

Exemple de combat n°1

Les ruines du relais

Ce combat oppose deux porteurs d'Armes à un groupe de légionnaires vorozion menés par un sous-officier.

Les porteurs d'Arme

Stéfie la Hargne, porteuse de Seigneurie

Jouée par **Sylvie**

Gladiatrice dérigionne métissée piorad

Domaines

Agression 3 — Érudition 1 — Influence 2 — Prouesses 3 — Ruse 2

Technique 1 — Ténacité 3 — Vigilance 2 — Résonance 1

Aspects

- O Grande Dérigione fille de Piorad
- C Pôlarde de basse extraction
- B Gladiatrice (parure du Soldat)

Belle blonde charismatique
Opportuniste en quête de gloire
Endurante à l'extrême

Équipement

Brassard et heaume de gladiateur, bouclier, Épée longue (Seigneurie)

Seigneurie — Epée longue Majeure

Aspects

Figure d'autorité hautaine mais charismatique [*aspect critique] ; Lois et traditions de l'Hégémone

Pouvoirs

Aspect critique ; Aura néfaste; Biomécanique – Oeil ; Protection magique (Def+1)

Magama Trois-Doigts, porteur de Masque

Joué par **Mathieu**

Guide/éclaireur gadhar

Domaines

Agression 2 — Érudition 1 — Influence 2 — Prouesses 2 — Ruse 3

Technique 2 — Ténacité 2 — Vigilance 3 — Résonance 1

Aspects

- O Grand Gadhar de l'Herbance
- C Tribu de pillards nomades
- B Guide spécialisé en zones de guerre

Agile comme un chat sauvage
Sournois mais fidèle en amitié
Étonnement furtif pour sa taille

Équipement

Plastron de cuir, Poignard (Masque) , matériel de survie

Un chien de chasse (Valeur 3 — Défense 4 — Trauma [9])

Masque — Poignard Majeur

Aspects de combat

Fouineur rancunier avec un sens tordu de la justice ; Mémoire parfaite

Pouvoirs

Adrénaline ; Lame mercuriale ; Polymorphie ; Protection magique (Def+1)

Les Légionnaires vorozions

Un Sous-officier de la légion

Valeur 4 — Défense 6 — Traumas [9][12]

Capacité spéciale

Autorité : Quand il alimente la Réserve, il ajoute 2D au lieu de 1

Coordination : Quand plusieurs légionnaires sous ses ordres attaquent ensemble, la taille maximum de la Poignée passe à 15

Huit Légionnaires

Valeur 4 — Défense 6 — Traumas [9]

Capacité spéciale

Combat en unité : En début de Passe, le Meneur ajoute 2D à sa Réserve s'il y a au moins 3 légionnaires en état de combattre.

Équipement (sous-off et légionnaires)

Amure (lamelles métalliques), jambière et casque, lance courte, glaive, bouclier.

Le groupe de Légionnaires, à un Moral de 6.

Environnement

Les porteurs d'Arme et les légionnaires se font face dans les ruines d'un relais le long d'une route de l'Herbance.

Le combat commence dans la cour du relais, qui constitue une zone.

L'intérieur des ruines ainsi que le tronçon de route devant le relais sont des zones distinctes.

Début du combat

Personne n'a surpris personne. Porteurs et légionnaires se tombent nez à nez, et les Vorozions semblent être bien décidé à se faire les Porteurs, dans l'espoir de récupérer leurs Armes.

Calcul de la Défense

Stéfie est une gladiatrice, habituée à combattre en terrain découvert et face à plusieurs adversaires. Elle a donc un aspect adapté.

Elle porte son harnachement de gladiateur, porte un bouclier et son Arme. Elle a un équipement suffisant pour ce combat.

Sa défense : 2 + 2 (Vigilance) + 2 (Aspect) + 2 (Équipement) + 1 (Protection magique)
= 9

Magama est un pillard nomade de l'Herbance, donc familier avec l'environnement et ses adversaires. Il a un aspect adapté.

En revanche, avec son plastron de cuir et son Poignard, il est bien moins équipé de les légionnaires, lourdement armés. Le Meneur estime qu'il n'a pas un équipement suffisant.

Sa défense : 2 + 3 (Vigilance) + 2 (Aspect) + 1 (Protection magique) = 8

Stéfie : Défense 9 — SR 9 — Tension 0 — Réserve 0D
Magama : Défense 8 — SR 9 — Tension 0 — Réserve 0D
Le chien : Défense 4 — SR 9
Le meneur : Réserve 0D
8 légionnaires & 1 sous-off : Défense 6 — Moral 6

Passe n°1

Le combat commence et le Meneur donne l'initiative aux Joueurs.

Mais avant cela, la capacité spéciale des légionnaire permet au Meneur de mettre 2D dans sa Réserve (Réserve 2D)

Les joueurs ont l'initiative

Les Porteurs profitent du lien télépathique de leurs Armes pour coordonner leurs actions, et c'est Magama qui prend son tour de jeu

Magama fait son tour de jeu

- Action libre : il active le pouvoir d'Adrénaline de Masque pour gagner 2D de Réserve (Réserve 2D)

L'Exal de la zone augmente de 1 (Exal de la cour 1)

- Manoeuvre : il prend la tangente et s'élance dans les ruines du relais
- Action : il souhaite s'y cacher afin de contourner les légionnaires et prendre le sous-officier pour cible.

Le Meneur annonce que des légionnaires s'élancent à la poursuite de Magama. Mathieu fera un Test en opposition avec les légionnaires, lors de leur tour de jeu.

Seigneurie engueule Masque en lui disant que son Porteur aurait pû attendre d'être dans le relais avant de lâcher son fluide

Le Chien est activé en Soutien

- Manoeuvre : il s'élance au côté de Magama
- Manoeuvre : il ajoute 1D à la Réserve de Magama (Réserve 3D)

Stéfie : Défense 9 — SR 9 — Tension 0 — Réserve 0D
Magama : Défense 8 — SR 9 — Tension 0 — Réserve 3D
Le chien : Défense 4 — SR 9
Le meneur : Réserve 2D
8 légionnaires & 1 sous-off : Défense 6 — Moral 6
Exal de la cour : 1

L'initiative passe au Meneur

Le sous-officier gueule des ordres et quatre légionnaires pousuivent Magama

Trois légionnaires sont activés en Soutien

- Manoeuvre : Ils font un déplacement pour changer de zone et entrer dans les ruines du relais
- Manoeuvre : Ils ajoutent 3D dans la Réserve du meneur (Réserve 5D)

Un légionnaire fait son tour de jeu

- Manoeuvre : Il fait un déplacement pour changer de zone et entrer dans les ruines du relais
- Action : Il mène la traque de Magama.

Comme le Meneur l'a indiqué précédemment cela va se régler par un Test en opposition

Le Meneur demande un Test de Ruse à Mathieu

Mathieu demande au Meneur si des gars en armures vont être suffisamment gênés dans des ruines pour que cela donne un Avantage à Magama. Le Meneur lui répond que les ruines ne sont pas assez exigües et foutraque pour cela.

Magama a 3D en Ruse, +2D pour l'Aspect "Etonnement furtif pour sa taille", +2D de Renfort pris dans sa Réserve (Réserve 1D), +2D d'Effort (Tension 1)

Cela fait un total de **9D** pour Magama

Mathieu écarte 5D et lance 4D : **5 4 3 2**

Le total de 14 bat le SR de 9

Résultat : **7 Qualités** (5 dés écartés, 2 dés pairs)

Le Meneur estime que ce genre de partie de cache-cache cadre modérément avec la description des légionnaires. En revanche, leur nombre leur donne l'Avantage dans ces circonstances.

Les légionnaires ont 2D de Valeur, +2D d'Avantage, +4D de Renfort (Réserve 1D).

Cela fait un total de **7D** pour les légionnaires

(Le Meneur a gardé 1D de Réserve pour avoir de quoi se payer une Réaction si jamais Stéfie passe directement à l'attaque quand ça sera son tour d'agir)

Le Meneur écarte 5D et lance 3D : **6 3 3**

Le total de 12 bat le SR de 9

Résultat : **6 Qualités** (5 dés écartés, 1 dé pair)

Les légionnaires poursuivent donc Magama dans les ruines du relais en profitant de leur nombre pour bien couvrir le terrain et en se coordonnant par signes.

Malheureusement le Gadhar est trop furtif pour eux, et en plus son chien va détourner plusieurs fois l'attention d'un légionnaire par quelques aboiements bien placés.

Comme Magama a obtenu moins de 3 Qualités, il réussit son action avec une contrepartie. Magama arrive à se faufiler dans les ruines jusqu'à être dans le dos des légionnaires, et surtout de leur sous-officier. Malheureusement il a été séparé de son chien. Le Meneur explique à Mathieu qu'il faudra toute la passe suivante au chien pour rejoindre Magama.

Stéfie : Défense 9 — SR 9 — Tension 0 — Réserve 0D
Magama : Défense 8 — SR 9 — **Tension 1** — **Réserve 1D** — **Caché**
Le chien : Défense 4 — SR 9 — **de retour dans 1 Passe**
Le meneur : **Réserve 1D**
8 légionnaires & 1 sous-off : Défense 6 — Moral 6
Exal de la cour : 1

L'initiative passe aux joueurs

Pendant que Magama joue à cache-cache, Stéfie fait face au reste de la troupe

Stéfie fait son tour de jeu

- Manoeuvre : Stéfie explique avec force détail à ses adversaire comment elle va les humilier. Elle met 1D dans sa Réserve (Réserve 1D)
- Action : son discours bien rodée de gladiatrice habituée à faire le show se termine par l'activation de l'aura néfaste de Seigneurie, qui vient auréoler Stéfie d'étincelles de lueur froide et inquiétante.

Sylvie décide de faire un test de Résonance pour gagner une augmentation.

Stéfie a 1D en Résonance, +2D pour l'Aspect "Figure d'autorité hautaine mais charismatique"

Cela fait un total de **3D** pour Stéfie.

Sylvie lance 3D : **5 3 1**

Le total de 9 bat le SR de 9

Résultat : **0 Qualité**

Sylvie obtient 1 Augmentation et choisit de passer l'effet de l'aura à +2 Qualités
(Quand une personne se trouvant à portée de contact du Porteur – environ 2 mètres – subit une attaque réussie, l'attaquant gagne 1 Qualité supplémentaire)

L'Exal de la zone augmente de 1

Stéfie : Défense 9 — SR 9 — Tension 0 — **Réserve 1D — Aura néfaste (+2Q)**

Magama : Défense 8 — SR 9 — Tension 1 — Réserve 1D — Caché

Le chien : Défense 4 — SR 9 — de retour dans 1 Passe

Le meneur : Réserve 1D

8 légionnaires & 1 sous-off : Défense 6 — Moral 6

Exal de la cour : 2

L'initiative passe au meneur

Le meneur active les 5 légionnaires qui n'ont pas encore agit, ce qui est le maximum qu'il puisse faire de toute façon (la moitié des Figurants du groupe, arrondi au supérieur)

Trois légionnaires sont activés en Soutien

- 2 Manoeuvres : ils ajoutent 6D dans la Réserve du meneur (Réserve 7D)

Le sous-officier est activé en Soutien

- 2 Manoeuvres : grâce à sa capacité spéciale il 4D dans la Réserve du meneur (Réserve 11D)

Un légionnaire fait son tour de jeu

- Manoeuvre : il ajoute 1D à la Réserve du meneur (Réserve 12D)
- Action : Il fait mène l'attaque des légionnaire contre Stéfie

Le sous-officier gueule des ordres à ses légionnaires en gardant prudemment ses distances par rapport à la Porteuse. Prudent le bonhomme, il ne voudrait pas prendre un coup. Il est trop important pour ça.

Les quatre légionnaires s'avancent vers Stéfie et applique une technique d'encercllement pour l'attaquer sur plusieurs fronts à la fois, comptant sur leur avantage numérique et leurs entraînements militaires pour prendre le dessus. Encouragés par leur sous-officier, ils y vont à fond.

Sylvie annonce que Stéfie fait un Contre, ce qui lui coûte son dé de Réserve (Réserve 0). Les légionnaires auront un malus de -3D sur leur attaque.

Comme les légionnaires sont nombreux et habitués à attaquer ensemble, cela devrait leur donner +2D d'Avantage. Cependant Sylvie fait remarquer que l'œil de son Arme peut aider à gérer une tactique d'encercllement et que son aura néfaste pourrait échauder les légionnaires.

Le Meneur reconnaît la validité de l'argument et ne donne pas l'Avantage aux légionnaires. Donc pour y aller à fond, il va falloir investir autant de dés de Réserve que possible, l'idée étant de réussir à blesser la Porteuse dès le premier assaut.

Les légionnaires ont 4D de Valeur, +11D de Renfort (Réserve 1D)
Cela fait un total de 15D (permis par la capacité "coordination" du sous-officier)
-3D de Contre = **12D**
Le Meneur écarte 8D et lance 4D : **6 5 3 3**
Le total de 17 bat le SR de 9
Résultat : **9 Qualités** (8 dés écartés, 1 dé pair)

Le nombre de Qualités de l'attaque est égale à la Défense de Stéfie.
Elle doit donc faire un Test d'encaissement, mais sans malus.
L'équipement défensif de Stéfie n'est pas assez couvrant pour lui donner l'Avantage sur ce test face aux attaques de plusieurs adversaires.

Stéfie a 3D en Ténacité, +2D pour l'Aspect "Endurante à l'extrême" (l'aspect "Gladiatrice" serait également valable), +2D d'Effort (Tension 1)
Cela fait un total de **7D** pour Stéfie
Sylvie écarte 3D et lance 4D : **5 3 3 2**
Le total de 13 bat le SR de 9
Résultat : **3 Qualités** (2 dés écartés, 2 dés pairs)

C'est suffisant pour éviter le Trauma, mais Stéfie perd 1 point de Défense (Défense 8)

L'assaut des légionnaires a été impressionnant et très bien coordonné, mais la gladiatrice réussit à parer et éviter les coups, certains de justesse, et à manoeuvrer entre leurs positions tout en se moquant d'eux et en invectivant le sous-officier. À Pôle le public adore quand elle fait ça.

Stéfie : **Défense 8** — SR 9 — **Tension 1** — **Réserve 0D** — Aura néfaste (+2Q)
Magama : Défense 8 — SR 9 — Tension 1 — Réserve 1D — Caché
Le chien : Défense 4 — SR 9 — de retour dans 1 Passe
Le meneur : **Réserve 1D**
8 légionnaires & 1 sous-off : Défense 6 — Moral 6
Exal de la cour : 2

Cela conclut la première Passe, puisque tous les participants ont été activés.

Passe n°2

L'initiative passe aux joueurs pour le début de la seconde Passe

Mais avant cela, la capacité spéciale des légionnaire permet au Meneur de mettre 2D dans sa réserve (Réserve 3D)

L'initiative passe aux joueurs

Sylvie et Mathieu se mettent d'accord pour tout de suite enchaîner sur le tour de jeu de Stéfie, dans l'espoir de créer une bonne opportunité pour Magama.

Stéfie fait son tour de jeu

- Manoeuvre : habituée à se donner en spectacle au milieu de plusieurs adversaires, Stéfie se positionne au mieux face à ses trois adversaires tout en insultant le sous-officier. Elle met 1D dans sa Réserve (Réserve 1D)
- Action : Stéfie passe à l'attaque et cible un des légionnaires.

Le meneur annonce un Contre des légionnaires. Il dépense 1D de réserve (Réserve 2D)

Stéfie attaque en Agression en s'appuyant sur l'Aspect "Gladiatrice"

Rien dans la situation ne lui permet d'avoir l'Avantage pour cette attaque.

Stéfie a 3D en Agression, +2D pour l'Aspect "Gladiatrice", +1D de Renfort pris dans sa Réserve (Réserve 0D), +2D d'Effort (Tension 2)

Cela fait un total de 8D pour Stéfie -3D de Contre = **5D**

Sylvie prend le risque d'écarter 2D et de ne lancer que 3D : **6 3 1**

Le total de 10 bat le SR de 9

Comme Stéfie a la Maîtrise de l'Agression, le 6 rapporte 1 Qualité supplémentaire.

L'aura néfaste de Seigneurie donne 2 Qualités supplémentaire à l'attaque

Résultat : **6 Qualités** (2 dés écartés, 1 dé pair, 1 six, 2 pour l'aura)

L'attaque est suffisante pour Terrasser le légionnaire.

Après un choc du bouclier qui lui fait perdre l'équilibre, le légionnaire se prend un coup d'épée massif dans la jambe, suivi d'un second coup porté à la base du cou alors qu'il tombe au sol.

Le légionnaire est mortellement blessé. Le moral de leur groupe baisse de 1 point (Moral 5) et le Meneur retire 1D de sa Réserve (Réserve 1D).

Stéfie : Défense 8 — SR 9 — **Tension 2** — **Réserve 0D** — Aura néfaste (+2Q)

Magama : Défense 8 — SR 9 — Tension 1 — Réserve 1D — Caché

Le chien : Défense 4 — SR 9 — de retour à la fin de la Passe

Le meneur : **Réserve 1D**

7 légionnaires & 1 sous-off — Défense 6 — **Moral 5**

Exal de la cour : 2

L'initiative passe au meneur

Le meneur présente la situation : les légionnaires dans les ruines continuent à chercher Magama, pour le moment sans succès, et de toute façon l'attention du sous-officier est focalisée sur Stéfie qui nargue la légion et résiste de manière trop insolente à leurs assaut.

Deux légionnaires sont activés en Soutien

2 Manoeuvres : ils ajoutent 4D dans la Réserve du meneur (Réserve 5D)

Le sous-officier est activé en Soutien

2 Manoeuvres : grâce à sa capacité spéciale il 4D dans la Réserve du meneur (Réserve 9D)

Un légionnaire fait son tour de jeu

Manoeuvre : il ajoute 1D à la Réserve du meneur (Réserve 10D)

Action : Il fait mène l'attaque des légionnaire contre Stéfie

Le sous-officier gueule ses directives et pousse ses soldats à accroître la pression sur la gladiatrice. Ils n'ont pas trop besoin de se faire encouragés, bien décidé qu'ils sont à venger leur collègue.

Sylvie annonce que Stéfie fait un Contre, mais comme elle n'a plus de dés en Réserve cela lui fait gagner 1 point de Tension (Tension 3). Les légionnaires ont un malus de -3D sur leur attaque.

Les légionnaires ont 4D de Valeur, +10D de Renfort (Réserve 0D)

Cela fait un total de 14D (permis par la capacité "coordination" du sous-officier)
-3D de Contre = **11D**

Une fois de plus les légionnaires y vont à fond.

Le Meneur écarte 7D et lance 4D : **6 4 3 2**

Le total de 15 bat le SR de 9

Résultat : **10 Qualités** (7 dés écartés, 3 dés pairs)

Le nombre de Qualités de l'attaque dépasse la Défense de Stéfie de 2.

Elle doit donc faire un Test d'encaissement avec un malus de -2D

L'équipement défensif de Stéfie n'est pas assez couvrant pour lui donner l'Avantage sur ce test face aux attaques de plusieurs adversaires.

Son équipement défensif n'est pas assez important pour lui donner l'avantage face aux attaques de 3 légionnaires.

Stéfie a 3D en Ténacité, +2D pour l'Aspect "Endurante à l'extrême, +2D d'Effort (Tension 4)

Cela fait un total de 7D pour Stéfie -2D de malus = **5D**

Sylvie écarte 1D et lance 4D : **5 4 2 1**

Le total de 12 bat le SR de 9

Résultat : **3 Qualités** (1 dé écarté, 2 dés pairs)

C'est suffisant pour éviter le Trauma, mais Stéfie perd 1 point de Défense (Défense 7)

Stéfie frime et se moque de l'efficacité des légionnaires, mais elle se rend bien compte que la blessure n'est pas passée loin.

Stéfie : **Défense 7** — SR 9 — **Tension 4** — Réserve 0D — Aura néfaste (+2Q)

Magama : Défense 8 — SR 9 — Tension 1 — Réserve 1D — Caché

Le chien : Défense 4 — SR 9 — de retour à la fin de la Passe

Le meneur : **Réserve 0D**

7 légionnaires & 1 sous-off — Défense 6 — Moral 5

Exal de la cour : 2

L'initiative passe aux joueurs

Mathieu demande au meneur comment ça se passe du côté des légionnaires qui le cherchent.

Le meneur lui répond que s'il veut rester caché il aura un Test à faire en opposition avec les légionnaires lors de leur tour de jeu.

Mais ce n'est pas ce que Mathieu a en tête, surtout qu'à force de se concentrer sur Stéfie le sous-officier fait une belle cible, puisque la Réserve des légionnaires est vide.

Magama fait son tour de jeu

- Action libre : Adrenaline à nouveau : Réserve +2D (Réserve 3D)
- L'exal des ruines augmente de 1 (Exal des ruines 1)
- Manoeuvre : déplacement pour revenir dans la cour derrière le sous-officier
- Action : Attaque surprise sur le sous-officier

Vu le style de l'attaque, Mathieu va utiliser la Ruse de Magma pour le Test.

Mathieu et le meneur n'ont pas à se demander si l'attaque surprise lui vaudrait l'Avantage. En effet la lame de Mercure de Masque lui permet de traverser sans peine l'armure métallique du sous-off, ce qui est déjà suffisamment pour donner l'Avantage sur le Test.

Le sous-off voit arriver Magama au dernier moment. Il essaie de se défendre comme il peut. Si le meneur avait encore eu 1D en Réserve il aurait pu faire un Contre, mais là ce n'est pas le cas.

Magama a 3D en Ruse, +2D pour l'Aspect "Etonnement furtif pour sa taille", +2D d'Avantage +2D d'Effort (Tension 2), +2D de Renfort (Réserve 1D).

Cela fait un total de **11D** pour Magama

Mathieu écarte 7D et lance 4D : **6 6 4 1**

Comme Magma a la Maîtrise de la Ruse, les deux 6 rapportent 2 Qualités supplémentaires

Le total de 17 bat le SR de 9

Résultat : **12 Qualités** (7 dés écartés, 3 dés pairs, 2 six)

Ce résultat dépasse la Défense du sous-officier (6) d'un nombre de Qualités égal à sa Valeur (4). Cela permet à Magama de le Terrasser immédiatement bien qu'il ait deux cases de Traumas.

Le sous-officier a juste le temps de pousser un appel à l'aide avant que Masque ne s'enfonce directement dans son cœur en traversant son plastron comme s'il n'était pas là.

La perte aussi soudaine de leur chef fout un coup au moral des légionnaires. Ils perdent 3 points de Moral (Moral 2), et le Meneur retire 1D de la Réserve des légionnaires. Comme elle est déjà vide, cela ne change pas grand chose.

Stéfie : Défense 7 — SR 9 — Tension 4 — Réserve 0D — Aura néfaste (+2Q)

Magama : Défense 8 — SR 9 — **Tension 2** — **Réserve 1D**

Le chien : Défense 4 — SR 9 — de retour à la fin de la Passe

Le meneur : Réserve 0D

7 légionnaires — Défense 6 — **Moral 2**

Exal de la cour : 2

Exal des ruines : 1

Exal de la cour : 2

L'initiative passe au meneur

Il ne reste plus au Meneur qu'à activer les légionnaires qui étaient dans les ruines. Le Meneur se demande si les légionnaires se sont aperçu à temps de ce qui se passe dans la cour pour revenir dès cette Passe et attaquer Magama. Il décide de faire un Test de chance pour cela.

Le Meneur lance donc **4D** contre un SR de 12 : **6 6 5 1**

Le total de 18 bat le SR de 12

Résultat : **2 Qualités** (2 dés pairs)

La réponse est donc Oui, mais avec une contrepartie.

Le Meneur décide donc que les quatre légionnaires ont perdu trop de temps à chercher Magama dans les ruines, à se faire balader par le chien en plus, et ils ne reviennent dans la cour qu'à la toute fin de la Passe. Il considère cependant que la moitié d'entre eux reviennent assez vite pour se positionner et alimenter la Réserve des légionnaires. Donc +2D en Réserve (Réserve 2D).

Tous les légionnaires sont maintenant de retour dans la cour, face aux deux Porteurs, et bien décidé à venger leur officier. Tant qu'ils y a du Moral ils croient en leurs chances.

Mathieu demande au meneur si le chien de Magama a eu le temps de le rejoindre. Le meneur confirme que le chien est à nouveau en mesure d'aider son maître, mais qu'il est toujours dans les ruines.

Stéfie : Défense 7 — SR 9 — Tension 4 — Réserve 0D — Aura néfaste (+2Q)

Magama : Défense 8 — SR 9 — Tension 2 — Réserve 1D

Le chien : Défense 4 — SR 9 — **de retour**

Le meneur : **Réserve 2D**

7 légionnaires — Défense 6 — Moral 2

Exal de la cour : 2

Exal des ruines : 1

Passe n°3

L'initiative passe aux joueurs pour le début de la troisième Passe

Mais avant cela, la capacité spéciale des légionnaire permet au Meneur de mettre 2D dans sa réserve (total 4D)

L'initiative passe aux joueurs

Sylvie et Mathieu se mettent pour que Magama vienne prêter main-forte à Stéfie avant que son aura néfaste ne se termine, à la fin du prochain tour de jeu de Stéfie.

Mathieu ne voudrait pas que Magama soit à l'intérieur de l'aura néfaste au moment du tour de jeu des légionnaires. Il demande au meneur s'il y a moyen d'attaquer un légionnaire au moment où il est dans l'aura de Stéfie et de se reculer ensuite.

Le meneur répond qu'il faudra dépenser sa Manoeuvre pour ça, et que l'attaque utilise un Aspect adapté à l'idée. Magama étant "Agile comme un chat sauvage", c'est jouable.

Le Chien est activé en Soutien

- Manoeuvre : il sort des ruines et revient au côté de Magama
- Manoeuvre : il ajoute 1D à la Réserve de Magama (Réserve 2D)

Magama fait son tour de jeu

- Manoeuvre : un déplacement pour porter une attaque "en passant" sur le légionnaire le plus proche de Stéfie.
- Action : Attaque sur un légionnaire

Comme pour le sous-officier, la lame mercuriale de Masque lui donne l'Avantage contre un adversaire en armure suffisamment couvrante.

Les légionnaires font un Contre en dépensant 1D de Réserve (Réserve 3D).

Magama a 2D en Agression, +2D pour l'Aspect "Agile comme un chat sauvage", +2D d'Avantage, +2D d'Effort (Tension 3), +2D de Renfort (Réserve 0D)

Cela fait un total de 10D pour Magama -3D de Contre = **7D**

Mathieu écarte 3D et lance 4D : **3 3 2 2**

Le total de 10 bat le SR de 9

L'aura néfaste de Seigneurie donne 2 Qualités supplémentaire à l'attaque

Résultat : **7 Qualités** (3 dés écartés, 2 dés pairs, 2 pour l'aura)

Magama terrasse un légionnaire de plus.

Magama s'élance en esquivant deux légionnaires qui lui barrent le passage, pendant que son chien les harcèle. De son côté, Stéfie percute un de ses adversaires d'un coup de bouclier qui le désoriente juste assez longtemps pour que Magama lui laisse une plaie profonde dans les reins avant de s'écarter de l'aura de Stéfie, qui l'affecte lui aussi.

Le légionnaire s'effondre à son tour. Le moral de leur groupe baisse de 1 point (Moral 1) et le Meneur retire 1D de sa Réserve (Réserve 2D).

Stéfie : Défense 7 — SR 9 — Tension 4 — Réserve 0D — Aura néfaste (+2Q)

Magama : Défense 8 — SR 9 — **Tension 3** — **Réserve 0D**

Le chien : Défense 4 — SR 9

Le meneur : **Réserve 2D**

6 légionnaires — Défense 6 — **Moral 1**

Exal de la cour : 2

Exal des ruines : 1

L'initiative passe au meneur

Il n'y a plus que 6 légionnaires en état de combattre, et même si leur moral ne tient plus qu'à un fil, ils sont encore suffisamment motivés pour essayer de venger leurs camarades.

Le meneur ne peut plus activer que 3 légionnaires au maximum quand il a l'initiative. Une partie des légionnaires qui ont poursuivi Magama dans les ruines se lancent à l'attaque, pour lui faire payer la mort de leur chef.

Deux légionnaires sont activés en Soutien

- 2 Manoeuvres : ils ajoutent 4D dans la Réserve des légionnaires (Réserve 6D)

Un légionnaire fait son tour de jeu

- Manoeuvre : il ajoute 1D à la Réserve des légionnaires (Réserve 7D)

Action : Il fait mène l'attaque des légionnaire contre Magama




Mathieu annonce que Magama fait un Contre. Comme sa réserve est vide, il prend 1 point de Tension (Tension 4). Les légionnaires ont un malus de -3D pour leur attaque.

Comme les légionnaires sont plusieurs et combattent avec des lances courtes et des boucliers, cela leur donne un Avantage contre Magama qui n'a qu'un poignard et pas de bouclier.

Les légionnaires ont 4D de Valeur, +2D d'Avantage, +6D de Renfort (Réserve 1D)

N'ayant plus de sous-officier, ils sont maintenant limités à 12D.

Cela fait un total de 12D pour les légionnaires -3D de contre = **9D**

Le Meneur écarte 5D et lance 4D :    

Le total de 14 bat le SR de 9

Résultat : 9 Qualités (5 dés écartés, 4 dés pairs)

L'attaque est réussie et dépasse la Défense de Magama de 1 point, Mathieu doit faire un Test d'encaissement avec un malus de -1D

L'équipement défensif de Magama est trop léger pour lui donner l'Avantage sur ce test face aux attaques de plusieurs adversaires.

Mathieu demande au meneur si l'Aspect "Agile comme un chat sauvage" peut servir sur ce test. Celui-ci trouve le choix cohérent avec les circonstances puisque Magama est en mesure d'esquiver et de se déplacer pour éviter les coups de ses adversaires. Mathieu décide de faire un Effort pour ajouter 2D à la poignée (Tension 5). Le gain de Tension associé à l'Effort fait passer le SR de Magama à 12, mais il n'y a que comme ça qu'il garde des chances suffisantes de réussir le jet et que Magama ne soit pas Terrassé.

Magama a 2D en Ténacité +2D pour l'Aspect "Agile comme un chat sauvage", +2D d'Effort (Tension 5)

Cela fait un total de 6D pour Magama -1D de malus = **5D**

Mathieu écarte 1D et lance 4D :    

Le total de 15 bat le SR de 12

Résultat : **2 Qualités** (1 dés pairs, 1 dé écarté)

Magama encaisse donc un Trauma et perd 1 point de Défense (Défense 7)

Furieusement attaqué par trois légionnaires, Magama tente d'esquiver et de se replier vers une zone de la cours facile à défendre, tout en éloignant ses adversaires de Stéfie. Il écope au passage d'une blessure de lance au flanc. Mathieu note le Trauma.

Stéfie : Défense 7 — SR 9 — Tension 4 — Réserve 0D — Aura néfaste (+2Q)

Magama : **Défense 7 — SR 12 — Tension 5 — Trauma 1** — Réserve 0D

Le chien : Défense 4 — SR 9

Le meneur : **Réserve 1D**

6 légionnaires — Défense 6 — Moral 1

Exal de la cour : 2

Exal des ruines : 1

L'initiative passe aux joueurs

Le meneur indique à Sylvie que Stéfie est suffisamment habituée à jauger le déroulement d'un combat pour sentir que la motivation des légionnaires est en train de flancher, malgré leur excès de rage.

Sylvie choisit donc une approche en phase avec son désir de Pouvoir pour essayer de mettre un terme à l'affrontement.

Stéfie fait son tour de jeu

- Manoeuvre : Après avoir écarté l'arme d'un des légionnaires, Stégie prend un pose décontractée, l'épée sur l'épaule, l'air totalement en contrôle de la situation. Elle met 1D dans sa Réserve (Réserve 1D)
- Action : Stéfie fait une attaque contre le légionnaire face à elle.

La gladiatrice s'en prend verbalement à son adversaire. Elle lui explique qu'ils n'ont aucune chance, que plusieurs de ses camarades sont morts, que son chef est mort, et qu'en échange ils n'ont réussi qu'à faire une égratignure au moins compétents de leurs adversaires.

Magama pourrait raler en entendant cela, mais il comprend bien ce que Stéfie essaie de faire. Et de toute façon avec 0 en Désir de Pouvoir il s'en fiche.

D'ailleurs le Gadhar renchérit surnoisement sur les remarques de sa camarade. Cela colle bien avec son Aspect "Sournois mais fidèle en amitié". Il s'agit d'une Réaction qui permet à Magama de mettre 1D dans la Réserve de Stéfie (Réserve 2D), et qui lui faire encaisser 1 point de Tension (Tension 6)

Stéfie attaque en Influence avec l'Aspect "Figure d'autorité hautaine mais charismatique" de son Arme. Rien dans la situation ne lui permet d'avoir l'Avantage pour cette attaque. En revanche elle pourra utiliser le pouvoir Aspect Critique lié à l'Aspect de l'Arme et peut toujours compter sur son aura néfaste.

Le meneur dépense son dernier dé de Réserve (Réserve 0) pour faire un Contre. En l'occurrence il ne s'agit pas d'un Contre physique. Les légionnaires ont encore assez de hargne pour tenir tête activement à cette harangue.

Stéfie a 3D en Influence, +2D pour son Aspect, +2D de Renfort pris dans sa Réserve (Réserve 0D), +2D d'Effort (Tension 5)

Cela fait un total de 9D pour Stéfie -3D de contre = **6D**

Le SR de Stéfie vient de passer à 12.

Sylvie écarte 1D et lance 5D : **4 3 3 2 1**

Le total de 13 bat le SR de 12

L'aura néfaste de Seigneurie donne 2 Qualités supplémentaire à l'attaque

Stéfie active le pouvoir d'Aspect Critique pour ajouter 3 Qualités à son résultat (Exal de la cour 3)

Résultat : **8 Qualités** (1D écartés + 2 faces pair, 2 pour l'aura, 3 pour le pouvoir)

L'attaque est suffisante pour le Terrasser. Le légionnaire prend peur face à la harangue de Stéfie et lâche sa lance avant de prendre la fuite, poursuivi par le rire moqueur de la gladiatrice.

Le moral de leur groupe baisse de 1 point et tombe donc à 0. L'heure de la débâcle a sonné. Les cinq légionnaires restant battent en retraite, de manière plus ou moins organisée en jurant qu'ils reviendront se venger.

Le combat se termine sur la victoire des porteurs d'Arme.

Stéfie : Défense 7 — **SR 12** — **Tension 5** — **Réserve 0D** (+2Q)
 Magama : Défense 7 — SR 12 — **Tension 6** — Trauma 1 — Réserve 0D
 Le chien : Défense 4 — SR 9
 Exal de la cour : 3
 Exal des ruines : 1