

LE COMBAT

La déclaration des hostilités	215
Le tour de combat	215
Porter un coup	216
Distance de tir	217
Distance de lancer	217
Modificateur au Facteur de Difficulté	217
Esquive et parade	218
Esquive chez les Jedi	218
Le calcul des dommages	219
L'armure	219
Arsenal	220
Réussite et échec critiques en combat	221
Assommer un adversaire	221
Blasters en position assommer	221
Recharger	221
Les tirs en rafale	222
Le combat de masse	222
Le combat spatial	222
Blessure et récupération	223



Bien que certaines parties puissent se dérouler sans que le moindre sang ne soit versé, il arrive plus souvent que des adversaires belliqueux se dressent sur la route des Personnages et que le combat soit la seule issue plausible. En gros, les règles énoncées jusqu'ici ne changent guère, mais sont plus étoffées dans le cadre de la résolution d'un affrontement. Une série de facteurs intervenant comme la gestion des coups et blessures, la portée des armes... Le chapitre qui suit traitera de la façon de gérer un affrontement, de la déclaration des hostilités à la reddition ou la mort des opposants. Le système de combat évoqué ci-dessus n'est ni le plus complet, ni le plus

réaliste du monde du jeu de rôle, mais il a pour seule ambition de permettre une résolution rapide des affrontements sans verser dans la chirurgie ou dans la danse classique. Après tout, les beaux combats à l'épée comptant une vingtaine d'envois avant la touche, cela ne se voit qu'au cinéma... En règle générale, une fois les lames au clair, quelqu'un ne tarde jamais à tomber.

La déclaration des hostilités

Une situation de combat n'est pas toujours clairement définie au début, mais ne tarde pas à impliquer toutes les personnes dans une même zone au même moment. Un combat peut évidemment commencer lorsque quelqu'un déclare qu'il attaque quelqu'un d'autre. Il se peut aussi qu'il s'agisse d'une embuscade de la part de Personnages Non Joueurs... Il est important, quoi qu'il arrive, de savoir exactement ce que font tous les protagonistes au moment de commencer l'affrontement. Les Personnages ont-ils leurs armes en mains ? Sont-ils prêts à se battre ? A quelle distance sont-ils les uns des autres ? Autant de questions importantes pour éviter les quiproquos ou les situations invraisemblables. N'hésitez pas à ce propos à noter sur une feuille de papier les positions respectives de chacun sur le « champ de bataille ». A cet effet, certains peuvent également préférer l'emploi de figurines ou de marqueurs spécifiques. Il faut que les choses soient claires pour tous les Joueurs avant que le combat ne commence, même si elles peuvent rester confuses du point de vue des Personnages.

Le tour de combat

On sait que le temps de jeu peut se diviser en tours (ou en rounds). Le tour de combat reprend le même principe, mais se subdivise en sections. Chaque section comprendra un type d'actions et les répartira donc selon leur vitesse d'exécution respective. Certaines attaques, par exemple les attaques par projectiles, se produiront toujours au sein d'un même tour de combat, avant les attaques de mêlée. N'oubliez pas que comme dans les règles normales, agir en premier signifie que l'on peut voir ce que les autres se préparent à faire et que c'est donc aux Personnages les plus lents de déclarer en premier lieu leurs intentions.

- *Pouvoirs spéciaux* : les PJ ou PNJ capables d'utiliser des pouvoirs spéciaux, comme ceux de la Force, par exemple, et désireux de le faire dans le cadre du combat (attaques ou incantations diverses), agissent à ce tour.
- *Attaques par projectiles* : les PJ ou PNJ armés pour le combat à distance (à projectiles, à feu, de lancer...), se trouvant en position de les utiliser et désireux de le faire agiront à ce tour.
- *Attaques de mêlée* : les PJ ou PNJ engagés dans une mêlée porteront leurs coups à ce tour (armes de contact, mains nues...).
- *Les déplacements en combat* : les PJ ou PNJ désireux de se déplacer dans la phase de combat le font à ce tour. Il peut s'agir d'une volonté de venir au contact d'un adversaire, d'aller porter secours à quelqu'un, de prendre la fuite...

Ces quatre sections du tour de combat subissent chacune la règle de l'initiative, à savoir qu'au sein de chacune d'elles, les Personnages bénéficiant de la meilleure VR agiront les premiers, avec la possibilité de lancer un dé pour les départager.

Règle optionnelle : VR de combat : Afin de pimenter un peu plus la phase de combat, il est possible d'inclure un élément aléatoire supplémentaire dans l'élaboration de l'ordre des actions. Ainsi, on peut exiger de chaque Joueur qu'il lance au début de chaque tour de combat un dé (un d10, par exemple) au résultat duquel il ajoutera la VR de son Personnage. C'est sur base de ce total que s'établira l'ordre des actions dans les différentes sections du tour.

Règle optionnelle : chaos total : Pour ceux qui veulent vraiment simuler le côté désordonné de la plupart des champs de bataille, on peut imaginer de ne pas tenir compte des sections du tour de combat et de ne se baser que sur la VR des Personnages pour établir l'ordre du tour. Modifiée par le jet d'un d10 pour donner encore plus d'incertitude.

Règle optionnelle : option duel : On a déjà vu dans certains films cette scène où deux tireurs, postés chacun à un bout de la ruelle, se tuent

simultanément d'un coup de feu. Les règles du combat qui seront présentées ici ne permettent pas ce genre de fantaisie, puisque l'un des tireurs sera forcément plus rapide que l'autre. On peut toutefois modifier les règles afin de rendre la chose possible. Il suffit pour cela d'ajouter une section au tour de combat : *calcul des dommages*. Toutes les attaques ayant porté ne se répercutant qu'à cette phase, se tenant après celle des *attaques de mêlée*. Les deux tireurs auront ainsi pu se tirer l'un sur l'autre...



Porter un coup

Pour savoir si le coup porté par l'attaquant touche bel et bien l'adversaire, on procède à un test normal, sur base d'une Compétence. On prend cependant comme Facteur de Difficulté le Bonus Défensif de l'adversaire. Le Bdef viendra donc, tout comme le FD dans les règles, s'ajouter au résultat du dé 20.

Exemple : un Personnage va frapper de son épée un monstre qui se trouve face à lui. Il a été plus prompt et porte donc le premier coup. Sa Compétence en Armes Blanches est de 14. Le Bdef du monstre est de 2. Le Personnage lance les dés : 8 ! 8+2 = 10. Dix étant inférieur à 14, le coup porte.

Distance de tir

Si une arme à feu ou un blaster s'utilisent grossièrement, en matière de règles, comme n'importe quelle autre arme, il faut tenir compte d'un autre facteur dans le calcul du Facteur de Difficulté. La distance vient en effet mettre son grain de sel dans la bonne volonté du tireur. Pour les armes classiques, ne comportant donc pas de viseur, c'est la vue du Personnage qui décidera de la difficulté d'atteindre une cible. Comparez donc la Perception du Personnage avec le tableau ci-dessous pour connaître le Facteur de Difficulté approprié.

Dist./PER	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
0-5	-2	0	+2	+5	+10
6-15	-5	-2	0	+2	+5
16-30	-10	-5	-2	0	+2
31-60	-15	-10	-5	-2	0
61-120	-20	-15	-10	-5	-2

Comment lire ce tableau ? Reportez le score en Perception du Personnage sur la première ligne. Reportez ensuite la distance de la cible sur la première colonne (cette distance est exprimée en mètres). Lisez ensuite à la convergence des deux données le Facteur de Difficulté, auquel viennent s'ajouter les autres facteurs.

Exemple : Jado le contrebandier tente d'atteindre une bouteille placée par lui sur un tronc voisin, à 40 mètres. La Perception de Jado est de 7. Le Facteur de Difficulté pour toucher la bouteille (qui n'a, par ailleurs, pas de Bdef), sera de 2. Ayant une compétence en armes de tir de 15, Jado devra donc lancer un 13 ou moins pour épater la galerie.

Distance de lancer

Plus un Personnage est fort, plus il sera capable de lancer un objet à bonne distance. Cette règle n'est pas seulement applicable en combat, car savoir lancer loin peut aussi être utile dans bien d'autres domaines. Voilà pourquoi le point vaut de toutes façons la peine d'être abordé. C'est le Corps du Personnage qui sera pris en considération, tout comme le poids de l'objet, cela va de soi, dans le tableau suivant, afin de déterminer à quelle distance un objet donné peut être lancé par quelqu'un. On catégorise ici les objets en quatre catégories : légers (un caillou, un couteau...), moyen (une brique, un marteau...), lourd (un sac plein, un petit

meuble) et très lourd (un grand meuble, un droïde...). Dans le tableau ci-dessous, la distance est exprimée en mètres. Pour chaque mètre additionnel, le Facteur de Difficulté s'accroît de 1.

Poids/COR	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
Léger	5	7	10	15	20
Moyen	3	5	7	10	15
Lourd	1	3	5	7	10
Très lourd	-	1	3	5	7

Exemple : dans une bagarre de taverne, Riik, un Jawa, va tenter de lancer son verre à la tête d'un Corellien peu sympathique. Son COR est de 4, l'objet est considéré comme léger par le Maître du Jeu. Il peut donc le lancer jusqu'à une distance de 7 mètres sans malus. Le Corellien est pourtant à l'autre bout de la salle et la distance est donc de 10 mètres. Le test en lancer du Personnage souffrira donc d'une pénalité de -3.



Modificateurs au Facteur de Difficulté

Pour un coup normal porté dans des conditions normales, il n'y a pas lieu de modifier la structure de base, à savoir que le Facteur de Difficulté d'une attaque est le Bonus Défensif de la cible. Il arrive toutefois que les conditions d'une attaque ne soient pas « normales »... Toucher quelqu'un dans le noir, lorsque l'on est amoindri physiquement, lorsque la cible est minuscule ou extrêmement rapide... Voilà qui peut compliquer la tâche.

Le Maître du Jeu décidera en connaissance de cause d'attribuer un Facteur de Difficulté supplémentaire à l'action, si besoin est. De même, si l'action est particulièrement facile, on peut considérer que l'attaque s'en trouvera facilitée. Dans certains cas, aucun test ne sera

nécessaire. Imaginons un Personnage qui souhaite tirer un coup de blaster dans la tête d'un ennemi endormi. Ou trancher la gorge d'un otage avec une lame déjà portée au cou... Ce ne sont pas là des attaques, mais la simple conclusion d'une supériorité fatale de l'attaquant sur la cible.

Exemple : perché par grand vent sur une passerelle de la Cité des Nuages, Urkh, un mercenaire, veut atteindre l'antenne émettrice d'un espion qui s'enfuit en airspeeder. La cible se déplace très vite, est déjà à bonne distance et l'antenne est de très petite taille... Le Maître du Jeu doit décider d'un FD particulièrement élevé pour représenter l'exploit que se prépare à réaliser le mercenaire...

Esquive et parade

Si un Personnage est touché par une attaque, il lui reste encore deux possibilités d'éviter de subir des dommages parfois importants. L'esquive et la parade. Par esquive, on entend la tentative du Personnage de se soustraire à l'attaque en se déplaçant rapidement hors de portée du coup.

La parade, quant à elle, consiste à dévier l'attaque à l'aide d'un objet ou, dans le cas d'un combat de mêlée, de son propre corps. Notez qu'une même attaque ne peut être esquivée ET parée. Il faut donc faire un choix.

L'esquive : pour esquiver une attaque, un Personnage doit réussir un test en Esquive. Le Facteur de Difficulté est égal à la Marge de Réussite de l'attaquant dans le cas d'un combat de mêlée mais elle passe au double de cette Marge de Réussite dans le cas d'une attaque à distance.

Exemple : Un stormtrooper fait feu avec son blaster sur Joshen, un jeune soldat de la Nouvelle République. Joshen a un Bonus Défensif de 2 points. La Compétence en « armes de tir » de l'impérial est de 14. Ce dernier lance un 6 et son attaque porte donc avec une Marge de Réussite de 6 (14-2, -6). Joshen possède une Compétence en esquive de 11. Le Facteur de Difficulté est de 12 (6x2). Il ne peut donc esquiver cette attaque que s'il lance un 1 au dé (réussite critique devenant dès lors simplement réussite automatique (voir les règles)).

La parade : pour parer une attaque réussie, un Personnage doit réussir un test en Parade. Mais aussi posséder les moyens techniques de

parer. On ne pare pas un tir de blaster à mains nues, ni un coup de sabre laser avec un bâton. Le Maître du Jeu demandera donc au Joueur comment le Personnage va s'y prendre pour parer et jugera de l'opportunité de l'action. Attention, si le Maître décide finalement que le Personnage ne peut pas parer l'attaque, il sera trop tard pour choisir l'esquive.

Le Facteur de Difficulté de la parade sera la Marge de Réussite de l'attaquant dans le cas d'un combat au corps à corps. Si l'on tente de parer une attaque à distance, c'est le double de cette Marge de Réussite qui constituera le Facteur de Difficulté.

Exemple : Badden, un chasseur de primes brandissant une vibro-lame, frappe Kiyqho, un Quarren agressif armé d'une barre de fer. Le joueur de Kiyqho décide de parer l'attaque de Badden (qui a obtenu une Marge de Réussite de 4). En théorie, la vibro-lame peut découper proprement une barre de fer, mais puisque l'attaque ne portait pas sur la barre de fer, le Maître du Jeu considère qu'il est possible de la parer avec elle. Kiyqho doit donc réussir un test en parade avec un Facteur de Difficulté de 4 pour réussir à parer ce coup.



Esquive et parade chez les Jedi

Nous le verrons plus en détail dans le chapitre consacré à la Force, mais les Jedi accomplis peuvent parer et esquiver n'importe quel type d'attaque sans subir le malus de l'attaque à distance. Autrement dit, la Marge de Réussite de l'attaquant n'est plus doublée dans le calcul du Facteur de Difficulté des attaques à distance. Chez un Jedi, de surcroît, la parade au sabre laser peut constituer une attaque, comme nous le verrons dans le chapitre consacré à la Force.

Le calcul des dommages

Une fois que le coup a porté, on peut s'interroger sur ses effets. Chaque arme, selon son type, occasionnera un certain nombre de points de dommage, représentés par un dé. Le côté aléatoire de l'application des dommages donne du piment et de la variété au jeu mais ne se justifie pas d'une manière scientifique. Il n'a de sens que dans la mesure où il n'est pas vraiment tenu compte d'une localisation des coups portés. A deux individus similaires, un même coup porté au même endroit avec la même arme et la même force donnera probablement lieu aux mêmes dégâts. A méditer.

Aux dommages de l'arme vient s'ajouter le Bonus aux Dégâts de l'assaillant. Ce, uniquement dans le cadre de l'utilisation en mêlée d'une arme blanche ou des armes naturelles (mains nues). Il est en effet inutile de compter l'influence de la force d'une personne sur les dégâts causés par balle, même si dans le cas des arcs à flèches, par exemple, la division est moins nette, une grande force étant nécessaire pour bander un arc et donc frapper plus loin et plus fort. On s'en tiendra toutefois à la règle.

Les dégâts totaux englobent donc les dégâts de l'arme et, dans certains cas, le Bdeg de l'assaillant.

Exemple : un Wookiee va frapper de sa lourde massue un guerrier venu le défier. Son coup porte et on procède au calcul des dommages. La massue occasionne 1d6 points de dommages et le Bdeg du Wookiee est de 3. Les dégâts totaux s'élèveront donc à $1d6+3 = 7$!

L'armure

Les Personnages portant une armure sont partiellement protégés des dégâts infligés par les attaques d'autrui. Partiellement. Car un coup bien porté peut évidemment percer l'armure, mais le simple choc d'une masse lancée à pleine force sur un plastron peut sérieusement blesser l'individu qui le porte. Partir au combat sans protection est cependant une mauvaise idée. L'ennui avec les armures, c'est qu'elles recouvrent rarement tout le corps. Dès lors, un Personnage intelligent ou simplement surnois tentera-t-il de frapper là où la peau est à nu. Réaction bien légitime.

Deux solutions se posent : soit on établit un système aléatoire de localisation des coups, et de ce fait, les armures ne protégeront que certaines parties du corps, soit on estime que tous les coups portés doivent passer outre l'armure, pour peu que celle-ci recouvre une partie suffisante du corps.



La première proposition plait beaucoup aux Joueurs, même si son côté aléatoire heurte la sensibilité des puristes. Certains peuvent éprouver des réticences à toujours toucher le bras gauche ou la jambe droite de leurs adversaires. La seconde prend le pli de laisser au Maître du Jeu le soin de la narration et de se contenter de dresser une armature pas trop contraignante derrière. C'est également l'optique de **RPG**, et on estimera donc que si un Personnage porte une armure assez grande, elle le protégera partiellement de toutes les attaques. Qu'est-ce qu'une armure « assez grande » ? On ne considérera dans ce jeu comme armures que les éléments recouvrant au moins l'intégralité du torse. En effet, rien n'empêche un Personnage de se balader torse nu avec un casque et des épaulières ou des genouillères, mais n'importe quel quidam qui désirerait l'agresser le frapperait à coup sûr en pleine poitrine. Par ailleurs, on verra que les Personnages disposant d'un casque sont mieux protégés que les autres des tentatives

d'assommement. En plus de garder leurs traits partiellement ou totalement cachés...

Bref, de la même manière que les armes, les armures ont un côté aléatoire, qui donne au Maître du Jeu l'occasion d'interpréter les résultats d'un dé et une source à sa narration. Chaque type d'armure est assorti d'un dé de protection qu'il faudra lancer pour déterminer de combien de points sont réduits les dégâts totaux d'une attaque. Les points de dégâts excédentaires passent outre l'armure et si l'armure bloque tous les points de dégâts, on considère qu'elle aura parfaitement joué son rôle et que son porteur s'en félicitera.

Exemple : Dans le cas du Wookiee frappant le guerrier, ce dernier est équipé qu'une cotte de mailles lui offrant un 1d6 de protection. Le total des dégâts est de 7. Le Joueur du guerrier lance 1d6 et obtient 4. On soustrait donc 4 à 7 et on obtient 3. Le guerrier perdra trois Points de Vie. Dans la narration, cela se présentera différemment. « Le Wookiee te porte un coup redoutable en pleine poitrine, fort heureusement, sa masse ne perce pas ton armure, mais sous le choc, tu ressens une vive douleur au niveau des côtes, te coupant la respiration. Tu vacilles mais ne tombes pas... »

Arsenal



On le sait depuis des éons, les êtres vivants excellent tout particulièrement dans l'art de se faire du mal et l'ingéniosité n'est jamais aussi débordante qu'en temps de guerre. Dans un univers comme celui de la Guerre des Etoiles, on pourrait s'attendre à une grande variété d'armes aux caractéristiques diverses. En réalité, si cette diversité existe bel et bien, elle est aussi contrebalancée par l'efficacité de l'équipement standard. Ainsi, chaque peuple au fait de ce qui se fait de mieux dans la galaxie utilise des blasters, ces canons lasers bien connus. De ce fait, les anciennes armes à

feu ont été la plupart du temps délaissées et deviennent très rares. Si quelques personnes chérissent toujours un style de combat plus rapproché, en utilisant, par exemple, des armes blanches, d'autres ne jurent que par leurs armes traditionnelles, malgré la différence technologique. Les tables qui vont suivre indiqueront pour chaque arme son code de dégâts (1d6, 1d4...) et sa portée maximale.

Nom de l'arme blanche	Dégâts
Petite lame (couteau, dague...)	1d4
Lame courte (épée courte, hache)	1d6
Lame longue (épée, grande hache)	1d8
Lame à deux mains (espadon)	1d10
Contondantes à une main (matraque)	1d4+1
Contondantes lourdes (marteau, masse)	1d6+1
Contondantes à deux mains (masse d'armes à deux mains)	1d8+1
Arme d'hast (lance, hallebarde, trident)	1d8
Mains nues	Bdeg*
Poing américain	Bdeg*+1
Sabre laser	1d10x2
Bâton gaffi	1d6
Lame ryyk	1d8

- Le minimum étant de 1. Si le Bdeg du Personnage est de 0, cela signifie qu'il n'ajoute aucun dommage à celui de l'arme utilisée, mais s'il frappe à mains nues, on considère qu'il inflige tout de même 1 point de dégât.

Nom de l'arme	Portée	Dégâts
Mini blaster	12	1d4
Blaster de sport	120	1d4+1
Pistolet blaster	120	1d6
Pistolet blaster lourd	50	1d10
Blaster de chasse	300	1d6
Fusil blaster	300	1d8
Carabine blaster	250	1d8+1
Blaster mitrailleur	300	1d10
Blaster mitrailleur moyen	400	1d12
Blaster mitrailleur lourd	500	1d20
Détonateur thermal	Lancer	3d20*
Grenade	Lancer	2d20*
Arbalète wookiee	50	1d10
Arbalète archaïque	50	1d6
Arc	100	1d4+1

- (*) Ces armes entraînent des dégâts dits « explosifs », ce qui vous renvoie au chapitre concerné.
- (Lancer) La portée de ces armes dépend évidemment du potentiel du Personnage à lancer loin. Voir ce chapitre.

Protection	Protection
Veste protectrice	1d4
Casque protecteur	1d4*
Bouclier énergétique	1d6**
Bouclier archaïque	1d4***
Armure « chasseur de prime »	1d8
Armure militaire standard	1d6+1
Armure « pirate »	1d6

- (*) Le port de casque peut sembler dérisoire étant donné l'absence de système de localisation des coups. Ceci dit, rien n'empêchant un Personnage de viser la tête, c'est tout de même utile. De la même façon, la règle sur l'assommement tiendra compte du port du casque.
- (**) Le bouclier énergétique est émis partout autour du Personnage dans un rayon de dix centimètres.
- (***) le bouclier archaïque ajoute 1d4 de protection contre une seule attaque par round de combat.

Réussite et échec critiques en combat

Pour presque toutes les Compétences de combat, un résultat de 1 au dé signifie que les dommages infligés par l'attaque sont plus importants que prévu. Lancez deux fois les dés de dommages de l'arme, additionnez les résultats obtenus et soustrayez le résultat aux Points de Vie de la cible. De plus, les attaques portées avec des armes tranchantes (épée, dague,...) ou des armes à feu arrivent à trouver le défaut de l'armure. La protection de cette dernière est annulée. Les conséquences d'un échec sont potentiellement plus variées. En voici une petite liste non limitative :

Bagarre : la cible s'écarte à la dernière seconde. Le Personnage fonce dans le mur et se blesse.

Toutes les Compétences d'armes : l'arme se brise, elle reste coincée, le Personnage perd l'équilibre (et ne pourra pas attaquer au prochain round), l'attaque touche un ami au lieu de la cible.

Compétences d'armes à mécanisme : l'arme s'enraye, elle est inutilisable pour 1d6 rounds, un ricochet touche un ami au lieu de la cible (dommages divisés par deux), les détonations attirent l'attention du voisinage qui prévient la police...

Assommer un adversaire

Pour assommer un adversaire, un Joueur doit annoncer son intention en début de round, puis réussir une attaque à corps à corps ou d'une arme de mêlée non tranchante (un gourdin par exemple). Les dommages sont soustraits aux Points de Vie de la victime, puis on teste le Corps de la victime moins les PV perdus. Elle restera assommée un temps égal au nombre de PV perdus en heures. A son réveil, elle aura une grosse bosse, mais n'aura perdu qu'1/3 des Points de Vie de l'attaque. A noter que si l'attaquant ne spécifie pas qu'il essaie d'assommer la victime, on ne pratique aucun test particulier et le coup est porté avec intention, au moins, de blesser. Si la victime porte un casque, son Bonus Défensif est automatiquement doublé pour une attaque de ce type.

Blasters en position « assommer »

Tous les blasters peuvent être réglés en deux modes. Le premier, le mode « assommer », réduit fortement la puissance du tir de laser et vise uniquement à assommer la victime. Voir les règles sur l'assommement ci-dessus. Le mode normal, lui, inflige des dégâts.

Recharger

Un revolver, un arc ou une arbalète (...) doivent être rechargés entre chaque utilisation, ou lorsque leur chargeur est vide. En temps normal, encocher une flèche, un carreau ou engager un nouveau chargeur prend un tour. Dans le cadre d'un arc, le temps peut être ramené à quantité négligeable si le Joueur réussit un test sous son Habilité (1d20). Le test ne compte que pour ce round et peut être retenté à chaque round. Le temps de rechargement des arbalètes est incompressible, comme celui des armes à feu. Dans la liste des armes de distance qui fait suite, le nombre entre parenthèses indique le nombre de balles par chargeur.

Les tirs en rafale

Certaines armes à feu ne tirent pas qu'une balle à la fois. Les armes automatiques peuvent être réglées pour tirer en rafales. Dans le cas d'une rafale, on considère que 1d6 munitions sont dépensées à chaque tir et que la chance de toucher sa cible augmente de deux points.

Le combat de masse



Il est parfaitement envisageable de plonger les Personnages dans le chaos d'un affrontement de masse, lisez une bataille entre deux armées. Vouloir à tout prix simuler un conflit de ce genre par des règles lors d'une partie de jeu de rôle est illusoire et vain. Quel que soit le système mis sur pied, on en viendra toujours à considérer des facteurs qui dépassent de loin les Joueurs et l'intérêt de la partie. La meilleure solution dans ce cas de figure est de gérer normalement les combats auxquels sont directement mêlés les Personnages et de laisser la place au talent narratif du Maître du Jeu pour l'issue de la bataille. Bien entendu, il se peut que les Joueurs veuillent se sentir plus impliqués, qu'ils n'aient pas l'impression que tout est écrit. Dans ce cas, lancez éventuellement quelques dés pour faire bonne figure ou selon un plan établi. Préparez le plan de bataille dans votre scénario et inscrivez des directives du style : « si les Personnages font ça ». Comptabilisez une série de bonus et de malus dépendant des actions réussies par les Personnages ou leurs subalternes et lancez un dé au final pour chaque armée... Celle qui obtient le score le plus élevé l'emportera.

Le combat spatial

On peut édicter bien des règles en la matière sans qu'aucune ne satisfasse pleinement Joueurs et Maîtres du Jeu. Plus on tente de simuler l'affrontement, moins il sera crédible. Aussi paradoxal que cela puisse paraître. Parce que cela en compliquera la résolution et ralentira le jeu, là où la vitesse est primordiale. Par contre, il ne serait pas logique d'édicter nombre de règles sur le combat à pied pour finalement ne rien dire du combat spatial. Voici donc quelques conseils, plutôt que quelques lois, qui peuvent servir à rendre ces phases attrayantes, logiques, structurées, mais narratives et rapides à exécuter.

L'engagement : les règles du combat ne changent pas sauf cas contrairement spécifié.

Choisir son ennemi : dans le flou mortel des batailles, il faut clairement spécifier qui on traque, en sachant que le but de toute manœuvre est bien entendu de prendre son ennemi à revers pour le tirer tout en restant à l'abri de ses canons. Cela demande forcément coordination et précision de la part des protagonistes.

Positionnement et initiative : au début de chaque round de combat, chaque pilote engagé doit clairement spécifier ce qu'il compte faire et ensuite réussir un test en pilotage pour s'assurer qu'il y parvient. Le test est modifié en fonction des conditions (vaisseau endommagé, difficulté de la manœuvre...). En cas d'échec, on considère qu'il n'aura pas été assez rapide pour effectuer sa manœuvre avant que les hostilités ne commencent. Les pilotes ayant réussi déterminent ensuite leur initiative selon la règle optionnelle « chaos total ».



Salves : une fois l'ordre établi, on procède aux attaques. C'est la compétence en canons de vaisseaux qui est utilisée pour tirer, qu'il s'agisse de lasers ou de missiles.

Évitement : une cible sur laquelle l'attaque a porté peut tenter une manœuvre d'évitement en réussissant un test en pilotage ayant pour Facteur de Difficulté la Marge de Réussite de l'attaque. Dans le cas de missiles à têtes chercheuses, cette Marge de Réussite est doublée. Qu'elle soit réussie ou échouée, la manœuvre d'évitement annule l'action envisagée par le pilote ce round-ci, sauf si elle a déjà été menée. En cas de succès, le tir est évité. En cas d'échec, il porte.

Écrans : les vaisseaux possèdent souvent des boucliers énergétiques, appelés aussi « écrans ». Ceux-ci n'agissent pas de la même façon que les boucliers individuels. Ils absorbent tous les dommages jusqu'à épuisement de leur énergie. Une fois réduits à zéro, ils sont inopérants. Les écrans sont réglés par défaut pour couvrir des parties différentes du vaisseau et on peut donc les reprogrammer pour placer l'essentiel de l'énergie à l'avant, à l'arrière... Cette décision doit cependant être prise au moment même où on décide des actions entreprises au début du round.

Blindage : une fois les écrans passés, l'appareil peut toujours compter sur son blindage. Là, il s'agit d'une armure à proprement parler, c'est-à-dire qu'elle possède un (ou plusieurs) dé(s) à lancer afin de diminuer les dégâts d'un tir. Le reste des points étant enlevés au total des Points de Structure (voir ci-après).

Dégâts : un vaisseau ne possède pas de Points de Vie mais des Points de Structure (PS). De même, il ne possède pas de Niveau de Blessure mais des Niveaux de Panne, calculés de la même façon. Reportez-vous au tableau ci-après.

Etat	Perte en PS	Malus
En parfait état	Moins du quart	Aucun
Légèrement endommagé	Un quart	-1
Endommagé	La moitié	-3
Gravement endommagé	Les trois quarts	-5
En panne	PS à zéro	-
Détruit	PS sous zéro	-

Le malus se rapporte à tout jet de maniabilité du vaisseau. Un vaisseau « en panne » n'explose pas mais s'arrête (sauf inertie). Il

n'est plus manoeuvrable. Un vaisseau détruit emporte avec lui tous ses occupants...

Narration : le Maître du Jeu doit veiller à retranscrire l'action du mieux qu'il peut, en n'hésitant pas à interpréter les règles de façon à mieux coller à l'histoire ou aux événements. Il est inutile de gérer toutes les attaques lors d'une bataille stellaire. Contentez-vous de suivre celles qui concernent directement les Personnages. Les autres, établissez les dans votre narration...



Blessures et récupération

Et voilà ! On a joué à se faire mal et maintenant, il y a des blessés ! La gestion des soins dans un jeu de rôle est souvent matière complexe car si l'on s'en tient au réalisme, les Personnages ne repartiraient pas souvent au combat. Bien entendu, dans les univers où la magie n'est pas un vain mot, tout reste possible et il existe probablement des potions ou des pommades miraculeuses, qui guérissent tout et referment soigneusement les plaies. Il existe dans le système de jeu des Compétences de soin, qui sont les suivantes : Premiers Soins et Médecine. Il y a aussi le Diagnostic, mais qui ne sert qu'à déterminer de quoi souffre un Personnage. Comme son nom l'indique, la Compétence en Premiers Soins permet à son pratiquant de procéder aux « gestes qui sauvent », à savoir nettoyer les blessures, panser les plaies, cautériser. On considère par soucis de simplification que les effets sont immédiats et que, s'ils sont pratiqués à temps, ils offrent le regain d'1d4 Points de Vie perdus par le Personnage souffrant. La Médecine est bien entendu quelque chose de bien plus complexe. On considère qu'elle permet, sous réserve de

réussite du test, de recouvrer l'ensemble des Points de Vie perdus, mais ses effets ne sont pas immédiats et certaines interventions peuvent prendre du temps, et donc nécessiter des conditions particulières. On peut bien sûr opérer sommairement quelqu'un sur le champ de bataille, mais l'action est de ce fait rendue plus difficile. En bref, c'est au Maître du Jeu de savoir ce qu'il souhaite imposer à ses Joueurs. Il ne faut pas oublier non plus qu'un temps de revalidation est nécessaire pour les blessures les plus graves. Sans compter que certaines blessures ne guérissent jamais totalement, ou laissent d'affreuses cicatrices aux endroits les moins indiqués...

Enfin, les Personnages peuvent, en ce qui concerne des blessures superficielles ou peu graves, récupérer des points en prenant simplement du repos. On considère qu'une journée et une nuit passées à se reposer dans des conditions décentes de confort et d'alimentation permettent au Personnage de récupérer un Point de Vie perdu.

Les cuves bacta : ces cuves de liquide réparateur constituent l'essentiel des soins médicaux dans la galaxie. Un corps qui y est plongé (avec casque respirateur) voit ses tissus se reformer, ses os se ressouder... Ce petit élixir miracle est un véritable don de la nature. Il permet de récupérer 1d4 Points de Vie par heure passée dedans.