

par Peter vincent

Déplacement lors de combat :

Lors de combats, le combattant ne se trouve pas toujours à proximité de l'adversaire ; 3 possibilités se présentent alors : - le combattant se trouve à un nombre de mètres égal à son mouvement de son adversaire, alors il se trouve en position de **Charge** cad qu'il reçoit **+10 en CC**

- le combattant se trouve à un nombre de mètres $>$ à son mouvement mais $<$ à son nb de mètres parcourus en 1 round (ex : M1 équivaut à 16 *m/rd* ...en courant vers l'adversaire, bien sûr !). Qu'en est-il alors de son ordre d'action dans le round ?

- le combattant se trouve à un nombre de mètres $>$ à son mouvement et $>$ à son nb de *m/rd* ; dans ce cas là, il agira au prochain round.

Seule la seconde possibilité pose problème ; pour y remédier considérons que l'unité de mouvement **M** correspond à 16 *m/rd* (on part en général du principe que les PJ partent à la mêlée en courant !).

On obtient donc le tableau suivant pour chaque valeur de *Mvt* (valeur de mouvement variable) :

<i>Mvt</i>	1	2	3	4	5	6
<i>m/rd</i>	16	32	48	64	80	96

Si la distance à parcourir est $<$ ou égale à $\frac{1}{2} Mvt$:

- 1/3 de l'initiative est perdu pour le round
- bonus de + 5 CC

Si la distance à parcourir est $>$ à $\frac{1}{2} Mvt$:

- dommages majorés de 1/3 *Mvt* ⊕

- 1/2 de l'initiative est perdu pour le round
- bonus de + 5 CC
- dommages majorés de 1/3 *Mvt* ⊕

Tous les bonus /malus et fractionnement de *Mvt* sont arrondis à l'inférieur.

⊕ Les dommages majorés correspondent à l'élan et à la vitesse du coup et est uniquement valables pour les armes de contact. En effet une épée armée arrivant à toute vitesse est bien plus dévastatrice !

Exp : Garlig, nain de son état, aperçoit un de ses frères nains pris en embuscade par 3 gobelins à 10 m de là. Immédiatement il se rue son arme à la main dans la mêlée. Garlig possède un Mvt 2, Init 25, CC35. Donc il agira à Init 17 (25 - [25/3=8]) avec CC 40 (35+5) et aucun dommage sup.

Courses poursuites:

Quelques règles pour plus d'interactivités dans les courses poursuites. Les règles de base traitent juste l'essoufflement qu'amène une course prolongée à rapide allure.

On prend comme unité de déplacement **M** sachant que un **M**=16 (*m/rd*) .

A un nb de rounds égal à **E*2** du Test d'Endurance :

- **réussi**, la course continue
- **raté**, perte de 1 pt de M

Puis, à un nb de rounds égal à **E** Test d'Endurance:

- **réussi**, la course continue
- **raté**, perte de 1 pt de M

Puis, nouveau test à **E/2**, puis à **E/3**etc

Course en force :

Le coureur a aussi la possibilité de forcer sa course en fournissant un gros effort. Ce qui était de l'apanage des grands sportifs est maintenant à la portée des PJ !

Chaque round de course, le coureur peut faire un jet de Force qui sera suivi d'un jet d'Endurance pour voir si son effort est assimilé par son corps.

Test de Force	• réussi	+1 en <i>Mvt</i> pour nb de rds égal à l'E du coureur ☹
+10% Course à pied	• raté	rien
+10% Fuite		
<i>Puis</i> Test Endurance	• réussi	la course continue
+10% Course à pied	• raté	- 1 en <i>Mvt</i>
+10% Fuite		(si échec de plus de 30% perte -2 M et 1 pt B; ça sent le claquage !)

☹ A chaque test de Force réussi chaque round , le +1 en *Mvt* est cumulatif mais pas le nb de rounds de course : si on bénéficie de +1 pendant E rounds , on bénéficiera , avec un Test de Force réussi au round suivant , d'un +2 en *Mvt* pendant E rounds.

A 2 point de B perdu en courant , il y a perte de 1M par roundjusqu'à 0 .Une bonne pommade s'impose !

Certains modificateurs peuvent rentrer en jeu lors d'une course poursuite : course dans la foule , dans une galerie encombrée , en pente à 60°...etc

Comme indiqué dans les règles de base , un Test de Risque , plus ou moins ajusté , est demandé tout les rounds.

Exemple: Garlig , après un rude combat , poursuit un gobelin dans les galeries obscures.

Round 1 : le gob a 1/2M (8 m) d'avance sur Garlig ; il possède un M3.

Garlig de F 3 et E 4 , force la course ; 28 sur sa force , c'est réussi ; ainsi que son test d'endurance .Garlig est à M3 pour 4 rounds .

Test de risque OK

Round 2 : Garlig est à 3M et le gob à 3.5 M.

Garlig fait un nouvel effort ; 25 en force ; 36 en endurance ; Garlig est maintenant à M4 pour 4 rounds.

Test de risque OK

Round 3: Il n'y a plus de gobelinGob 6.5M , Garlig 7M

Test de risque OK

Interception en combat :

Lorsque une manoeuvre amène à un rapprochement entre les adversaires , plusieurs opportunités se présentent lors d'une interception avec une seule condition à remplir *Mvt* de l'intercepteur > ou égal au *Mvt* de l'adversaire .

- Interception par un coup d'arme classique ou arme de lancer :

- jet de CC avec bonus de fuite +10%
- 10% difficulté de toucher en courant
- jet de CT avec bonus de fuite +10%
- 10% difficulté de toucher en courant

- Interception par plaquage au sol :

jet de CC avec bonus de fuite +10%
-20% sans compétences Bagarre ou Lutte
L'adversaire doit faire un jet de Dex pour se relever immédiatement sinon jet de Force

Exemple : Rolf est à la poursuite du Comte Marloff , noble cruel et peureux .Arrivé au même score de Mvt , Rolf veut le plaquer au sol .Avec une CC de 42 mais sans Lutte ou Bagarre , il doit faire un jet de CC à 32% (42+10-20) ; avec un jet de 45 c'est raté .Se relevant et se relancant à la poursuite du vil noble , il décide après l'avoir rattrapé de lui asséné un coup de hache bien senti ; 41 réussi !!Le Comte Marloff rouleboule sur le macadam .

Intercepté on par chute ou comment chuter sur quelqu'un en lui faisant mal :

Lorsque votre adversaire se trouve en contrebas vous pouvez bondir sur lui de tout votre poids avec la même condition à remplir Mvt de l'intercepteur $>$ ou égal au Mvt de l'adversaire

Jet de CC

+ jet de saut en longueur (pour atteindre l'adversaire et éviter de se blesser)

- réussi calcul des dommages = hauteur du saut/2 + Poids/10 (seulement encaissable par l'Endurance)
- raté : rien ne se passe

Exemple : Linuviel , jeune elfe intrépide s'aperçoit que le Comte Marloff profite de la mêlée pour s'enfuir .Pour le rattraper le plus vite possible elle bondit de toit en toit et décide de chuter sur lui : Le toit se trouve à 4 m du sol et Linuviel pèse 60 Kg , dommages éventuels de 8 ($4/2 + 60/10$).Elle réussit son jet de CC et effectue son jet de sauter qu'elle réussit .Le comte Marloff , E 4 , encaisse 4 pts de dommage et rouleboule avec l'elfe , indemne , sur le sol .Petit veinard !

