

Compléments aux règles de combat en mêlée

– Règle optionnelle, mai 2011 –

Il peut arriver, dans des scénarios d'aventures, de jouer des combats à mains nues ou avec des armes non mortelles, ou de tenter d'immobiliser un adversaire.

Les malus indiqués peuvent s'ajouter entre eux.

Certaines de ces actions sont « exceptionnelles ». Un joueur ne peut effectuer qu'une seule « action exceptionnelle » par tour de jeu.

Armes non léthales

Les matraques sont des « armes très courtes ». Les objets contondants saisis au hasard (bâton, bouteille, etc) sont des « armes très courtes », et « improvisées » (*arme improvisée : malus -1*).

Si, en frappant avec une arme qui n'est pas prévue pour tuer, on obtient le résultat de tuer son ennemi, il ne meurt pas mais recule, s'étale par terre, et met « un certain temps » à se réveiller et à se relever sans pouvoir rien faire d'autre. Si un dé de « certain temps » fait un 6 naturel le personnage reste évanoui et hors de combat jusqu'à la fin de la journée.

Des personnages munis d'armes à feu ou d'armes à manche épais peuvent décider de frapper de manière non léthale avec la crosse ou le manche de leur arme (*arme improvisée : malus -1*).

Et comme dans la règle de base, une crosse de fusil devient alors une arme courte, une crosse de pistolet ou d'arbalète une arme très courte, un manche de vouge une arme semi-longue, etc.

Frappe à mains nues

Il est possible de frapper un ennemi à mains nues. On frappe alors « après » toutes les autres frappes.

Un personnage qui frappe à mains nues a un malus -1. S'il obtient le résultat de faire reculer son ennemi, celui-ci recule. S'il obtient le résultat de tuer son ennemi, celui-ci ne meurt pas mais recule, s'étale par terre, et passe le reste du tour et tout le tour suivant à se réveiller et à se relever sans pouvoir rien faire d'autre.

Il est possible d'organiser des scénarios de bagarre générale où tout le monde (ou presque) frappe à mains nues.

Tentative d'immobiliser un personnage

(action exceptionnelle)

On peut tenter de capturer un personnage à mains nues, ou avec un objet (*voir tableau ci-dessous*). Si on y parvient, l'adversaire est maîtrisé.

Tentative d'immobiliser un personnage :	longueur d'arme	malus éventuel
à mains nues	mains nues	-1
avec crochet de fer au poignet (<i>marin à main manquante</i>)	très courte	-1
(<i>improvisé</i>) avec un filet (<i>rétiaire entraîné</i>)	semi-longue	-1 —
avec un lasso (<i>perso entraîné</i>)	longue	—
avec un fouet (<i>perso entraîné</i>)	longue	—

Tentative de saisir une arme (*action exceptionnelle*)

Un personnage peut frapper à mains nues un ennemi au contact qui serait capable de « tirer au contact » sur lui avec pistolet, mitraillette, carabine, tromblon, ou fusil sans baïonnette, pour chercher à l'en empêcher et à saisir son arme.

On la résout comme une frappe à mains nues ; si on obtient le résultat de « tuer », non seulement l'ennemi s'étale par terre jusqu'à la fin du tour suivant, mais en plus le personnage lui arrache son arme. Il pourra l'utiliser normalement dès le tour de jeu suivant, mais au premier jet de dé naturel de 1 au tir avec cette arme elle sera inutilisable (abîmée, ou manque de munitions).

C'est le seul cas (hors scénario) où un personnage peut prendre une arme à un autre personnage.

Si l'adversaire se trouve de l'autre côté d'un obstacle linéaire (porte, fenêtre, muret...) on a -1 pour cette action (*en plus du malus -1 de la frappe à mains nues*), c'est même impossible si son arme est courte : pistolet ; mitraillette.

Précision sur les « non-combattants »

Les personnages de classe 1 (*"non-combattants"*) peuvent tenter d'effectuer toutes les actions ci-dessus, sans arme ou avec une arme, avec un malus supplémentaire de -1 au dé.

(Remarque : les personnages dont le métier n'est pas de combattre, mais qui sont quand même capables de se bagarrer un peu, sont au moins de classe 2).