

Le combat

1- Le principe général

A un moment ou un autre, les joueurs vont se retrouver face à des gens ou des créatures aux intentions hostiles ; et pour résumer, il y aura combat. La philosophie générale du combat dans les règles de Loss est que cela va vite, que c'est mortel et que les joueurs étant des héros, ils tendent toujours à avoir un certain avantage sur la moyenne de leurs adversaires. Ces derniers ne sont que rarement des héros, mais le plus souvent des quidams quelconques, appelés des **sbires**. Cependant même un sbire peut neutraliser un adversaire solide d'un coup bien placé, et il suffit d'une poignée d'entre eux pour que la situation devienne difficile, même pour des héros.

Il y a donc deux points à retenir du principe du combat dans Loss : le premier est que la plupart des adversaires sont des sbires qui, s'ils sont dangereux, ne tiennent guère la route en termes d'encaissement. Le second point à retenir est que le combat est le règne du 15 à atteindre sur le total **Trait+Talent+d10**, et des **Exploits** pour obtenir des effets spéciaux : sauf quelques exceptions comme le combat à distance, toucher un adversaire est toujours une difficulté de base de 15, et celle-ci varie rarement.

La manière dont se résout une action de combat est simple : l'Attaquant fait un test de **Trait+Talent de combat+d10, diff. 15**. S'il réussit, le Défenseur a le choix (si c'est possible) de **parer ou esquiver avec un Test de diff. 15**. Sauf si l'Attaquant a tenté un ou plusieurs Exploits, le Défenseur n'a qu'un 15 à faire sur son dé pour parer ou esquiver. Si l'Attaquant a déclaré et réussi un ou plusieurs Exploits, le Test réussi du Défenseur peut annuler tout ou partie de ces Exploits réussis. Si tout est annulé, l'Attaquant échoue. Si le Défenseur ne réussit que partiellement à éliminer les Exploits réussis de l'Attaquant, l'attaque sera réussie, mais avec moins d'effets que voulus.

Le Défenseur peut déclarer un ou plusieurs Exploits pour obtenir des effets spéciaux lui aussi ou encore conserver un **Fursa** pour ses prochaines Actions. Si l'attaquant touche et que le Défenseur échoue à l'empêcher, la phase de résolution des dégâts entre en scène. **Ceux-ci sont toujours égaux à 1d10+dégâts de l'arme+bonus aux dommages**. Mais des Exploits de l'attaquant peuvent créer des effets spéciaux, comme augmenter le nombre de d10 à lancer.

La manière dont se résout une action de combat :

Attaque & défense sans Exploit(s) : L'attaquant fait un **Test de Trait+Talent de combat+d10, diff 15**. S'il réussit, le défenseur a le choix de **parer ou esquiver avec un Test de diff 15**. Le défenseur n'a qu'un 15 à faire sur son test. S'il réussit, l'attaque échoue.

Attaques & défense avec Exploit(s) : L'attaquant a déclaré et réussi un ou plusieurs Exploits, il fait son Test avec la Diff des Exploits déclarés. Le défenseur doit pour annuler l'attaque faire autant que le score de l'attaquant. S'il n'y parvient pas, mais réussit le Test (il a fait au moins 15), il élimine un Exploit. Il élimine ainsi des Exploits de l'attaquant à raison d'un Exploit retiré pour chaque tranche de 5 de marge après 15 sur son Test réussi.

Le défenseur peut toujours déclarer un ou plusieurs Exploits en défense lui aussi pour obtenir des effets spéciaux (voir plus loin).

Résolution des effets de l'attaque : Si l'attaquant touche et que le défenseur échoue à l'empêcher, la phase de résolution des dégâts entre en scène.

Si le défenseur réussit sa défense et ses Exploits déclarés, les effets se déclarent à la résolution des effets de l'attaque.

Exemple : Diego doit se défendre contre un malfrat agressif dans un coin de ruelle sombre. L'affrontement commence et Diego lance une attaque simple, sans déclarer d'Exploit : il a 6 de Puissance et 6 en arme de mêlée et donc fait $(6+6)+d10$, avec comme score pour toucher 15. Il fait 8 sur le D10, pour un total de $(12+8=20)$. Mais le malfrat n'aura que 15 à faire sur son Test pour parer ou esquiver l'attaque. Ce dernier, confiant, tente un Exploit en esquivant, la Difficulté passe donc à 20. Avec 5 d'Agilité et 7 d'Esquive, il lance 1d10 et fait 9, pour un total de $(5+7+9=21)$. Il réussit son Exploit, qu'il transforme en Fursa (voir système de jeu général), pour s'assurer un bonus utilisable quand il le voudra pour la suite de la mêlée.

1-1 LES SBIRES

Les sbires sont les adversaires les plus communs que les personnages-joueurs vont affronter. Un sbire est un quidam moyen, par opposition à un adversaire coriace (appelé **Protagoniste**) ayant les mêmes aptitudes que les personnages-joueurs. Les Spires sont les gardes, les seconds couteaux, les petits malfrats, les soldats basiques. Même les redoutés Ordinatorii sont en général des sbires. Un sbire n'a pas d'Archétype et pas de capacités spéciales, mais seulement quelques Talents et des scores d'armes et d'armure. Ses Traits sont en général égaux à ses Vertus : en moyenne celles-ci vont de 4 à 6.

Les sbires tombent comme des mouches. Ils peuvent être dangereux quand ils attaquent ou répliquent, mais individuellement, ils ne sont pas solides.

Quand un personnage-joueur affrontent des sbires, ceux-ci peuvent être vaincus sans jeter de dés de dégâts : dès lors que le personnage-joueur tente et réussit un Exploit à son Test d'attaque contre un Spire et que ce dernier ne réussit pas à parer ou esquiver, il est mis hors-de-combat ou mort. Les sbires ont seulement 10 niveaux de santé et on ne gère pas leurs malus de blessures. Il suffit donc d'infliger dix niveaux de santé à un sbire pour le vaincre.

Quelques points à retenir :

- Quels que soient les Exploits tentés et réussis, un personnage ne peut abattre qu'un sbire à la fois, sauf en tentant des Exploits d'attaque multiple, comme l'attaque à deux armes, ou le moulinet.
- Quels que soient les dommages que fera le personnage en touchant un sbire, ceux-ci n'affectent que le sbire touché, les dommages surnuméraires n'affecteront pas d'autres sbires.
- Ce qui s'applique aux personnages-joueurs s'applique aux **Protagonistes**. Ainsi, si des personnages-joueurs louent les services de mercenaires moyens, et les envoient sur un ennemi **Protagoniste**, celui-ci peut faire la même chose que les personnages-joueurs sur ces sbires.

Voici deux exemples de types de sbires, vous en trouverez d'autres dans le chapitre "Les protagonistes" :

- *Petit malfrat (sbire médiocre) : H4, C5, S4, mêlée 6, esquive 4, tir 5, 10 PV. Armure 6, Sabre : dégâts +5, vitesse 3. Petit pistolet : dégâts +5, vitesse 10.*
- *Ordinatori (sbire supérieur) : H5, C6, S5, mêlée 6, esquive 5, tir 6 (spé : fusil), 10 PV. Armure 7, épée courte : dégâts +4, vitesse 3. Fusil : dégâts +7, vitesse 10.*

Exemple : Diego a décidé d'une vie mouvementée et après son duel contre un malfrat où il a fini par fuir dans les ruelles de la basse-ville d'Armanth, il bouscule deux marins avinés et la rencontre s'envenime. Le MJ décide que les deux marins sont de simples sbires de type Petit Malfrat. Diego s'attaque au premier d'un puissant coup de poing pour se débarrasser des gêneurs. Comme c'est un Spire, Diego a juste besoin de réussir un Exploit, qu'il déclare avant de lancer le dé. Comme Diego n'a qu'un total de $(Puissance 5+Corps-à-corps 6)$ de 11, il décide aussi de dépenser une Inspiration de Courage qui rajoute un bonus de +5 à son jet de dé. Il lance le d10 et fait 6, ce qui donne un total final de : $11+5 d'Inspiration+6$ au

d10= 22. Diego réussit son Exploit et le marin tente d'éviter le coup : il lance donc (Courage 5+Esquive 4)+1d10 et fait un total de 13, largement en dessous du 20 nécessaire pour échapper au poing de Diego. Il mord directement la poussière.

2- le temps en combat

Dans le monde de Loss, on mesure le temps de manière cinématographique. Le temps en combat obéit à une graduation différente et plus précise. Tout y va vite et s'enchaîne sans temps mort et parfois les Actions sont même simultanées. Avant d'expliquer comment est géré le temps en combat, rappelons ici les unités de temps dans les règles de Loss :

L'Action: le temps qui s'écoule pour faire une Action a une durée d'une à quelques secondes. C'est en Phases d'Actions qu'on divise un tour de combat. Cette mesure prend tout son sens pour savoir qui agit en premier et combien d'actions un personnage pourra faire sur la durée d'un tour de combat. C'est ce qui sera le plus détaillé plus bas.

Le Tour (de combat) : une durée comprise entre 3 et 30 secondes, durant laquelle les choses vont vite et dans une situation critique. Quand tous les protagonistes d'un combat ont épuisé toutes leurs actions, le tour de combat s'arrête et on passe alors au tour suivant. **On considère par défaut qu'un Tour de Combat dure 10 Actions.**

L'Instant : un Instant mesure une poignée de temps, quelques minutes ; une durée brève et éphémère qui est plus longue qu'un tour de combat, mais peut l'inclure. Un Instant va durer en général de 30 secondes à 5 minutes. En général, un combat ne dure qu'un instant, mais les Batailles Rangées, elles, se mesurent en Instants plutôt qu'en Actions et Tours de combat. **On considère par défaut qu'un Instant dure 10 Tours de Combat.**

La Scène : la Scène est le moment le plus long de toute forme de combat, y compris les Batailles Rangées. Un combat, son engagement et son dénouement forment toujours une Scène. Un assaut en règle de Bataille Rangée, et la retraite des troupes et la prise de contrôle du terrain pour le vainqueur en forment une autre. Il est donc rare qu'une scène de baston ne soit pas une Scène. **On considère par défaut qu'une Scène dure 10 Instants.**

2-1 DÉROULEMENT DU TOUR DE COMBAT

Ceci étant clarifié, voici comment se passe un tour de combat :

1- Décider qui va agir en premier (avoir l'Initiative)

Chaque protagoniste du combat, personnages-joueurs et opposants, lance un **d10+Initiative**. Le résultat détermine le nombre de **Points d'Action** disponible. L'initiative est un modificateur du personnage que vous avez calculé à la création du personnage, page ...

Le d10 de l'initiative n'explose jamais !

Le plus haut résultat désigne à la fois qui commence et par quel nombre le meneur de jeu va compter les phases d'Action sur la table du tour de combat. Le décompte se fait en décroissant à partir du plus haut score d'Initiative réalisé. 20 est fixé arbitrairement comme la limite maximale de la table, mais il peut arriver de faire plus que 20.

2- Déclaration des actions

Le meneur de jeu présente la situation telle qu'elle apparaît quand le combat commence et demande à chacun des joueurs ce que leur personnage se prépare à faire dans le Tour de Combat qui va suivre. Bien

sûr, il va aussi déclarer et décrire ce que semblent vouloir faire les protagonistes qui affrontent les personnages-joueurs.

L'ordre de déclaration des actions des personnages-joueurs débute avec celui qui possède le plus bas score au Test d'Initiative et se termine avec celui qui a fait le plus haut score.

Exemple : Cabanan, un puissant combattant Dragensmann joué par Florence et Diego, joué par David, sont aux prises avec trois griffons affamés. Attaqué à leur bivouac, le MJ annonce aux deux joueurs de lancer leur initiative. Cabanan a une (Initiative 7)+1d10, Florence fait un total de 11, Diego a (Initiative 8)+1d10, David fait un total de 15. Le MJ fait un Test d'Initiative général pour les trois griffons, et obtient un 13. C'est Florence qui devra dire la première ce que fait Cabanan sans savoir ce que se préparent à faire les trois griffons, mais David pourra attendre de savoir ce que ceux-ci vont faire pour déclarer ses Actions. Une fois toutes le monde ayant déclaré ses intentions, le Tour de Combat peut commencer, et tout le monde peut agir en dépensant ses Points d'Action comme suit ci-dessous.

3- Agir

Chaque action coûte des **Points d'Action**, c'est à dire que cela consomme des phases d'Action pour le Tour de Combat. Ces points sont déduits du total de Points d'Actions générés par le Test d'Initiative décrit plus haut.

Exemple : Le joueur qui agit en premier à la phase 9 du Tour de Combat décide de se déplacer dans la mêlée. Cela lui coûte 2 Points d'Action pour bouger ; il pourra agir de nouveau à 7.

Voici la liste non exhaustive des coûts en Points d'Action des différentes Actions de combat possible :

- Parer ou esquiver : 1
- Attaque à mains nues : 2
- Attaque avec une arme : selon l'arme, indiqué par sa Vitesse. Attaquer avec une arme dans chaque main se résout en tenant compte de la Vitesse de chaque arme.
- Se déplacer : 2
- Saisir un objet au sol : 2
- Se relever ou reprendre son équilibre : 4
- Désarmer un adversaire : selon l'arme, le minimum est de 2.
- Agripper, ceinturer, faire chuter un adversaire : 3
- Assaut : 4
- Autre action complexe en combat : selon la situation
- (Parler ou crier ne consomme pas de Points d'Action)
- Utiliser un Talent social : 1

Le Tour de Combat dure aussi longtemps que le meilleur score d'Initiative effectué à l'étape 1 (voire plus haut). Le tour de Combat s'achève quand tous les Points d'Action de tous les protagonistes ont été dépensés et que le compte des Phases d'Action est arrivé à zéro.

Parer ou esquiver coûte un Point d'Action. Un personnage qui doit parer ou esquiver avant de faire sa première Action perd un Point d'Action à chaque fois qu'il esquive ou pare. Ce coût est à payer même si la parade ou l'esquive ont échouées. Le personnage peut ainsi ne plus pouvoir agir car il a dépensé tous ses points d'Action à parer ou esquiver.

Si on a plus de points d'Action à dépenser pour payer une esquive ou une parade, on ne peut plus ni parer, ni esquiver, ni agir pour le Tour de Combat. C'est le prix à payer quand on est en mêlée fougueuse.

4- Résoudre une attaque

Quand un assaillant porte un coup, ou tente de toucher son adversaire de quelque manière que ce soit, il fait un Test de **Trait+Talent de Combat+d10 contre une difficulté par défaut de 15**. L'attaquant décide des Exploits qu'il engage dans sa tentative et son adversaire endosse alors les mêmes Augmentations. Ainsi, si l'attaquant décide deux Exploits (15+10=25 de diff.), le défenseur pour parer ou esquiver cette attaque devra réussir à faire 25 sur son Test. Rappel : on ne peut annoncer plus de 5 Exploits.

- Si l'attaque réussit et que le défenseur échoue à atteindre au moins 20 sur son Test, tous les Exploits engagés deviennent autant d'effets spéciaux à employer pour l'attaque.
- Si l'attaque échoue parce que l'attaquant ne réussit pas à atteindre la difficulté de son Test avec des Exploits c'est le défenseur qui pour son Action suivante, à son tour, gagne autant de **Fursas**.
- Si l'attaque réussit et que le défenseur atteint la Difficulté avec les Augmentations imposées par les Exploits engagés de l'attaquant, l'attaque échoue.
- Si l'attaque réussit et que le défenseur atteint au moins 20 sur son test, il annule un Exploit de l'attaquant, à 25 il en annule 2, à 30 il en annule 3 etc... même en échouant à atteindre la difficulté de l'attaque Augmentée des Exploits de l'attaquant, il annule des Exploits.
- Le défenseur peut annoncer des Exploits en parade ou esquive pour profiter de leurs effets spéciaux. Pour chaque Exploit, la difficulté issue du Test de l'attaquant sera majorée de 5. Rappel : on ne peut annoncer plus de 5 Exploits.
- Si l'attaque réussit et que le défenseur atteint la Difficulté imposé par l'attaquant plus celle des Exploits qu'il a annoncés, l'attaque échoue et le défenseur peut profiter des effets spéciaux des Exploits qu'il aura réussis.

L'attaquant annonce toujours les Exploits qu'il tente avant de faire le Test, comme le défenseur doit l'annoncer avant de jeter les dés s'il décide de tenter des Exploits.

Exemple : Canaban tente de parer l'attaque d'un griffon. Le MJ a pris le risque de tenter trois Exploits avec l'attaque du griffon, pour une difficulté de 30, qu'il a atteint aux dés. Canaban doit donc pour arrêter l'attaque de la bête réussir un 30 avec son score de Puissance+Mêlée+1d10. Une action difficile : même avec son Augmentation Gratuite de Combattant, Canaban ne parvient qu'à faire 26 sur son Test au total. Mais cela lui permet tout de même d'annuler 2 Exploits sur les trois du Test réussi par le MJ. Le griffon va lui faire mal, mais amplement moins que s'il avait réussi trois Exploits, et donc les effets spéciaux que le MJ aurait pu enclencher.

2-2 AUGMENTATIONS GRATUITES ET ATTAQUE

Les capacités d'Archétypes et les Spécialisations fournissent deux avantages différents :

- Les capacités d'Archétypes fournissent des Augmentations Gratuites.
- Les Spécialisations de Talents fournissent un bonus de +2 au Test de Talent.

Les Augmentations Gratuites sont soit un bonus de +5 au Test (par exemple, la capacité de rang 1 du Combattant lui permet de rajouter +5 à tous ses Tests de Combat dès qu'il tente un Exploit), soit peut être directement transformé en un Effet Spécial. Les Augmentations Gratuites sont permanentes et proviennent de capacités d'Archétype ou de bonus d'équipements spéciaux, parfois provenant de conditions spéciales.

L'intérêt de se servir d'une Augmentation Gratuite pour des effets spéciaux est que le défenseur, s'il parvient à parer ou esquiver l'attaque, ne gagne pas de **Fursas**, puisque la difficulté de l'attaque n'est pas augmentée par des Exploits engagés. Ainsi un Combattant peut frapper son adversaire à Difficulté 15 et assurer par exemple de rajouter 1d10 de dégâts s'il touche, mais son adversaire n'a que 15 à faire pour parer ou éviter le coup.

Les Spécialisations de Talents fournissent, ni plus, ni moins, qu'un bonus de +2 au Test de combat du personnage, utilisable en permanence pour peu de respecter les conditions de la Spécialisation de Talent employée.

3- Le combat au contact

Le combat ne se passe pas toujours dans les conditions qu'on veut, et les modificateurs suivants s'appliquent à toutes les conditions spéciales que l'on pourrait rencontrer en combat.

3-1 MODIFICATEURS DE COMBAT

- *Combattre dans l'obscurité ou aveuglé* : Diff +10
- *Combattre plus bas que son adversaire (à genoux, dans des escaliers...)* : Diff +5
- *Combattre plus haut que son adversaire (sur des escaliers, ou debout face à un homme à terre)* : (Bonus +5)
- *Combattre à terre, allongé ou tombé* : Diff +10
- *Frapper un homme à terre* : (Bonus +10)
- *Attaquer un adversaire de dos ou surpris* : (Bonus +5) (l'adversaire peut esquiver ou parer seulement s'il n'est pas surpris)
 - *Attaquer avec sa main non dominante* : Diff +5.
 - *Attaquer avec deux armes* : Un personnage peut attaquer avec deux armes (le modificateur d'Initiative est celui de l'arme la plus lente) en subissant la Diff +5 à son Talent de Combat sur sa main non dominante.
 - *Combattre en surnombre* : Diff +5 à partir de 3 adversaires entourant le personnage. Diff +10 à 6 adversaires. Quel que soit le nombre d'assaillants autour d'un personnage, il ne peut subir les attaques de plus de 6 adversaires à la fois.

3-2 LA PARADE AU BOUCLIER

La parade au bouclier fonctionne comme la parade classique avec une arme de mêlée, mais chaque bouclier fournit un bonus aux Tests d'Arme de Mêlée pour parer. De plus, un bouclier fournit une protection fixe qui agit comme une armure et se soustrait aux dommages que subit le personnage, même s'il n'a pas réussi à parer le coup. Certains boucliers permettent de parer un projectile, voire pour les grands boucliers de linotorci ou de titane, une balle d'arme à impulsion. Cependant, les boucliers sont encombrants et, sauf les plus petits, tous imposent des restrictions à l'esquive et des malus aux Tests de Talents d'Agilité.

Exemple : le scutum, le grand bouclier des légions ordinatorii, offre un bonus à la parade de +4 et une protection de 3 : les dégâts de toute attaque sont minorés de 3 points. Mais il impose une difficulté de +5 à tout Test de talent d'Agilité et à l'Esquive.

3-3 LES EFFETS SPÉCIAUX DES EXPLOITS EN COMBAT DE MÊLÉE :

Les effets avec un * (un astérisque) sont des effets spéciaux qui peuvent être cumulés. Toutes les Actions de ces effets spéciaux soit demandent 2 Points d'Action, soit sont égaux en coût à la Vitesse de l'arme employée.

Avec un Exploit :

Lancer un ou plusieurs dés supplémentaires de dégâts* : +1d10, on peut ainsi user de plusieurs Exploits pour rajouter autant de d10 de dégâts.

Feinter : gagner un bonus de +2 contre cet adversaire au Tour de Combat suivant.

Contre-attaquer : uniquement en réussissant une parade ou une esquive. L'effet permet de pouvoir tenter immédiatement une attaque après la parade ou esquive réussie, quel que soit le score d'initiative. Le cout en points d'Action de l'attaque est alors décompté de celle-ci. On ne peut contre-attaquer qu'une seule fois par Tour de Combat, contre un seul adversaire.

Protéger : applicable sur une attaque, ou en parant/esquivant : donner un bonus de +5 pour parer/esquiver à un allié en combat, en jouant le rôle de bouclier humain.

Viser un membre : pour toucher la zone, les effets sont à la discrétion du MJ, cela peut déséquilibrer l'adversaire, ou le handicaper temporairement avec une Diff de +2 à ses Actions pour la durée du combat. Certaines armures et des casques peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

Saisir son adversaire : applicable sur une attaque, ou en parant/esquivant : si la manœuvre réussit, le joueur tient son adversaire fermement. Il pourra à sa prochaine action tenter de le neutraliser, ou renverser avec un bonus de +5.

Mur défensif* : Applicable seulement avec un bouclier, le personnage se cale derrière son bouclier et renonce à toutes ses attaques pour se protéger. Si l'Exploit est réussi, tous les adversaires attaquant le personnage durant le Tour de Combat devront réussir un Test Augmenté de tous les Exploits réussi par le personnage. L'utilisation de Mur défensif consomme tous les Points d'Action du Tour de combat en cours.

Esquive totale* : Sauf que cette Action est toujours faisable tant que le personnage est libre de ses mouvements et qu'il lui reste au moins un Point d'Action et se base sur l'Esquive et pas la parade, c'est exactement la même chose que le Mur défensif. L'utilisation d'Esquive totale consomme tous les Points d'Action du Tour de combat en cours.

Assaut : Certaines armes permettent par leur allonge et leur taille de se lancer dans une charge sur l'adversaire. Les dégâts d'Assaut sont décrits dans la liste des armes. Un Assaut ne peut être tenté que si on a la place et l'élan pour y parvenir. C'est une Action lente : 4 Points d'Action (ou la vitesse de l'arme, selon le plus haut). Il n'y a aucun autre type d'attaque de charge à pied, dans les règles de Loss. La charge à dos de monture ou sur un véhicule sont traités dans le *Combat en Mouvement*.

Avec deux Exploits :

Renverser son adversaire : applicable sur une attaque, ou en parant/esquivant : ou le faucher, ou toute autre manœuvre acrobatique de base d'arts martiaux et de combat visant à le faire chuter. Si le Test est réussi, l'adversaire tombe et devra se relever à son action suivante.

Viser une zone précise du corps : Les effets sont à la discrétion du meneur de jeu mais ne peuvent pas impliquer de blessure mortelle, celles-ci sont traités par l'Exploit : *Lancer un ou plusieurs dés supplémentaires de dégâts*. Cependant, frapper au nez ou vers un œil, trancher une ceinture ou des attaches peut vite s'avérer gênant et obliger pour le reste du combat l'adversaire à subir lui-même une Difficulté de+5. Certaines armures et des casques peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

Moulinet : Une des deux manières de frapper plusieurs cibles à la fois, l'autre étant cité plus haut dans les Modificateurs de Combat : *Attaquer deux armes*. Le moulinet ne peut s'envisager qu'avec des armes longues, comme des sabres, des épées, ou des armes à deux mains. Le personnage touche toutes les cibles lui faisant face (avec un maximum de 3) s'il réussit son Test d'Action et peut ajouter d'autres effets spéciaux à son attaque, qui affectera toutes les cibles touchées. **Cas particulier : le Moulinet n'impose qu'une Augmentation aux adversaires : pour parer ou esquiver le Moulinet, ils doivent faire 20 à leur Test.**

Avec trois Exploits :

Désarmer son adversaire : applicable sur une attaque, ou en parant/esquivant : ou encore la handicaper, le sonner ou toute autre manœuvre d'arts martiaux ou de combat faire pour mettre son adversaire en fâcheuse posture. Si la manœuvre réussit, l'adversaire ne peut plus attaquer tant qu'il n'a pas récupéré son arme ou ses moyens, ce qui lui fait perdre toutes ses attaques pour le Tour de Combat. Bien sûr, récupérer son arme peut s'avérer compliqué.

Viser un point précis du corps : Le but est soit spectaculaire, comme trancher une mèche de cheveux, ou un bouton Mais peut aussi avoir des effets précis décrits au-dessus et d'autres à la discrétion du MJ. Le malus qui peut être appliqué est de +10 à la Diff. Certaines armures et des casques peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

Avec quatre Exploits :

Neutraliser son adversaire : applicable sur une attaque, ou en parant/esquivant : le handicaper gravement, en tentant de lui infliger directement une blessure et le sonner ou le mettre au sol de telle manière qu'il ne soit plus possible pour lui de poursuivre le combat. Si le Test est réussi, l'adversaire est neutralisé, et ne peut plus se battre durant tout le combat. Il peut récupérer, mais pas pour la durée du combat en cours. Certaines armures et des casques peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

Grand moulinet : Comme le moulinet plus haut, il ne peut s'envisager qu'avec des armes longues. Le personnage touche toutes les cibles l'entourant (avec un maximum de 6) s'il réussit son Test d'Action et peut ajouter d'autres effets spéciaux à son attaque, qui affectera toutes les cibles touchées. **Cas particulier : le Moulinet n'impose qu'une Augmentation aux adversaires : pour parer ou esquiver le Moulinet, ils doivent faire 20 à leur Test.**

Avec cinq Exploits :

Tuer net (un être humain ou de taille humaine) : Aussi simple que ça et aussi mortel ; le but est d'infliger une blessure qui retire tous les niveaux de santé de la cible. La Cible est neutralisée et techniquement morte, sans lancer de dés de dégâts. Seul le sacrifice d'Inspiration peut sauver la cible. Certaines armures peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

4- Le combat à distance

Le combat à distance obéit à la base au même principe que le combat au contact, mais avec quelques petites subtilités. On peut éviter (ou même parer avec un bouclier) une attaque à distance à la condition de la voir. C'est en cela que les armes à distance peuvent être mortelles, car si on ne peut pas voir l'assaillant ou savoir d'où arrive l'attaque, on ne peut l'éviter.

4-1 MODIFICATEURS DE DISTANCE DE TIR

La cible d'une attaque à distance peut toujours parer (avec un bouclier) ou esquiver, si, et seulement si, elle voit qu'elle est visée et peut donc anticiper l'attaque (voir ci-dessous : *modificateurs du combat à distance*). La première attaque à distance sur une cible qui n'est pas engagée en combat et ne voit pas son assaillant est toujours considérée comme : *Cible surprise (voir ci-dessous)*.

La cible d'une attaque à distance doit toujours faire 15 pour esquiver/parer si elle voit arriver l'attaque.

- *Bout portant (de 2 mètres à 5 mètres) : Difficulté 10.*
- *+ de 6 mètres à 15 mètres : Difficulté 15.*
- *+ de 16 mètres à 30 mètres : Difficulté 20.*

- + de 30 mètres à 50 mètres : Difficulté 25.
- + de 50 mètres à 75 mètres : Difficulté 30.
- + de 75m à 100 mètres : Difficulté 35.
- Plus de 100 mètres : Difficulté 40.

4-2 MODIFICATEURS DE COMBAT A DISTANCE

Tous les autres modificateurs de combat au contact s'appliquent au combat à distance, et voici ceux spécifiques à celui-ci :

- **Tir à bout touchant (moins de 2 mètres)** : Le tireur gagne un bonus de +5 à son Test et l'attaque occasionne 1d10 de dégâts supplémentaires.
- **Cible surprise** : La difficulté du Test dépend toujours de la distance, mais la cible ne peut pas esquiver/parer.
- **Viser durant une Action** : bonus de +2.
- **Viser durant trois Actions** : bonus de +5.
- **Viser durant un Tour de Combat** : bonus de +10.
- **Viser pendant un Instant environ** : bonus de +15. Il est inutile de viser plus longtemps, cela ne fournit aucun bonus supplémentaire. On considère qu'un tireur embusqué ayant tout son temps et non pris dans la furie d'un combat gagne toujours +15 à son prochain Test de tir.

4-3 LES EFFETS SPECIAUX DES EXPLOITS EN COMBAT A DISTANCE

Avec un Exploit :

Lancer un ou plusieurs dés supplémentaires de dégâts* : +1d10, on peut ainsi user de plusieurs Exploits pour rajouter autant de d10 de dégât.

Viser un membre : pour toucher la zone, les effets sont à la discrétion du MJ, cela peut déséquilibrer l'adversaire, ou le handicaper temporairement avec une diff de +2 à ses Actions pour la durée du combat. Certaines armures et des casques peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

Avec deux Exploits :

Viser une zone précise du corps : Les effets sont à la discrétion du meneur de jeu mais ne peuvent impliquer de blessure mortelle. Cependant, frapper au nez, ou vers un œil, trancher une ceinture ou des attaches peut vite s'avérer gênant et obliger pour le reste du combat l'adversaire à subir lui-même une difficulté de +5. Certaines armures et des casques peuvent empêcher la réussite de cet Exploit.

Avec trois Exploits :

Viser un point précis du corps : Le but est soit spectaculaire, comme trancher une mèche de cheveux, ou un bouton Mais peut aussi avoir des effets précis décrits au-dessus, et d'autres à la discrétion du MJ. Le malus qui peut être appliqué est de +10. Certaines armures et des casques peuvent empêcher la réussite de cet Exploit.

Avec quatre Exploits :

Neutraliser son adversaire : le handicaper gravement, en tentant de lui infliger directement une blessure et le sonner ou le mettre au sol de telle manière qu'il ne soit plus possible pour lui de poursuivre le combat. Si le Test est réussi, l'adversaire est neutralisé et ne peut plus se battre durant tout le combat. Il peut récupérer, mais pas pour la durée du combat Certaines armures et des casques peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

Avec cinq Exploits :

Tuer net (un être humain ou de taille humaine) : Aussi simple que ça et aussi mortel ; le but est d'infliger une blessure qui retire tous les niveaux de santé de la cible. La Cible est neutralisée et techniquement morte, sans lancer de dés de dégâts. Seul le sacrifice d'Inspiration peut sauver la cible. Certaines armures et des casques peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

5- Les talents & spécialisations de combat

En Combat, les Spécialisations ont parfois des effets spéciaux qui modifient la mécanique du déroulement du combat décrite plus haut. Par exemple, certaines spécialisations modifient l'initiative du personnage lors du Tour de Combat. D'autres permettent certaines actions uniques qui ne fournissent pas l'habituel bonus +2 applicable au Test ou comme un effet spécial d'Exploit gratuit. C'est ainsi que, même s'il est ardu de concurrencer l'archétype d'un Combattant sur son terrain, un personnage de quelque archétype que ce soit peut s'avérer un adversaire redoutable sans être pourtant de l'Archétype Combattant.

Voici donc la liste des Spécialisations aux effets particuliers pour les talents de Combat dans Loss. Pour leur description complète, référez-vous au chapitre Les Talents. **Une spécialisation s'applique à un type d'arme choisi dans la liste des armes des Chants de Loss.** Ainsi, on ne peut pas appliquer Archerie Montée à tout le Talent Archerie, mais seulement à un type d'arme comme arc, arbalète ou projeteur :

5-1 ARME A DISTANCE

Cela concerne les armes tirant des projectiles.

Effets spéciaux de Spécialisations

Tir monté : fournit un +2 aux Tests quand l'attaquant et/ou la cible est dans une situation de Combat en Mouvement, c'est à dire chevauchant une monture ou à bord d'un véhicule. Les Armes lourdes ne peuvent pas être utilisée sur une monture. **Talents** : Archerie, Armes à impulsions, Arme de Jet et Armes lourdes

Visée : Le personnage gagne un bonus de +15 (au lieu du +10) quand il vise pendant un Tour de Combat. **Talents** : Archerie, Armes à impulsions, Armes de Jet et Armes lourdes.

Rechargement rapide : Les armes à distance prennent un certain temps de rechargement indiqué par leur Vitesse, comme toutes les armes. Avec rechargement rapide, cette Vitesse est diminuée de deux, avec au minimum : 2. **Talents** : Archerie, Armes à impulsions et Arme de Jet et Armes lourdes.

Tir embusqué : Le tir embusqué ne fournit aucun avantage au Test du tireur. Il impose une diff de +5 à toute personne qui, pour deviner la position et la cachette du tireur, doit pour le repérer effectuer un test de Vigilance. Le personnage n'a pas besoin lui-même de faire un Test en Furtivité pour disposer de cet avantage -mais les Exploits qu'il aura tentés et réussis en le faisant s'additionnent à la Difficulté que lui fournit cette Spécialisation dans tout Test de Vigilance pour le repérer. **Talents** : Archerie et Armes à impulsions

Destruction de fortifications : Le personnage gagne un bonus de +5 dans toute Action visant à détruire une structure, que ce soit un mur d'enceinte, une fortification ou la coque et les équipements d'un navire. **Talents** ; Armes lourdes

5-2 ARMES DE MELEE

Toutes les armes de corps à corps, aussi bien pour frapper que parer les coups, quand c'est possible, du poignard aux masses à deux mains.

Parade : Le personnage gagne un bonus de +2 à tout Test de Parade, avec une arme. Le cas d'usage des boucliers et de la spécialisation arme et bouclier est précisé plus bas.

Deux armes : Le personnage ignore la difficulté de +5 imposée en combat quand on use de sa main non dominante mais avec des armes spécifiquement choisies avec la Spécialisation.

Désarmer : le personnage gagne un bonus de +5 quand il tente l'Exploit : *désarmer son adversaire*. Ce qui se traduit donc par le fait qu'il n'a besoin que de réussir deux Exploits, et non trois, pour y parvenir. Mais son adversaire, lui, devra réussir son Test en subissant trois augmentations, comme indiqué dans les règles à ce sujet.

Arme et bouclier : Les boucliers fournissent un bonus de protection fixe et sont le seul moyen de parer un projectile et certaines armes lourdes. Le personnage avec cette Spécialisation gagne un bonus de +2 dans tout test de Parade avec son bouclier et celui-ci est considéré comme ayant un bonus de +1 de protection fixe.

Armes improvisées : Concerne l'usage de tout objet qui n'est pas destiné à être une arme (chaise, tabouret, etc.). Le personnage ne subit pas la difficulté de +5 en se servant d'armes improvisées.

Charge : Le personnage gagne un bonus de +5 en tentant l'Exploit : *Assaut* avec l'arme choisie avec sa Spécialisation.

Brise-arme : Le personnage gagne un bonus de +5 en tentant l'Exploit : *Viser une zone précise du corps*, si c'est dans le but de frapper l'arme de son adversaire pour l'abîmer ou la fracasser.

5-3 CORPS-A-CORPS

Le corps-à-corps regroupe toutes les techniques du combat sans armes et des arts martiaux.

Attaque : Le personnage gagne un bonus de +5 qui peut être employé dans tout Exploit de combat d'attaque (viser une partie du corps, neutraliser, etc.). Seule exception : ajouter des dégâts ne peut profiter de cette Spécialisation.

Défense : Le personnage gagne un bonus de +5 qui peut être employé pour parer une autre attaque de corps-à-corps ou d'armes de mêlée, ou pour les Exploits défensifs comme : Contre-attaquer, Protéger, Feinter.

Désarmer : le personnage gagne un bonus de +5 quand il tente l'Exploit : *désarmer son adversaire*. Ce qui se traduit donc par le fait qu'il n'a besoin que de réussir deux Exploits, et non trois, pour y parvenir, mais son adversaire, lui, devra réussir son Test en subissant trois augmentations, comme indiqué dans les règles à ce sujet.

Ceinturer : Donne bonus de +5 dans les Exploits : Saisir son adversaire et Renverser son adversaire.

5-4 ESQUIVE

L'esquive représente la capacité du personnage à plonger de côté, se mettre à l'abri, ou manœuvrer pour éviter d'être touché. L'esquive est presque toujours possible tant qu'on voit l'attaquant, quelle que soit l'arme qu'il emploie contre le personnage.

Esquive totale : Fournit un bonus de +5 pour l'Exploit : Esquive totale.

Fuir la mêlée : Similaire à Esquive Totale, mais le personnage renonce à toute action Offensive et se concentre pour fuir le combat et se mettre à l'abri ou courir au plus loin. Tant qu'il n'est pas à l'abri le personnage a +10 à son Esquive Totale.

Se mettre à couvert : un +5 à tout test d'Esquive contre une attaque à distance, à la condition que le personnage ait un abri à portée de lui, qu'il soit solide ou simplement une couverture gênant ou bouchant la vue/ligne de mire.

6- Poursuite & combat en mouvement

Que ce soit à cheval, à dos de dragen ou à bord d'un navire lévitant, avant de se taper dessus, il faut être à portée de le faire. La poursuite est, dans le cadre d'une aventure, un moment qui doit être plein de rebondissements, d'intrigues et d'interprétation, mais à un moment, il faudra lancer les dés pour savoir si le poursuivant rattrape le poursuivi ou si ce dernier se fait la malle.

Lors d'une poursuite ou d'un combat dans lequel les protagonistes se déplacent, quelques règles s'appliquent en plus des règles de combat de base qui vont être abordés ci-dessous :

6-1 LES DISTANCES

Lorsqu'un combat en mouvement commence, le meneur de jeu détermine la distance qui sépare les protagonistes. Afin de simplifier les choses, nous utilisons une échelle de distance subjective et cinématographique suivante :

- **Au contact** (1) : Les protagonistes peuvent se toucher du bras ou avec une arme de mêlée.
- **Proche** (2) : Les protagonistes peuvent se parler et s'invectiver. (diff arme à distance 15)
- **A portée** (3) : Les protagonistes peuvent se tirer dessus avec des armes à distance (diff arme à distance 20)
- **Loin** (4) : Les protagonistes se voient distinctement. (diff arme à distance 25)
- **Très loin** (5) : Les protagonistes se reconnaissent par la coupe et la couleur de leurs vêtements. (diff arme à distance 30)
- **Hors de portée** (6) : Les protagonistes distinguent leurs adversaires comme des silhouettes. (diff arme à distance 35)

Dès que la distance dépasse « Hors de portée » (voir « *modifier la distance* » plus loin), on considère que les protagonistes se sont perdus de vue et que le combat en mouvement s'arrête.

Afin de simplifier le suivi des distances, le meneur de jeu peut utiliser un schéma simple, pour la distance entre les protagonistes A et B, comme suit :

A	1	2	3	4	5	6
6	5	4	3	2	1	B

Ainsi, il voit d'un simple coup d'œil que les deux protagonistes sont « hors de portée » l'un de l'autre. Et s'ils sont à distance 4 :

		A	1	2	3	4	5	6
6	5	4	3	2	1	B		

Exemple : Diego est poursuivi en pleine rue et a comme seule idée de distancer son adversaire, un vigile mécontent, qui le talonne de près (distance Proche (2)). Les deux adversaires font leur Test d'Initiative, ce qui donne le compte des Points d'Action que chacun pourra dépenser dans le Tour de Combat. A cette distance, l'adversaire de Diego, qui n'a pas d'armes à distance, n'a qu'une idée en tête : le rattraper. Il dépense donc deux Points d'Action à son tour d'agir, pour « Modifier la Distance » et tenter de rattraper Diego, qui lui fait des « Zig-Zag », une Action de poursuite pur rendre la tâche plus compliquée à son adversaire. Chacun fait le Test de son Action. Diego ne parvient pas à réussir de Zig-Zag et le vigile réussit son Test de Modifier la distance. Celle-ci n'est donc plus que de (Au contact (1)) et à partir de là, le vigile peut frapper au contact Diego, qui a intérêt à rapidement prendre du champ dès son tour d'agir !

6-2 L'INITIATIVE

Lors d'un combat en mouvement, l'initiative se détermine comme lors d'un combat normal.

6-3 LA DIFFERENCE DE VITESSE

Les véhicules et montures sont considérés comme de la même vitesse relative et la norme est celle de la course à pied. L'écart entre le poursuivant et le poursuivi se modifie selon les règles des Actions de poursuite, plus bas. La vitesse relative en poursuite est déterminée aussi bien pour les montures que véhicules par leur score de **(Trait+Talent) employé dans la poursuite+ bonus vitesse du véhicule**. Cette vitesse bénéficie selon les cas d'un bonus à ces Tests, qui reflète la vitesse du véhicule/monture employé. Ces bonus de montures et véhicules sont précisés au chapitre équipement et décrit dans les fiches de créatures et véhicules.

6-4 LES ACTIONS DE POURSUITE

En plus d'attaquer, de tirer ou de se défendre, le protagoniste d'un combat en mouvement peut effectuer quelques actions spécifiques au combat en mouvement. Vous trouverez ci-dessous les différentes actions spécifiques du combat en mouvement.

Charge (3 actions)

Si les protagonistes sont **Proches** (2), celui qui se trouve à l'arrière peut tenter de charger son adversaire. La difficulté est de 20, mais en cas de réussite, il désarçonne sa cible (le faisant tomber de cheval, ou l'envoyant au sol, par exemple).

Corde-à-linge (2 actions)

Le protagoniste poursuivi fait brusquement demi-tour et utilise son bras ou une arme pour faire tomber son adversaire. La difficulté du Test de Talent (athlétisme, équitation, attelage, etc.) est de 15. Les exploits

pour rendre l'Action plus efficace sont possible. Si la cible n'esquive pas, elle sera à terre et devra se relever à sa prochaine Action, perdant une unité de distance.

Modifier la distance (2 actions)

En faisant un Test du Talent adéquat (équitation s'il est à cheval, athlétisme s'il est à pied, etc.), l'un des protagonistes peut diminuer ou augmenter la distance qui le sépare de son ou de ses adversaires d'une unité. Il modifie la distance d'une unité supplémentaire par exploit.

Plaquage (2 action)

Le plaquage ressemble beaucoup à la charge si ce n'est qu'il se pratique quand les deux adversaires sont **Au contact** (1). Avec un Test d'athlétisme à difficulté 15, le protagoniste se jette sur son adversaire et arrête le combat en mouvement pour en faire un combat standard.

Tirer dans les jambes (2 action)

Un protagoniste **A portée** (3) ou moins de son adversaire peut tenter d'utiliser une arme à distance pour immobiliser celui-ci. Il doit réussir un test de compétence de poursuite (Equitation, Course, Conduite de char à voile, etc.) de difficulté 15 pour maintenir la distance avec la cible, puis un Test d'arme à distance (Arc, impulseur, etc.) de Difficulté 20. En cas de succès, la cible doit réussir à Esquiver l'attaque afin de ne pas tomber et être immobilisée.

Zigzags (2 action)

Le protagoniste suit une trajectoire imprévisible et aléatoire. Au prix d'une action et d'un test de difficulté 15, le protagoniste peut infliger à toutes les actions de poursuite de son adversaire une augmentation de difficulté de +3. +5 s'il réussit un exploit.

7- Les dégâts

La résolution est dégâts est simple et se réfère aux règles plus haut. En règle général, il s'agit de lancer 1d10+dégâts de l'arme (mais cela peut bien plus de d10), moins la protection du personnage que nous abordons dans le chapitre Équipement au sujet des armes et armures. Sachez simplement que même du cuir fin ou de la soie offre une protection contre les dégâts, bien que sommaire. Il n'y a pas de localisation des coups. Ainsi on ne se demande pas où le coup porte et si l'armure le couvre ou pas, ces détails sont des effets spéciaux des Exploits en Combat.

Les règles sur les dégâts et blessures sont abordés au chapitre *Dégâts & détresse P ...*

7-1 LES ARMURES

Le principe générique des armures est très simple et obéit à six règles :

- Les zones du corps protégées sont au nombre de **6** : le torse, les jambes, les pieds, les bras, les épaules et la tête.
- Les armures complètes couvrent toutes les zones du corps.
- La Protection maximale d'une armure équivaut à la somme des deux plus hautes valeurs de protection des pièces d'armure portées. La protection maximale est la valeur par défaut pour la protection d'une armure. Seule exception, l'armure de soie épaisse qui reste à 1 de protection.
- La protection de la tête, des épaules, du torse, des bras, des jambes et des pieds est véritablement utile quand un Adversaire tente un ou des Exploits pour viser et atteindre une partie spécifique du corps ou encore sonner sa cible. La protection de la zone ciblée est alors utilisée pour

déterminer la valeur de protection mais aussi compliquer ou empêcher certains effets spéciaux d'Exploits.

- L'armure de soie épaisse possède une valeur de protection maximale de 1 et couvre uniquement les zones suivantes : torse, bras et jambes. C'est la seule armure qui peut être utilisée comme seconde couche d'armure.
- Les armures les plus lourdes imposent une Diff supplémentaire à tous les Tests d'Agilité, ce sont les *malus d'encombrement*. Ils sont nuls pour les armures de soie épaisse et de cuir. Il est de **-1** pour les armures en cuir clouté. Les armures de bronze et de mailles ajoutent un modificateur d'encombrement de **-2** à toutes actions physiques. Les armures les plus lourdes, acier par exemple, imposent un modificateur de **-5**.