

# MORTEBRUME



# REGLES AVANCEES

Cette seconde partie aborde les règles avancées des combats de **Mortebrume**. Libre à vous de les introduire progressivement au fil de votre apprentissage ou bien en une seule fois lorsque vous maîtriserez les règles de base. Toutefois, nous vous conseillons d'aborder les règles avancées qu'une fois que vous maîtrisez les règles de base. L'ensemble des règles avancées peuvent se combiner entre elles.

*Vous pourrez, par exemple, effectuer une charge offensive avec frappe multiple en envoyant valser vos adversaires*

## OPTIONS AVANCEES

### 1/DEPLACEMENTS PARTICULIERS

#### **Sauter**

Pour sauter, un combattant doit effectuer un déplacement préalable en ligne droite appelé "**course d'élan**".

La distance totale (course d'élan + saut) que peut parcourir un combattant ne peut excéder son maximum de déplacement, ou le double de celui-ci s'il effectue un déplacement double.

Si le combattant possède un déplacement suffisant, il peut se déplacer avant d'effectuer sa course d'élan mais seule la longueur de la dernière ligne droite sera prise en compte dans les calculs de la longueur du saut possible.

**La longueur du saut est égale à la course d'élan à laquelle on retranche l'encombrement.** La trajectoire des sauts est toujours en ligne droite, dans la continuité de la course d'élan.

Si le combattant est gêné durant son saut, il chute (Voir la règle «Sauter ou chuter dans le vide»).

Lorsqu'il saute en longueur, un combattant peut passer au maximum par dessus des obstacles de taille strictement inférieure à la taille 1.

Le joueur mesure la distance lorsqu'il a déclaré vouloir sauter et qu'il a précisé son point de départ et son point d'arrivée souhaités.

Si le combattant ne peut sauter aussi loin que prévu (s'il est gêné dans sa trajectoire par un obstacle ou s'il n'avait pas assez d'élan par exemple), il tombe à la verticale de l'endroit où s'arrête son saut. Il ne peut plus esquiver jusqu'à la fin du tour et subit une blessure par centimètre non parcouru.

Pour arriver le socle du combattant doit être intégralement sur la table de jeu (En aucune façon le socle peut être en partie dans le vide). Si le socle ne peut être placé entièrement sur la table de jeu, le combattant chute.

Selon les cas, il peut subir les effets d'une chute dans le vide (Voir la règle «Sauter ou chuter dans le vide»).

#### **Sauter ou chuter dans le vide**

Si un combattant saute volontairement dans le vide, le joueur compare la somme de la hauteur du saut (en cm) et de l'encombrement du combattant à son physique restant. Chaque point au-delà du physique restant du combattant correspond à une blessure due au saut.

Ces blessures sont doublées si le combattant n'a pas sauté dans le vide volontairement.

Il arrive de chuter volontairement ou non sur un autre combattant; ce dernier est appelé "**receveur**".

#### **Chute involontaire**

Si le combattant tombe sur un autre, leur taille est comparée: celui ayant la plus petite taille subit l'ensemble des dégâts. Si un des combattants est mis hors combat, les dégâts n'ayant pu lui être attribués sont repartis sur le second combattant. Si les combattants sont de même taille les dégâts sont également répartis entre eux.

Le joueur du receveur place le combattant ayant sauté où il le souhaite en contact socle à socle avec le receveur.

### **Chute volontaire**

Si le combattant saute volontairement sur un adversaire, on compare leur taille: celui ayant la plus petite taille subit l'ensemble des dégâts. Si le combattant est mis hors combat, les dégâts n'ayant pu lui être attribués sont repartis sur le second combattant. Si les combattants sont de même taille les dégâts sont également répartis entre eux.

Le joueur du combattant ayant sauté place son combattant où il le souhaite, en contact socle à socle avec le receveur.

L'armure restante n'est pas prise en compte dans le calcul des blessures liées à un saut ou une chute dans le vide.

### **Enjamber**

Les trous de longueur inférieure à trois centimètres sont considérés comme enjambés sans difficulté. En cas de litige, les joueurs vérifient en mesurant après que le joueur ait déclaré son intention. Si le trou est trop long, le combattant est arrêté juste avant de passer et son tour est terminé.

### **Escalader**

On considère qu'un combattant escalade un obstacle si sa figurine ne peut être posée sur celui-ci ou bien si l'obstacle est déclaré par les règles ou le scénario comme devant être escaladé.

La distance parcourue en escalade compte double.

Si le combattant n'est pas assez rapide et agile pour que sa figurine puisse être posée au sommet de l'obstacle ou sur un point intermédiaire, il n'est pas assez compétent pour escalader cet obstacle.

## **2/MORAL**

Si un combattant a été mis hors combat ou a fui au tour précédent, un des joueurs peut demander un jet de moral **avant la détermination de l'initiative**.

Pour effectuer le jet de moral, chaque joueur utilise la volonté d'un des combattants encore conscient de sa horde (au choix du joueur).

Les **bonus** suivants sont applicables au jet de moral :

- Un bonus d'un point au résultat du jet pour chaque combattant adverse mis hors combat ou en fuite au tour précédent.

- La horde dont la valeur est la plus élevée bénéficie d'un bonus d'un point au résultat de son jet (seuls les niveaux des combattants encore en combat sont pris en compte).

La horde du joueur obtenant le meilleur résultat bénéficie d'un **bonus de trois points sur un jet de son choix** valable jusqu'à la fin du tour. En cas d'égalité, aucune des deux hordes ne bénéficie du bonus.

Une réussite spéciale (ou un échec automatique de l'adversaire) double le bonus du joueur.

Le bonus de moral se cumule aux autres modificateurs.

De plus, la horde du joueur obtenant le meilleur résultat bénéficie **d'un point de destinée supplémentaire** valable jusqu'à la fin du tour.

## **3/LES EXPERTS DU COMBAT**

### **A/Attaques combinées**

Une attaque combinée permet au joueur d'activer plusieurs combattants en même temps.

#### **Conditions d'une attaque combinée**

- Le joueur doit désigner **l'ensemble des combattant participant** à l'attaque combinée pendant sa déclaration d'intention,

- Les combattants doivent attaquer une **même et unique cible**,

## Résoudre une attaque combinée

- Tous les attaquants sont déplacés jusqu'à leurs positions d'attaque
- Le corps à corps (frappe ou passe d'arme), le tir ou le lancement du sort de chaque combattant est résolue l'un après l'autre et indépendamment entre eux.
- La cible déclare ses réactions les unes après les autres (*autant d'esquives qu'elle souhaite, mais un seul manquement d'arme!*)
- La cible subit un malus égal au nombre d'attaquant réalisant l'attaque combinée.
- Le malus est réparti librement par le joueur de la cible sur ses différents jets d'esquive et éventuellement de manquement d'arme.

*Par exemple: Le joueur peut appliquer les malus de l'attaque combinée soit intégralement sur une seule passe d'armes, soit partagé sur plusieurs esquives, soit réparti irrégulièrement au choix du joueur sur ces esquive et manquement d'arme.*

## Résultat de l'attaque combinée

- Si la cible d'une attaque combinée se retrouve hors de portée grâce à un déplacement d'esquive, les combattants qui ne l'avaient pas encore frappée ont terminé leur tour.
- Si la cible d'une attaque combinée est mise en état de **mort** avant que tous les attaquants aient agi, alors ces combattants ont terminé leur tour.
- Si la cible d'une attaque combinée est mise hors combat avant que tous les attaquants aient agi, le joueur attaquant décide si un de ses combattants poursuit l'attaque combinée pour mettre en état de mort la cible.

## B/ Interception d'un combattant et désengagement

### Interception

**Après** une déclaration d'intention par un joueur (indication du déplacement et de l'action du combattant) **et avant** que la figurine soit déplacée, le joueur adverse déclare sa ou ses tentatives d'interceptions. Le ou les combattants tentant une interception sont appelés "**intercepteur**".

### Conditions d'interception

- L'**intercepteur ne doit pas avoir été joué** pendant ce tour (*l'intercepteur est dit inactivé*).
- L'attaquant **doit réaliser un déplacement** (la rotation est validé comme déplacement dans le cas d'une interception)
- L'attaquant est **dans le champs de vision de l'intercepteur avant son déplacement** (*n'oubliez pas que la brume occulte le champs de vision*).
- L'attaquant **passé à portée de l'arme** (corps à corps, tir ou jet) **ou du sort** de l'intercepteur sans qu'il ait besoin de se déplacer. (*L'intercepteur ne se déplace pas!*)

### Résoudre une interception

La résolution d'une interception s'effectue à l'**endroit choisit par l'intercepteur**. L'interception **doit avoir lieu sur la trajectoire de l'attaquant**.

L'attaquant déclare la ou les réactions de son combattant les unes après les autres (esquive, passe d'arme ou encaissement)

L'interception se résout selon les règles de base de combat (corps à corps, tir ou lancement d'un sort).

### Résultat d'une interception

- Si le combattant visé par une interception réussit son ou ses esquives, il continue son déplacement et l'intercepteur a terminé son tour.
- Si l'attaquant ne passe pas à portée du ou des intercepteurs, les intercepteurs ne sont pas activés.

## Désengagement

Un combattant réalise un désengagement lorsqu'il tente de s'**éloigner de la zone de contact** d'un adversaire (zone comprise entre 0 et 4 cm du bord du socle du combattant adverse).

La règle d'interception peut s'appliquer lorsqu'un combattant tente un **désengagement**. Dans les mêmes conditions qu'une interception, l'intercepteur déclare une interception sur un désengagement et les règles d'interception sont appliquées.

Dans le cas où il y a plusieurs intercepteurs, les résolutions s'effectuent dans l'ordre de passage à portée. Si plusieurs intercepteurs peuvent agir en même temps, on commence par les plus proches de la cible.

Plusieurs interceptions sur une même cible n'est en aucun cas une attaque combinée.

*NB: S'éloigner du dos d'un combattant n'est pas un désengagement. S'éloigner de la portée d'un tireur n'est pas un désengagement.*

## C/Le privilège de l'attaquant

**Au corps à corps**, un **combattant attaqué** ne peut **pas intercepter** lui-même son attaquant.

### **Cas particulier**

- Si l'attaquant s'éloigne d'un adversaire sans quitter la zone de contact, il peut être intercepté par l'adversaire.
- Si l'attaquant sort de l'angle d'attaque d'un adversaire, ce dernier peut l'intercepter.

## D/Défense d'un combattant par un autre

Un combattant réalisant une défense d'un compagnon d'arme est appelé "**défenseur**" et cette réaction est appelé "**défense**".

La défense d'un combattant consiste à s'interposer entre un compagnon d'arme et son attaquant afin que la passe d'armes soit résolue entre le **défenseur** et l'attaquant.

### **Conditions de défense par un compagnon d'arme:**

- La défense n'est possible **qu'au corps à corps**.
- La déclaration de **défense** est indiquée avant le déplacement de l'attaquant.
- Le joueur indique quel combattant est **défenseur**.
- Le défenseur **ne doit pas avoir été activé** dans ce tour de jeu.
- Avant que l'attaquant ne se déplace, le défenseur doit l'avoir dans son champs de vision.

### **Résolution de la défense**

- L'attaquant effectue son déplacement jusqu'à sa cible.
- Le **défenseur** se déplace pour se mettre **en contact socle à socle** avec son compagnon d'arme **et à distance de frappe** de l'attaquant.
- Les **distances** parcourues par l'**attaquant** et par le **défenseur** sont comparées.
- Le **défenseur** doit parcourir une **distance inférieure ou égale** à l'attaquant pour réaliser une **défense**.
- Le **combat au corps à corps est résolu entre l'attaquant et le défenseur** selon les règles de base.

*NB: l'attaquant peut choisir d'esquiver le défenseur pour frapper sa première cible.*

### **Échec de la défense**

La défense échoue si le défenseur parcourt une distance supérieure à celle de l'attaquant ( *le défenseur arrive trop tard!* ). Le défenseur est alors activé et son tour est terminé.

L'attaquant poursuit son activation normalement.

## E/Monter au contact

**Monter au contact** permet au combattant de se rapprocher de son adversaire.

### **Conditions pour monter au contact.**

- La montée au contact est réalisée **uniquement au corps à corps**.
- Seul les combattants utilisant une **arme courte** peuvent "**monter au contact**".
- Le combattant **doit avoir dominé le corps à corps** (même s'il n'a pas infligé de blessure).

### **Résolution d'une montée au contact.**

- Après avoir dominé la passe d'arme le combattant déclare qu'il **monte au contact**.
- Le combattant est **placé au contact socle à socle** de son adversaire en suivant **le cheminement le plus court**.

La **montée au contact** ne coûte aucun déplacement.

*NB1: Cette règle est cumulative avec les déplacements possibles après la frappe.*

*NB2 : Si la cible réussit une esquive, l'attaquant n'a pas dominé la passe d'armes. Il ne peut donc pas utiliser cette règle.*

## F/Envoyer valser son adversaire

**Envoyer valser** un adversaire permet de déplacer une figurine adverse contre son gré.

### **Conditions pour envoyer valser**

- Envoyer valser un adversaire est possible **uniquement au corps à corps**.
- Les combattants utilisant une **arme lourde ou longue** peuvent envoyer valser leur adversaire.
- Le combattant **doit avoir dominé le corps à corps** (même s'il n'a pas infligé de blessure)

### **Résolution pour envoyer valser**

- Après avoir dominé le corps à corps le combattant déclare qu'il envoie valser son ou ses adversaires.
- Le joueur ayant dominé le corps corps déplace la figurine.
- L'adversaire est déplacé (ou envoyé valser) **dans le champs de vision du dominant**.
- L'adversaire doit être déplacé **dans la zone de corps à corps du dominant** ( soit entre 0 et 4 cm de l'attaquant ).
- L'adversaire **ne peut pas être retourné** et son socle ne doit pas "mordre" sur la limite de l'angle d'attaque de son attaquant.

Envoyer valser son adversaire n'est pas décompté du déplacement de la cible.

*NB1: Si le combattant frappe plusieurs adversaires, il peut les déplacer tous mais ne peut pas les faire se croiser.*

*NB2: Une esquive réussit empêche le fonctionnement de cette règle.*

## G/Frappe multiple

**Une frappe multiple** permet à un combattant d'attaquer plusieurs adversaires en une seule action

### **Conditions d'une frappe multiple**

- La frappe multiple est réalisée **uniquement au corps à corps**.
- Le combattant doit utiliser une **arme longue ou lourde**.
- La frappe multiple est déclarée **au début du corps à corps**
- La frappe multiple doit **cibler au minimum deux combattants** ( *adversaire et/ou compagnon d'arme* ).

- Les adversaires ciblés par la frappe multiple doivent être **dans la zone de corps à corps** de l'attaquant.

### Résolution d'une frappe multiple

- Le joueur déclare sa frappe multiple et ses cibles avant le corps à corps.
  - Le joueur désigne les **deux cibles placées aux extrémités de la frappe multiple** ainsi que le **sens de la frappe** ( *de droite à gauche, de tel combattant vers tel autre, etc...* ).
  - La frappe multiple est réalisée dans une **direction unique** ( *pas de retour arrière ni de zigzag!* ).
  - L'ensemble des combattants situés entre les deux cibles désignés et à portée de corps à corps est frappé ( *adversaires et/ou compagnons d'armes* ).
  - Le joueur déclare comment les dégâts de sa frappe multiple sont répartis entre les cibles ( **les dégâts sont divisés équitablement entre les cibles** ). Les dégâts indivisibles sont perdus.
  - Le combattant effectue son jet de maniement d'arme et chaque adversaire fait soit un jet de maniement d'arme, soit un jet d'esquive, soit encaisse la frappe.
  - Un malus dû à la distance de combat à cause d'une seule des cibles doit être appliqué à toutes.
  - **Les résultats sont comparés** indépendamment au fur et à mesure des jets des cibles, **dans le sens de la frappe**.
  - Tant qu'il domine les passes d'armes, la frappe multiple se poursuit.
  - Les dégâts sont également répartis sur l'ensemble des cibles.
  - La suite s'applique selon les règles de corps à corps.
- Si **une cible domine** une passe d'armes, **la frappe multiple est arrêté** et les dégâts restant sont perdus.
- Les résultats suivant continuent d'être comparés pour déterminer si le combattant effectuant la frappe multiple ne subit pas de dégâts.

*A savoir: Les effets sont les mêmes qu'il s'agisse d'adversaires ou de compagnons d'armes.*

Si la **frappe multiple** est une **réussite spéciale**, les effets sont applicables à chaque cible tant que l'arme inflige des dégâts ( *même si ceux-ci ne passent pas l'armure restante ou le bouclier* ).

*NB: Une esquive ne permet pas de dominer une passe d'armes. En conséquence, l'arme de l'attaquant continue à infliger des dégâts aux cibles suivantes même si l'une d'entre elle réussit une esquive.*

*Exemple: Maze déclare que son combattant effectue une frappe multiple avec son orrokeen. Il désigne deux combattants adverses aux extrémités de sa frappe. Un nain et un humain mélélien sont désigné. Entre les deux cibles désignées un il y a un elfe. Les trois combattants ciblés sont des adversaires. Maze déclare frapper du nain vers l'humain. L'arme de l'orrokeen fait 7 dégâts: elle infligera donc 2 dégâts à chaque cible et le dernier dégâts est perdus. John déclare les réactions de ses combattants: le nain et l'humain tentent une passe d'arme tandis que l'elfe esquive. Maze réalise son action de maniement d'arme et obtient un total de 16 avec une réussite spéciale et une arme étourdissante. Le nain fait un total de 12, l'elfe fait une esquive de 19 et l'humain fait un total de 17. L'elfe est déplacé de son mouvement d'esquive. Le nain perd un point d'armure (du à la réussite spéciale) et subit 2 dégâts normaux qui sont doublés (toujours du à la réussite spéciale): il perd 4 points de physique. L'humain domine la passe d'arme et inflige 4 dégâts à l'orrokeen. L'humain peut réaliser son déplacement restant, le nain et l'orrokeen sont activé et ont terminé leur tour de jeu.*

### H/Frappes corporelles (poing et pied)

Il est possible de frapper un adversaire avec ses poings ou ses pieds.

#### Conditions de frappe corporelle

- Une attaque corporelle est réalisée **uniquement au corps à corps**.
- Le combattant doit avoir son adversaire **dans son champs de vision et à portée de corps à corps** ( *0 à 4 cm depuis le bord du socle* ).

## Résolution d'une frappe corporelle

- Le joueur annonce qu'il réalise une frappe corporelle au début du corps à corps.
- L'aptitude d'esquive du combattant est utilisée pour le jet d'action de la frappe corporelle.
- S'il domine le corps à corps, les blessures infligées à son adversaire sont égales à la somme des points de son armure restante plus une par dizaine de son physique restant.
- En cas de réussite spéciale la frappe corporelle est considérée comme étourdissante n'entraînant aucune blessure supplémentaire ( *l'adversaire perd un point d'armure restante ou une blessure le cas échéant et ne peut plus ni agir, ni esquiver, ni se déplacer ou utiliser ses actions réservées jusqu'à la fin du tour* ).

## 4/ LES CHARGES

Une charge est une action composée d'un déplacement et d'une frappe: c'est l'action du combattant pour le tour. Il en existe 5 types à Mortebrume. Les charges apportent un bonus différent selon le type joué. Un combattant peut réaliser une partie de son déplacement avant d'engager son déplacement de charge. Seule la longueur de son déplacement de charge est pris en compte dans le calcul du bonus de charge.

### Conditions générales de charge

- Le déplacement de charge doit être effectué **en ligne droite** sans sauté au-dessus d'un obstacle.
- Le déplacement de charge **doit être supérieur ou égal à la distance minimale de charge** (où encombrement) du combattant. Dans le cas contraire, il n'y a pas de bonus de charge et l'attaque se déroule normalement.  
*N.B. : Si un combattant emporte un objet, sa distance minimale de charge est augmentée de l'équivalent de l'encombrement de cet objet.*
- La cible de la charge doit être **dans le champs de vision de l'attaquant**.

**Dans tous les cas, le bonus de charge est égal à la moitié du déplacement de charge** du combattant.  
*C'est à dire: Bonus de charge = ( distance parcourue en ligne droite par l'attaquant **moins** distance minimal de charge ) **divisé** par deux.*

Les différentes charges sont :

- **La charge de surprise** servant à abuser l'adversaire. Le **bonus de charge** est **ajouté au résultat du jet de maniement d'arme** du combattant effectuant la charge.
- **La charge offensive** ayant pour but d'augmenter les dégâts effectués par l'arme de l'attaquant. **Le bonus est ajouté aux dégâts de l'arme** du combattant **dominant** la passe d'arme.
- **La poussée** visant à désorganiser l'adversaire. Avec ce type de charge, **le combattant ayant le physique restant le moins élevé subit un recul**. La longueur de **ce recul est égale au bonus** de charge. Si les physique restant sont égaux, l'effet est appliqué à la victime de la charge.  
Ce recul fonctionne de la même manière qu'un recul de **frappe spéciale**.
- **La ruée** permettant à l'attaquant d'allonger sa distance de déplacement en charge. Le combattant **poursuit son déplacement sur une distance équivalente au bonus de charge**.  
*NB: Il s'agit du seul cas dans lequel le combattant frappe et parcourt plus que son déplacement sans l'aide de la magie.*
- **La percée** consistant à frapper l'adversaire en pénétrant ses rangs. Le combattant effectuant la charge **doit dominer la passe d'armes** en passant à côté de son adversaire et continuer dans l'axe de sa ligne de charge, jusqu'à la fin de son déplacement. **Le bonus de charge** s'applique ensuite à l'ensemble de **ses jets d'esquive jusqu'à la fin du tour**.



## **Résolution d'une charge**

- Le joueur désigne le combattant.
- Le joueur déclare la charge en indiquant son type ( *de surprise, offensive, percée, poussée ou ruée* ) et la cible de la charge.
- Le joueur indique où commence son déplacement de charge.
- Le corps à corps est résolu selon les règles habituelles de combat.

## **5/ BONUS ET MALUS AUX TIR, JET, OU LANCEMENT DE SORT**

**Les malus et bonus s'appliquent pour tous les jets de tirs, jets, lancement de sort.**

Pour chacune des conditions suivantes, le tireur subit un **malus de trois points** :

- Le tireur et/ou la cible s'est déplacé ou bien a agi durant ce tour. ( *le malus est appliqué une seule fois, même si le tireur et la cible se sont déplacé* )
- Le tireur est positionné plus de trois centimètres plus bas que la cible.
- La cible est partiellement cachée par un élément de décor, un combattant valide ou par un combattant hors combat dont la catégorie de taille est supérieure à la sienne.
- Pluie et/ou vent naturels au moment du tir.
- La cible est de taille 0

**Les malus sont cumulatifs.**

Pour chacune des conditions suivantes, le tireur gagne un **bonus de trois points** :

- La cible est plus basse de trois centimètres par rapport au tireur,
- La cible est de taille 2 ou 3
- La cible est de taille 4 ou 5 le bonus est doublé ( *bonus de 6 points* )
- La cible est hors combat.

**Les bonus sont cumulatifs.**

### **Échec d'un tir, jet ou sort sur une cible entourée de combattants**

Si un tir, jet ou sort n'atteint pas sa cible, il peut éventuellement atteindre un combattant proche.

Les combattants situés à moins de 5cm de la cible sont concernés par cette règle.

Si le joueur échoue d'un point, il atteint le combattant le plus proche de sa cible.

S'il échoue de deux points, il atteint le deuxième combattant le plus proche de sa cible.

Et ainsi de suite...

Si deux combattants sont à distance égale de la cible, le joueur choisit aléatoirement celui qui est touché.

## **6/ MAÎTRE SORCIER**

Nul combattant ne maîtrise entièrement la magie. Parfois, le magicien doit puiser aux tréfonds de son âme et de sa chair pour satisfaire les forces mystiques lui accordant la puissances nécessaire à l'aboutissement d'un sort.

### **Augmentation de l'aptitude du combattant dans le lancement d'un sort**

Le lanceur peut puiser en lui pour augmenter momentanément son aptitude dans un sort.

#### **Conditions d'augmentation de l'aptitude**

- Le lanceur de sort doit **déclarer l'augmentation avant son lancement de sort.**
- Les conditions de base pour lancer un sort sont appliquées.

## **Résolution de l'augmentation de l'aptitude**

- Le joueur déclare qu'il augmente l'aptitude de son combattant
- Le joueur **mise des points de physique restant** du combattant.
- **La mise est aléatoire et équivalente au maximum au résultat du lancé de dé d'aptitude dans le lancement du sort.**
- Le joueur ne peut pas augmenter ce nombre de dé avec un ou des points de destinée.
- **Le résultat du dé augmente l'aptitude de lancement de sort d'au maximum autant de point que le résultat.**
- Le bonus est indiqué par le joueur avant le lancement du sort.
- Le sort est lancé en prenant l'augmentation en compte (*les point de destinées peuvent être utilisé à ce moment*).

## **Retarder le lancement d'un sort**

Le joueur peut choisir de retarder l'activation d'un sort. Le retardement du lancement d'un sort s'appelle la "**préparation**".

S'il choisit de le faire, le combattant **exécutera le sort et une action lors du tour suivant.**

## **Conditions pour retarder le lancement d'un sort**

- Le joueur doit déclarer que son combattant retarde le lancement d'un sort pour l'action de son tour.
- Le combattant ne doit pas esquiver, utiliser une action réservée, subir une blessure ou être contraint d'agir lors du tour de **préparation**.

## **Résolutions du lancement du sort retardé**

- Le sort est lancé immédiatement avant **ou** après l'action du combattant lors du tour suivant la préparation.

**Le joueur n'est pas tenu de donner le nom du sort et les augmentations avant le lancement.**

## **7/ ACTIONS AVEC LES OBJETS ET AUTRES ACTIONS SIMILAIRES**

### **Récupéré un objet au sol ou sur un combattant hors combat**

**Récupérer un objet** correspond à l'**action du tour** du combattant.

Pour récupérer un objet au sol ou récupérer un objet sur un combattant hors combat, le joueur place un de ses combattants en contact avec l'objet et déclare son intention.

Si le combattant n'a pas subi de blessures à la fin du tour, l'objet est automatiquement considéré comme récupéré.

**L'encombrement d'un objet** ramassé s'ajoute à la **distance minimale de charge** du combattant.

Si plusieurs adversaires remplissent les conditions permettant de récupérer un objet au sol ou sur un combattant hors combat, l'action est annulée.

*Cette règle s'utilise sur les objets posés au sol, lancés ou perdus.*

### **Passer un objet à un compagnon d'arme**

**Passer un objet** à un compagnon d'arme correspond à l'**action du tour** du combattant (*celui possédant l'objet au début du tour*).

Il est possible de passer l'ensemble des objets en possession d'un combattants à un autre.

Pour cette action, lorsque les combattants sont au contact, le joueur indique que le combattant passe l'objet à son compagnons d'arme.

Ce changement est noté d'une quelconque façon et modifie l'encombrement du combattant concerné.

## Lancer un objet ou un combattant

### **lancer un objet**

Lorsqu'un combattant lance un objet le joueur indique quel est le projectile et où se situe son point d'atterrissage (*obligatoirement dans l'angle d'attaque du lanceur* ).

La difficulté du jet est calculé de manière identique à un tir ou jet. Cependant, le tir subit un malus égal à l'encombrement de l'objet.

**L'aptitude du lanceur** pour ce type de lancé est égal à **son physique restant** (auquel sera ajouté le ou les dé(s) adéquat)

Si le résultat du jet est **supérieur ou égal à la difficulté**, l'objet **atteint sa cible**.

Si le résultat du jet est inférieur à la difficulté, le projectile atterrit à une distance équivalente en cm au physique restant du lanceur dans la direction ciblée au départ.

**Les bonus et malus de tir sont applicables au lancé.**

### **Lancer un combattant**

Seul un combattant hors combat ou prisonnier peut être lancé.

Le combattant lancé est appelé "**victime**".

Lorsqu'un combattant lance une victime, le joueur indique où se situe son point d'atterrissage (*cible*) (*obligatoirement dans l'angle d'attaque du lanceur* ).

La difficulté du jet est calculé de manière identique à un tir ou jet. Cependant, le tir subit un malus égal au physique restant maximum de la victime.

**L'aptitude du lanceur** pour ce type de lancé est égal à **son physique restant** (auquel sera ajouté le ou les dé(s) adéquat)

Si le résultat du jet est **supérieur ou égal à la difficulté**, la victime **atteint sa cible**.

Si le résultat du jet est inférieur à la difficulté, la victime atterrit à une distance équivalente en cm au physique restant du lanceur dans la direction ciblée au départ.

**Les bonus et malus de tir sont applicables au lancé.**

### **Dégâts à la réception**

Un objet lancé **provoque** autant de dégâts étourdissant que son encombrement auquel on ajoute 1 point par dizaine de point de physique restant du lanceur.

Une victime **provoque** autant de dégâts recul que la moitié de son physique restant maximum.

Le recul est obligatoirement effectué dans la direction opposée au lanceur.

Une victime **subit** également un nombre de dégâts égal à la moitié des cm parcourus.

En cas **d'échec automatique**, l'**objet ou la victime** atterrit dans la **zone de corps à corps du lanceur**, placé par le joueur adverse.

En cas d'échec automatique, si la victime est un prisonnier, il retrouve l'état précédant sa capture (*voir capturer un adversaire* ).

Si un objet est posé au sol, son point de chute est matérialisé par un marqueur.

## 8/ ETAT ET CAPTURE DES COMBATTANTS

### État des combattants

En cours de partie les combattants peuvent avoir plusieurs état. L'état est la position du combattant dans le monde de Mortebrume. L'état est composé de deux facteur: la **contrainte** appliqué au combattant et sa **santé**. Par défaut et en début de partie un combattant est **libre et conscient**.

## **La santé**

En début de partie le combattant est **conscient**.

Lorsqu'il perd un ou plusieurs points de physique, le combattant est **blessé**.

Lorsqu'il a perdu l'ensemble de ses points de physique, le combattant est **hors combat**.

Un combattant hors combat qui reçoit une blessure est **mort**.

## **La contrainte**

En début de partie le combattant est **libre**.

Lorsqu'il est capturé par un ou des adversaires, le combattant est **prisonnier**.

## **Capturer un combattant adverse.**

Capturer un adversaire permet de le faire passer de la contrainte **libre** à **prisonnier**.

## **Conditions de capture**

- Le combattant réalisant la capture doit être à portée de corps à corps de sa cible et avoir la cible dans son champ de vision.
- Le combattant doit soit **dominer son adversaire dans un corps à corps**, soit **avoir un compagnon d'arme** qui remplit cette condition.

## **Résolution d'une capture**

- Le joueur déclare qu'il tente une capture après avoir rempli les conditions préalables.
- Aucun dégât n'est infligé à l'adversaire.

Pour un combattant **dominant** le corps à corps:

- Le joueur compare la **somme de la volonté** de son combattant et les **dégâts de son arme** (*réussite spéciale comprise*) à la **volonté de l'adversaire**.
- Le combattant capture son adversaire si le résultat est **supérieur ou égal** à la volonté de l'adversaire. L'adversaire est **prisonnier**.
- Si le **résultat est inférieur**, la capture échoue et le combattant **subit la moitié des dégâts de son arme**.

Pour un combattant ayant un **compagnon d'arme** qui domine un adversaire:

- Le joueur compare la **volonté de l'adversaire au physique restant de son combattant**.
- Le combattant capture son adversaire si le résultat est **supérieur ou égal** à la volonté de l'adversaire. L'adversaire est **prisonnier**.
- Si le **résultat est inférieur**, la capture échoue et le combattant **subit des dégâts équivalents à la moitié de la volonté de l'adversaire**.

## **Le prisonnier**

Le prisonnier **reste en contact socle à socle** avec le combattant qui l'a capturé et se déplace avec lui. Le joueur le possédant ne le gère plus. Le prisonnier ne peut faire aucune action hormis une évasion tant qu'il reste dans cet état.

### **Le prisonnier est un fardeau:**

- Il donne un **encombrement** équivalent à **deux fois sa taille**.
- Il pénalise le **déplacement du combattant de moitié** s'il est conscient ou blessé.
- Une fois **hors combat**, il **pénalise le déplacement du combattant d'autant de cm que son physique restant maximum**.
- Un combattant **mort** est immédiatement **délaissé et retiré de la table de jeu**.

Le prisonnier peut être **passé à un compagnon d'arme** selon les mêmes règles que pour un objet.

Tant qu'il reste conscient ou blessé, le **prisonnier pénalise** le ou les **maniements d'arme** du combattant ainsi que son **esquive**. Le **malus est de trois points** pour les jets d'aptitudes.

Le prisonnier peut être lancé.

Le prisonnier peut être frappé. Dans ce cas, le prisonnier peut uniquement encaisser la frappe.

## Évasion

Un prisonnier conscient ou blessé peut tenter une évasion.

A chaque fois que le combattant en charge du prisonnier est activé ou réalise un déplacement, le prisonnier peut tenter de s'évader.

Le joueur du prisonnier effectue un jet d'aptitude avec la moitié de sa volonté.

Si le résultat est supérieur ou égal à la somme du physique restant et d'armure restante de son adversaire, il devient à nouveau libre.

Le combattant pourra réaliser uniquement un déplacement simple ou double dans la direction de son choix ( *Il essaie de retrouver ses esprits avant de retourner au charbon!* )

En cas d'échec, il reste prisonnier.

