

Errata PMT : Règles de Base (PMT-RB) et PMT : Quintessence (PMT-Q)

PMT-RB et PMT-Q sont parfois mis à jour pour corriger des erreurs, ajouter des options, reformuler des passages ou ajuster des règles. Ce document recense les principales modifications.

Mise à jour du 01/03/2020

Sceptre de résurrection, page 195 de PMT-RB

Ajout du tableau des coûts de résurrection

Voir le tableau [ici](#).

Mise à jour du 19/10/2019 (10/10/2019 pour PMT-Q)

Cette mise à jour ajuste les règles de repos en labyrinthe et en surface et modifie la portée de certaines armes à distance, les valeurs de quelques objets magiques ainsi que la distance d'engagement lors d'une rencontre. Enfin, nous avons clarifié et précisé les passages concernant les replis, les retraites et les cas particuliers en combat. Merci à griffesapin pour ses suggestions.

Récupération des sorts, page 36 de PMT-RB et 17 de PMT-Q

Utilisation de la formulation de PMT-RA

« Tous les lanceurs de sorts ont besoin de huit heures de sommeil avant de pouvoir récupérer ou changer leurs sorts, puis doivent consacrer une heure à mémoriser les sorts choisis parmi ceux auxquels ils ont accès. »

Table de portée des armes à distance, page 91 de PM-RB et 41 de PMT-Q

Les portées de l'arc long, des fléchettes et des lances courtes ont été ajustées pour correspondre à Labyrinth Lord.

Arc long : 21/42/63 ; fléchette : 4,5/ 9/ 13, 5 ; lance courte : 6/12/18

Le terme « lance » dans le tableau des portées correspond en fait à la **lance courte**.

Neutralisation du Poison, page 44 de PMT-RB

Le sort est désormais réversible et la description du sort inverse, Poison, a été ajoutée.

« Poison, l'inverse de ce sort, tue la cible touchée en un tour. Le sort fonctionne seulement si le lanceur réussit un jet d'attaque et que la cible rate son jet de sauvegarde contre le poison. Il est possible de ralentir ou de neutraliser magiquement ce poison. »

Nuage Mortel, page 63 de PMT-RB

Ajout d'une phrase en fin de description.

« Retenir son souffle ne sert à rien, mais les créatures immunisées au poison ne sont pas affectées. »

Projectile magique, page 65 de PMT-RB et 24 de PMT-Q, dernier paragraphe, première phrase

Reformulation et ajustement des niveaux auxquels sont accessibles les projectiles supplémentaires.
« Le magicien obtient deux projectiles supplémentaires tous les cinq niveaux de classe, soit trois projectiles au niveau 5, cinq au niveau 10, etc. »

Repos, page 74 de PMT-RB et 28 de PMT-Q

Réorganisation de la section. Ajout de précisions sur la course et la récupération de sorts et reformulation de la condition d'épuisement : le bonus d'attaque pour l'adversaire contre un personnage épuisé devient unmalus à la CA du personnage épuisé.

« **Repos : Les PJ peuvent rester actifs 5 tours, après quoi ils sont censés se reposer 1 tour.**

S'ils ne le font pas, ils deviennent épuisés : ils subissent un malus de - 2 aux jets d'attaque et de dommages et de + 2 [- 2] à la CA jusqu'à ce qu'ils se soient reposés 1 tour.

Course : Un personnage devient épuisé à la fin d'une course et doit donc se reposer 1 tour pour se rétablir.

Sorts : Pour récupérer ses sorts, un personnage a besoin de 8 heures de repos, puis de 1 heure de mémorisation. »

Portes, page 75 de PMT-RB

« Lorsqu'un joueur déclare que son personnage cherche des portes secrètes, le MdT lance 1d6 : un résultat de 1, ou de 1-2 pour certains personnages semi-humains, indique un succès. »

Temps et mouvement en surface, pages 76-77 de PMT-RB et 31 de PMT-Q

La section a été réorganisée pour plus de clarté et le fonctionnement de la marche forcée a été modifié par rapport à Labyrinth Lord.

Les personnages peuvent choisir d'effectuer une marche forcée : ils augmentent leur vitesse de + 1/2 pour une journée, **mais ils seront épuisés s'ils ne prennent pas ensuite une journée de repos.**

Les personnages sont censés se reposer après chaque journée de trajet, sous peine d'être épuisés le lendemain. Par défaut, le repos dure 8 heures ; le MdT peut autoriser un temps de récupération plus court.

Séquence en labyrinthe, page 85 de PMT-RB et 35 de PMT-Q

Ajustement de la distance.

« 1. Il lance 1d6 x 6 pour estimer la distance en mètres qui sépare les monstres des personnages. »

Mouvement lors des rencontres, page 86 de PMT-RB et page 37 de PMT-Q, deux dernières phrases

Reformulation en utilisant la notion d'épuisement.

« **Il devient épuisé [...] à la fin de la course. »**

Mouvement en combat, page 89 de PMT-RB et 39 de PMT-Q

Ajout d'une précision sur le repli et reformulation du malus du personnage en retraite.

« Repli — Le personnage recule de la moitié ou moins de son mouvement de combat, sous réserve que son chemin de repli soit dégagé. **Il a le droit d'attaquer.**

Retraite — Le personnage recule de plus de la moitié de son mouvement de combat. Il ne peut pas attaquer. De plus, toute créature qui l'attaque reçoit le bonus d'attaque contre un fuyard (voir Cas particuliers, ci-après). »

Cas particuliers, page 89 de PMT-RB et 40 de PMT-Q

Le cas du personnage épuisé a été reformulé et nous avons ajouté deux autres cas : l'attaque contre le fuyard, aux mêmes effets que l'attaque par-derrière, et la surprise.

Une attaque par-derrière **ou contre un fuyard** reçoit un bonus de + 2 et ignore le bonus à la CA dû au bouclier. **Ces deux attaques sont mutuellement exclusives : attaquer un fuyard par-derrière donne un bonus de + 2 et non de + 4.**

Un personnage épuisé subit un malus de - 2 à tous ses jets d'attaque et de dommages ainsi qu'un malus de + 2 [- 2] à sa CA.

Un personnage surpris est incapable d'agir, d'attaquer, de se déplacer, d'incanter un sort et sa défense est diminuée. Il perd tout bonus à la CA dû à la DEX ou au bouclier, et ses adversaires (s'ils ne sont pas eux-mêmes surpris) l'attaquent sans subir de riposte.

Ver charognard, page 171 de PMT-RB

La description a été modifiée par rapport à LL pour mieux correspondre au monstre originel.

Potion de longévité, page 187 de PMT-RB

La description ne précisait pas l'ampleur du rajeunissement.

« Celui qui la boit rajeunit de 1d12 ans. »

Baguettes, bâtons et sceptres, premier paragraphe, page 193 de PMT-RB

« [...] les **sceptres** font environ 1 m de long, alors que les **bâtons** peuvent mesurer jusqu'à 2 m de long pour 50 cm de diamètre. »

Balai volant, page 197 de PMT-RB

« Ce balai magique peut voler à une vitesse de **72 m** par **tour** avec un passager et à une vitesse de **54 m** par **tour** avec deux passagers. »

Bottes de rapidité, page 187 de PMT-RB

« Le personnage peut se déplacer à une vitesse de **72 m** par tour pendant 12 heures. »

Casque de télépathie, page 199 de PMT-RB

« Le personnage peut lire dans les pensées d'un individu dans un rayon de **27 m**. »

Gantelets d'ogre, page 200 de PMT-RB

« [...]il peut porter un poids supplémentaire de **50 kg**. »

Tapis volant, page 201 de PMT-RB

« Il vole à une vitesse de **36 m** par round avec 1 seul passager, de **27 m** par round avec 2 passagers et de **18 m** par round avec 3 passagers. »

Explorer un labyrinthe, Test de monstres errants, page 216 de PMT-RB, dernière phrase

Comme indiqué à la **page 85**, les monstres apparaissent à **1d6 x 6 m** des personnages dans un labyrinthe.

Explorer un labyrinthe, Déplacement, page 216 de PMT-RB et 58 de PMT-Q

Section complétée et reformulée.

« Déplacement : Par défaut, les PJ utilisent le mouvement d'exploration (36 m par tour), qui leur permet d'explorer et de cartographier les environs tout en restant relativement discrets. S'ils décident de se déplacer plus rapidement, **le MdT peut les autoriser à utiliser leur mouvement de combat (12 m par round) à la place, mais ils ne pourront plus cartographier et tomber plus facilement dans un piège ou sur des monstres errants. Le mouvement de combat peut aussi être accordé si les PJ parcourent des zones déjà explorées et sécurisées du labyrinthe. Enfin, un PJ peut courir jusqu'à 36 m par round pendant 30 rounds, soit 1/2 tour, mais cela l'épuisera (voir page suivante).** »

Explorer un labyrinthe, Chercher des portes secrètes [...], page 217 de PMT-RB

Précision sur la compétence Détection/désamorçage.

« Les chances de réussite sont égales à 1 sur 1d6 par défaut ; à 1-2 sur 1d6 pour les elfes qui cherchent des portes secrètes et les nains qui cherchent des pièges, des murs illusoire et des constructions secrètes ; ou au pourcentage de la compétence de voleur Détection/désamorçage (**pièges uniquement**). »

Explorer un labyrinthe, Repos, page 217 de PMT-RB et 59 de PMT-Q

Cette section a été modifiée pour être cohérente avec les explications données ailleurs dans l'ouvrage.

« **Repos : Les PJ peuvent rester actifs 5 tours, après quoi ils sont censés se reposer 1 tour.**

S'ils ne le font pas, ils deviennent épuisés : ils subissent un malus de - 2 aux jets d'attaque et de dommages et de + 2 [- 2] à la CA jusqu'à ce qu'ils se soient reposés 1 tour.

Les PJ au repos ne peuvent ni se déplacer ni accomplir d'activités fatigantes. Par contre, les activités paisibles comme la cartographie ou la lecture sont autorisées. Éventuellement, un test de monstres errants peut être effectué durant la période de repos : 1 chance sur 6 par défaut, à moduler en fonction de l'emplacement du camp et des précautions prises par les personnages.

Un personnage devient épuisé à la fin d'une course et doit donc se reposer 1 tour pour se rétablir.

Pour récupérer ses sorts, un personnage a besoin de 8 heures de repos, puis de 1 heure de mémorisation. »

7. Campement et 8. Repos, page 219 de PMT-RB

« 7. Campement et repos

Les PJ doivent camper pour se reposer. Par défaut, le repos dure 8 heures, mais vous pouvez autoriser un temps de récupération plus court.

Si les PJ ne se reposent pas, ils seront épuisés le lendemain : - 2 aux jets d'attaque et de dommages, +2 [-2] à la CA.

Vous pouvez augmenter les malus aux jets d'attaque et de dommage de 2 par période supplémentaire de 24 heures sans repos. »

Nouveaux sorts, deuxième paragraphe, dernière phrase, page 220 de PMT-RB

Clarification sur le temps de création de sorts.

« S'il peut le faire, le processus de création dure deux semaines en temps de jeu **par niveau de sort** et coute 1 000 PO par niveau de sort. »

Mise à jour du 20/09/2019

Outre la correction de coquilles, cette mise à jour harmonise certaines règles avec PMT:RA. La durée du renvoi des morts-vivants est précisée, les dommages variables des armes sont utilisés par défaut, et les dégâts de certaines armes ont été augmentés.

Renvoi des morts-vivants, page 13 de PM-RB et 9 de PMT-Q

Nous avons ajouté une durée de renvoi, qui était absente dans B/X et Labyrinth Lord mais que nous avons ajouté dans PMT : RA.

« **Par défaut, le renvoi dure 3d4 rounds.** »

Option : compétences de voleur simplifiées, Page 20 de PMT-RB, premier paragraphe

Nous avons modifié les valeurs de départ d'écoute et d'Escalade et reformulé le paragraphe pour plus de clarté.

« [...] Un voleur de niveau 1 possède 4 points en Escalade, 2 points en écoute et 1 point dans chaque autre compétence. à chaque montée en niveau du voleur, son joueur peut augmenter deux compétences de 1 point. La valeur maximale d'une compétence est égale à 6. »

Elfes, page 21 de PMT-RB, description, première phrase

[...]ils pèsent en moyenne 54 kg et leur taille varie entre 1,52 m et 1,67 m de haut.

Voleur, page 20 de PMT-RB, escalade, dernière phrase

« Un jet de compétence est requis tous les 30 m, sous peine de tomber et de subir 1d6 dommages **tous les 3 m de chute.** »

Armures, Page 31 de PMT-RB et 14 de PMT-Q, note sur le bouclier

Nous avons ajouté une précision par rapport à Labyrinth Lord.

« Un bouclier ne peut être utilisé avec une arme à deux mains ou une arme de trait telle que l'arc ou une arbalète. »

Armes, page 31 de PMT-RB et 15 de PMT-Q

Nous avons augmenté les dommages de certaines armes par rapport à Labyrinth Lord.

- Le bâton inflige 1d6 dommages.
- La lance longue (PMT-RB), le morgenstern (PMT-RB) et le marteau de guerre infligent 1d8 dommages.

Dommages et guérison, page 92 de PMT-RB

Les deux premiers paragraphes ont été supprimés, car ils faisaient doublon avec les explications de la page 89 tout en présentant une incohérence avec elles en évoquant uniquement la règle de dommages uniques des armes, désormais abandonnée au profit des dommages variables..

Araignée géante, veuve noire, Page 104 de PMT-RB

La veuve noire possède en moyenne 12 PV.

Dégâts variables, page 96 de PMT-RB

Cette option a été supprimée, car elle fait désormais partie des règles par défaut.

Centaure, page 107 de PMT-RB, dernière phrase

« S'il doit se battre, le centaure combat avec une arme et en ruant. »

Chameau, page 109 de PMT-RB, deuxième paragraphe, dernière phrase

« [...], il n'hésite pas à mordre et à donner des coups de patte [...]. »

Cyclope, page 112 de PMT-RB, dernière phrase

« Certains cyclopes sont capables de lancer le sort Infliction de Malédiction (inverse de **Délivrance de Malédiction**)[...]. »

Géant de pierre, page 123 de PMT-RB, deuxième phrase

« Il porte un gourdin en pierre et peut aussi lancer à une distance de 90 m des rochers [...]. »

Joyaux, page 180 de PMT-RB et 51 de PMT-Q

Voici le tableau correct pour les bijoux.

d100	Valeur du joyau (PO)
01-20	1d4 x 10
21-30	2d4 x 10
31-40	1d4 x 100
41-50	2d4 x 100
51-60	2d6 x 100
61-00	3d6 x 100

Mise à jour du 15/08/2019

Option : Dé de Vie maximum, page 11 de PMT-RB, dernière phrase

Ainsi, un guerrier de niveau 1 disposerait de 8 points de vie, sans compter le modificateur de CON.

Jets de sauvegarde du clerc, page 26

Niveau 5-8, Poison et mort : la valeur devrait être 9 et non pas 8.

Mise à jour du 14/08/2019

Classes et objets magiques, page 12 de PMT-RB

Ce nouvel encadré donne quelques explications supplémentaires sur l'utilisation des objets magiques selon la classe.

« La plupart des objets magiques sont utilisables par toutes les classes, mais les restrictions d'armes et d'armures s'appliquent. Ainsi, un magicien peut manier une dague magique, mais pas une épée magique.

De plus, certains objets sont liés à des classes spécifiques. Par exemple, les baguettes, bâtons et sceptres magiques sont réservés aux lanceurs de sorts. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans le chapitre Trésors. »

Option : renforcer le voleur, page 20 de PMT-RB

Ajout d'une phrase : « Le voleur peut porter une brigandine. »

Mouvement et encombrement, tableau, page 74 de PMT-RB

Ligne « de 21 à 31 kg » : la vitesse d'exploration est de 27 m par tour et la vitesse de course de 27 m par round.

Mise à jour du 30/05/2019

Liste d'équipement, page 36 de PMT-RB

Le poids du sac de couchage est de 2,5 kg.

Mise à jour du 04/03/2019

Séquence en labyrinthe, page 85 de PMT-RB et 35 de PMT-Q

Nous avons inversé les deux dernières étapes par rapport à Labyrinth Lord : le MdT effectue désormais le test de réaction et les joueurs décident de leurs intentions avant la détermination de l'initiative. Cela est plus cohérent par rapport au découlement de la séquence de combat, où les joueurs annoncent là aussi leurs intentions avant la détermination de l'initiative.

Page 247, Monstres et surprise, deuxième paragraphe, page 86 de PMT-RB et 36 de PMT-Q

Cette modification simplifie légèrement les règles de surprise, en supprimant le « round perdu » si tous les groupes sont surpris.

Le MdT lance 1d6 pour chaque groupe ou un seul d'entre eux. Un résultat de 1 ou de 2 signifie que le groupe est surpris et qu'il ne peut pas agir au cours du premier round ; l'autre groupe peut l'attaquer s'il n'est pas lui-même surpris. Les groupes peuvent agir normalement lors du premier round s'ils sont tous surpris ou si aucun ne l'est.

Séquence de combat, page 88 de PMT-RB et 38 de PMT-Q

Séquence de combat, étape 1

Cette reformulation précise que tous les joueurs annoncent leurs intentions à l'étape 1, pas seulement les joueurs voulant que leur personnage lance un sort.

1. Les joueurs annoncent leurs intentions. Si un joueur veut que son personnage lance un sort, il doit le signaler maintenant et respecter les conditions de lancer de la page 37(PMT-RB)/18 (PMT-Q) ;

Séquence de combat, page 88 de PMT-RB

Séquences de combat : Variantes

Cette nouvelle section ajoute trois variantes de la séquence de combat. La règle optionnelle Initiative individuelle a été placée ici.

Variante 1 : Étapes alternées

Cette variante réduit l'avantage du groupe détenant l'initiative. Le groupe ayant perdu l'initiative agit à la fin de chacune des étapes 3 à 7 : le groupe A se déplace, puis le groupe B ; le groupe 1 effectue ses tirs à distance, puis le groupe 2, etc. Peut être utilisé avec la variante 1 ou 2. »

Variante 2 : Priorité aux PJ

Cette variante favorise les PJ. Le groupe des PJ obtient automatiquement l'initiative.

Variante 3 : Initiative individuelle

Cette variante est plus réaliste, mais multiplie les jets de dés. Chaque combattant, qu'il soit PJ ou monstre, effectue un test d'initiative séparé. Les personnages peuvent ajouter leur modificateur de DEX au jet de dé et le MdT peut accorder un bonus aux monstres dotés d'une valeur de mouvement élevée. »

Règles optionnelles, Page 96 de PMT-RB

Nous avons ajouté une nouvelle option.

« Magie mobile

Les lanceurs de sorts peuvent utiliser leur mouvement de combat lorsqu'ils préparent un sort. Cela facilite l'utilisation des sorts de courte portée. »

Exemple de combat, page 98 de PMT-RB et 43 de PMT-Q

L'exemple de combat a été légèrement modifié. Voir les passages en gras dans l'exemple de combat du 13/02/2018 (pages 2 et 3 du présent document).

Valable pour les versions antérieures au 13/02/2018

Les versions de 13/02/2018 de PMT : Règles de Base (PMT-RB) et de PMT: Quintessence (PMT-Q) modifient la séquence de combat afin de la rendre plus fidèle à B/X tout en clarifiant l'emploi des sorts. Vous trouverez l'ancienne séquence et une autre variante sur le wiki de PMT.

Les sections en gras indiquent les passages modifiés, sauf dans le cas de l'exemple de combat, où les modifications sont plus importantes.

Lots d'équipement, page 28 de PMT-RB

« Au total, il devra dépenser **94** PO et porter un poids total de **36** kg. Avec les **26** PO restants, il pourra éventuellement participer à l'achat d'une mule. »

Séquence de combat, page 88 de PMT-RB et 38 de PMT-Q

1. **Si un joueur veut que son personnage lance un sort, il doit l'annoncer maintenant et respecter les conditions de lancer indiquées à la page 113 (PMT-RB) ou 18 (PMT-Q) ;**
2. Initiative : Chaque groupe lance 1d6. **Le groupe vainqueur de l'initiative sera le seul actif lors des étapes 3 à 7 ;**
3. **Le MdT peut tester le moral des monstres ou des compagnons d'armes du groupe (voir page 255 (PMT-RB) ou 42 (PMT-Q) pour plus de détails) ;**
4. Les mouvements peuvent être effectués ;
5. Les jets d'attaque à distance sont résolus en tenant compte des modificateurs dus à la DEX, à l'arme, à la munition, à la magie, à la portée et à la couverture de la cible ;
6. Les sorts **non interrompus** sont lancés et les jets de sauvegarde appropriés sont effectués ;
7. Les jets d'attaque de mêlée sont résolus en tenant compte des modificateurs dus à la FOR, à l'arme ou à la magie ;
8. Le groupe suivant dans l'ordre d'initiative accomplit les **étapes 3 à 7** ;
9. Quand tous les **groupes ont agi** et si le combat continue, un nouveau round est annoncé et la séquence recommence à l'étape 1.

Mouvement, page 88 de PMT-RB

Selon les versions, la première phrase de la section peut commencer par « Pour déterminer[..]avant la détermination de l'initiative ». Si c'est le cas et que vous utilisez la nouvelle séquence de combat, ignorez-la.

Test de moral, page 88 de PMT-RB et 43 de PMT-Q

Reformulation de la troisième phrase du troisième paragraphe, passage modifié en gras

« Le MdT lance alors 2d6 : si le résultat est plus élevé que la valeur de moral du monstre, le test **échoue**. **Le monstre s'enfuit alors à sa vitesse de course ; s'il est au contact d'un ennemi, il effectue d'abord un repli ou une retraite.** »

Projectile Magique, page 64 de PMT-LdJ et 24 de PMT-Q

La description du sort a été reformulée pour être plus proche de B/X. Le texte est une traduction de la description donnée dans l'excellent rétroclone Dark Dungeons.

« Une flèche lumineuse et intangible apparaît dans les airs à côté du lanceur : elle plane à proximité de lui et suit ses mouvements jusqu'à ce qu'il décide de la tirer sur une cible. Une fois tirée, elle atteint automatiquement la cible et lui inflige 1d6 + 1 dommages. La cible doit être dans le champ de vision du lanceur, mais peut-être en partie dissimulée.

Le lanceur obtient deux projectiles supplémentaires tous les cinq niveaux, soit un total de trois projectiles au niveau 6 et de cinq au niveau 11. Il peut répartir ces projectiles entre plusieurs cibles, mais chaque projectile n'affecte qu'un seul adversaire. »

Exemple de combat, page 98 de PMT : Règles de Base et 43 de PMT : Quintessence

Reformulation de l'exemple pour l'adapter à la nouvelle séquence de combat et corriger des incohérences. Vous trouverez un exemple plus détaillé sur le wiki de PMT. Les sections en gras indiquent des changements apportés lors de la révision du 02/03/19.

« Nous allons suivre les péripéties de quatre PJ : Alexandra (magicienne de niveau 1), Pardue le Vertueux (clerc de niveau 2), Niles (voleur de niveau 1) et Wigbryht (guerrier de niveau 1). Le MdT utilise les règles de CA descendante.

Les aventuriers descendent un corridor souterrain. Wigbryht ouvre la marche, suivi par Niles, Pardue et Alexandra. Soudain, quatre orques surgissent de l'alcôve où ils se cachaient. Le MdT effectue le test de surprise ; avec un résultat de 3 sur 1d6, les PJ ne sont pas surpris. Par conséquent, **les deux groupes pourront agir normalement lors du premier round.**

Au début du round, les joueurs annoncent leurs intentions : Alexandra prépare un Projectile Magique, tandis que les autres personnages attaqueront les orques. Vient ensuite le test d'initiative : le MdT obtient un 6, contre 3 pour les joueurs. Les monstres agissent en premier.

Un orque va au contact d'Alexandra, un autre seet les deux derniers se jettent sur Wigbryht. Comme les orques n'utilisent ni sorts ni armes à distance, le MdT passe directement à l'étape du combat rapproché.

Le premier orque brandit son épée courte et attaque Alexandra. Le MdT lance 1d20 pour savoir si l'orque fait mouche : il obtient un 17. Comme il faut au moins 12 pour toucher Alexandra, dont la CA est égale à 8, l'attaque est réussie. Le MdT obtient ensuite 3 sur 1d6 au jet de dommages : Alexandra n'a plus désormais que 3 PV sur 6. L'offensive de l'orque aux prises avec Niles est moins brillante : un résultat de 4 signifie qu'il rate son coup.

Par contre, le MdT obtient de beaux résultats pour les deux derniers orques : 15 et 16. Ceux-ci parviennent donc à blesser Wigbryht (CA 5). Le premier orque inflige 4 dommages et le deuxième 6, soit 10 dommages en tout. Wigbryht n'a que 7 PV, et son total passe à - 3. Le guerrier s'écroule.

C'est désormais aux PJ de répliquer. Alexandra ne peut se déplacer parce qu'elle est accaparée par son sort, Niles reste sur place et Pardue se déplace vers un des orques qui ont tué Wigbryht. Étant donné qu'aucun PJ ne peut tirer, le MdT saute l'étape des tirs à distance et passe à l'étape des sorts. Malheureusement, Alexandra a été blessée pendant son incantation : le lancer du Projectile Magique est donc interrompu et le sort est effacé de sa mémoire.

Reste l'étape du combat rapproché. Niles porte un coup à son adversaire. Un résultat d'au moins 13 est nécessaire pour toucher l'orque, qui a une CA de 6 : avec un résultat de 14, l'attaque réussit, mais Niles inflige seulement 1 dommage. La masse de Pardue s'abat sur un des meurtriers du guerrier (résultat de 15) et inflige 4 dommages, soit exactement le nombre de PV de l'orque : un coup mortel !

Il reste trois orques et trois PJ **à la fin du round** : la suite du combat promet d'être acharnée ! » dirige vers Niles