

Combat

Un combat oppose en général les personnages à un ou plusieurs figurants. Les règles ci-dessous sont présentées en ce sens.

Mise en place

Les adversaires

Pendant un combat le Meneur gère les Figurants qui s'opposent aux Personnages.

Le Meneur dispose des infos suivantes pour chaque adversaire :

- Sa description qui donne une idée de ce dont le figurant est capable
- Sa Valeur, qui peut servir de base pour déterminer la taille d'une Poignée
- Son score de Défense (voir plus bas)
- Son moniteur dont la taille dépendant de son importance narrative (1 à 4 cases, cf. règles sur les figurants)
- Ses éventuelles capacités spéciales

Un groupe d'adversaires, quelque soit sa taille, a un score de **Menace**, qui donne une idée de la motivation et de l'acharnement de ses membres. Il peut aller de 1 à 5. Il est amené à baisser au fil du combat et peut donc être représenté sous la forme d'une série de cases.

Défense

Le score de Défense d'un personnage ou d'un Figurant représente sa capacité à survivre au combat en cours. Il est calculé au tout début du combat.

Personnage

Au début d'un combat, le score de Défense d'un personnage est égal à :

Son score de Vigilance

- +3 si le personnage a un Aspect adapté à la situation
- +3 si le personnage est correctement équipé pour ce combat
- 3 si les circonstances du combat sont très défavorables au personnage

La Défense maximale est de 12. Pour un porteur d'Arme, ce maximum est de 15.

Aspect adapté à la situation

Il s'agit d'un Aspect qui indique si le personnage est assez familier avec l'environnement ou les circonstances dans lesquelles se déroule le combat.

Un Aspect qui indique que le personnage sait se battre n'est pas forcément adapté à une situation donnée, et un Aspect qui n'ai pas utile pour des jets d'attaque pour être adapté à une situation donnée.

Un Aspect "Légionnaire vorozion" n'est pas adapté pour calculer la Défense lors d'un combat se déroulant dans les tunnels étroits d'une mine abandonnée. En revanche un Aspect "Mineur" le serait.

Équipement suffisant

Cela implique que l'équipement du personnage lui permet de se défendre dans le contexte du combat en cours. En général il suffit que le personnage porte deux pièces d'équipements de combat (armure, bouclier, arme) pour avoir ce bonus. Cependant les circonstances du combat et la manière dont la majorité des participants est équipée peuvent être prises en compte.

Figurant

Le score de Défense d'un Figurant dépend de son aptitude à se positionner et se défendre dans les circonstances de ce combat

Aptitude	Défense
Médiocre	0
Bonne	3
Très bonne	6
Extrêmement bonne	9

On ajoute 3 points à ce score si le figurant est correctement équipé pour ce combat.

On retire 3 points à ce score si les circonstances du combat sont très défavorables au figurant

Surprise

Si un personnage est surpris en début d'un combat, cela compte comme des circonstances très défavorables, donc un malus de -3 au score de Défense.

Un personnage inconscient, endormi, totalement inattentif à son environnement a une Défense de 0 face à la première attaque qu'il subit.

Un personnage totalement , pas attentif à son environnement, qui se fait attaquer par surprise a une Défense de 0 face à la première attaque qu'il subit. Après cette première attaque, son score de Défense est calculé avec le malus de circonstances très défavorables.

Réserve de combat

La Réserve de combat est une ressource volatile à court terme, qui permet de donner une existence mécanique simple à tout ce que les combattants peuvent faire pour gagner un avantage tactique au cours de l'affrontement.

Les dés de Réserve représentent l'aide que les alliés s'apportent mutuellement, le positionnement tactique, les phases d'observation, etc... D'autres actions ou des effets magiques peuvent aussi venir alimenter la Réserve.

Les dés de la Réserve de combat peuvent être dépensés en les ajoutant à une poignée, sous forme de bonus de Renfort.

En début de combat la Réserve est vide, mais le joueur pourra la remplir de plusieurs manières. Des conditions propices lors de l'engagement peuvent permettre à un Personnage de commencer le combat avec quelques dés dans sa Réserve (à détailler plus tard). Une Réserve ne peut contenir que 12 dés au maximum.

Personnages

Chaque Joueur a sa propre Réserve de combat qui sert essentiellement à son Personnage et éventuellement pour les Figurants dont il gère les actions.

Figurants

Le Meneur a une Réserve de combat dont il se sert pour les actions des adversaires des Personnages.

Dans le cas d'un combat où le meneur aurait à gérer plusieurs groupes d'adversaires en opposition les uns avec les autres, il gère une Réserve de combat pour chaque groupe.

Toutes les Réserves, y compris celle du Meneur sont visibles par toute la tablée.

Environnement du combat

Pour le besoin du combat, l'environnement dans lequel il se déroule est découpé en zones.

Chaque zone est une unité de lieu dans laquelle les protagonistes peuvent interagir entre eux. Ça peut être une pièce, une section d'une grande salle, une cour, un tronçon de route, une clairière, etc.

La nature du combat, ainsi que la description du lieu ont une influence sur la taille des zones.

Quand se termine le combat ?

Un combat se termine quand les gens arrêtent de se battre, c'est aussi simple que cela. Les notions de victoire et de défaite dépendent de chaque groupe et de leurs objectifs dans le contexte du combat. Même si souvent la victoire des uns implique la défaite des autres, dans certaines situations tout le monde perd ou tout le monde gagne.

Les joueurs sont les seuls à pouvoir choisir jusqu'où leurs personnages sont prêts à aller avant de jeter l'éponge et de fuir.

Concernant les adversaires, c'est le Meneur qui décide à quel moment ils vont abandonner, fuir ou se rendre. Il est rare que des adversaires se battent jusqu'au dernier, à quelques exceptions près.

Le score de Menace peut être un bon indicateur d'à quel moment un groupe d'adversaire va être vaincu. Voir plus loin pour la manière dont la Menace évolue au fil du combat.

Déroulement

Un combat est découpé en **Passes**. Une Passe est le temps qu'il faut pour que tous les participants agissent. La durée d'une Passe n'est pas fixe et dépend de la nature et des circonstances du combat.

Nombre d'actions

Chaque Personnage et chaque Figurant majeur dispose de 2 actions par Passe. L'ensemble des Figurants mineurs dispose de 2 actions par Passe. Le meneur peut dépenser des Dés de Réserve pour donner des actions supplémentaires aux figurants mineurs, dans certaines limites (voir plus loin)

Au cours d'une Passe de combat, l'initiative passe en alternance du Meneur aux Joueurs. En début de combat, le Meneur attribue la première initiative en fonction des circonstances.

Quand les Joueurs ont l'initiative

- Un des Personnage ou un Figurant allié des Personnages ayant encore des actions prend l'initiative. Il peut effectuer 1 ou 2 actions.

Quand le Meneur a l'initiative

- Un des Figurants majeurs ayant encore des actions prend l'initiative. Il peut effectuer 1 ou 2 actions.

Ou

- Les Figurants mineurs font 1 ou 2 actions.

Concernant les Figurants mineurs

Tant que les Figurants mineurs sont plus nombreux que les personnages, ils peuvent faire plus de 2 actions dans la Passe. Le Meneur dépense 1 Dé de Réserve pour chaque action au-delà de la deuxième.

Le Meneur ne peut faire cela que tant que le nombre de figurants mineurs rend ces actions supplémentaires narrativement possible.

Si le Meneur gère plusieurs camps d'adversaires, il garde l'initiative le temps de s'occuper successivement chacun des camps.

Agir

Quand un combattant a l'initiative il peut effectuer des **Actions** présent dans la liste ci-dessous. Il ne peut effectuer chaque type d'action qu'une seule fois par Passe.

Actions

- Alimenter une Réserve (la sienne ou celle d'un autre Personnage)
- Attaquer
- Diriger des figurants mineurs
- Interagir avec l'environnement
- Interagir verbalement
- Se Déplacer
- Utiliser un pouvoir ou une capacité spéciale activable avec une Action

Quand un combattant n'a pas l'initiative, il peut faire autant de **Réactions** qu'il veut, du moment qu'il est en mesure de les payer.

Réactions

- Contrer
- Interrompre
- Protéger
- Soutenir
- Utiliser un pouvoir ou une capacité spéciale activable avec une Réaction

Chaque fois qu'il accomplit une Réaction, un personnage dépense 1D de sa Réserve.

Si sa Réserve est vide, il encaisse 1 point de Tension à la place.

Action - Alimenter une Réserve

Lors de son tour de jeu un Personnage peut ajouter 1D à sa Réserve ou à la Réserve d'un autre Personnage

En terme de narration cela prend la forme de n'importe quelle action qui lui permet :

- de mieux se positionner dans le combat
- d'observer ses adversaires ou l'environnement
- de se donner du courage
- etc.

Quand il alimente la Réserve d'un autre Personnage, ça peut être :

- en étant en position de l'aider lors d'une de ses actions
- en lui transmettant des informations utiles
- en l'encourageant
- etc.

Action - Attaquer

Toute action qui implique d'agresser un autre protagoniste – donc essayer de le vaincre – est une Attaque. Une Attaque ne correspond pas juste à “un coup porté à l'adversaire”, c'est un échange de coups (ou toute autre méthode d'attaque), accompagnés de feintes, changement de position, etc. C'est en partie pour cela que la durée d'une Passe n'est pas précisément définie.

Cadrer le Test

Le Domaine utilisé pour le Test d'attaque dépend de la description de l'attaque :

- Agression est le choix le plus courant.
- Influence pour convaincre, faire douter, détourner l'attention.
- Prouesse si l'attaque s'appuie sur une prouesse physique.
- Ruse pour une attaque surprise, un coup fourré, etc.

Réunir la Poignée

Le joueur ou le meneur réunit sa Poignée comme décrit dans les règles sur les Tests.

Il peut prendre des Dés dans sa Réserve pour les ajouter à la Poignée, toujours dans les limites de 12D, avant de prendre en compte les Malus.

Résultat de l'attaque

Si le Test est **raté**, l'attaque n'a pas d'effet négatif sur sa cible.

Si le Test est **réussi** et que le total de **Qualités est inférieur à la Défense** de la cible, celle-ci perd 1 point de Défense.

Si le Test est **réussi** et que le total de **Qualités est au moins égal à la Défense** de la cible, celle-ci doit Encaisser l'attaque. Cela fonctionne un peu différemment pour les Personnages et les Figurants, voir plus bas.

Effet additionnel

Lors d'un Test d'attaque réussi, le joueur peut sacrifier 3 Qualités pour obtenir un des effets additionnels suivant (et un seul) :

- Faire perdre 1D de Réserve à la cible
- Ajouter un 1D dans sa Réserve
- Ajouter un 1D dans la Réserve d'un allié
- Augmenter sa propre Défense de 1
- Interdire à la cible de faire un type d'action choisi par l'attaquant à son prochain tour

Encaisser

Pour les Personnages

Quand un Personnage subit une attaque dont le résultat atteint ou dépasse son score de Défense, le joueur fait un Test de Ténacité avec un Malus égale au nombre de Qualités dépassant la Défense du Personnage:

- **Raté** : le Personnage est Terrassé et subit un Trauma
- **Réussi** : le Personnage subit un Trauma et perd 1 point de Défense
- **Réussi avec 3+ Qualités** : le Personnage perd 1 point de Défense

La nature dépend des circonstances : type d'arme, description de l'attaque, etc. Le joueur et le meneur se mettent d'accord sur le résultat de l'attaque et la manière dont cela se matérialise sous forme d'un Trauma

Si les malus font descendre la Poignée à 0 dé, l'attaquant peut choisir de Briser le défenseur au lieu de le Terrasser.

Pour les Figurants mineurs

Un Figurant mineur est Terrassé dès qu'une attaque atteint ou dépasse son score de Défense.

Si le résultat de l'attaque est au moins égal au double de sa Défense l'attaquant peut décider de la Briser au lieu de le Terrasser.

Pour les Figurants standards

Quand le résultat d'une attaque atteint ou dépasse le score de Défense d'un Figurant, le Meneur coche une case de son Moniteur

Le Meneur peut dépenser des Dés de Réserve pour diminuer le nombre de Qualités de l'attaque pour ramener le résultat en dessous de la Défense du Figurant et ainsi éviter de cocher une case. Pour chaque Dé de Réserve dépensé, le Meneur retire 2 Qualité au résultat de l'attaque.

Dès que la dernière case du Moniteur d'un Figurant est cochée, il est Terrassé et ne peut plus participer au combat.

Si le résultat d'une attaque atteint le double de la Défense du Figurant, celui-ci est Terrassé quelque soit le nombre de cases de Moniteur qui lui restaient. S'il n'en avait plus qu'une, l'attaquant peut décider de le Briser au lieu de le Terrasser.

Sacrifier un équipement

Lors du Test de Ténacité, un Personnage peut sacrifier un équipement pour obtenir +2D de Renfort. Cela doit être cohérent avec la narration.

De même, un Figurant peut sacrifier un équipement pour retirer 2 Qualités de plus au résultat de l'attaque qui le cible.

Quand le joueur sacrifie un équipement de la sorte celui-ci est endommagé. Selon les circonstances, cela peut signifier plusieurs choses :

- L'équipement peut continuer à servir mais il ne pourra plus servir à gagner un bonus lors d'un encaissement d'avoir été réparé.
- L'équipement n'est plus en état de servir tant qu'il n'est pas réparé.
- L'équipement n'est plus en état de servir et il ne pourra même pas être réparé.

Le Meneur et le joueur déterminent ensemble si un équipement peut faire office de protection et l'état dans lequel il se retrouve après avoir servi. Pour cela il faut prendre en compte la nature de l'équipement et celle du Trauma, ainsi que les circonstances.

Action - Diriger des Figurants mineurs

Un Personnage ou une Figurant peut utiliser une action pour faire agir une partie des figurants mineurs de son camp. Cela sert la plupart du temps pour le Meneur, mais un Personnage qui a des Figurants mineurs à son service.

Action - Interagir avec l'environnement

[todo]

Action - Interagir verbalement

[todo]

Action - Se déplacer

Passer d'une zone à l'autre nécessite un déplacement. Si le déplacement présente une vraie difficulté, le Meneur peut demander un Test adapté.

Se déplacer à l'intérieur d'une zone se fait dans le cadre d'une action d'attaque ou d'interaction avec l'environnement et ne nécessite pas d'action.

Cependant si le déplacement que le personnage veut effectuer dans la zone représente une difficulté particulière, de par le positionnement des ennemis ou la nature du terrain, le meneur peut demander l'utilisation d'une Action, et même un Test si ce déplacement présente un risque ou une difficulté.

Réaction - Contrer

Le Contre est une réaction effectuée par un combattant lorsqu'il est visé par une attaque. Il n'est possible de faire un Contre que face à une attaque dont le combattant est conscient, y compris des attaques à distances. Quand il effectue un Contre, le combattant se défend de manière plus active et peut même en tirer un avantage tactique.

L'attaquant subit un malus de -3D. Si l'attaque est ratée, le joueur ajoute 2D à sa Réserve.

Il est possible de contrer une attaque visant un allié, du moment que le combattant a les moyens d'intervenir pour le défendre.

Il est possible d'utiliser le Contre sur une action autre qu'une attaque, du moment qu'elle nécessite un Test et que le personnage est en mesure de gêner celui qui fait l'action.

Réaction - Interrompre

Cette réaction permet au combattant d'effectuer une action juste après celle d'un adversaire. Pour pouvoir faire cette réaction, le combattant doit encore disposer d'au moins une action non dépensée pour cette Passe, en plus de payer pour la Réaction.

Si l'adversaire avait encore l'intention d'effectuer une action, il peut la faire après l'interruption, s'il est en mesure de le faire.

Un combattant qui vient d'être Terrassé ou Brisé peut faire une interruption pour agir une dernière fois avant d'être mis hors jeu.

Réaction - Protéger

Pour faire cette réaction, le personnage doit être en position de pouvoir intercepter un coup et d'en subir les conséquences à la place de la cible.

La décision de protéger quelqu'un peut être faite une fois que l'on sait si le résultat de l'attaque va dépasser la Défense de la cible.

Le personnage s'interpose et gère le résultat de l'attaque comme si son propre score de Défense avait été vaincu, même s'il est plus élevé que le résultat de l'attaque.

Le Test de Ténacité ne subit un malus que si le résultat de l'attaque est supérieur à la Défense du personnage.

Réaction - Soutenir

Quand un Personnage apporte son soutien à un allié lors d'un Test, il lui donne +1D de Renfort.

Les justifications narratives sont les mêmes que celles décrites dans "Alimenter une Réserve)

Evolution du score de Menace

Le score de Menace des Figurants peut diminuer au fil du combat, donnant une indication de leur baisse d'efficacité.

Le facteur essentiel de baisse de la Menace est le nombre de combattants.

Le score de Menace baisse de 1 point chaque fois que :

- Un figurant standard est mis hors combat
- La moitié des Figurants mineurs a été mis hors combat

Un Personnage peut utiliser une action d'**Interaction verbale** pour tenter de saper le moral du groupe. Le Meneur doit déterminer si une telle méthode peut marcher sur les adversaires. Par exemple, impossible de saper le moral d'un groupe de mort-vivants.

Le personnage fait un Test en opposition avec un Figurant se trouvant en position de leader du groupe. Le Test est cadré en fonction de son action. Il s'agira souvent d'un Test d'Influence ou d'Aggression.

Le Figurant fait son Test avec une Poignée prenant en compte l'éventuel supériorité numérique de son groupe et leur moral.

Si le Personnage réussit son test, les figurant perdent 1 point de Menace.

Cas particuliers

Attaques à distance

Une attaque avec une arme de jet ou à projectile se gère comme une attaque au corps à corps, avec quelques points de règles spécifiques

- Il est possible de faire une attaque sur une cible se trouvant dans une zone adjacente, du moment que c'est narrativement cohérent
- La portée et les obstacles entre le tireur et sa cible peuvent imposer un malus.
- La cible peut faire un Contre, mais uniquement s'il est conscient de l'attaque et si les circonstances lui permettent de se protéger ou d'esquiver l'attaque.

Désarmement

Il est possible de tenter de désarmer un adversaire quand on réussit un Test d'attaque qui bat sa Défense. Il n'est pas nécessaire de l'annoncer avant le Test. Du moment que le nombre de Qualités bat la Défense de la cible, l'attaquant peut annoncer une tentative de désarmement. Le désarmement ne peut être tenté que s'il est cohérent dans la narration.

Le désarmement a lieu à la place de l'encaissement, ou de la prise automatique de Trauma dans le cas d'un figurant. Même dans le cas d'une tentative de désarmement, la cible perd 1 point de Défense.

Pour éviter d'être désarmer, la cible fait un Test de Ténacité avec un Malus égale au nombre de Qualités dépassant sa Défense. La taille et la nature des armes des deux protagonistes, ainsi que la description de l'attaque (en particulier le choix de l'Aspect) permettent de déterminer si la cible a l'Avantage sur son Test.

- **Raté** : la cible est désarmée et l'attaquant gagne 2D de Réserve
- **Réussi** : la cible n'est pas désarmée mais elle perd une action.
- **Réussi avec 3+ Qualités** : la cible n'est pas désarmée

Avant le Test de Ténacité, l'attaquant peut dépenser 3 Qualités pour obtenir un des effets additionnels suivants :

- Si le désarmement réussit, il s'empare de l'arme de son adversaire
- Si le désarmement réussit, l'arme est projetée à l'endroit de son choix, du moment que c'est narrativement cohérent.

Récupérer son arme après un désarmement

Si l'arme est encore à portée de la cible, elle peut utiliser une action pour la récupérer. A moins que l'attaquant le laisse tranquille, la cible devra faire un Test de Prouesse pour récupérer son arme, et l'attaquant peut Contrer cette action pour lui imposer un malus.