



COMBAT

Voici une description complète de l'activité la plus riche en points de règles du jeu de rôle, le combat.

Lorsqu'il est nécessaire de résoudre un affrontement, le temps se divise en rounds. On peut compter trois étapes dans un même round :

✂ Étape 1 : Déterminer l'Initiative

✂ Étape 2 : Attaque et Défense

✂ Étape 3 : Évaluer les dégâts

Puis on reprend à la première étape si nécessaire.



ÉTAPE 1 : DÉTERMINER L'INITIATIVE

Comme expliqué dans le chapitre Règles de Base, l'Initiative est déterminée par un Test d'Agilité avec le **Dé Joker**, bien sûr. On décompte les scores d'Initiative à partir du joueur ayant le plus fort score qui commence à agir, puis on passe à la personne suivante, et ainsi de suite jusqu'à 0.

Par tranche de dix points du score d'Initiative, un personnage gagne une action. On ôte simplement 10 par action réalisée à son résultat d'Initiative. S'il reste encore au moins 1, il rejoue ce round-ci. Sinon, il n'a plus d'actions. Une fois que tout le monde a agi (PJ et PNJ), on refait un jet d'Initiative pour le prochain round de combat.



ÉTAPE 2 : ATTAQUE ET DÉFENSE

C'est là que les choses se corsent. Le personnage dont c'est le tour décide quel genre d'action il va entreprendre. Une fois qu'il a choisi, il fait son Test de Compétence. Bien sûr, un personnage n'est pas obligé d'engager le combat, mais ce chapitre concerne ce qui se produit si le joueur décide d'attaquer, de se défendre, ou de faire une action combinée.

DIFFICULTÉ DE BASE DANS LE COMBAT

La Difficulté de base pour attaquer quelqu'un est de 10 (que l'on appelle aussi la valeur de Défense passive de la cible), ou la valeur de Défense active de la cible, modifiée par la distance et autres facteurs.

DÉFENSE ACTIVE

Le personnage ciblé peut décider d'effectuer une « Défense active », s'il lui reste des actions possibles dans le même round, qui affecte toutes les attaques se produisant jusqu'à la prochaine action du défenseur ou la fin du round si c'était sa dernière action. S'il s'agit de sa seule action, elle dure jusqu'à la fin du round. La Défense active est une manœuvre que la cible fait consciemment, comme Esquive ou Parade (totale ou partielle). Chacune est représentée par une Compétence et compte comme une action (voir cas spécial Parade ou Esquive partielle). Quel que soit le moment dans le décompte de l'Initiative, où une personne effectue une Défense totale, cette action remplace la prochaine qu'elle devait faire. Ainsi, une personne agissant à 12, si elle a déjà effectué une Défense totale (Esquive ou Parade), ne pourra plus attaquer qu'à 2.

Le total de la Défense active est modifié normalement suivant les circonstances.

Esquive : le personnage tente d'anticiper l'attaque et d'être ailleurs quand elle se produit. Cela revient à utiliser la Compétence Esquive.

Parade : le personnage tente d'arrêter l'attaque de son opposant en l'interceptant ou la déviant avec Parade. Le personnage peut aussi utiliser Mêlée ou Bagarre selon s'il a une arme dans les mains ou s'il combat à mains nues. Si le défenseur utilise une arme tranchante (épée, dague) pour parer une attaque à mains nues et réussit son blocage, l'attaquant reçoit des dégâts venant de l'arme utilisée. Néanmoins, on n'ajoute pas le Bonus aux dégâts à ceux de l'arme pour déterminer les blessures.

Si l'attaquant frappe sa cible avec une arme tranchante et que cette dernière utilise pour parer une partie de son corps, le défenseur prend toujours des dégâts. Si le blocage fonctionne, le





bonus de dégâts de l'attaquant n'est pas ajouté aux blessures, si le blocage est un échec, on applique les bonus. Le personnage peut minimiser les dégâts avec une armure, une capacité spéciale ou une spécialisation en parade.

MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ DE COMBAT

Voici quelques modificateurs de combat fréquemment utilisés. Quel que soit le nombre de modificateurs utilisés, la difficulté totale de combat ne peut descendre en dessous de 3.

Le MJ effectue son Test de combat en tenant compte des modificateurs indiqués. Si le MJ préfère ne pas lancer les dés, il peut directement utiliser le chiffre entre parenthèses.

Portée : l'efficacité d'un coup de poing, d'une arme ou de toute attaque faite à distance dépend de la portée. Tous les modificateurs de portée sont ajoutés ou soustraits à la difficulté du combat.

Remarque : à moins qu'une manœuvre spéciale ne le permette, toutes les attaques à mains nues en combat rapproché sont considérées comme à Bout portant seulement. Dans la plupart des cas, c'est aussi le cas pour les combats de Mêlée à moins que l'arme ne fasse plus de deux mètres de long.

À couvert : lorsqu'une cible est protégée par quelque chose, éclairage faiblard, fumée, brouillard, une table, elle est plus difficile à atteindre. Ceci est représenté dans le jeu par le modificateur qui s'ajoute à la difficulté du combat.

Viser : viser implique une observation soigneuse de la cible. Les personnages peuvent l'utiliser sur des cibles mouvantes, mais eux-mêmes ne peuvent rien faire d'autre comme action. Chaque action supplémentaire passée à viser sans interruption ajoute 1D aux Tests de Compétence Armes à feu, ou Lancer, jusqu'à un maximum de +3D.

DÉTERMINER LE SUCCÈS

Une fois établie la difficulté du combat, l'attaquant lance le Code D de sa Compétence de combat utilisée. Si le résultat est équivalent ou supérieur à la difficulté, le personnage touche, faisant sûrement des dégâts ou tout autre effet envisagé. Si le résultat est inférieur, l'attaque est ratée.

LOCALISATION

Si une personne souhaite atteindre une partie précise du corps d'un adversaire (main, cœur,... tête), il divise le Code D de la Compétence par deux, arrondi au supérieur. Comme expliqué plus haut, s'il prend des actions pour viser, il gagne +1D par action, avec un maximum de 3.

CIBLES MULTIPLES

À partir du moment où une personne utilise une arme à feu pour tirer en rafale, elle peut atteindre plusieurs cibles. Dans ce cas, la difficulté de base est augmentée de 5 points pour la première cible, de 10 pour la seconde, de 15 pour la troisième, etc. À cette difficulté de base, viennent s'ajouter tous les autres modificateurs de situation ou de couverture pour chaque cible.

Après avoir déterminé le nombre de cibles et les différentes difficultés pour chacune, le personnage n'effectue qu'un seul Test et le résultat détermine combien de cibles ont été touchées.

Exemple : Bob a des ennemis. Dans une rue bien éclairée, il voit arriver trois zombies. Il décide de balancer une bonne rafale pour tous les atteindre. Le MJ calcule les difficultés pour chacun d'eux : zombie n°1, 15(10+5), zombie n°2, 20 (10+10), zombie n°3, 25 (10+15).

Bob fait un Test d'Armes à feu et réalise un score de 20. Il a atteint les zombies n°1 et n°2.

**ÉTAPE 3 : ÉVALUER LES DÉGÂTS**

Si un personnage touche sa cible, il peut lui causer des dégâts. Pour en estimer le montant, jetez le Code D de l'arme en incluant tous les modificateurs. Certaines armes possèdent un Code D avec un signe + devant. Dans ce cas, ajoutez aux Dèss de dégâts le Code D du bonus aux dégâts de l'attaquant, puis les modificateurs et jetez les dés pour le Test.

DÉTERMINER LE BONUS AUX DÉGÂTS

Pour déterminer le Code D du bonus aux dégâts, prenez la Puissance du personnage et ôtez-en les tiers de point. Divisez par 2 en arrondissant au supérieur.

Exemple : un personnage avec 3D en Puissance aura un niveau de dégâts de 2D. Un personnage avec 6D+2 obtiendra 3D.

Si le combat n'est pas résolu en un round, on repart à l'étape n°1. Répétez ces étapes jusqu'à ce que le combat soit résolu d'une façon ou d'une autre.

**Difficultés standard**

Niveau	Difficulté
0	Automatique
1-5	Très Facile
6-10	Facile
11-15	Moyenne
16-20	Difficile
21-25	Très difficile
26-30	Héroïque

**OPTIONS DE COMBAT**

Les joueurs désirent parfois que leurs personnages fassent des manœuvres impressionnantes durant le combat. En voici quelques unes assez communes.

UTILISER LES MODIFICATEURS

Tous les modificateurs suivants et ceux du Combat sont cumulables, mais le Meneur de jeu peut ne pas vouloir les inclure tous. Les modificateurs ne s'ajoutent jamais à une difficulté de combat totale en dessous de 3.

Le MJ effectue son Test de combat en tenant compte des modificateurs indiqués. Si le MJ préfère ne pas lancer les dés, il peut directement utiliser le chiffre entre parenthèses.

OPTIONS ARMES À FEU

Tir de barrage : le personnage tire une rafale sans vraiment chercher à toucher les cibles, juste pour essayer de les obliger à se mettre à couvert et de faire cesser leur déplacement. Il se peut que certaines balles touchent quand même.

Tir en rafale sur une cible : la personne vide une partie de son chargeur sur une cible ayant plus de chance de toucher et de blesser.

Tir en rafale sur plusieurs cibles : à partir du moment où une personne utilise une arme à feu pour tirer en rafale, elle peut atteindre plusieurs cibles. Dans ce cas, la difficulté de base est augmentée de 5 points pour la première cible, de 10 pour la seconde, de 15 pour la troisième, etc. À cette difficulté de base, viennent s'ajouter tous les autres modificateurs de situation ou de couverture pour chaque cible.



JÉRÔME
2010

HELL'S ANGEL

DESCRIPTION

Les motards de votre communauté ont toujours affirmé que l'Enfer se trouvait sur Terre et l'histoire vient de leur et les événements viennent de leur donner raison. Pendant de nombreuses années, vous avez tenté de faire oublier le sang indien qui coule dans vos veines, en participant aux actions illégales de certains membres du club. Mais vous êtes allé trop loin et n'avez pas pu échapper à la violence et à la prison. Vous avez perdu de nombreux amis et votre famille vous a tourné le dos, vous interdisant de mettre les pieds dans leur casino. Depuis, vous tentez de vous racheter une conduite en travaillant comme mécanicien dans un garage de Chattanooga ou de Fargo. Mais les événements récents vont sans doute vous obliger à remonter sur votre Harley-Davidson, un fusil à canon scié glissé dans votre blouson de cuir noir et rouge.

PSYCHOLOGIE

Fidèle en amitié, vous n'avez qu'une seule parole et tenez fermement à retrouver votre famille. Rude et plutôt avare de mots, vous préférez agir que parler. En fait, on peut même dire que vous préférez rouler vite, plutôt que faire quoi que ce soit d'autre. Astucieux et habile, vous aimez démonter les choses pour en comprendre le fonctionnement, qu'il s'agisse d'une moto, d'un *truck*, d'un camion, voire des tripes d'un macchabée qui bouge encore.

PHRASE TYPE

« C'est quand même plus amusant que de tirer sur des bisons, non ? »

Agilité 2D+2	Bagarre 3D+2, Esquive 3D		
Adresse 3D+1	Armes à feu 4D+1, Crochetage 4D+1, Pilotage (Moto) 4D+1, Réparer		
Puissance 4D	Endurance		
Connaissances 2D	Contrefaçon 3D		
Perception 3D	Connaissance de la Rue 3D+1, Survie		
Présence 3D	Intimidation 3D+1, Volonté 4D		
Déplacement	7	Bonus aux Dégâts	2D