

25 Avril 2018

La guerre existe par essence, gravée dans la nature même de toute intelligence. Elle existe parce que, sans elle, la paix n'existe pas. La paix, finalement, n'est que l'espace d'une trêve après la dernière guerre et avant la prochaine. L'un ne pourra jamais être sans l'autre.

Gessaïm Adbella, philosophe Athémaïs

Le combat

À 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, mais les joueurs étant des héros, ils tendent toujours à avoir un certain avantage sur la moyenne de leurs adversaires.

Les adversaires des personnages, que vous retrouverez au *chapitre Antagonistes, P... du Livret des Secrets de Loss*, sont de deux types : les **Sbires** et les **Adversaires**.

- **Les Sbires** sont une adversité faible, qui vient souvent en nombre, tombe comme des mouches, mais représente tout de même un danger potentiel. Ils ont un nombre de Niveaux de Santé réduit, n'ont pas de score de Légende et aucune capacité d'Archétype. Les règles propres aux Sbires sont détaillées plus loin.
- **Les Adversaires** sont une opposition sérieuse aux PJ. Ils sont leur équivalent en capacités et en performances ; ils peuvent être bien plus puissants, mais aussi plus faibles. Ils ont un nombre de Niveaux de Santé normal, un Archétype et un score de Légende. Enfin, ils suivent exactement les mêmes règles de combat que les PJ.

La plupart du temps, les PJ se battent contre des spadassins de bas-étage, des meutes de griffons, des hordes de toshs, des gardes de cité ou encore des coupe-jarrets en quête de proie. Ce sont des **sbires** : peu importe finalement leurs capacités personnelles, leur rôle est de donner du fil à retordre et de l'action aux péripéties des PJ. Et le danger de leur part ne vient que si les PJ sont mal préparés, en sous-nombre flagrant... ou s'ils accumulent les manques de chance. La seule réelle force des sbires est leur nombre et les vaincre n'est jamais trop ardu. Les **Adversaires**, quant à eux, sont les créatures les plus redoutables ou étranges du bestiaire mortel de Loss ou ce sont des êtres humains qui ont un nom, souvent une histoire et un rôle complet à jouer dans l'intrigue. Ils disposent des mêmes chances de rester en vie que les PJ et ils peuvent être mortels, même individuellement.

Le combat dans le monde de Loss est héroïque et rapide. Mais il est aussi mortel. Il exige d'être imaginaire, audacieux et malin si on ne veut pas finir le nez dans la poussière, et les pages qui suivent vont en détailler toute la mécanique.

GLOSSAIRE DES TERMES DE COMBAT

- *Action de Combat* : une Action entreprise dans le cadre d'un combat, soumise aux règles de celui-ci. Elle peut être au Contact, à Distance, ou en Mouvement.
- *Adversaire* : désigne le nom des antagonistes puissants dans le monde de Loss, par opposition aux Sbires. Souvent, une Action s'oppose à un individu qui tente de résister ou empêcher la réussite de l'action ; c'est un Adversaire.

- *Archétype* : les archétypes de héros des personnages de Loss, décrit à la création des personnages. Les archétypes donnent des avantages, dont les Augmentations Gratuites à certaines Actions.
- *Augmentation Gratuite* : un bonus de +5 à un Test. Les Augmentations Gratuites viennent des avantages des Archétypes ou d'autres sources, par exemple l'équipement spécial ou les conditions contextuelles.
- *Bonus* : il s'agit d'un score qui se rajoute au Test d'une Action. Les bonus viennent le plus souvent de circonstances et d'équipements.
- *d10* : dé à dix faces, le seul dé employé dans les règles du Chant de Loss.
- *Désastre* : effet négatif possible consécutif à un test avec Exploit raté par un PJ.
- *Difficulté (Diff)* : il s'agit du score à atteindre pour une Action. Plus le score est haut, plus c'est ardu. Dans les Chants de Loss, on exprime la difficulté par palier de 5 en 5, de la plus simple (10) à la plus dure (40).
- *Exploit* : l'Exploit est une augmentation de la difficulté que choisit un personnage-joueur ou un PNJ pour que son Action, s'il réussit, soit accompagnée d'effets spéciaux ou d'une meilleure qualité. Un exploit augmente la difficulté de 5. On ne peut jamais déclarer plus de 5 Exploits.
- *Meneur de jeu (MJ)* : l'arbitre et le conteur des Chants de Loss.
- *Niveaux de Santé (NS)* : les points de vie des personnages, leur état de santé général et la gestion de leurs blessures.
- *PJ* : personnage du joueur.
- *Point d'Actions (PA)* : mesure du nombre d'Actions possibles dans un Tour de Combat
- *PNJ* : personnage non-joueur, contrôlé par le meneur de jeu.
- *Sbire* : adversaire peu puissant qui obéit à des règles différentes de l'adversité classique pour refléter sa fragilité. Tombe comme des mouches, mais peut être redoutable en groupes.
- *Test* : on appelle Test un jet de dé lancé pour réussir une Action.
- *Trait* : L'instinct, l'empathie, la puissance sont des traits. Ils sont expliqués au chapitre la Création du Personnage P...
- *Talent* : l'athlétisme, la navigation, le baratin sont des talents. Les Talents sont expliqués au chapitre la Création du Personnage P...
- *Tour de Combat* : la mesure du temps en combat, le temps imparti ou chaque protagoniste doit dépenser tous ses PA pour agir dans le tour.
- *Unité de Distance* : la mesure de l'espacement entre des poursuivants dans le Combat en Mouvement. C'est une mesure floue et cinématographique.

L'Action de Combat

La manière dont se résout une Action de Combat est simple. Pour vous faciliter la tâche, avant de parler de la mesure du temps en combat et de la manière dont elle influence le nombre d'Actions possibles par un personnage et l'ordre de qui agit quand, nous vous détaillons les bases des Tests d'Action et de leur résolution en combat en huit quatre points ci-dessous. Vous pourrez ensuite lire l'exemple qui met en scène le combat tel qu'il se passe dans le monde de Loss.

Encart : la Difficulté par défaut à atteindre en combat est toujours de 15, mais peut varier selon divers modificateurs. Ces derniers sont décrits, plus loin, aux chapitres Modificateurs de combat au contact et Modificateurs de combat à distance.

25 Avril 2018

La Difficulté d'un Test en Combat est de 15 + Modificateurs de combat

La Difficulté du Test en Combat pour l'attaquant augmente de 5 pour chaque Exploit qu'il déclare jusqu'à un maximum de 5 Exploits.

La Difficulté du Test pour le défenseur est celle de l'attaquant. Le défenseur peut déclarer des Exploits jusqu'à un maximum de 5. Cela augmente la Difficulté de son Test en Combat.

L'attaquant fait un Test de Trait + Talent + 1d10 contre une Difficulté de 15 + Modificateurs de Combat + Exploits déclarés.

Le défenseur fait un Test de Trait + Talent + 1d10 contre la Difficulté de l'attaquant + Modificateurs de Combat + Exploits déclarés.

L'attaquant réussit son Test, le défenseur échoue le sien : l'attaque réussie.

L'attaquant réussit son Test, le défenseur réussit le sien : l'attaque échoue.

Le défenseur réussit partiellement : le Test n'atteint pas la Difficulté, mais atteint ou dépasse 20, il annule un Exploit de l'attaquant pour chaque palier de 5 à son test réussi à partir de 20.

L'attaquant rate son Test : l'attaque échoue.

Application des dégâts suite à une attaque réussie : Les dégâts sont toujours égaux à 1d10 + dégâts de l'arme + bonus. Ces derniers déterminent le nombre de Niveaux de Santé perdu.

Les armures fournissent une défense qui réduit le total des dégâts subis : dégâts de l'attaque — la protection de l'armure = Niveaux de Santé perdus.

Note : tout ce qu'il faut savoir sur les armures est expliqué au chapitre Équipement, page...

Diego doit se défendre contre un malfrat agressif (un Adversaire PNJ) 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 plus le d10 qu'il lance pour son Test, avec comme Difficulté pour toucher la norme en combat : 15. Il fait 8 sur le D10, pour un total de (12+8 =20). Un beau score mais Diego n'a déclaré aucun Exploit. 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 de son Test passe donc à 20. Avec 5 d'Agilité et 7 d'Esquive (total 12), il lance 1d10 et obtient 9, pour un total de (12+9=21). Il réussit son Exploit, qu'il transforme en bonus pour une Action suivante immédiate.

Diego, toujours en train de lutter contre le malfrat qui a su profiter de son hésitation, n'a pas réussi à éviter de prendre un coup et est blessé, bien que la plaie reste encore légère. David, qui incarne ce PJ, décide de tenter le tout pour le tout et lance une attaque à trois Exploits, déclarant au meneur de jeu qu'il veut augmenter ses dégâts si l'attaque réussit. Il devra donc réussir un Test de Combat avec une Difficulté de 30 ! Il lance le dé pour son Test et fait 7, pour un total de (12+7) = 19. C'est largement insuffisant, mais Diego a annoncé en lançant son Test qu'il dépensait deux Fursas et une Inspiration de Courage. Totalisant ainsi un bonus de 15 qui se rajoute à son 19 (2 Fursas : +10) + (1 Inspiration : +5) pour un total de 34 ! Il réussit donc ses trois Exploits.

Le malfrat doit à son tour réussir un Test d'Esquive à 30. Avec un score de total d'Esquive de 12, ce dernier, qui n'a pas de Fursa (la réserve du MJ est vide), lance le D10 et ne peut dépenser qu'une Inspiration pour son Test. Il obtient un 4 sur le D10, pour un total de 12+5 (Inspiration)+4 = 21. Il élimine un des trois Exploits de Diego. Mais il en reste encore deux, et, comme l'a annoncé David, Diego emploie ses Exploits en Effets Spéciaux de dégâts

25 Avril 2018

supplémentaires. Au lieu de totaliser : dégâts de l'arme + bonus aux dommages +1 D10, il fera : dégâts de l'arme + bonus aux dommages +3 D10 !

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 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 du tour de combat (*voir plus bas : déroulement du tour de combat*).

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. **Un Tour de Combat dure tant que les Protagonistes qui y participent n'ont pas dépensé tous leurs Points d'Action.**

La Séquence : une Séquence mesure une poignée de temps, quelques minutes ; une durée brève et éphémère qui est plus longue qu'un tour de combat. En général, un combat rapide ne dure qu'une Séquence, mais les batailles épiques remplissent toute une Scène, voire plus. **On considère par défaut qu'une Séquence dure 10 Tours de Combat.**

La Scène : la Scène est le moment le plus long de toute forme de combat. Un combat, son engagement et son dénouement forment le plus souvent une Scène, sauf pour des combats rapides. **On considère qu'une Scène inclue autant de Séquences que nécessaire pour parvenir au terme du combat.**

Déroulement du Tour de Combat

Voici comment se passe un tour de combat, qui va éclairer l'usage du modificateur Initiative des personnages ; c'est lui qui permet de savoir à quelle vitesse agit le personnage (le plus haut commence toujours le premier) et de combien de Points d'Actions il dispose pour le Tour de Combat. Quand un personnage a épuisé tous ses Points d'Actions, il a fini son tour : il ne peut plus tenter d'Action, même se déplacer de manière efficace lui est impossible.

GÉNÉRER LES POINTS D' ACTIONS

Chaque protagoniste du combat, PJ et PNJ, lance un **d10+Initiative**. Le résultat détermine le nombre de **Points d'Action** disponible. **Le d10 de l'initiative n'explose jamais !**

- **Le résultat désigne celui qui commence** : le plus haut résultat agit en premier, puis dans l'ordre décroissant. C'est ce que l'on appelle la **Phase d'Action** de chaque personnage. Elle décroît au fur à mesure qu'il dépense des Points d'Action.

- **Le résultat indique de combien de Points d'Action le personnage dispose en totalité.**
Les Actions en Combat ne dépensent pas le même nombre de Points d'Actions : il est moins coûteux de parer ou esquiver que de se relever, par exemple.

Exemple : Canaban, un puissant combattant dragensman joué par Florence et Diego, joué par David, sont aux prises avec trois griffons affamés. Attaqué à leur bivouac, le MJ demande aux deux joueurs de lancer leur initiative. Canaban a une (Initiative 7)+1 d10 et Florence fait un petit total de 11, Diego a (Initiative 8)+1 d10, David fait un total de 15. Le MJ fait un Test d'Initiative général pour les trois griffons, et obtient un 13. Florence peut donc dépenser pour ce Tour 11 Points d'Action, les griffons pourront en dépenser 13 et Diego en a 15 en réserve !

DÉCLARER SES INTENTIONS

Le meneur de jeu présente la situation telle qu'elle apparaît dans le tour de combat, qu'il soit engagé ou débute, et demande à chacun des joueurs ce que leur personnage se prépare à faire (en général sa première Action) 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.

Optionnel : 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 : Canaban et Diego sont aux prises avec trois griffons affamés. Le MJ applique la règle optionnelle ci-dessus : c'est Florence qui devra dire la première ce que fera Canaban, sans savoir ce que se préparent à faire les trois griffons. David pourra attendre de savoir ce que ceux-ci vont faire pour déclarer ses Actions. Une fois tout le monde ayant déclaré ses intentions, le Tour de Combat peut commencer et tout le monde va agir en dépensant ses Points d'Action comme suit ci-dessous.

DÉPENSER LES POINTS D'ACTION

Chaque action qu'un PJ ou PNJ tente d'effectuer dans un combat coûte des **Points d'Action (PA)**. Voici la liste des coûts des différentes Actions de combat possibles. Cette liste n'est pas exhaustive, les Actions présentées ici sont les plus communes qu'on puisse tenter en combat. Les Effets Spéciaux en Combat coûtent le même prix qu'attaquer soit à mains nues si on est sans armes, soit avec le coût en Points d'Actions de l'arme employée, soit le coût de la parade ou de l'esquive quand ce sont des Actions défensives, comme la contre-attaque :

- **Agripper, ceinturer, faire chuter un adversaire** : 3 PA
- **Assaut** : 4 PA
- **Attaques animales naturelles** : 2 PA
- **Attaque à mains nues** : 2 PA
- **Attaque avec une arme** : selon l'arme, indiquée par sa Vitesse. Attaquer avec une arme dans chaque main se résout en tenant compte de la Vitesse de l'arme la plus lente.
- **Désarmer un adversaire** : selon la vitesse de l'arme, ou 2 PA à mains nues.
- **Parer ou esquiver** : 1 PA
- **Parler ou crier ne consomme pas de Points d'Action**
- **Saisir un objet au sol** : 2 PA
- **Se déplacer** : 2 PA ; on entend se déplacer faire un mouvement ample en combat, d'au moins trois mètres.
- **Se relever ou reprendre son équilibre** : 4 PA

25 Avril 2018

- **Tenter un Effet Spécial en Combat** : déclarer des Exploits pour obtenir un Effet Spécial (voir plus loin). 2 PA ou coût en PA de l'arme employée pour l'Action.
- **Utiliser un Talent social : 1 PA**
- **Viser (arme à distance)** : 1 PA pour bonus de +1 à son prochain Test d'Action avec cette arme, maximum bonus +5 et donc 5 PA.

Le tour de Combat s'achève quand tous les Points d'Action de tous les protagonistes ont été dépensés. Un personnage qui n'a plus de Points d'Action ne peut plus agir dans le Tour du Combat.

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 échoué. Après avoir paré ou esquivé, le nombre de points d'action restant peut être insuffisant pour mener l'action déclarée. Il peut même être épuisé, empêchant le personnage de mener d'autres actions défensives jusqu'à la fin du tour

Exemple : Canahan décide de filer dans la mêlée pour attaquer un griffon à revers. Mais les griffons agissent avant elle (phase 13), et deux d'entre eux l'attaquent tandis que le troisième est aux prises avec Diego qui lui a sauté dessus dès le début du combat (phase 15). Canahan réussit à éviter les deux attaques des bestioles affamées, mais pour cela, elle a dû dépenser deux points d'Action (le coût de chaque Esquive). Elle ne peut plus agir qu'à 9. Or, les griffons, eux ont dépensé deux points d'Action de leur réserve et peuvent encore attaquer à 11, bien avant que Canahan puisse agir. Canahan n'a donc pas le choix : si elle passe son tour à dépenser sa réserve de Points d'Actions à parer et esquiver les deux animaux féroces, ils finiront par pouvoir frapper sans qu'elle puisse se défendre. Elle va devoir tenter un coup d'éclat pour reprendre la situation à son avantage... et donc tenter une Action avec des Exploits, par exemple une Contre-Attaque.

ENTRER DANS UN COMBAT EN COURS

Si un combat a lieu et qu'on veut y participer alors qu'il a commencé, **on ne peut y agir qu'au Tour de Combat suivant celui dans lequel on entre en combat**. Mais si on a assisté au combat en cours, on profite d'un **bonus de + 2 au d10+Initiative**. Ce bonus n'est pris en compte que si le personnage voit le combat et a pu assister à au moins le dernier Tour de Combat complet avant d'y entrer.

SE PREPARER AU COMBAT

Si un personnage est prêt au combat, il peut retarder son Action pour agir quand il le souhaite. Il lance son Initiative +1 d10, mais, plutôt que de tenter sa première action au résultat du dé, il décale celle-ci pour intervenir quand il le souhaite. Chaque Phase d'Action ainsi décalée à attendre d'agir lui permet d'économiser sur le coût en Points d'Action de sa prochaine action, jusqu'à un minimum de 2. Les dépenses de PA pour la Parade ou l'Esquive sont prises en compte, mais se Préparer au Combat permet d'en réduire l'impact en PA sur le tour, comme suit dans l'exemple.

Exemple : Eric, armée d'une claymore, fait un total d'Initiative de 12. Son épée lui coûte 6 PA pour agir, mais il veut attendre le bon moment pour agir et décide qu'il n'agira qu'à 4 avant son adversaire, puisqu'il se prépare. Il économise 4 PA : son attaque avec son arme ne lui coûtera que 2 PA, lui permettant de payer le coût de quatre Parades/Esquives en cas de besoin.

Les Augmentations Gratuites et spécialisations

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

- Les capacités d'Archétypes fournissent des Augmentations Gratuites, c'est-à-dire un bonus de +5 à certains Tests et catégories de Test (*voir les Archétypes, création du personnage*).
- Les Spécialisations de Talents fournissent un bonus de +2 au Test du Talent à laquelle elles sont liées, quand s'applique la condition de cette Spécialisation (*voir le chapitre : les Talents*).

Le combat au contact

Le combat au contact concerne tout ce qui se gère dans une bagarre, une lutte sans armes ou un combat engagé avec des armes de contact, comme des sabres, des haches ou des gourdins. C'est la forme de combat la plus courante rencontrée dans le monde de Loss, car, si les armes à distance peuvent être redoutables, leur faible cadence de tir les rend inefficaces dès que des adversaires arrivent assez près pour se battre au corps à corps.

Le combat ne se passe jamais dans les conditions qu'on veut. Les modificateurs suivants reflètent cette règle d'or de la guerre. Ils s'appliquent à toutes les conditions spéciales que l'on pourrait rencontrer en combat et ces modificateurs s'additionnent à la Difficulté de base de tout combat comme expliqué plus haut. Parfois, certains modificateurs sont avantageux et s'additionnent alors au jet de dé du Test d'Action en combat du personnage.

Encart : pour le MJ, tenir compte de tous les modificateurs de combat dans Les Chants de Loss peut s'avérer parfois compliqué, surtout dans une scène de bagarre échevelée et malgré notre volonté d'avoir réduit au plus simple ces mécaniques. Si vous en oubliez ou en ignorez, ce n'est pas bien grave. Certains joueurs n'oublieront pas d'en tenir compte et en tirer avantage, d'autre n'y attribueront pas grande valeur. Deux conseils simples : ayez de quoi dessiner un plan de la scène de combat pour soutenir votre description, cela aidera tout le monde à visualiser. Et ne vous attardez pas sur les modificateurs exacts et jugez de ceci en vous fiant à votre instinct et votre cohérence pendant que vous interprétez la scène. Un beau combat est un combat animé, rapide et mouvementé, pas un combat qui respecte toutes les règles à la lettre.

MODIFICATEURS DE COMBAT AU CONTACT

Diff : s'additionne à la Difficulté de Combat

- **Combattre dans l'obscurité ou aveuglé** : Diff +10
- **Combattre plus bas que son adversaire (à genoux, dans des escaliers...)** : Diff +5
- **Combattre à terre, allongé ou tombé** : Diff +10
- **Attaquer avec sa main non dominante** : Un personnage peut attaquer avec sa main non dominante, par exemple la gauche parce qu'il est droitier, en subissant une Diff +5 à son Talent de Combat.
- **Adversaire abrité derrière un obstacle** : si l'adversaire combat, c'est qu'il n'est pas totalement caché par l'obstacle : Diff +10
- **Combattre en surnombre** : Diff +5 à partir de 3 adversaires entourant le personnage. Quel que soit le nombre d'assaillants autour d'un personnage, il ne peut subir

25 Avril 2018

les attaques de plus de 5 adversaires à la fois. Cette Difficulté n'affecte pas la parade ou l'esquive.

Bonus : s'additionne au Test d'Action en combat du personnage.

- **Combattre plus haut que son adversaire (sur des escaliers, ou debout face à un homme à terre)** : Bonus +5
- **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.

L'ESQUIVE ET LA PARADE

Parer ou esquiver suit la même mécanique de base : **Test de Parade ou d'Esquive (Trait + Talent concerné +d10)** avec une **Difficulté égale à celle de l'attaquant à laquelle s'applique les Modificateurs de combat**.

Esquiver

Esquiver est possible dans toutes les situations, à deux conditions : ne pas être handicapé par trop de poids ou des entraves, et voir venir le coup. On peut esquiver un projectile – même une balle – à la condition qu'on voit le tireur à l'instant où il fait feu. L'esquive est alors, pour faire simple, se jeter de côté, au sol ou derrière un abri pour ne pas se faire percer la peau. On ne peut esquiver une attaque qu'on ne voit pas venir (par exemple, un tir d'arquebusier embusqué).

Parer

Parer est possible dans presque toutes les situations, mais impose des conditions : avoir un objet assez solide pour parer (un sabre, un poignard en main gauche, une armure solide sur l'avant-bras, un bouclier), ne pas être entravé pour agir, et voir enfin le coup venir. On ne peut parer un projectile qu'avec un objet étudié pour cela, c'est-à-dire au moins un petit bouclier et à la condition qu'on voit le tireur à l'instant où il fait feu. Par contre, on peut se servir d'un bouclier assez grand pour cet usage comme abri contre des tirs dont on ignore la provenance (voire règles du Combat à Distance, plus loin).

La parade au bouclier

Un bouclier fournit :

- Un bonus aux Tests d'Action de Combat pour parer avec ce bouclier.
- Une protection fixe qui se soustrait aux dommages que subit le personnage. Cette protection est constante et protège le personnage comme une armure, c'est-à-dire même s'il n'a pas réussi à parer le coup.

Certains boucliers permettent de parer un projectile. Les grands boucliers de linotorci ou de titane peuvent totalement arrêter une balle. Cependant, les boucliers sont encombrants : certains imposent (comme les armures les plus encombrantes) des restrictions au Talent Esquive ainsi que d'autres malus aux Tests de Talents d'Agilité.

25 Avril 2018

Exemple : le scutum, le grand bouclier des légions ordinatorii, offre un bonus à la parade de +1 et une protection de 3 : les dégâts de toute attaque sont minorés de 3 points. Mais il impose une difficulté de 3 à tout Test de talent d'Adresse et à l'Esquive.

Les Effets Spéciaux 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

Assaut : applicable sur une attaque avec une arme adaptée. 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. On ne peut tenter qu'un seul assaut par Tour de Combat et sur un seul adversaire —mais on peut en bousculer d'autres au passage ! 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 est traitée dans le *Combat en Mouvement*.

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

Esquive totale : applicable en esquivant 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.

Feinter : applicable sur une attaque ou en parant/esquivant, permet de gagner un bonus de +2 à tout test entrepris contre cet adversaire, pour la durée du Tour de Combat en cours et jusqu'à la fin du Tour de Combat suivant.

Lancer un ou plusieurs dés supplémentaires de dégâts* : applicable sur une attaque. Ajoute +1 d10 de dégâts qui se rajoutent aux dommages de l'attaque. On peut ainsi user de plusieurs Exploits pour rajouter autant de d10 de dégâts.

Mur défensif : applicable seulement avec un bouclier, en parant. 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 la Difficulté totale de tous les Exploits réussis par le personnage à son premier Test de Parade. L'utilisation de Mur défensif consomme tous les Points d'Action du Tour de combat en cours et dure tout le Tour de Combat en cours.

Prendre l'avantage* : applicable sur une attaque ou en parant/esquivant. Permet en cas de réussite de gagner un PA qui se rajoute à au Test d'Initiative pour le Tour de Combat suivant. Il

25 Avril 2018

est possible de cumuler 5 PA en faisant plusieurs tests d'Action de Combat, mais on ne peut cumuler plus de 5 PA de bonus par Tour de Combat.

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

Viser un membre : applicable sur une attaque. Les effets sont à la discrétion du MJ et, selon la volonté du joueur et le contexte, cela peut déséquilibrer l'adversaire, ou le handicaper temporairement avec une Difficulté de +2 à ses Actions pour la durée du combat. Taper sur le crâne peut étourdir, frapper à la poitrine peut couper le souffle. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige ou non des dégâts en lançant l'effet spécial de cette attaque. Certaines armures et des casques peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

AVEC DEUX EXPLOITS

Attaquer avec deux armes : permet de frapper deux adversaires distincts simultanément ou un seul adversaire avec les deux armes. Le coût en PA est celui de l'arme la plus lente. Les dégâts sont appliqués à chaque cible distinctement ou sur une seule cible selon la décision prise par le personnage.

Moulinet : applicable sur une attaque. Permet de frapper plusieurs cibles à la fois, à la condition qu'elles soient proches du personnage et en mêlée. 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. Il peut ajouter des Exploits pour augmenter les dégâts (voire plus haut) qui affecteront toutes les cibles.

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. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige ou non des dégâts en lançant l'effet spécial de cette attaque. Si le Test est réussi, l'adversaire trébuche et devra se relever à son action suivante.

Viser une zone précise du corps : applicable sur une attaque. Les effets sont à la discrétion du meneur de jeu, mais ne peuvent pas 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 l'adversaire à subir une Difficulté de +5 pour le reste du combat. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige ou non des dégâts en lançant l'effet spécial de cette attaque. Certaines armures et des casques peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

AVEC TROIS EXPLOITS

Désarmer l'adversaire : applicable sur une attaque, ou en parant/esquivant : désarmer permet aussi de handicaper ou 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 : il conserve ses PA mais ne peut plus du tout attaquer pour le Tour de Combat et sa première Action au Tour de Combat suivant est de ramasser son arme ou se remettre d'aplomb. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige ou non des dégâts en lançant l'effet spécial de cette attaque. Bien sûr, récupérer son arme peut s'avérer compliqué et on ne peut pas parer si on a perdu son arme ou son bouclier.

25 Avril 2018

Viser un point précis du corps : applicable sur une attaque. Si le but peut être spectaculaire, comme trancher une mèche de cheveux, ou un bouton, il peut s'avérer redoutable : le malus qui peut être appliqué est de +10 à la Difficulté de toutes les Actions de Combat de l'adversaire pour toute la durée du combat. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige ou non des dégâts en lançant l'effet spécial de cette attaque. 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 : handicaper ou sonner l'adversaire, en tentant de lui infliger directement attaque qui l'étourdit et le jette 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 reste du combat. Il pourra récupérer, mais pas pour la durée du combat en cours. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige ou non des dégâts en lançant l'effet spécial de cette attaque. Certaines armures et des casques peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

Tempête de lames : applicable sur une attaque. Comme le moulinet plus haut, mais la Tempête de Lames peut être tentée avec n'importe quelle arme de mêlée. Le personnage touche toutes les cibles l'entourant (avec un maximum de 5) s'il réussit son Test d'Action et peut ajouter d'autres effets spéciaux à son attaque, qui affectera toutes les cibles touchées. Il peut ajouter des Exploits pour augmenter les dégâts (voire plus haut) qui affecteront toutes les cibles.

AVEC CINQ EXPLOITS

Tuer net (un être humain ou de taille humaine) : applicable sur une attaque. Aussi simple que ça et aussi mortel ; le but est d'infliger une blessure qui retire tous les niveaux de santé de la cible, sans tenir compte de ses Niveaux de Santé actuelle et de son armure (voir plus bas). La Cible est morte : elle tombe à 0 case de Blessures Fatales, sans lancer de dés de dégâts. Seul le sacrifice d'Inspiration peut sauver la cible, qui peut cependant être achevée sur simple décision du personnage qui a réussi cet Exploit. Certaines armures peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

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. Mais si on ne peut pas voir l'assaillant ou savoir d'où arrive l'attaque, on ne peut l'éviter.

LA DISTANCE DE TIR

La première attaque à distance sur une cible qui ne voit pas son assaillant est toujours considérée comme : *Cible surprise (voir ci-dessous)* : elle ne peut ni tenter d'esquiver ni de parer l'attaque.

La distance entre le tireur et la cible conditionne la Difficulté à atteindre pour la toucher. C'est cette Difficulté qu'emploie le personnage qui tente un Test de Combat à distance. Il peut décider de

25 Avril 2018

tenter des Exploits, mais à la différence du Combat au Contact, la Difficulté de base n'est pas 15 mais modifiée par la distance comme indiqué ci-dessous.

Note : Les armes à distance ont des limites de portée :

- La Portée est le moment où l'arme ne fait plus que demi-dommage.
- La Limite est celle au-delà de laquelle il n'est plus possible de toucher une cible.

Difficulté selon la distance :

- **Proche** (2 à 10 mètres) : **Diff 15**. Les protagonistes peuvent se parler et s'invectiver.
- **À portée** (11 à 20 mètres) : **Diff 20**. Les protagonistes peuvent se tirer dessus avec des armes à distance.
- **Loin** (21 à 40 mètres) : **Diff 25**. Les protagonistes se voient distinctement.
- **Très loin** (41 à 60 mètres) : **Diff 30**. Les protagonistes se reconnaissent par la coupe et la couleur de leurs vêtements.
- **Hors de portée** (plus de 60 mètres) : **Diff 35**. Les protagonistes distinguent leurs adversaires comme des silhouettes.

Encart : ce n'est pas facile de tirer de loin et, souvent, la portée et la limite des armes à distance, surtout les arbalètes ou encore les fusils, sont encore efficaces au-delà de « Hors de Portée » pour toucher. Mais c'est la différence entre tenter un tir, tenter un tir en visant et en prenant son temps, et enfin, être un tireur d'élite. C'est aussi la raison pour laquelle « Hors de Portée » s'arrête à 35 : car si la cible est en partie cachée, dans une foule ou encore en mouvement, la Difficulté finale pour la toucher sera grandement affectée.

MODIFICATEURS DE COMBAT A DISTANCE

Tous les autres modificateurs de Combat au Contact s'appliquent au combat à distance. Voici ceux spécifiques à celui-ci :

Diff : s'additionne à la Difficulté de Combat

- **Cible surprise** : La difficulté du Test dépend toujours de la distance, mais la cible ne peut pas esquiver/parer.
- **Adversaire abrité derrière un obstacle partiel** : si l'adversaire combat, c'est qu'il n'est pas totalement caché par l'obstacle : Diff +10.
- **Adversaire abrité derrière un obstacle complet** : si l'adversaire combat, c'est qu'il n'est pas totalement caché par l'obstacle : Diff +15.

Bonus : s'additionne au Test d'Action en combat du personnage.

- **Tir à bout touchant (moins de 2 mètres)** : Bonus de +5.
- **Viser durant un Tour de Combat** : Bonus de +10.
- **Viser pendant une Séquence/viser en étant hors combat** : 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, y passant plus d'un Tour de Combat et se trouvant hors combat gagne toujours +15 à son prochain Test de tir.

Les effets spéciaux en combat à distance

Certains exploits du Combat au Contact sont parfaitement utilisables en combat à distance selon les circonstances. Nous rappelons ci-dessous ceux qui sont possibles, et ceux qui sont spécifiques aux armes à distance.

AVEC UN EXPLOIT

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

Esquive totale : (voir Combat au Contact)

Lancer un ou plusieurs dés supplémentaires de dégâts* : (voir Combat au Contact)

Prendre l'avantage* : applicable sur une attaque ou esquivant. Permet en cas de réussite de gagner un PA qui se rajoute à au Test d'Initiative pour le Tour de Combat suivant. Il est possible de cumuler 5 PA en faisant plusieurs tests d'Action de Combat, mais on ne peut cumuler plus de 5 PA de bonus par Tour de Combat.

Viser un membre : (voir Combat au Contact)

AVEC DEUX EXPLOITS

Attaquer avec deux armes : permet de tirer sur deux adversaires distincts simultanément ou sur un seul adversaire avec les deux armes. Le coût en PA est celui de l'arme la plus lente. Les dégâts sont appliqués à chaque cible distinctement ou sur une seule cible selon la décision prise par le personnage.

Ricochet : applicable sur une attaque. Permet de faire ricocher un projectile pour toucher une cible cachée derrière un abri, sans tenir compte du Modificateur d'abri, à la condition d'avoir un obstacle contre lequel le projectile puisse rebondir.

Tirer au travers : applicable sur une attaque. Permet de toucher deux cibles à la fois avec un seul projectile, à la condition qu'elles soient alignées et proches. Le Tir au travers ne peut s'envisager qu'avec des arcs, arbalètes ou impulseurs. Le personnage touche toutes les cibles s'il réussit son Test d'Action. Il peut ajouter des Exploits pour augmenter les dégâts (voir plus haut) qui affecteront toutes les cibles.

Viser une zone précise du corps : (voir Combat au Contact)

AVEC TROIS EXPLOITS

Désarmer l'adversaire : applicable sur une attaque, désarmer permet aussi de handicaper ou 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 : il conserve ses PA mais ne peut plus du tout attaquer pour le Tour de Combat et sa première Action au Tour de Combat suivant est de ramasser son arme ou se remettre d'aplomb. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige ou non des dégâts en lançant l'effet spécial de cette attaque. Bien sûr, récupérer son arme peut s'avérer compliqué et on ne peut pas parer si on a perdu son arme ou son bouclier.

Viser un point précis du corps : (voir Combat au Contact)

AVEC QUATRE EXPLOITS

Neutraliser son adversaire : (voir Combat au Contact)

Pluie de projectiles : applicable sur une attaque. La Pluie de projectiles peut être tentée avec n'importe quelle arme à distance. Le personnage touche toutes les cibles visées (avec un maximum de 5) s'il réussit son Test d'Action et il peut ajouter un Exploit (voir plus haut) qui affectera toutes les cibles.

AVEC CINQ EXPLOITS

Tuer net (un être humain ou de taille humaine) : (voir Combat au Contact)

Les talents & spécialisations de combat

En Combat, les Spécialisations (voir le chapitre : les Talents, P...) fournissent des effets et modificateurs qui s'appliquent aux conditions du combat, y compris l'initiative et les règles des Points d'Action. Ce qui suit est 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 préalablement choisi comme arc ou arbalète.

ARMES A DISTANCE

Cela concerne les armes tirant des projectiles.

Destruction de fortifications : Le personnage gagne un bonus de +5 dans tout Test d'Action où il déclare un ou des Exploits, 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

Rechargement rapide : Les armes à distance coûtent un certain nombre de PA en combat, comme toutes les armes. C'est indiqué par leur Vitesse. Avec rechargement rapide, le coût en PA est diminué de 2, avec au minimum : 2. **Talents** : Archerie, Armes à impulsions et Arme de Jet et Armes lourdes.

25 Avril 2018

Tir embusqué : Le tir embusqué ne fournit aucun avantage au Test du tireur, mais lui permet d'être difficile à voir ! Il impose un modificateur de Difficulté de +5 à tout Test de Vigilance pour le repérer. Le personnage n'a pas besoin de faire un Test en Furtivité pour disposer de cet avantage, mais il peut l'additionner au score de son Test de Furtivité qu'il aura pu imposer à ses adversaires.

Talents : Archerie et Armes à impulsions

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 utilisées 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.

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.

Arme et bouclier : Le personnage avec cette Spécialisation gagne un bonus de +2 dans tous les Tests de Parade avec un bouclier. Tout bouclier qu'il emploie est considéré comme ayant un bonus d'armure de +1 de protection.

Armes improvisées : Concerne l'usage de tout objet qui n'est pas destiné à être une arme (chaise, tabouret, etc.). Le personnage, au lieu de subir le malus de 2 quand on se sert d'armes improvisées, gagne un bonus de +2 quand il s'en sert.

Charge : Le personnage gagne un bonus de +5 à son Test d'Action quand il tente l'Exploit : *Assaut*.

Désarmer : le personnage gagne un bonus de +5 à son Test d'Action quand il tente l'Exploit : *désarmer son adversaire*.

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

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.

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 à son Test d'Action quand il tente l'Exploit : *Viser (une partie du corps, une zone précise, etc.)*.

Coup mortel : le personnage gagne un bonus de +5 quand il tente l'Exploit : *neutraliser son adversaire*.

Défense : Le personnage gagne un bonus de +5 à son Test d'Action quand il tente l'un des Exploits : *Contre-attaquer, Protéger, Feinter*.

25 Avril 2018

Désarmer : le personnage gagne un bonus de +5 quand il tente l'Exploit : *désarmer l'adversaire*.

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 : le personnage gagne un bonus de +5 quand il tente l'Exploit : *Esquive totale*.

Se mettre à couvert : le personnage gagne un bonus de +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.

Les explosions et éclaboussures

Les grenades, bouteilles d'acide, tonneaux incendiaires et autres explosifs sont considérés comme des armes jetées en faisant un Test (**Instinct + Arme de Jet**). La Difficulté suit les mêmes règles que le Combat à distance. Si le test est réussi, l'arme tombe à peu près à l'endroit voulu. Mais ce type d'objet explosant ou projetant son contenu en éclaboussures obéit à deux règles particulières :

- **Test réussi avec Exploits ou non** : l'objet tombe et éclate à l'endroit voulu, projetant son contenu dans la zone d'effet décrite au chapitre équipement. Un Test de Parade (bouclier) ou d'Esquive réussi ne fait que diviser les dégâts subis par 2. Pour annuler les dégâts de ce type d'armes, il faut être hors de portée ou totalement à couvert.
- **Test échoué sans Exploits** : le lanceur rate son coup, l'objet explose sans toucher ses cibles, les effets dépendent alors du contexte dans lequel l'objet a été employé.
- **Test échoué avec Exploits** : si le MJ transforme les Exploits échoués en Désastres, il est possible que l'objet explose à portée de dégâts du lanceur, qui devra alors tenter d'esquiver pour ne pas subir les dégâts de sa propre arme.

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 du combat, qui vont être abordées ci-dessous :

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.

25 Avril 2018

- **Proche (2) : Diff Armes à distance : 15.** Les protagonistes peuvent se parler et s'invectiver.
- **À portée (3) : Diff Armes à distance : 20.** Les protagonistes peuvent se tirer dessus avec des armes à distance.
- **Loin (4) : Diff Armes à distance : 25.** Les protagonistes se voient distinctement.
- **Très loin (5) : Diff Armes à distance : 30.** Les protagonistes se reconnaissent par la coupe et la couleur de leurs vêtements.
- **Hors de portée (6) : Diff Armes à distance : 35.** Les protagonistes distinguent leurs adversaires comme des silhouettes.

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.

Sauf en tentant l'action Tirer dans les Jambes (voir plus loin), **toute Action de combat à distance en poursuite se fait avec un modificateur de Difficulté supplémentaire de +10.** Cette Diff s'ajoute à la Difficulté de la Distance entre les protagonistes. Tirer efficacement quand on est en mouvement, surtout quand on se court après, est toujours très compliqué.

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. Ainsi, il voit d'un simple coup d'œil que les deux protagonistes sont « *hors de portée* » l'un de l'autre :

A	Contact	Proche	À portée	Loin	Très loin	Hors de portée
6	5	4	3	2	1	B

Et la même table, si les protagonistes sont à distance 4 (*Loin*) :

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

L'INITIATIVE

Lors d'un combat en mouvement, l'initiative et les PA se déterminent comme lors d'un combat normal.

LA DIFFERENCE DE VITESSE

Les véhicules et montures sont considérés comme de la même vitesse 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 loin. La vitesse en poursuite est déterminée aussi bien pour les montures que les 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 décrits dans les fiches de créatures et véhicules.

LES ACTIONS DE POURSUITE

Le personnage qui participe à un Combat en Mouvement peut effectuer quelques actions spécifiques au combat en mouvement : les Actions de Poursuite. Vous trouverez ci-dessous les différentes Actions spécifiques et leur coût en PA.

Charge : 3 PA

Si les protagonistes sont **Proches** (2 Unités de Distance), le poursuivant (qui se trouve à l'arrière) peut tenter de charger son adversaire. **La difficulté est de 20**, mais, en cas de réussite, il désarçonne ou fait trébucher sa cible (le faisant tomber de cheval ou l'envoyant au sol, par exemple). L'adversaire peut éviter cette manœuvre en réussissant un **Test d'Esquive Diff 20**.

Corde à linge : 2 PA

Si les protagonistes sont **Proches** (2 Unités de Distance), le poursuivi fait brusquement demi-tour et utilise son bras ou une arme pour faire tomber son adversaire. **La difficulté du Test du Talent Athlétisme employé est de 15**. Le protagoniste qui tente la Corde à linge peut engager des Exploits. Si la cible n'esquive pas, elle sera à terre et devra se relever, dépensant 4 PA et perdant une Unité de Distance.

Modifier la distance : 2 PA

En faisant un Test du Talent adéquat (équitation s'il est à cheval, athlétisme s'il est à pied, etc.) de Diff égal à Distance qui sépare les Protagonistes (15 en cas de Distance 1) l'un des protagonistes peut diminuer ou augmenter la distance qui le sépare de son ou de ses protagonistes d'une Unité de Distance. Il peut tenter deux Exploits pour modifier la distance d'une Unité de Distance supplémentaire. On ne peut gagner plus de deux Unités de Distance à la fois avec cette Action.

Plaquage : 2 PA

Le plaquage ressemble beaucoup à la charge si ce n'est qu'il se pratique quand les deux adversaires sont **Au contact** (1). **Le poursuivant fait un Test d'Athlétisme Diff 15 pour plaquer l'adversaire au sol**. Si le Test réussi et que le poursuivi ne peut l'esquiver, le poursuivant se jette sur son adversaire et arrête le combat en mouvement pour en faire un combat standard.

Tirer dans les jambes (2 actions)

Un protagoniste qui se trouve **A portée** (3) ou moins de son adversaire peut tenter d'utiliser une arme à distance pour immobiliser celui-ci. **Il doit réussir son (Test de Talent employé pour la poursuite en cours (Équitation, Athlétisme, etc.)) Diff 15 pour maintenir la distance avec la cible.** S'il réussit, il peut tenter sans perdre d'Unité de Distance, mais au coût en PA de son Action de Combat à Distance (qui dépend de l'arme) une attaque avec une arme à distance (Diff 20). Si la cible n'esquive pas, elle sera à terre et devra se relever, dépensant 4 PA et perdant une Unité de Distance.

Zigzags : 2 PA

Le protagoniste poursuivi se met à suivre une trajectoire imprévisible et aléatoire en louvoyant et employant tous les obstacles possibles pour perdre son poursuivant. Si le poursuivi réussit (**Test de Talent employé pour la poursuite en cours (Équitation, Athlétisme, etc.)) Diff 15**, il inflige à toutes les Actions de poursuite de son adversaire une augmentation de difficulté de +2. S'il tente un Exploit pour son Test, il peut augmenter cette Diff à +5. Il peut tenter deux Exploits pour augmenter cette Diff à +10.

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. À 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 pour 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 !

Les Sbires en combat

Les sbires obéissent, comme nous en avons parlé ci-dessus, à quelques règles particulières. Ils n'ont aucun point d'Inspiration et pas de capacité des Archétypes. Quels qu'ils soient, ils n'ont que 10 Niveaux de Santé et pas de blessures légères, graves, etc. Enfin, quand un PJ affronte des sbires, il peut les vaincre sans avoir besoin de jeter de dés de dégâts.

Dès lors qu'un PJ (mais aussi un Adversaire PNJ) tente et réussit un Exploit à son Test d'Action de combat avec une arme contre un Sbire et que ce dernier ne réussit pas à parer ou esquiver, il est mis hors de combat ou mort.

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.

25 Avril 2018

- 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 PNJ **Protagoniste**, celui-ci peut faire la même chose que les personnages-joueurs sur ces sbires.

Vous trouverez des descriptions et caractéristiques des Sbires dans le chapitre «*Les protagonistes, du livre des Secrets de Loss, P...* »

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 Sbire, 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 : $11+5 \text{ d'Inspiration}+6 \text{ au d10} = 22$. Diego réussit son Exploit et le marin tente d'éviter le coup : il lance donc (Courage 5+Esquive 4)+1 d10 et fait un total de 13, largement en dessous du 20 nécessaire pour échapper au poing de Diego. Il mord directement la poussière.