

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 voulu.

Le Défenseur peut déclarer un ou plusieurs Exploits pour obtenir des effets spéciaux lui aussi ou encore conserver un Fursa pour ses prochaines Actions (rappel, on ne peut conserver qu'un seul Fursa de cette manière d'un tour à l'autre). 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 éventuels de 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 se résout ainsi :

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 réussite de 5 sur son jet de dé.

Le défenseur peut toujours déclarer un ou plusieurs Exploits en défense lui aussi pour obtenir des effets spéciaux.

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.

1-1 Les sbires

Les sbires dont nous avons parlé plus haut 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 des sbires, en général. Un sbire n'a pas d'Archétype, et donc pas d'Augmentations Gratuites fournies par celui-ci, mais seulement quelques Talents et des scores d'armes et d'armure. Ses Traits sont en général égaux à ses Vertus et en moyenne celles-ci vont de 4 à 6.

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

Quand des personnages-joueurs 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, celui-ci est considéré hors-de-combat ou mort.** Les sbires ont seulement 10 niveaux de santé, et on ne calcule pas leurs malus aux jets de dés. **Il suffit donc d'infliger dix niveaux de santé à un sbire pour le vaincre.**

Cependant 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 : dgts +5, vitesse 3. Petit pistolet : dgts +5, vitesse 10.**

Ordinatori (sbire supérieur) : **H5, C6, S5, mêlée 6, esquive 5, tir 6 (spé : fusil), 10 PV. Armure 7, épée courte : dgts +4, vitesse 3. Fusil : dgts +7, vitesse 10.**

2- le temps en combat

Si en règle générale dans le monde de Loss on mesure un peu le temps à la louche, et si le système de mesure du temps est assez proche de son découpage en théâtre ou en cinéma quand on doit mesurer la durée de certains effets et de certaines Actions, le temps en combat obéit à une graduation un peu différente. En combat tout va vite, tout semble s'enchaîner sans le moindre 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 qui seront employés dans ce cas :

L'Action : le temps qui s'écoule pour faire une Action a une durée d'une à quelques secondes. C'est en Actions qu'on divise un tour de combat et 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 en cas de nécessité de mesure 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 en cas de nécessité de mesure 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 en cas de nécessité de mesure 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**. 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 qui commence, et de comment le meneur de jeu va compter les phases d'Action sur la table du tour de combat. Celle-ci va de 20 à 1 et 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, j'imagine difficilement qu'on puisse faire plus de 20 à l'Initiative, mais cela peut peut-être arriver.

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 son personnage se prépare à faire dans le Tour de Combat qui va suivre. Bien sûr, il va aussi déclarer, voire 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.

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 de l'Action à venir que le joueur va tenter :

Le joueur qui agit en premier à la phase 9 décide de se déplacer dans la mêlée. Cela lui coûte 2 Points d'Action, et il pourra donc agir de nouveau à 7.

C'est pour cela qu'au début de chaque tour de combat, le meneur de jeu demande aux joueurs de décrire ce que leur personnage veut tenter, afin de prévoir le coût en Points d'Action de leur première action de chaque tour.

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, en général entre 2 et 7 indiqué par leur 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 : 2
- Assaut : 4
- Autre action complexe en combat : 2
- (Parler ou crier ne consomme pas de Points d'Action)

Le tour de combat dure comme nous l'avons dit plus haut autant que le meilleur score d'Initiative effectué à la phase 1 (voire plus haut), et au maximum dure pour autant que le meilleur score d'Initiative effectué.

Le tour de combat quand on décompte l'initiative peut aller à des scores assez élevés et dépasser 10, mais pourtant nous indiquons dans le Temps en Combat qu'un tour de combat dure par défaut 10 Actions. L'échelle de mesure dans ces deux cas est simplement abstraite : un Tour de Combat dure aussi longtemps en Actions que le plus haut score d'Initiative effectué au début de ce tour, mais si on a besoin de compter les Tours de Combat (par exemple dans les cas de Poursuite, voire plus loin), on considère qu'un Tour de Combat dure par défaut 10 Actions.

Quand on arrive à zéro Points d'Action, le Tour de Combat est terminé, et un autre commence. Tout le monde reprend donc à la phase 1 décrite plus haut du Tour de Combat : avoir l'Initiative, puis à la phase 2 : déclaration des Actions et on recommence.

On notera que parer ou esquiver coûte un Point d'Action. Un personnage qui doit parer ou esquiver avant de faire sa première Action à son tour perd autant de Points d'Action que de fois où

il a dû esquiver ou parer. Ce coût est à payer même si la parade ou l'esquive ont échouées. Le personnage peut ainsi ne même plus pouvoir agir car il a perdu tous ses points d'Action.

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. Si l'attaque touche, les Exploits engagés deviennent autant d'effets spéciaux à employer pour l'attaque, ou à conserver en **Fursas**. 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 le défenseur atteint la Difficulté avec les Augmentations imposées par les Exploits engagés de l'attaquant, l'attaque échoue.

Armes de mêlée : Puissance ou Agilité ? Dans les règles des Chants de Loss, le choix pour le trait lié aux talents Armes de Mêlée et Corps-à-corps est celui de la Puissance, qui reflète la force, la carrure, l'allonge et l'endurance des personnages. Mais le meneur de jeu est libre de décider de changer cette association, pour la remplacer par Agilité, voire de décider au cas par cas. Certains arts martiaux et certaines armes sont sans doute plus cohérents en usage avec l'Agilité. Mais le parti-pris par défaut dans les Chants de Loss a été de décider la Puissance, un parti pris motivé par un choix général à faire.

Augmentations Gratuites et attaque :

Certains Archétypes et les Spécialisations de Talents de combats fournissent des bonus au jet de dé : pour les premiers des Augmentations Gratuites qui peuvent être employées comme des bonus de +5 par Augmentation au Test de Talent de combat. Les Spécialisations de Talents de combats un bonus de +2 au Test de Talent. Le personnage-joueur a le choix entre rajouter le +5 par Augmentation à son Test, et le défenseur subit alors pour parer ou esquiver autant d'Augmentations, ou appliquer ses Augmentations Gratuites en effets spéciaux une fois l'attaque (sans Exploits) effectuée si celle-ci n'a pas été esquivée ou parée.

L'intérêt de ne se servir de ses Augmentations Gratuites que pour des effets spéciaux après résolution de l'attaque est que le défenseur, s'il parvient à parer ou esquiver, ne gagne pas ces Augmentations en **Fursas**. En échange de quoi, il lui est plus aisé de parer ou esquiver, puisqu'il n'a que 15 à faire sur son Test.

Quoi qu'il en soit, l'attaquant annonce toujours les Exploits qu'il tente avant de faire le Test et son jet de dé, comme le défenseur doit l'annoncer avant de jeter les dés s'il décide de tenter des Exploits. Si on n'annonce rien par avance, les Augmentations Gratuites des personnages peuvent devenir des effets spéciaux, mais la Difficulté du Test est toujours de 15 pour l'attaquant comme pour le défenseur, sauf si ce dernier annonce un ou plusieurs Exploits.

4- 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.

4-1 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)* : 1 Augmentation gratuite (Diff -5)
- *Combattre à terre, allongé ou tombé* : Diff +10
- *Frapper un homme à terre* : 2 Augmentations Gratuites (Diff. -10)
- *Attaquer un adversaire de dos ou surpris* : Une Augmentation Gratuite (Diff. -5) (l'adversaire peut esquiver ou parer seulement s'il n'est pas surpris)
- *Attaquer avec sa main non dominante* : Diff +5. Un personnage peut attaquer avec deux armes, en subissant cette Diff. 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.

4-2 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 petite 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 d'acier 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.

Par exemple, le scutum, grand bouclier rectangulaire incurvé des légions ordinatorii, modèle le plus répandu dans le monde de Loss offre un bonus à la parade de +4 (il est très grand et couvrant), et une protection fixe de 3 : c'est à dire que les dégâts de toute attaque sont minorés de 3 points, grâce à la couverture du scutum. Mais il interdit l'Esquive, et impose une difficulté de +5 à tout Test de talent d'Agilité.

4-3 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 ou plusieurs **Fursas** contre cet adversaire au coup suivant, pour par exemple avoir des bonus au Test pour le toucher.

Contre-attaquer* : uniquement en réussissant une parade ou une esquive. L'effet permet de pouvoir tenter immédiatement une attaque quel que soit le score d'initiative. Le cout en points d'Action de l'attaque est alors décompté de celle-ci

Protéger* : applicable sur une attaque, ou en parant/esquivant : donner un ou plusieurs **Fursas** pour parer/esquiver à un allié en combat, en jouant le rôle de son 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 +5 à ses Actions pour la durée du combat.

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 de ce type d'armes diffèrent de leurs dégâts normaux et 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+10.

Moulinet : Une des deux manières de frapper plusieurs cibles à la fois, l'autre étant cité plus haut dans les Modificateurs de Combat. 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.

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.

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 Fatale* et ce, quels que soient les dégâts réels de l'attaque. Une blessure de ce type n'est pas forcément la mort immédiate, mais envoie la victime en *Blessure Fatale* sans lancer de dés de dégâts. Achever l'adversaire est alors une simple Action sans dé.

5- 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. Dans le monde de Loss, 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.

5-1 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 donc pas engagée en combat et ne voit pas son assaillant est toujours considérée comme : *Cible surprise*.

- *Bout portant (de 2 mètres à 5 mètres)* : Difficulté 10. La cible doit faire 15 pour esquiver/parer.
- *+ de 6 mètres à 15 mètres* : Difficulté 15. La cible doit faire 15 pour esquiver/parer.
- *+ de 16 mètres à 30 mètres* : Difficulté 20. La cible doit faire 15 pour esquiver/parer.
- *+ de 30 mètres à 50 mètres* : Difficulté 25. La cible doit faire 15 pour esquiver/parer.
- *+ de 50 mètres à 100 mètres* : Difficulté 30. La cible doit faire 15 pour esquiver/parer.
- *au-delà de 100 mètres* : Difficulté 35. La cible doit faire 15 pour esquiver/parer.

5-2 Modificateurs de combat à 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) : La logique veut que tirer au contact de sa cible serait à priori impossible à éviter ; mais Loss ne se soucie pas de ce genre de réalisme. Le tireur a une difficulté de 10, gagne un bonus de +5 à son Test, et l'attaque occasionne, qui plus est, 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 à son prochain Test de tir

Viser durant trois Actions : bonus de +5 à son prochain Test de tir

Viser durant un tour de combat : bonus de +10 à son prochain Test de tir. Il est inutile de viser plus d'un Tour de combat, cela ne fournit aucun bonus supplémentaire. On considère qu'un tireur embusqué ayant tout son temps (et non encore pris dans la furie d'un combat) gagne toujours +10 à son prochain Test de tir.

5-3 Les effets spéciaux des Exploits en combat à 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 +5 à ses Actions pour la durée du combat.

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, 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 +10.

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 à la difficulté.

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.

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 Fatale* et ce, quels que soient les dégâts réels de l'attaque. Une blessure de ce type n'est pas forcément la mort immédiate, mais envoie la victime en *Blessure Fatale* sans lancer de dés de dégâts. Achever l'adversaire est alors une simple Action sans dé.

6- Les talents & spécialisations de combat

En termes de Talents de 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 :

6-1 Archerie :

Le talent concerne les arcs, arbalètes et projeteurs.

Archerie montée : fournit un +2 aux Tests d'Archerie 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.

Visée : Le personnage gagne un bonus de +15 (au lieu du +10 habituel) quand il vise pour un Tour de Combat au moins.

Tir réflexe : Le tir réflexe ne s'applique qu'au premier Tour de Combat, à la résolution de l'Initiative. Le personnage saisit son arme, la charge et tire dans le même mouvement. Pour pouvoir faire cela, il ne doit pas être surpris ou victime d'une attaque par surprise. Le personnage lance son

Initiative comme tout le monde, mais son premier tir sera effectué avant toutes les Actions des autres protagonistes. Si plusieurs protagonistes ont Tir Réflexe (ou Pistolero), leur résultat d'Initiative détermine lequel d'entre eux tire en premier, puis en second etc. Une fois ceci résolu, le Tour de Combat reprend normalement.

Rechargement rapide : Les armes d'archerie 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

Tir embusqué : Le tir embusqué ne fournit aucun avantage au Test du tireur. Il impose une Augmentation 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.

6-2 Armes à impulsions

Le talent des Fusils et pistolets à impulsion. Les pistolets et fusils à poudre (des objets très rares et peu sûrs) sont considérés comme équivalents.

Les armes à impulsion font un grand bruit et des éclairs bleus très visibles. C'est pour ces défauts que la Spécialisation Tir embusquée est absente de ce talent. Une fois qu'on a tiré avec ce genre d'arme, tout le monde a entendu la déflagration et l'éclair bleu ne peut pas être dissimulé. Un tireur embusqué ne pourra donc espérer rester caché qu'avec de gros efforts et en changeant de poste de tir pour ne pas être repéré immédiatement.

Tir monté : fournit un +2 aux Tests d'Armes à impulsion 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.

Visée : Le personnage gagne un bonus de +15 (au lieu du +10 habituel) quand il vise pour un Tour de Combat au moins.

Tir rapide : Les armes à impulsion sont d'une cadence de tir assez lente, car demandant à être rechargées, c'est indiqué par leur Vitesse, comme toutes les armes. Avec tir rapide, cette Vitesse est diminuée de deux, avec au minimum : 2

Pistolero : Pistolero ne s'applique qu'au premier Tour de Combat à la résolution de l'Initiative. Le personnage dégaine son arme et tire dans le même mouvement. Pour pouvoir faire cela, il ne doit pas être surpris ou victime d'une attaque par surprise. Le personnage tire son Initiative comme tout le monde, mais son premier tir sera effectué avant toutes les Actions des autres protagonistes. Si plusieurs protagonistes ont Pistolero (ou Tir réflexe), leur résultat d'Initiative détermine lequel d'entre eux tire en premier, puis en second etc. Une fois ceci résolu, le Tour de Combat reprend normalement.

6-3 Armes de jet

Les armes de jet rassemblent toutes les formes d'armes propulsées directement par la force musculaire, sans usage de quelque mécanique que ce soit : le javelot, le poignard, l'étoile de combat ou encore la hachette de jet.

Tir monté : fournit un +2 aux Tests d'Armes de Jet 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.

Visée : Le personnage gagne un bonus de +15 (au lieu du +10 habituel) quand il vise pour un Tour de Combat au moins.

Tir réflexe : Le tir réflexe ne s'applique qu'au premier Tour de Combat à la résolution de l'Initiative. Le personnage dégaine ou saisit son arme et tire dans le même mouvement. Pour pouvoir faire cela, il ne doit pas être surpris ou victime d'une attaque par surprise. Le personnage tir son Initiative comme tout le monde, mais son premier tir sera effectué avant toutes les Actions des autres protagonistes. Si plusieurs protagonistes ont Tir Réflexe (ou Pistolero), leur résultat d'Initiative détermine lequel d'entre eux tire en premier, puis en second etc. Une fois ceci résolu, le Tour de Combat reprend normalement.

Tir embusqué : Le tir embusqué ne fournit aucun avantage au Test du tireur. Il impose une Augmentation 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.

6-4 Armes lourdes

Les armes lourdes sont les canons impulseurs, balistes et autres catapultes, en bref, toutes les formes d'engin de siège et d'armes tirant des projectiles faisant des dégâts de masse ou à visée anti-structurelle. Les armes lourdes sont rarement usitées en combat d'escarmouche, mais plutôt en batailles rangées, sièges et batailles navales ou aériennes.

Tir de marine : fournit un +2 aux Tests d'Armes Lourde quand l'attaquant et/ou la cible sont dans une situation de Combat en Mouvement, c'est à dire à bord d'un véhicule. Les armes lourdes ne sont jamais maniées en chevauchant.

Visée : Le personnage gagne un bonus de +15 (au lieu du +10 habituel) quand il vise pour un Tour de Combat au moins.

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.

6-5 Armes de mêlée

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.

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 +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 son arme.

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.

Premier sang : Le Premier Sang ne s'applique qu'au premier Tour de Combat à la résolution de l'Initiative. Le personnage dégaine ou saisit son arme et frappe dans le même mouvement. Pour pouvoir faire cela, il ne doit pas être surpris ou victime d'une attaque par surprise. Le personnage tire son Initiative comme tout le monde, mais sa première attaque sera effectuée avant toutes les Actions des autres protagonistes. Si plusieurs protagonistes ont Premier Sang (ou Pistolero ou Tir réflexe), leur résultat d'Initiative détermine lequel d'entre eux frappe en premier, puis en second etc. Une fois ceci résolu, le Tour de Combat reprend normalement.

6-6 Corps-à-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.

Spectacle : Cette Spécialisation est uniquement à but festif, et sert à faire des démonstrations et tours d'agilité, de force et de précision en tant qu'artiste martial, avec ou sans armes. Elle peut être éventuellement employée pour impressionner des adversaires et les faire hésiter.

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.

6-7 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 (ou neutralisé), 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.

7- Combat en mouvement (règles en test)

Le combat en mouvement inclue les mécaniques du combat au contact et du combat à distance, mais doit prendre en compte les difficultés que l'on imagine à devoir mener un affrontement sur quelque chose qui bouge, et qui se déplace vite. Les deux difficultés sont en premier lieu la poursuite, c'est à dire le moment où un véhicule en mouvement veut rattraper l'autre, et en second lieu le combat en mouvement lui-même.

7-1 La poursuite

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.

Il y a deux mesures pour la poursuite, qui dépend de la taille relative des participants à la poursuite. C'est toujours le plus petit des participants qui dicte l'échelle de temps employée, ce qui lui fournit un avantage relatif, nous allons en parler plus loin :

- **L'échelle des Hommes** : tout ce qui est à taille humaine, du rat à la charrette. Ce qui pèse de quelques grammes à 5 ou 6 tonnes est à cette échelle. Le temps de poursuite s'y déroule vite, c'est le Tour de Combat.
- **L'échelle des Géants** : tout ce qui est à la taille des navires, des machines de guerre et des plus grosses créatures de Loss. De 7 tonnes et jusqu'aux plus monstrueux appareillages inventés par l'homme sur Loss. Le temps de poursuite est celui de la Scène.

Le plus petit participant d'une poursuite impose l'échelle de temps à toute la poursuite. Ce qui veut donc dire que comme il est le plus petit, il va agir plus souvent. Le rapport de taille joue en sa faveur, pouvant agir plus souvent, il peut ainsi cumuler les Exploits et Augmentations gratuites face à ses poursuivants plus lents.

Un cavalier fonce à cheval dans la plaine, poursuivi par un navire lévitant et son équipage qui flotte huit mètres au-dessus de lui. Un navire lévitant est poussé en général par la force des vents, cela peut aller vite, mais un cheval cela file aussi quand c'est lancé au grand galop. Le navire lévitant est de l'Échelle des Géants. Il ne peut agir qu'une fois par Scène au mieux. Par contre, le cavalier et son cheval sont à l'Échelle des Hommes, ils peuvent donc agir une fois par tour de Combat. Ce qui veut dire que le Cavalier va pouvoir effectuer 10 tests et Actions complètes de poursuite, tandis que le Navire Lévitant ne peut en effectuer qu'une. Cependant, les hommes à bord du navire, eux, peuvent agir à la même Échelle de temps que le cavalier. C'est seulement le navire lui-même qui ne peut manœuvrer à la vitesse à laquelle un cavalier et son cheval pourraient le faire, car bien plus gros.

Dans un combat en mouvement, il y a quatre manœuvres que l'on peut désirer réussir : s'éloigner, se rapprocher, esquiver les attaques, attaquer. En poursuite, on s'intéresse aux deux premiers :

S'éloigner et se rapprocher obéissent à la même règle générale, c'est un test *d'Opposition Active* : **le poursuivant et le poursuivi lancent un Test (Talent de Pilotage), et celui qui fait le plus haut l'emporte.** Il se rapproche ou s'éloigne donc selon son choix. **Cependant, le plus petit en Échelle des protagonistes va pouvoir recommencer son Test (Talent de Pilotage) contre le résultat de son/ses adversaire(s) autant de fois qu'indiqué plus haut par les différences d'Échelle.** Même s'il est moins rapide, ses chances de réussir à se rapprocher ou s'éloigner sont donc plus élevées.

La mesure de la distance gagnée (en se rapprochant ou en s'éloignant) est simple. On prend comme base la distance qui sépare les poursuivants, et à chaque réussite, on se rapproche ou on s'éloigne d'un rang de distance selon cette table, et la vitesse des protagonistes :

- Bout portant (de 2 mètres à 5 mètres)
- + de 6 mètres à 15 mètres
- + de 16 mètres à 30 mètres
- + de 30 mètres à 50 mètres
- + de 50 mètres à 100 mètres
- +de 100 mètres à 150 mètres
- + de 150 mètres à 300 mètres
- + de 300 mètres à 500 mètres
- + de 500 mètres à 1000 mètres
- + de 1000 mètres à 2000 mètres
- Au-delà de 2000 mètres

La table fonctionne à l'Échelle des Hommes, et la vitesse des véhicules ou animaux peut modifier le résultat. Ainsi, un bon cheval de selle permet un +1 rang de distance, un navire lévitant fournit un +2 rangs de distance. Des animaux de petite taille, ou une vieille carriole poussive peuvent avoir -1 rang de distance. Dans ces cas-là, ils devront pour gagner de la distance réussir des Exploits, sachant que pour gagner un Rang de Distance supplémentaire, il faut parvenir à réussir deux Exploits (*voir système de jeu*). Comme il est possible de conserver un Exploit en **Fursa** de réserve, même une créature de petite taille, désavantagée par sa vitesse, peut réussir à semer plus rapide qu'elle, et plus gros, du moins si la différence d'Échelle lui permet d'agir plus souvent.

Un homme tente de semer un navire lévitant qui se trouve 100 mètres derrière lui, à bord d'une charrette à bœufs. Les bœufs ne sont pas connus pour filer bien vite, mais notre homme se vante d'être très doué en attelages, et il a l'avantage de pouvoir agir dix fois tandis que le navire lévitant, bien plus rapide mais bien plus gros, ne peut le faire qu'une fois. Prenant le risque d'un Exploit à ses Tests (attelage), il réussit cinq tests sur les 10 Actions (10 Tours de Combat) qu'il peut faire avant que le navire lévitant ne puisse agir. Au sixième tour de Combat, il dépense quatre Augmentations Gratuites, et en conserve une, tandis qu'il vire avec rapidité et efficacité pour tenter de semer son gros poursuivant. Il gagne ainsi un Rang de Distance (deux rangs grâce à ses Augmentations, moins

un par la vitesse de sa carriole), ce qui le mets à 150 mètres de son poursuivant et commence à prendre du champ malgré son handicap. S'il parvient encore à cumuler deux autres Exploits, il parviendra à s'éloigner du navire lévitant, et à trois cent mètres de distance, ne craindra plus d'être touché par un des hommes du bord s'ils tentent de lui tirer dessus.

Le système est un peu lourd quand il s'agit de gérer les nombreux jets de dés entre les différentes Echelles de taille, c'est pourquoi, encore une fois, nous conseillons de privilégier l'interprétation et la narration aux lancers de dés en masse. Cet outil sert seulement à gérer les aspects techniques de la poursuite et du cas particulier que constituent les différences d'Echelle, et devrait intervenir rarement. Mais au besoin vous savez qu'il existe, et comment il fonctionne.

7-2 Résoudre les combats en mouvement

Le combat en mouvement obéit aux règles du combat, mais avec une difficulté supplémentaire dans le cas de véhicules qu'il faut piloter ou qui créent beaucoup de chaos et de secousses.

Après avoir déterminé dans le tour de combat l'Initiative des différents protagonistes, chaque personnage, à sa première Action (y compris s'il tente d'esquiver ou parer un coup), doit commencer par faire soit : un Test de (Talent de pilotage), soit un Test d'Acrobatie, contre une difficulté à définir selon la table ci-dessous, pour pouvoir agir. Si le test échoue, le personnage est occupé à ne pas se casser la figure et subit à ses Actions le malus indiqué si dessous.

- Poursuite en ligne droite, sur un terrain stable, mer et vents calmes : 15 (diff +5)
- Poursuite mouvementée, zone urbaine, mer et vents agités : 20 (diff +10)
- Poursuite rapide, zone encombrée (rue de ville), mer et vents forts : 25 (diff +15)
- Poursuite effrénée, nombre d'obstacles et de chaos (marché urbain), mer et vents violents : 30 (diff +20)
- Poursuite au sein de la mère de toutes les tempêtes : 35 (diff +25)

Se casser la figure ? Cette malheureuse possibilité obéit aux règles des Exploits tentés et échoués, les Désastres (voir système de jeu).

Les armes & armures, tables générales

Notes pour les armes

Dégâts : le nombre à ajouter au d10 de dégâts. Ce nombre peut être modifié par les règles d'assaut, et certaines armes font des dégâts différents quand elles sont tenues à deux mains.

Type : le type de dommages de l'arme, employé avec le système optionnel des types d'armures. T= Tranchant, P= Perforant, C= Contondant.

Vitesse : le modificateur de vitesse de l'arme qui influe sur le déroulement des attaques durant les rangs d'action.

Assaut : les dégâts qu'infligent l'arme quand on frappe son adversaire en assaut (voir l'Exploit Assaut dans les règles du Combat)

Pu : Puissance. La puissance minimale nécessaire pour manier l'arme.

Portée : la portée efficace de l'arme avant les premières Difficultés de distance.

Limite : la portée maximale de l'arme pour espérer encore toucher. Une arme peut porter plus loin (tir en cloche, pluie de flèches) mais sans aucun espoir de viser une cible.

Rareté : Le degré de rareté relative de l'objet à ce qu'on recherche dans une cité-état. 1- commun, 2- peu commun, 3- rare, 4- très rare, 5 -rarissime. A partir de la Rareté 4, les armes ne sont pas disponibles à l'achat à la création du personnage.

Les armes peuvent être de qualité supérieur, ou de matériaux plus efficaces ce qui revient au même. Leur prix est alors plus élevé, et elles seront plus rares à trouver (voir la table prix et rareté pour les armes). Les indications ci-dessous ne sont pas exhaustives :

- Acier excellent ou Béryl/Grande qualité (prix x5), rareté +1 : +1 dégâts
- Titane/Qualité exceptionnelle (prix x10), rareté +2 : +2 dégâts
- Matériaux exotiques/Qualité légendaire (prix au moins x100 ?), rareté +3 : +3 dégâts

Armes de contact

Arme	Dégâts	Type	Vitesse	Assaut	Pu	Notes	Prix	Rareté
Arme improvisée	+1 à +3	-	4	-		Malus de 5 à l'usage. Dégâts en fonction du poids de l'objet.	-	-
Couteau	+1	T/P	2	-			6 ab	1
Stylet	+1	P	2	-		+2 viser une zone précise du corps.	1 aa	1
Matraque	+2	C	2	-			2 ab	1
Poignard	+2	T/P	2	-			2 aa	1
Glaive	+3	T/P	2	+4		+2 à la parade.	4 aa	1
Bâton de combat	+3	C	2	+4		2 mains.	7 ab	1
Hachette	3	T	3	-			1 aa	1
Sangtis jemmaï	4	P	2	-		+5 à la parade.	12 aa	3
Fleuret	+4	P	2	+5		+2 viser une zone précise du corps.	7 aa	2
Javeline	+4	P	3	+6	3	À deux mains : dégâts +5	1 aa	1
Épée courte	+4	T/P	3	-			3 aa	1
Sabre	+5	T/P	4	+6	3	+1 parade	10 aa	1
Hache de combat	+5	T	4	-	3		6 aa	1
Masse de combat	+5	C	4	-	3		5 aa	1

<i>Arme</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Type</i>	<i>Vitesse</i>	<i>Assaut</i>	<i>Pu</i>	<i>Notes</i>	<i>Prix</i>	<i>Rareté</i>
Epieu de guerre	+5	P	5	+7	4	+2 à la parade.	4 aa	1
Epée longue	+5	T/P	4	+6	3		13 aa	2
Keshai	+5	T/P	3	+6	3	A deux mains : dégâts +1	29 aa	3
Epée bâtarde	+6	T/P	5	+7	4	A deux mains : dégâts +1	21 aa	3
Arme d'hast	+6	T/P	6	+9	5	2 mains.	6 aa	2
Grande hache	+7	T	5	+8	5	2 mains.	14 aa	2
Cimeterre	+6	T	5	+7	5	A deux mains : dégâts +1, +1 à la parade	20 aa	2
Dragensverd	+7	T	5	+8	5	2 mains.	18 aa	3
Flamberge	+7	T	6	+10	6	2 mains.	22 aa	3
Masse à deux mains	+7	C	6	+9	6	2 mains.	13 aa	2

Armes à distance

<i>Arme</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Portée (m)</i>	<i>Limite (m)</i>	<i>Vitesse</i>	<i>Pu</i>	<i>Notes</i>	<i>Prix</i>	<i>Rareté</i>
Stylet	+1	Pu	12	1			1 aa	1
Etoile de jet	+1	Pu	15	1			2 aa	2
Poignard de jet	+2	Pu	30	1			5 ab	1
Fronde	+2	Pux3	80	2		+5 pour neutraliser	1 ab	1
Bolas	+2	Pux2	30	3			1 ab	2
Hache de jet	+3	Pux2	30	2			1 aa	1
Javeline	+3	Pux2	50	2	3		5 ab	1
Projeteur	+3	Pux3	75	4	3		8 ab	2
Arc de chasse	+3	15	75	4	3	(1)	2 aa	1
Arc de guerre	+4	20	100	4	4	(1)	11 aa	2
Arc composite	+4	30	130	4	5	(1)	16 aa	2
Arc dragensmann	+5	25	120	4	5	(1)	18 aa	3
Arc à poulie Ar'anthia	+5	35	150	4	4	(1)	28 aa	3
Arc à poulie Athémaïs	+5	40	160	4	5	(1)	32 aa	3
Arbalète à main	+4	15	75	2	3	(2) rechargement : 5 Actions	15 aa	1
Arbalète de guerre	+5	25	100	3	5	(2) rechargement : 1 tour	22 aa	2
Arbalète mécanique	+6	30	120	2	4	(2) rechargement : 1 tour	35 aa	3
Arbalète Hégémonienne	+6	35	150	3	3	(2) 2 tirs avant rechargement (1 tour)	58 aa	4
Arbalète faucheuse (à	+4	10	40	2	4	(2) 5 tirs avant	27 aa	3

<i>Arme</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Portée (m)</i>	<i>Limite (m)</i>	<i>Vitesse</i>	<i>Pu</i>	<i>Notes</i>	<i>Prix</i>	<i>Rareté</i>
répétition)						rechargement (1 tour)		
Petit pistolet	+5	6	30	2		(3) rechargement : 1 tour Surchauffe après 2 tirs	24 aa	2
Pistolet de guerre	+6	10	50	2	3	(3) rechargement : 1 tour Surchauffe après 2 tirs	32 aa	2
Tromblon	+7	3	15	3	4	(3) rechargement : 1 tour Surchauffe après 2 tir	27 aa	2
Mousqueton	+6	15	50	3		(3) rechargement : 1 tour Surchauffe après 2 tirs	34 aa	2
Fusil	+7	25	125	3	3	(3) (rechargement : 1 tour) Surchauffe après 2 tirs	35 aa	2
Zoadzu (canon à main)	+9	8	35	4	5	(3) rechargement : 1 tour Surchauffe après 2 tir	23 aa	3
Carabine Armanthienne	+6	20	100	3	3	(3) 6 tirs avant rechargement (3 tour)	64 aa	4
Pistolet dragon	+5	6	30	2	3	(3) 5 tirs avant rechargement (1 tour)	52 aa	3
Pistolet semi- automatique	+5	8	40	2		(3) Surchauffe après 3 tirs	59 aa	4

Notes :

(1) : Armure cible : -1 (sauf linotorci), les dégâts peuvent changer selon la flèche.

(2) : armure cible : -3 (sauf linotorci)

(3) : armure cible : -4 (sauf linotorci)

Toutes les armes à distance rajoutent +2 à leurs dégâts en cas d'Assaut.

La surchauffe demande un round de refroidissement avant de pouvoir manipuler le canon de l'arme ou recharger.

Les armures

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

Toute pièce de protection couvrant au moins un demi-membre offre une armure au personnage.

On ne peut porter que deux types d'amure, selon la règle des deux couches : Soit une armure par-dessus un vêtement léger de protection, soit une armure ou un vêtement de protection avec une protection partielle comme précisé au premier point.

On peut porter une chemise de soie (protection 1), et par-dessus un plastron de linotorci épais (protection 3). Mais on peut aussi porter une chemise de soie (protection 1), et des brassières de cuir épais couvrant les avant-bras (protection 1). Mais on ne pourrait pas faire les trois.

Ce système peut paraître arbitraire, mais permet d'une part d'éviter l'accumulation de protections, et d'autre part d'offrir une certaine liberté d'élégance et d'apparence au joueur pour son personnage, qui peut avoir un personnage un peu protégé sans devoir être forcément armuré en entier.

Nombre de protections sont légères, et vous noterez que la simple soie est déjà une protection. Cela implique qu'en effet, un personnage même habillé de tissus est un peu protégé. Il n'y a pas de localisation spécifique dans le système de combat de Loss, mais les Exploits permettent de viser une zone spécifique et si cette zone n'est pas protégée, les dégâts seront alors comptés plein pots.

Protect : la protection de l'armure, le chiffre à retirer des dégâts reçus.

Resist : la résistance de l'armure, la totalité des coups qu'elle peut recevoir en dégâts avant d'être inutilisable.

Localisation : Ce que protège l'armure par zone.

<i>Armure</i>	<i>Protect</i>	<i>Resist</i>	<i>Localisation</i>	<i>Pu</i>	<i>Notes</i>	<i>Prix</i>	<i>Rareté</i>
Brassard/jambières cuir solide	1	20	Bras				1
Brassard/jambières en bronze	1	30	Bras				1
Brassard/jambières en acier	2	50	Bras				1
Epaulière(s) de cuir	1	20	Bras				1
Epaulière(s) de bronze	1	30	Bras				1
Epaulière(s) d'acier	2	50	Bras				1
Hautes bottes de cuir	1	20	Jambes				1
Hautes bottes renforcées	2	35	Jambes				1
Jambières de cuir	1	20	Jambes				1
Jambières de bronze	1	30	Jambes				1
Jambières d'acier	2	50	Jambes				1
Cuirasse cloutée	3	50	Torse				
Gilet de cuir	2	40	Torse				1
Gilet de soie (épaisse)	1	15	Torse et bras				1
Manteau de cuir ou fourrure	2	35	Torse et bras				1
Plastron linotorci léger	2	60	Torse et épaules		Annule le malus armure		1
Cuirasse linotorci épais	3	100	Torse et épaules		Annule le malus armure		2
Cuirasse linotorci renforcé	5	130	Torse et épaules	3	Annule le malus armure		2
Cuirasse de cuir bouilli	3	40	Torse et épaules				1

<i>Armure</i>	<i>Protect</i>	<i>Resist</i>	<i>Localisation</i>	<i>Pu</i>	<i>Notes</i>	<i>Prix</i>	<i>Rareté</i>
Plastron d'écailles	4	70	Torse et bras	3			1
Gilet de mailles	5	120	Torse et bras	3			2
Manteau de mailles	6	160	Corps entier	4	- 2 Tests Esquive et Actions physiques		2
Armure de plates	10	300	Corps entier	5	- 5 Tests Esquive et Actions physiques		3
Armure Ordinatori	9	240	Corps entier	4	Annule le malus armure, - 4 Tests Esquive et Actions physiques		3
Armure de l'Imareth	8	200	Corps entier	4	Annule le malus armure, - 3 Tests Esquive et Actions physiques		3
Armure Etéoclienne	9	220	Corps entier	4	Annule le malus armure, - 4 Tests Esquive et Actions physiques		3
Armure Dragensmann	7	180	Corps entier	3	Annule le malus armure, - 2 Tests Esquive et Actions physiques		3
Armure Jemmaï	6	150	Corps entier	3	Annule le malus armure		3

Notes

Les armures corps entier peuvent cumuler une armure légère (comme des épaulières, des jambières, des brassières, ou un gilet de cuir ou une chemise de soie), à l'armure corps entier, comme expliqué plus haut.

Ainsi donc, un guerrier en armure de plate aura au final souvent (Armure de plate 10+épaulières d'acier 2) = 12 d'armure. Ceci concerne le manteau de mailles, l'armure de plates, et les armures culturelles citées ici.