de votre attaque, elle n'est normalement pas en mesure de l'éviter ; seul un réflexe instinctif, fulgurant, peut l'empêcher de subir une grave blessure. Les chances de subir un critique exceptionnel lors d'une attaque sournoise sont donc très élevées.

Conditions d'une attaque sournoise : Pour qu'une attaque puisse être considérée comme une attaque sournoise, les conditions suivantes doivent être remplies :

- Elle doit être une *attaque surprise* (l'adversaire doit ignorer que vous allez l'attaquer).
- Elle doit être portée de façon à ce que l'adversaire ne puisse la voir venir : dans le dos d'un humanoïde, sous le ventre d'un quadrupède, etc.

Toute la différence entre un coup sournois et une simple attaque surprise réside dans ceci : lors d'une attaque surprise normale (de face ou de côté, par

exemple), le personnage surpris dispose de quelques secondes pour voir venir l'attaque. Lorsqu'il subit un coup sournois, il ne voit pas venir l'attaque avant qu'il ne soit trop tard.

Comme toute attaque surprise, une *attaque sournoise* peut être une attaque de mêlée, une attaque de tir ou une action de lutte :

Attaque sournoise de mêlée :

Pour porter une attaque sournoise de mêlée, vous devez impérativement arriver au corps à corps avec la cible sans vous faire repérer. Il ne suffit pas d'arriver à moins de 10m : il faut se faufiler si près de la cible que vous pouvez la toucher en tendant la main, et ce, avant qu'elle vous remarque ! Si vous vous faites repérer avant de parvenir au corps à corps, votre attaque pourra peut-être être une attaque surprise, mais pas une attaque sournoise.

Réussite : Pour réussir l'attaque sournoise, vous devez simplement réussir à toucher l'adversaire, comme pour toute attaque de mêlée (force de frappe contre classe d'armure). Une attaque sournoise s'effectue avec un bonus de +4 à la force de frappe. En outre, votre adversaire ne bénéficie pas des ajustements de dextérité à la classe d'armure. Les facteurs d'armes ne sont pas pris en compte (vous n'ajoutez pas votre facteur d'attaque à votre force de frappe, et la cible n'ajoute pas son facteur de défense à la classe d'armure).

Si vous parvenez à toucher, l'attaque sournoise produit les effets suivants :

- **Bonus aux dégâts :** Vous ajoutez votre rang en *coup sournois* (compétence martiale, cfr. page 158) aux dégâts que vous infligez. Par exemple, si votre score en coup sournois est de 5, et que vous vous servez d'une épée longue, votre attaque sournoise infligera 1D8 + 5 points de dégâts (plus les éventuels autres bonus aux dégâts dont vous disposez). La plupart des personnages ont un rang 0 en *coup sournois*, mais les larrons, en particulier, développent souvent cette compétence (qui les rend très dangereux sur une attaque sournoise).
- **Coup critique exceptionnel :** La cible subit automatiquement un *coup critique exceptionnel*, à moins qu'elle ne réussisse aussitôt une sauvegarde critique (cfr. page 39).

La DC de la sauvegarde critique dépend du rang en *coup sournois* de l'assaillant :

$$DC = 8 + \text{rang en coup sournois de l'assaillant}$$

Si la sauvegarde critique est ratée, les dégâts d'usure sont doublés (en ce compris tous les bonus aux dégâts dont dispose l'assaillant, même le bonus aux dégâts dû à la compétence *coup sournois*). En outre,

vosre victime perd un nombre de points de coup qui dépend du résultat de sa sauvegarde critique (et non pas 1D6-1, comme dans les autres cas de *coups critiques exceptionnels*):

**Dégâts de coup =
DC sauvegarde - résultat de la sauvegarde.**

(autrement dit, les dégâts de coup sont égaux à la différence entre le score qu'il fallait réaliser pour réussir la sauvegarde et le score effectivement réalisé. Ou, présenté simplement : « si je rate de 5 points, je perds 5 points de coup »).

Une seule attaque sournoise peut donc fort bien parvenir à plonger un personnage puissant dans le coma...

Exemple : Reprenons l'exemple de Cassandra la voleuse. Considérons cette fois qu'elle parvient directement dans le dos du chef orc, au plus près de celui-ci (à portée d'épée), sans se faire repérer. Son attaque surprise est donc une attaque sournoise. Cassandra porte son attaque et réussit à toucher l'orc. Elle tire donc 1D8 pour déterminer les dégâts effectués par son épée, et elle ajoute 6 (son score en *coup sournois*) au résultat. Sur un 5 au d8, Cassandra inflige 11 points de dégâts à son adversaire. En outre, ce dernier doit maintenant réussir une sauvegarde critique contre DC 14 (8 + score de *coup sournois* de Cassandra). Il tire le dé et obtient un 9 : c'est donc raté de 5 points. Les dégâts d'usure sont donc doublés (22 points de dégât en tout) ; en outre, le chef orc perd aussitôt 5 points de coup (13 - 8 = 5).

Normalement, un coup sournois de mêlée s'effectue toujours avec une arme non-encombrante. Si l'arme utilisée est encombrante, le MD peut imposer un malus à votre attaque sournoise, ou octroyer un bonus à la sauvegarde critique de la victime.

Attaque sournoise de tir :

Une attaque sournoise de tir fonctionne exactement comme une attaque sournoise de mêlée, si ce n'est que l'attaquant doit simplement se trouver à portée courte (portée de l'arme de tir) de son adversaire. Par défaut, considérez qu'il doit se trouver à moins de 30 m.

Effets de l'attaque sournoise de tir : Si l'attaquant réussit à toucher (bonus de 4 à la force de frappe), il ajoute son rang en *coup sournois* aux dégâts de son projectile, et la cible doit réussir une sauvegarde critique (même DC que pour une attaque sournoise de mêlée) sous peine de subir un coup critique exceptionnel (dégâts d'usure doublés, dégâts de coup en fonction du résultat de la sauvegarde).

QUELLE ATTAQUE SOURNOISE ?

La plupart des attaques sournoises que vous porterez (ou subirez) au cours du jeu seront des attaques dans le dos : c'est de loin la façon la plus simple de porter un coup à votre adversaire sans qu'il le voie venir. Cependant, il existe bien d'autres manières de porter un coup sournois, toutes très valables (et toutes plus perfides les unes que les autres) ! A titre d'exemple :

- Vous glisser sans être vu sous le ventre d'un gros quadrupède pour lui planter une dague dans l'abdomen.
- Tirer une flèche dans le dos d'un ami
- Lever votre hache dans le dos du seigneur avec lequel vous êtes venu (apparemment) pactiser
- Vous approcher très près de votre victime, (qui vous fait confiance) ; lui parler à l'oreille pour distraire son attention, et lui planter aussitôt une perfide dague dans le ventre, sans qu'il vous voie la sortir (jet de pick pocket). Hé oui, un coup sournois de face !

Tous ces exemples sont des cas parfaitement valides d'attaque sournoise, que votre MD devrait pouvoir entériner, moyennant la réussite de quelques tests de compétences !



Action sournoise de lutte :

Faire de son attaque sournoise une action de lutte est une option intéressante. Pour porter une telle attaque contre votre adversaire, vous devez parvenir au corps à corps avec lui sans vous faire repérer (comme pour la mêlée). L'action suit toutes les règles habituelles de la lutte, mais bénéficie des avantages suivants :

Pas besoin de passer la garde : Si vous parvenez au corps à corps sans vous faire repérer, vous n'avez pas besoin de *passer la garde* : votre adversaire est désormais considéré comme automatiquement *engagé en lutte* avec vous. Votre attaque sournoise peut donc consister directement en n'importe quelle action de lutte : clé, chute, attaque assimilée mêlée, etc.

Ignorez la règle du 10 : Votre action *sournoise* de lutte s'effectue avec un bonus de +4 à la force de frappe. De plus, vous pouvez ignorer la *règle du 10* pour cette action (pas besoin de vous soucier du résultat *pur* du dé), et pour cette action seulement.

Note : attaque assimilée mêlée sournoise. Si vous choisissez de faire de votre action *sournoise* de lutte une *attaque assimilée mêlée*, vous bénéficierez des mêmes avantages qu'avec une attaque de mêlée *sournoise* : ajoutez votre rang en coup sournois aux dégâts effectués – votre adversaire devra réussir une sauvegarde critique sous peine de subir un coup critique exceptionnel (aux mêmes conditions que sur une attaque sournoise de mêlée). Cette technique a la faveur des assassins, et peut s'interpréter par exemple comme suit : une dague dans la main droite, passez la main gauche autour de la tête de l'ennemi, et maintenez celle-ci fermement en soulevant le menton pendant que vous l'égorgez. Le résultat est exactement le même qu'avec une attaque sournoise de mêlée, mais vous avez en plus l'avantage d'avoir maintenant engagé votre adversaire en lutte (au cas où il survivrait à l'attaque).



20 pur et autres coups exceptionnels : Lorsque vous tentez une attaque sournoise, tous les coups exceptionnels dont vous disposeriez sur une attaque normale sont ignorés. Seule compte la sauvegarde critique de votre cible, qui détermine si elle subit (ou non) un coup critique.

Note : attaque sournoise en combat. Il est plus facile de porter une attaque sournoise contre un paisible quidam inattentif que contre une personne déjà engagée dans un combat. Une personne qui se bat constitue une cible mouvante, imprévisible. C'est pourquoi, si la cible de votre coup sournois est engagée dans une scène d'action, la DC de sa sauvegarde critique peut être abaissée d'1 point.

Note : attaque sournoise à deux armes (en mêlée seulement). Vous ne pouvez porter qu'une seule attaque sournoise à la fois. Si vous utilisez une arme dans chaque main, sachez que votre attaque sournoise ne peut être effectuée qu'avec une seule d'entre elle. Par exemple, si vous utilisez une épée dans la main droite et une dague dans la main gauche, vous ne pourrez porter d'attaque

sournoise qu'avec votre épée (ou votre dague, au choix, mais pas les deux).

Il existe toutefois une exception à cette règle (si le MD l'autorise) : vous pouvez porter une attaque sournoise avec deux dagues (une dans chaque main). Lorsque vous agissez ainsi, vous devez lancer séparément un jet d'attaque pour chacune de vos deux dagues. Si les deux touchent, vous additionnez leurs dégâts avant d'ajouter (une seule fois !) votre rang en coup sournois aux dégâts totaux. Vos deux attaques sont en fait considérées comme un seul et même coup sournois. L'adversaire ne devra donc lancer qu'une seule sauvegarde critique ; s'il échoue, il ne subira qu'une seule fois la perte de points de coups prévue (et les dégâts d'usure totaux seront doublés).

Exemple : Cassandra utilise deux dagues pour frapper un adversaire dans le dos en attaque sournoise. Elle lance séparément deux jets d'attaque, et réussit chacun d'eux. Ses deux dagues seront donc prises en compte dans les dégâts de l'attaque sournoise. L'une d'elle effectue 4 points de dégâts, et l'autre 3 points de dégâts, pour un total de 7 points de dégât, total auquel Cassandra ajoute 6 (son score de coup sournois). Au total, l'attaque sournoise effectue donc 13 points de dégât. La cible doit maintenant réussir un jet de sauvegarde critique contre DC 13, sous peine de voir ces dégâts doublés et de perdre des points de coup. Sur un résultat de 11, elle perd deux points de coup et encaisse en outre 26 points de dégât d'usure !

TABLEAU REPÈRE POUR LES COUPS SOURNOIS

Plus votre score de coup sournois est élevé, plus les dégâts de votre attaque sournoise seront élevés et plus la sauvegarde critique de votre adversaire sera difficile à réussir (coup sournois de mêlée ou de tir). Des personnages tels que les *voleurs* peuvent investir un certain nombre de rangs dans la compétence martiale *coup sournois* (cette compétence est dotée d'une *limite par niveau*).

Généralement, la plupart des *voleurs* choisiront d'investir le maximum de rangs possible en coup sournois à chaque niveau gagné. Pour vous aider à gérer les situations de coup sournois, nous présentons ci-dessous un tableau repère qui donne le rang en coup sournois habituel (maximum possible) d'un voleur de niveau donné, et la DC de la sauvegarde critique que doit réussir la cible. Les *assassins* ont automatiquement un rang en coup sournois deux points plus élevé qu'un voleur de même niveau dans ce tableau (idem pour la DC de la sauvegarde).

Niveau voleur repère	Rang en coup sournois	DC de la sauvegarde
1	3	11
2-3	4	12
4-5	5	13
6-7	6	14
8-9	7	15
10-11	8	16
12-13	9	17

10. DÉPLACEMENTS EN COMBAT



Au cours d'une scène d'action, vos propres déplacements et ceux de vos adversaires peuvent parfois se révéler d'une grande importance. Tant que vous n'êtes pas engagés en combat au corps à corps, pas de problème : vous vous déplacez comme vous le souhaitez. En revanche, lorsque vous croisez le fer (mêlée) ou que vous êtes engagés en lutte, votre déplacement est soumis à quelques règles particulières. Apprenez à tirer profit de celles-ci, et vous découvrirez de nouvelles manières de gérer vos combats et de prendre l'avantage.



GENERALITES

Il n'est pas inutile de rappeler d'abord les règles générales qui régissent le déplacement au cours d'une scène d'action. Commencez par relire au préalable le point 1 : *initiative* du présent chapitre, pour vous rafraîchir la mémoire. Puis voyez les généralités ci-dessous.

Vitesse de déplacement : Une vitesse de 1 correspond à un déplacement de 2m/segment (20m/round), une vitesse de 2 à un déplacement de

4m/segment (40m/round), une vitesse de 3 à un déplacement de 6m/segment, et ainsi de suite. Pour savoir combien de mètres vous franchissez en un seul segment, multipliez simplement votre vitesse par 2. Pour savoir combien de mètres vous franchissez en un round, multipliez simplement votre vitesse par 20.

Lorsque vous effectuez un déplacement, vous pouvez choisir vous-même votre vitesse (dans la mesure de vos capacités) et l'annoncer au MD. Votre force, ainsi que votre rang dans la compétence *course*, fixent la vitesse maximale que vous êtes capables d'atteindre (cfr. compétence générale *course*).

Vitesse par défaut : si vous n'annoncez aucune vitesse, on considère *par défaut* que vous vous déplacez à une vitesse de 3 (si vous décidez de marcher) ou de 8 (si vous décidez de courir). En général, au cours d'une scène d'action, les PJ n'annoncent jamais de vitesse (ce qui nuit à la fluidité du jeu), et le MD applique ces vitesses par défaut. Pour vous simplifier la vie, retenez qu'un personnage qui court au cours du combat franchit environ 15m/segment. En revanche, il est intéressant d'annoncer des vitesses lors de scènes de poursuite.

Mon déplacement est-il compté comme une action ? Cela dépendra de la vitesse que vous avez choisie :

Déplacement lent (vitesse 2 max) : Les déplacements lents (moins de 4m/segment) ne sont pas du tout comptés comme des actions; par conséquent, lorsque vous marchez à cette vitesse, vous pouvez accomplir en même temps n'importe quelle action : lancer un sort, boire une potion, dépenser l'une de vos actions de combat, etc.

Déplacement rapide (vitesse > 2) : Les déplacements plus rapides que 4m/segment sont considérés comme des actions *simples*. Pour rappel, une action simple est *gratuite* (elle vient en plus de vos actions de routine) et ne demande normalement pas d'initiative (vous pouvez l'effectuer instantanément au moment de votre choix). Cependant, il s'agit bien d'une action à part entière ; par conséquent, lorsque vous effectuez un déplacement rapide, vous ne pouvez effectuer aucune autre action pendant le(s) même(s) segment(s). Il vous est donc impossible de lancer un sort, de parer ou de porter une attaque pendant que vous courez ou que vous marchez d'un pas vif .

Un déplacement a une durée comptée en segments; cette durée dépendra évidemment de votre vitesse et de la distance que vous avez à parcourir. Vous pouvez vous déplacer pendant l'entièreté du round si vous le souhaitez, mais

dans ce cas, vous n'aurez évidemment plus de segment « libre » pour effectuer vos actions de routines (celles dont vous disposez pour ce round sont perdues).

Lorsque vous terminez un déplacement avant la fin du round, vous pouvez toujours effectuer les actions de combat (de routine) dont vous disposez encore pour ce même round, mais l'initiative de celles-ci est réajustée (cfr. page 49). Les actions dont l'initiative réajustée dépasse 10 sont perdues.

En général, lorsqu'un individu est engagé dans un combat au corps à corps (*mêlée* ou *lutte*) contre un ou plusieurs adversaires, il se contente d'effectuer des déplacements *lents*. S'il effectue des déplacements rapides, son adversaire reçoit aussitôt une *attaque d'opportunité* contre lui (en effet, si vous effectuez une action simple alors que vous êtes engagé au corps à corps, vous êtes considéré comme ayant abaissé votre garde). Lorsque vous annoncez un déplacement au cours d'un combat au corps à corps, le MD considérera *par défaut* qu'il s'agit d'un déplacement lent (à moins que vous ne spécifiez le contraire).



SE DÉPLACER AU COURS D'UN CORPS A CORPS

Tant que vous n'êtes pas engagé personnellement dans un combat au corps à corps, vous pouvez vous déplacer librement dans n'importe quelle direction et à la vitesse de votre choix (même si tout le monde feraille autour de vous). Ceci est valable aussi si vous venez d'abattre votre seul adversaire, et que vous effectuez un déplacement en cours de round pour atteindre un nouvel adversaire un peu plus loin. Bien entendu, vous ne pouvez pas vous déplacer dans un endroit qui est déjà occupé par un objet ou une créature.

En revanche, dès lors que vous êtes engagé au corps à corps, des règles particulières (décrites ci-dessous) régissent vos déplacements. Il est probable que vous ne pourrez plus (ou ne voudrez plus) effectuer n'importe quel déplacement.

Vous êtes automatiquement considéré comme *engagé au corps à corps* avec un adversaire dès lors que vous approchez à moins de 2m de lui (3m s'il possède une arme d'hast), ou que lui-même s'approche à moins de 2m de vous. Si vous n'avez plus d'adversaire vivant à moins de 2m de vous, vous n'êtes plus considéré comme engagé au corps à

corps, et vos déplacements seront probablement plus libres.

Ne pas bouger/déplacement lent/déplacement rapide : Vous pouvez vous déplacer lorsque vous êtes engagé au corps à corps, mais vous avez tout intérêt à éviter les déplacements rapides.

Combats statiques : par défaut, tous les combats au corps à corps sont considérés comme statiques : c'est-à-dire que les protagonistes demeurent *à peu près* au même endroit pendant toute la durée du combat. Si vous utilisez des figurines, elles restent en place.

Effectuer un déplacement lent : vous pouvez aussi décider d'effectuer un déplacement lent (moins de 4m/segment) tout en combattant : dans ce cas, votre figurine sera déplacée au fur et à mesure de votre mouvement.

Effectuer un déplacement rapide (rompre le combat) : vous pouvez également décider d'effectuer un déplacement rapide (plus de 4m/segment) en arrière ou sur le côté : dans ce cas, vous rompez automatiquement le combat, c'est-à-dire que vous vous dégagez du corps à corps. Bien entendu, vous offrez alors une *attaque d'opportunité* à votre adversaire, puisque vous effectuez une action simple (déplacement rapide) alors que vous êtes encore engagés au corps à corps. Cependant, au terme de ce segment, vous n'êtes plus considérés comme engagé au corps à corps. Votre adversaire ne peut pas vous empêcher de *rompre le combat*, mais il peut éventuellement vous poursuivre pour reprendre le combat.

Direction des déplacements en corps à corps : En un segment de *déplacement lent* au corps à corps, vous pouvez effectuer l'un des mouvements suivants :

- Reculer de 4m
- Avancer de 4m
- Contourner votre adversaire en effectuant une rotation d'1/4 de tour par segment autour de lui.
- **Avancer/reculer :** Si les deux protagonistes se contentent d'avancer et de reculer, les déplacements des combattants s'effectuent sur un même axe, une ligne imaginaire tracée entre vous et votre adversaire. Vos figurines restent simplement face à face, mais sont déplacées sur cet axe.
- **Contourner votre adversaire :** vous effectuez un mouvement tournant autour de votre adversaire. Lui-même pivote de 90° sur ses pieds pour continuer à vous faire face. L'axe du combat pivote de 90°. Ceci n'est évidemment possible que s'il n'y a pas d'autres adversaires (ni d'obstacles) sur les flancs de celui-ci.

Annoncez votre mouvement pour le(s) prochain(s) segment(s). Votre adversaire pourra réagir en conséquence. Il a le choix entre :

Accompagner le déplacement : si votre adversaire décide d'accompagner le déplacement, cela signifie qu'il effectue lui aussi un mouvement, de façon à rester en face de vous pour le combat. Par exemple, si vous avancez, il recule ; si vous reculez, il avance. Le combat n'est pas rompu ; vous êtes toujours engagé au corps à corps.

Tenir sa position : si votre adversaire *tient sa position*, cela signifie qu'il ne bouge pas de place (bien qu'il puisse éventuellement pivoter sur ses pieds pour continuer à vous faire face, dans le cas où vous effectuez un mouvement tournant). Si votre mouvement vous éloigne de lui (reculer), le combat est rompu et vous n'êtes plus engagé au corps à corps. Si vous étiez en train d'effectuer un mouvement tournant, le combat se poursuit (vous êtes toujours engagé au corps à corps, parce que vous êtes toujours à la même distance de lui). Si vous souhaitez avancer sur lui, c'est peine perdue : il vous barre le passage et votre déplacement est tout simplement impossible.

Effectuer un déplacement opposé : votre adversaire décide de se déplacer dans une autre direction que la vôtre. Le combat est automatiquement rompu.

Notez qu'il arrive parfois que votre adversaire ait lui aussi décidé d'un mouvement pour ce segment, avant de savoir que vous alliez en effectuer un. Dans ce cas, il effectue simplement le sien sans tenir compte du vôtre : soit vous vous éloignez l'un de l'autre et le combat est provisoirement rompu (par exemple, si vous reculez tous deux en même temps), soit le hasard fait que vous demeurez face à face, et le combat se poursuit (par exemple, s'il a décidé de reculer et vous d'avancer ; ou si vous effectuez tous deux un mouvement tournant symétrique). Si les deux adversaires décident au même segment d'avancer, ou de contourner tous deux du même côté, aucun des deux ne peut bouger. Tout ceci tombe sous le sens.

Notez qu'un personnage ou une créature qui défend une entrée, un accès ou un terrain *tiendra* généralement *sa position*.

Pivoter : Pivoter sur ses propres pieds, pour changer simplement la direction à laquelle vous faites face, n'est pas considéré comme un déplacement, pas même comme un déplacement lent. Par exemple, vous entendez un adversaire qui arrive dans votre dos. Vous vous retournez simplement pour lui faire face : ceci n'est pas du tout considéré comme un déplacement.

Forcer une position par une action de percée : Il existe un moyen pour forcer quelqu'un qui *tient une position* à reculer : il vous suffit de réussir une action de *percée* (action de mêlée) contre lui. Lorsque vous réussissez une telle action, votre adversaire recule automatiquement de $1d4+1$ m.

Passer outre l'adversaire : En alternative, vous pouvez également vous servir d'une action de *percée* pour échanger de position avec votre adversaire, en un seul segment. Cette manœuvre n'est possible qu'au moyen d'une action de percée réussie (un déplacement normal ne vous permet pas de la réaliser). Elle consiste à passer en force sur le flanc de votre adversaire, au plus près de lui, pour vous retrouver ensuite derrière lui, ce qui le force à se retourner pour vous faire face. C'est une manœuvre très utile pour rompre un encerclement (puisque'elle vous permet de sortir du cercle en forçant le passage quelque part). Si vous avez affaire à deux adversaires côte à côte, et que vous souhaitez passer entre eux deux pour forcer le passage, tous deux lancent un jet de dé (comme pour une attaque de mêlée). Votre action n'est réussie que si votre force de frappe est supérieure à celle de vos deux adversaires ; si un seul d'entre eux à une force de frappe égale ou supérieure à la vôtre, vous ne parvenez pas à passer.

En mêlée, *passer outre l'adversaire* est une action particulièrement difficile à réussir. Lorsque vous la tentez, vous subissez un malus de 5. En percée de *lutte*, en revanche, vous ne subissez pas de malus.

Un conseil d'ami : Il est très rare qu'un adversaire accepte de reculer pour vous laisser avancer : généralement, il préférera tenir sa position. Il est encore plus rare qu'il recule spontanément devant vous : dans ce cas, méfiez-vous, peut-être qu'il vous tend un piège en tentant de vous amener sur un terrain qui vous est défavorable. A moins, bien sûr, qu'il n'ait décidé que l'heure de la retraite avait sonné !

Charge : la charge est un déplacement particulier, décrit au point 11, *Stratégies de combat*, à la page 91. Lorsque vous *chargez* un adversaire, vous bénéficiez d'avantages spéciaux, dont le principal est une action gratuite au terme de votre déplacement. Pour être considéré comme une charge, votre déplacement doit s'effectuer sur au moins 10m et être un *déplacement rapide*.

