

5.0 Le combat

Bien qu'il soit parfaitement possible qu'une partie de jeu de rôle se déroule sans que les personnages soient obligés de faire usage de la force, vous vous rendrez bien vite compte que le combat est, en jeu de rôle, l'occasion de bien des défis et de beaucoup d'amusement. Les règles qui gèrent ces situations un peu spéciales diffèrent légèrement de celles que nous venons d'exposer, tout en respectant le cadre global du jeu. Les actions s'enchaîneront dans des tours de jeu, on procédera à des tests et on lancera des dés. On ne demandera pas aux joueurs de se taper dessus. Mais toute une série de facteurs, dont le rôle est de rendre le combat plus réaliste ou plus ludique (voire les deux), entrent en ligne de compte qu'il faut intégrer aux règles générales. Il y sera question d'Initiative, de différents types d'actions offensives et défensives, de valeur d'attaque ou encore de dégâts et d'armures. Mais procédons par ordre.



5.1 Quand y a-t-il un combat ?

A priori, il sera relativement aisé de reconnaître un combat en cours de jeu. Il y aura affrontement lorsqu'au moins un protagoniste passera à l'action contre un autre personnage, dans le but de le blesser, de le tuer ou de l'immobiliser, par exemple. Il n'est donc pas nécessaire que la cible soit d'accord. La précision est utile. Bien entendu, il faut aussi que l'assaillant soit en mesure de porter une attaque, à savoir qu'il faut qu'il dispose d'une arme ou qu'il soit à portée de sa cible. Le maître du jeu doit donc décrire clairement la situation lorsque les joueurs le lui demandent, afin d'éviter des situations incongrues du style : « Je l'attaque » « impossible, il est dans la pièce à côté » ou « je lui tire dessus » « inutile, il est

mort ». Bref, une série de questions se posent dès lors qu'un combat s'engage. Où se trouvent les personnages ? Que font-ils au début du combat ? Ont-ils leurs armes en main ou sont-ils occupés à tout autre chose ? Qui les accompagne ou qui se trouve à proximité ? Quelles sont les caches éventuelles, les obstacles ? A quelle distance de leur cible sont les assaillants ? Nous verrons par la suite ce qu'il en coûte à des personnages s'ils sont surpris par leurs adversaires...

5.2 La séquence de combat

Pour bien marquer la différence, un tour de jeu en combat s'appelle une séquence de combat. Elle est plus structurée que le tour de jeu classique, et représente l'unité de temps nécessaire à un personnage pour réaliser une action simple. Mais comme pour le tour de jeu classique – et bien que toutes les actions soient presque simultanées dans la réalité – les personnages agiront à différents moments de la séquence, comme s'ils se succédaient dans la résolution de leurs actions. Le personnage le plus rapide agira en premier. Selon le type d'action à réaliser, les protagonistes seront plus ou moins favorisés, certaines actions étant par essence plus rapides que d'autres. C'est le cas d'un tir d'arme à feu par rapport à un coup porté avec une hache, par exemple. Toutefois, la vitesse de réaction naturelle du personnage influencera la position de ce dernier dans la séquence de jeu. Chaque type d'action se voit caractérisé par un MI, ou Modificateur à l'Initiative. Le tableau suivant regroupe les principales actions en combat et leur MI correspondant. Il ne devrait pas être difficile pour le maître de jeu d'intégrer de nouvelles actions à ce système en se basant sur les valeurs présentées.

Type d'action en combat	MI
Se déplacer	-2
Utiliser une arme à feu ou assimilée	+2
Lancer une arme ou une grenade	0
Frapper à mains nues	+1
Frapper à l'arme blanche	-1

Le Modificateur à l'Initiative vient s'ajouter à l'Initiative du personnage. Pour rappel, celle-ci se calcule sur base de l'Habilité du personnage, à laquelle on ajoute 1d6 au début du combat. Le résultat le plus élevé étant celui du personnage le plus rapide, celui qui agira en premier.

Exemple : Heinrich vient d'être parachuté dans la forêt. Son parachute est resté accroché dans les branchages et son fusil a glissé plus loin, mais un ours menaçant s'approche, animé de sombres intentions. Le combat s'engage. Le MJ lance l'initiative pour l'ours (8+1d6=11) et le joueur lance le dé pour son personnage (7+1d6=12). Le soldat va tenter de récupérer son fusil, mais doit se déplacer pour cela (-2) tandis que l'ours, à portée de griffe, tente de le frapper au passage (+1). L'Initiative de l'ours passe à 12 alors que celle de Heinrich passe à 10. L'animal frappera le premier.

Se déplacer

Durant un combat, se déplacer est risqué et prend du temps, temps que l'on ne met pas à profit pour attaquer ou pour se défendre efficacement. Il peut toutefois être utile de se déplacer pour se mettre à l'abri, pour aller prendre une arme, pour porter secours à un allié tombé ou encore pour résoudre une action qui n'est pas directement liée au combat (déclencher une alarme, sauvegarder des données informatiques, dissimuler un document, etc.). Il est toutefois possible de se déplacer tout en se battant. On peut tenter de porter le combat dans une zone plus favorable ou se jeter dans l'encadrement d'une porte tout en arrosant le couloir d'un tir en rafale. Dans ce cas, le joueur doit décrire exactement la scène au maître du jeu, et celui-ci dira si la chose est possible. Si tel est le cas, les deux MI s'additionnent, mais l'action offensive ou non tentée par le personnage durant cette séquence souffrira d'un malus de 50%.

Exemple : Ygwal tente de saisir une corde qui lui permettra de franchir un précipice tout en tenant ses ennemis à distance d'un tir de barrage. Le MJ estime la chose possible. Ygwal se déplace (-2) et fait feu (+2). Il a donc un MI nul. A son tour dans la séquence de combat, il pourra donc à la fois tirer et se jeter sur la corde. Mais et son tir, et son test pour se saisir de la corde et ne pas tomber dans le vide souffriront d'un malus de 50%, à savoir la moitié de sa chance de succès normale.

Utiliser une arme à feu ou assimilée

Les armes à feu, les pistolets laser, les arbalètes à répétition et toutes leurs variantes sont des armes

que l'on utilise généralement assez rapidement. Il suffit d'appuyer sur la détente. N'importe qui en est capable. Bien viser, ça, c'est autre chose. Nous le verrons ultérieurement. Les armes à feu nécessitant plus de temps pour tirer, comme les bazookas, les mortiers, les fusils lourds, les mousquets, nécessitent soit un temps de rechargement conséquent, soit un temps de « pose » pour être prêts à faire feu. Si les personnages qui en usent ont eu le temps de les préparer avant le combat, ils restent des armes à feu classiques. S'ils n'étaient pas prêts, cela dépend de l'arme en question. Un bazooka, par exemple, prend une séquence complète rien que pour charger le projectile. Le personnage doit alors passer une séquence de combat inactif afin de charger son arme. Le maître du jeu doit tenir compte de ces facteurs lorsqu'il créera la liste des armes pour son monde.



Exemple : l'arbalétrier, arme au poing, chargée, pénètre dans la salle où se cache le voleur. Celui-ci profite de ce qu'il le dépasse pour sortir de sa cachette et se précipiter dehors mais, ce faisant, il renverse un vase ancien qui se brise, alertant le garde. Celui-ci a le temps de tirer sur le fuyard. A la prochaine séquence, par contre, il devra recharger son arme pendant un tour entier. Tour qu'il mettra à profit pour appeler des renforts...

Lancer une arme ou une grenade

Lancer un couteau, un marteau, un objet quelconque à la tête d'un adversaire, balancer une grenade ou un cocktail Molotov, cela prend un peu plus de temps que de presser la gâchette d'un fusil mitrailleur. Cela demande à la fois un effort physique et de l'adresse. Lancer quelque chose de manière désinvolté ne risque pas de faire bien mal à l'adversaire.

Frapper à mains nues

Ce type d'affrontement est généralement assez direct, même si, lorsque le combat est codé à la façon d'un art martial, les antagonistes peuvent prendre le temps de se mesurer, de se jauger l'un l'autre avant de porter le premier coup. La vitesse d'exécution, l'explosivité d'un combattant joue pour beaucoup dans les chances de succès d'une attaque. Il arrive même que des combattants à mains nues puissent désarmer leurs opposants avant que ceux-ci se rendent compte de leur déplacement...

Frapper à l'arme blanche

Une arme blanche est une arme que l'on tient dans une ou dans deux mains et dont on va se servir pour frapper son adversaire. En gros, les épées, les dagues, les haches, les battes de baseball, les barres de fer, les bâtons, les nunchakus, les lances de cavalerie, voilà autant d'armes blanches. Certaines d'entre elles sont plus délicates à manier que d'autres. Le maître du jeu peut donc aggraver le Modificateur à l'Initiative en fonction de l'arme employée. Un combattant utilisant une dague frappera sans doute plus vite son adversaire que le guerrier portant une hache à deux mains. Notez qu'utiliser la crosse d'un pistolet pour assommer son adversaire revient à utiliser une arme à feu comme une arme blanche, et c'est donc bien dans le cadre de cette dernière qu'il faut compter l'arme dans ce cas-là.

Exemple : Minas, armé de ses deux dagues, se retrouve dans l'arène face à un immense guerrier Jaffa armé d'une masse de guerre hérissée de pointes. L'arme, aussi lourde soit-elle, peut lui fendre le crâne au moindre impact. Mais Minas a confiance en sa rapidité. Si les dieux de la guerre sont avec lui, le Jaffa ne verra même pas ses bras bouger avant de sentir la douleur dans son estomac...

Retarder son action

Une fois connus tous les protagonistes d'un combat et une fois proclamées toutes leurs intentions pour la séquence à commencer, une fois toutes les initiatives tirées et modifiées, le maître du jeu annonce à tous les joueurs quel sera l'ordre d'exécution des actions. Cet ordre est-il

pour autant figé ? Non, bien entendu. Un personnage agissant promptement peut très bien décider de décaler son action pour la remettre à plus tard dans la séquence de combat. C'est normal, car après tout, toutes les actions sont plus ou moins simultanées. Mais le personnage le plus rapide peut décider d'attendre qu'une autre action se déroule pour agir. Son action peut en effet dépendre de celle d'un personnage moins rapide. Plusieurs cas de figure peuvent se présenter : imaginons qu'un personnage ne veut pas frapper sa cible avant que celle-ci ne bouge ou ne fasse un geste hostile ; imaginons qu'un tireur embusqué doit attendre que sa cible se mette à découvert pour presser la gâchette ; supposons qu'un type armé d'une grenade attende qu'un ami sorte d'un édifice avant d'y balancer l'explosif... Bref, il est possible de retarder son action au cœur de la séquence jusqu'au moment que l'on juge opportun, quitte à ne pas la mener à son terme si ce moment ne survient pas.

5.3.0 Les attaques à distance



L'utilisation des armes à feu (pistolets, fusils...), des armes à projectiles (sarbacanes, arbalètes...), des armes futuristes (lasers...) ou des armes de lancer (couteaux, fléchettes...) diffère de celle des armes de contact comme les épées ou les haches. Et même au sein de ces attaques à distance faut-il distinguer entre les armes de lancer et les autres. La distance représentera dans les deux cas la difficulté majeure d'un tir ou d'une projection. Plus la cible est loin, moins facile elle sera à atteindre. Logique. Mais dans le cas du tir, c'est la Perception qui sera utilisée alors que c'est la force, le Corps, qui sera sollicité dans le cadre d'un lancer.

5.3.1 La distance de tir

Si une arme à feu ou toute autre arme à distance s'utilise 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 sera de 2.

5.3.2 La 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 familles : légers (un caillou, un couteau...), moyen (une brique, un marteau...), lourd (un sac plein, un petit meuble) et très lourd (un grand meuble, un être humain...). 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 loupard, va tenter de lancer son verre à la tête d'un ivrogne 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. L'ivrogne 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.



5.3.3 Les différents types de tir

Il existe plusieurs façons de se servir d'armes à distance comme les armes à feu. On peut tirer rapidement sans regarder, on peut prendre son temps et viser. On peut tirer en rafale si l'arme le permet... Le joueur doit déterminer de quelle façon il va tirer, car une règle est associée à chacune...

Le coup par coup

Le tireur presse la gâchette une fois par séquence et se sépare d'une munition (si son arme fonctionne sur base de munition, pas comme les lasers, par exemple). C'est par ailleurs le tir de base et il ne souffre donc d'aucune modification à la procédure.

Le tir rapide

Le personnage qui choisit ce mode de tir ajoute 1 à son initiative finale, ce qui peut lui permettre de

tirer le premier. Très utile en règle générale. Toutefois, le temps qu'il ne prend pas à viser lui coûte 1 point à sa valeur d'attaque finale...

La rafale courte

Tirer en rafale, si l'arme le permet, autorise le tireur à couvrir une plus grande surface par son attaque et augmente donc ses chances de toucher sa cible. La rafale courte constitue une pression momentanée et sur la gâchette et libère en temps normal pour une arme normale trois projectiles. On considère donc qu'il faut réaliser trois jets d'attaque pour une rafale courte. Mais chaque attaque au-delà de la première subira un malus d'un point (deux points pour la troisième attaque, donc).

Exemple : l'espion tente de franchir le muret qui entoure la base alors que le garde, armé d'un pistolet mitrailleur, va tout faire pour l'en empêcher. Ce dernier tire une rafale courte en sa direction. La première attaque sera normale. La deuxième subira une pénalité d'un point, la troisième une pénalité de deux points.

La rafale longue

Le tireur arrose la zone où se trouve sa cible sans compter le nombre de balles (ou autres) dont il se sépare. Il veut toucher sa cible à tout prix ou atteindre un grand nombre de cibles en même temps. Le processus est différent de celui d'une rafale courte, car ce tir est moins précis. Si l'attaquant réussit son jet d'attaque, il doit lancer 1d10 pour savoir combien de projectiles ont atteint la ou les cibles désignées, sachant que 10 projectiles ont de toute façon quitté le chargeur. S'il y a plusieurs cibles, répartissez équitablement les projectiles entre elles mais les personnes situées au centre de la zone peuvent en prendre plus si besoin est (voir exemple). S'il y a des restes, ce sont des balles perdues qui iront finir leur course derrière les cibles (dans le mur, dans un véhicule, dans le hublot de l'avion...).

Exemple : le tireur fou fait irruption dans le bar et arrose les gens au comptoir. Il réussit son jet d'attaque et lance 1d10. Il obtient 7. Cela signifie que 7 balles touchent une cible. Il y a 4 personnes au bar. Chacune prend une balle. Les deux du milieu en prennent une supplémentaire et la

dernière balle s'en va exploser une bouteille derrière le comptoir.

Le tir de précision

Un personnage peut décider de prendre son temps pour tirer, et donc augmenter ses chances d'atteindre sa cible. C'est le cas des tireurs d'élite, planqués hors de vue de leur cible et attendant le bon moment pour placer un coup au but. Dans le cas d'un tir de précision, le personnage tirera toujours en dernier dans la séquence de combat, mais il bénéficiera d'un bonus de 3 pour toucher. On ne peut concilier tir de précision et tir en rafale.

5.3.4 Les conditions extérieures

Certaines conditions peuvent influencer les chances de succès d'un tir, peuvent augmenter la difficulté d'atteindre une cible. Les conditions de visibilité, la vitesse de déplacement de la cible, la relative petitesse de celle-ci... Le tableau suivant tenter de rassembler une série de facteurs dont peut s'inspirer le maître du jeu pour accroître la difficulté (ou éventuellement l'amoindrir) d'un tir.

Condition du tir	MOD
Cible à couvert	-2
Cible en mouvement	-1
Cible en mouvement rapide	-2
Visibilité réduite (aube, fumée, pluie...)	-1
Obscurité (intérieur sans lumière, nuit)	-2
Cible immobile	+2
Cible minuscule	-2
Cible gigantesque	+2

5.3.5 Le test d'impact

Reste maintenant à savoir si la cible a oui ou non été touchée. C'est ce que l'on appelle le test d'attaque ou, plus spécifiquement au tir, le test d'impact. Une fois tous les modificateurs calculés, on additionne l'Habilité du personnage pour les armes à feu et assimilées ou la Force du personnage pour les armes de lancer au domaine de combat approprié (Armes à distance, Armes de lancer...). On y applique les modificateurs et l'on obtient la valeur d'attaque de l'attaquant. On

lance alors 1d20. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur d'attaque, c'est un succès. Oui, mais... Mais que peut faire la cible pour éviter malgré tout l'impact ?

5.3.6 Eviter un projectile

Tout d'abord, on ne peut esquiver ou parer qu'une attaque dont on a conscience. Si la cible ne voit pas son assaillant et n'était pas préparée à le voir tirer ou lancer quelque chose, elle ne peut éviter le projectile. C'est aussi valable pour la parade. Ensuite, les projectiles sont rapides, à plus forte raison pour les balles d'armes à feu, par exemple. Il est donc relativement malaisé, même si on voit venir le coup, d'esquiver ou de parer de tels objets. Bref, on ne peut parer que des objets lancés comme des couteaux ou des armes improvisées (chaises, tabourets, cailloux...). Impossible de parer une balle de fusil.



L'esquive

Esquiver une attaque de projectile implique que l'on réagit instinctivement et que l'on abandonne l'action que l'on s'appropriait à réaliser dans ce tour. Si, lors de la séquence de combat, la cible a déjà réalisé son action, elle peut tout de même esquiver. Après tout, elle était plus rapide que le tireur si tel est le cas. Mais si l'action de la cible était postérieure à l'attaque du tireur/lanceur, alors cette action doit être abandonnée. Pour esquiver une telle attaque, la cible doit réussir un test sous son Habilité et ses Mouvements, test auquel on applique les modificateurs suivants :

Modificateurs à l'esquive à distance	MOD
Cible chargée ou entravée	-5

Visibilité réduite (aube, fumée, pluie...)	-2
Obscurité (intérieur sans lumière, nuit)	-5
Tir en rafale (courte ou longue)	-3
Tir de précision	-2
Espace confiné (couloir, coursive...)	-5
Marge de réussite du tireur	Variable

On le voit sur la dernière ligne de ce tableau, la marge de réussite du tireur accroît la difficulté de l'esquive. A noter que les modificateurs sont bien entendu cumulables. Esquiver une attaque par projectiles n'est pas chose aisée.

La parade

Seuls les objets lancés peuvent être parés dans le cas d'une attaque à distance. Pour parer, c'est l'attribut dévolu à l'arme (Corps ou Habilité) qui est utilisé en plus du domaine de combat correspondant. On ne peut parer à mains nues, sauf dans le cas d'une maîtrise excellente des arts martiaux ou dans le cas de certaines créatures disposant de bras très résistants, par exemple... Le maître de jeu doit trancher en la matière. On considérera par défaut que ce n'est pas possible. Les mêmes modificateurs que ceux de l'esquive s'appliquent toutefois. La grande différence entre la parade et l'esquive, c'est que la parade n'interdit pas au personnage ciblé de poursuivre son action durant la séquence de combat.

5.4.0 Les attaques de mêlée

Frapper un ennemi au corps à corps, en pleine mêlée, avec une arme blanche ou à mains nues, lors d'une bagarre ou d'une bataille rangée, voilà qui est bien différent de tirer proprement sur sa cible bien à l'abri depuis un perchoir. Les règles de simulation de telles situations diffèrent légèrement du cadre normal, tout en restant simples et ludiques. Chaque combattant engagé dans une mêlée doit décider du type d'action offensive ou défensive qu'il va tenter au cours de la séquence, un peu à la façon des différents types de tir. On appelle ces types d'action en mêlée des « postures ».

5.4.1 Les postures en mêlée

Il existe trois postures en mêlée. Le choix d'une posture est déterminant et ne peut être modifié en cours de séquence de combat, mais bien d'une séquence à l'autre.

La posture offensive

Le personnage qui choisit cette posture va essayer durant la séquence de combat d'enchaîner les attaques sur son ou ses adversaires afin d'infliger le plus de dommages possible dans les rangs ennemis, sachant qu'il s'expose ainsi à un mauvais coup. En clair, un combattant en posture offensive pourra frapper deux fois un adversaire à portée ou encore une fois deux adversaires à portée. A chaque passe d'arme réussie (à chaque fois qu'il touche effectivement sa cible), l'attaquant peut même enchaîner les coups, comme nous le verrons par la suite.

La posture normale

Cette posture implique que le personnage va tenter de frapper son adversaire tout en restant sur ses gardes, prêt à esquiver ou parer un coup porté dans sa direction. En clair, un attaquant en posture normale peut porter une attaque et réaliser une action défensive (esquive ou parade) au sein de la même séquence de combat.

La posture défensive

Cette posture implique que le personnage qui la choisit se contentera de se défendre durant cette séquence, pouvant esquiver ou parer deux fois (une esquive et une parade, deux esquives ou deux parades). C'est l'attitude d'un maître d'armes qui apprend à son élève à porter des coups ou d'une personne ne souhaitant pas blesser son adversaire, espérant par exemple qu'il retrouve ses esprits.

5.4.2 Les conditions extérieures

Certaines conditions peuvent influencer les chances de succès d'une frappe, peuvent augmenter la difficulté d'atteindre une cible. Les conditions de visibilité, la vitesse de déplacement de la cible, la relative petitesse de celle-ci... Le tableau suivant tenter de rassembler une série de facteurs dont peut s'inspirer le maître du jeu pour accroître la difficulté (ou éventuellement l'amoinrir) d'un coup.

Condition du tir	MOD
Cible en mouvement	-1
Obscurité (intérieur sans lumière, nuit)	-1
Cible immobile (endormie, ligotée...)	+2
Cible minuscule	-2
Cible gigantesque	+2

Ces modificateurs diffèrent sensiblement de ceux pouvant affecter un tir. On considère en effet que, dans une mêlée, les adversaires sont assez proches les uns des autres et que, par exemple, les conditions de visibilité altèrent moins les chances de succès d'une frappe portée à bout portant.

5.4.3 Le test de frappe

Pour pouvoir toucher un adversaire en mêlée, il faut réussir à trouver la faille dans sa défense et ce, même s'il a opté pour une posture offensive. Lors d'une passe d'armes, la difficulté de toucher une cible dépendra donc de la qualité de cette cible en matière de combat. Le tableau suivant indiquera quelle difficulté sera imposée à l'attaquant sur son test de frappe.

Domaine de combat du défenseur	MOD
0	0
1-2	-1
3-4	-2
5-6	-3
7-8	-4
9-10	-5

Le domaine de combat ne vaut dans ce cas que si le défenseur a opté pour une attaque de mêlée (combat à mains nues, escrime, bagarre, art martial, armes blanches...), mais pas s'il est occupé à tirer (pour rappel, les actions sont plus ou moins simultanées). Dans ce cas, on considère que le modificateur est de 0. A moins que la cible n'ait clairement spécifié qu'elle utilisait son arme à distance comme une arme de mêlée (utiliser un fusil comme bâton, la crosse d'un pistolet pour assommer...).

Exemple : Vince tente de frapper Ernst, le bourreau allemand, avec sa barre de fer. Ernst dispose d'une hache ramassée dans la forêt. La barre de fer fait appel à l'Habilité et au domaine des Armes blanches. Vince dispose donc d'une valeur de base pour frapper de 13 (7+6). Ernst

utilise lui aussi une arme blanche, domaine dans lequel il jouit d'une belle cote de 8. La chance pour Vince de toucher son adversaire tombe donc à 5 (13-8).

Une fois que l'on réussit son test de frappe, le défenseur peut encore tenter d'éviter ou de contrer le coup. Comme pour le tir, l'esquive et la parade sont les seules échappatoires. On ne peut toutefois esquiver ou parer que si l'on a opté pour une posture normale ou défensive.

L'esquive

Esquiver une attaque de mêlée fait appel à l'Habilité de la cible ainsi qu'au domaine des Mouvements. Un test doit donc être effectué avec pour modificateurs ceux issus du tableau suivant, légèrement modifié par rapport à l'esquive d'une attaque à distance.

Modificateurs à l'esquive en mêlée	MOD
Cible chargée ou entravée	-2
Visibilité réduite (aube, fumée, pluie...)	-1
Espace confiné (couloir, coursive...)	-2
Marge de réussite du tireur	Variable

Même remarque que pour les tirs, la marge de réussite de l'attaquant entre en ligne de compte pour l'esquive. Ces modificateurs sont toujours cumulables.

La parade

Parer une attaque de mêlée demande de la concentration et une certaine maîtrise de son arme ou de son art de combat. Il est possible de parer une attaque de mêlée à mains nues, non en opposant le bras à la lame, mais bien en contrant l'attaque au niveau du bras armé. Bref, il faut réussir un test sous l'attribut de l'arme (Corps ou Habileté) ou de l'art martial et sous le domaine correspondant avec, et c'est important, une marge de réussite supérieure à celle de l'attaquant.

Exemple : Dieter a fort à faire contre le champion Jaffa. Les deux combattants sont armés d'épées à deux mains (COR) et Dieter avait opté pour une posture normale alors que le Jaffa, plus prompt, a choisi une posture offensive. La première attaque de l'orque fut un échec, mais il vient de réussir sa

deuxième... Dieter tente de parer. Le Jaffa a réussi avec une marge de réussite de 3. La valeur d'attaque de Dieter est de 14 (COR de 8 et Armes blanches de 6). Il doit donc réussir un 10 ou moins au dé pour parer cette attaque, sachant que si le coup porte, le Jaffa va pouvoir en enchaîner un nouveau...



5.4.4 Les attaques spéciales

Il existe différentes façons de frapper un adversaire mais il existe aussi différentes raisons de le faire. On peut très bien frapper quelqu'un dans le but de le désarmer ou de l'assommer, par exemple. Ces attaques un peu spéciales demandent quelques éclaircissements en termes de règles.

Assommer un adversaire

Pour assommer un adversaire, il faut que l'attaquant signale son intention d'assommer avant la résolution du test de frappe, idéalement au début de la phase de combat. Il faut alors, bien entendu, qu'il réussisse son attaque. Si c'est un succès, la cible ne perdra qu'un point de vie, peu importe l'arme utilisée et la puissance du coup. Par contre, elle devra réussir un test sous son Corps sur 1d20 ou sombrer dans l'inconscience pour un nombre d'heures égal à la marge de réussite de l'attaque.

Désarmer un adversaire

Pour désarmer un adversaire, l'attaquant doit clairement spécifier son intention au début de la phase de combat. S'il réussit son attaque, il aura porté un coup sur le bras d'arme ou sur la main d'arme de sa cible. Celle-ci peut tenter un test d'attaque ayant pour difficulté la marge de réussite de l'action offensive pour conserver son arme.

Frapper un adversaire immobilisé

Il va de soi que pour frapper un adversaire immobilisé (enchaîné, profondément endormi, un objet inerte...), aucun test de frappe n'est nécessaire. Notons bien que ce n'est vrai qu'en ce qui concerne les attaques de mêlée, car pour les tirs, ce n'est le cas qu'à bout portant (moins d'un mètre de distance entre l'attaquant et sa cible). Dans ce cas de figure, l'attaquant peut décider de porter un coup fatal à sa victime (en lui tranchant la gorge, par exemple). Seul le maître du jeu peut décider de la faisabilité d'une telle frappe. S'il y a une chance que la victime ne décède pas suite à un tel coup, le maître peut exiger un test de frappe. En cas de succès, la pauvre cible décède sans autre forme de procès. En cas d'échec, on pratiquera les dommages les plus élevés que permet l'attaque (6 sur 1d6, 8 sur 1d8...).

Exemple : le tueur en série a coincé le détective dans une cave humide et a profité de son inconscience pour le ligoter et le suspendre à un crochet de boucherie. Incapable de se débattre sans tourner de l'œil, le personnage ne peut que subir la scène. Lassé des gémissements de sa victime, le tueur tente de la tuer d'un coup de couteau en pleine poitrine. Le maître estime qu'il y a une chance que le personnage s'en sorte, car le cœur peut ne pas être atteint par la lame. Il effectue donc un test de frappe qui est raté par le tueur. Le détective s'en sort bien, écopant tout de même de 4 points de dégâts, ce qui représente le maximum de dommages que peut occasionner un poignard (1d4).

Charger son adversaire

En mêlée, il est possible de charger son adversaire pour augmenter la puissance de sa frappe. Cela n'est possible que si l'attaquant se trouve à une certaine distance de sa cible. On ne charge pas au corps à corps. Cette distance est laissée à la discrétion du maître du jeu et dépend essentiellement du type d'attaque, du type d'arme et des conditions de cette attaque. Imaginons un chevalier armé d'une lance de cavalerie qui charge un soldat sur le champ de bataille. Pour que le cheval puisse prendre de la vitesse et que le chevalier puisse bloquer sa lance dans la bonne position, le maître considère que la charge n'est possible qu'au-delà de six mètres. Par contre, un

guerrier brandissant une épée longue et chargeant un adversaire peut débiter sa charge à trois mètres de sa cible. Une charge doit être annoncée au début de la phase de combat pour être effective. Elle est considérée comme une attaque brutale mais compte pour deux actions (mouvement + frappe). L'avantage est qu'il est impossible de parer une attaque de ce type (mais pas de l'esquiver), que cela augmente les chances de toucher sa cible d'un point et que les dégâts sont multipliés par deux.

Exemple : Einok poursuit le voleur dans le couloir du château. Lorsque ce dernier est aculé contre le mur, le garde décide de le charger avec sa hallebarde. Le MJ accepte car il se trouve à plus de trois mètres de sa cible. Il augmente donc sa chance de toucher de 1 point. Ce qui lui permet de réussir sa frappe. Mais heureusement pour le voleur, l'esquive reste possible...

Assaillants multiples

Lors d'une mêlée, il est possible qu'un personnage soit cerné par des adversaires et que tous le frappent en même temps (enfin, chacun à leur tour pendant la phase de combat). Il apparaît alors difficile de parer ou d'esquiver toutes les attaques. Si le maître souhaite intégrer plus de réalisme à son système de combat, il peut alors considérer que les chances de parer ou d'esquiver des attaques supplémentaires sont réduites de moitié à chaque tentative.

Surprise

Un combat ne commence pour ainsi dire jamais, dans la vie d'un aventurier, par des présentations et un salut respectueux, la lame sur le nez, comme dans un duel de cinéma. La plupart du temps, les antagonistes tenteront de porter une attaque sans même se signaler, pour accroître leurs chances d'en sortir vivants. Embuscades, attaques dans le dos, tous les moyens sont bons en matière de survie. Il arrivera donc que les personnages soient surpris, ou surprennent eux-mêmes leurs adversaires. Comment cela se règle-t-il ? C'est en partie à vous, maître du jeu, qu'il revient de juger de la faisabilité du projet. La situation initiale de l'affrontement doit être clairement préparée par ceux qui tentent de surprendre les autres. Des bandits derrière un rocher doivent rester

silencieux, ne pas laisser transparaître le moindre signe de leur présence. Un rien peut alerter les cibles. Celles-ci peuvent être sur leurs gardes, s'attendre au pire, les armes dégainées... Pour surprendre quelqu'un, il faut réussir un test Perception + Furtif, tandis que les cibles, si elles sont attentives, peuvent tenter un Perception + Investigation. Si deux succès s'opposent, on comparera les marges de réussite des tests pour les départager. S'il s'agit toujours d'une égalité, c'est l'attaqué qui l'emporte.

Le résultat d'une surprise est que les assaillants disposent d'une phase de combat rien que pour eux, avant que les cibles ne puissent réagir de façon cohérente.



Viser

On apprendra dans quelques lignes que les coups portés sur un adversaire le sont un peu au hasard. La partie du corps qui sera touchée sera en effet déterminée par le lancer d'un dé. Ce n'est en fait pas toujours le cas. Si un tireur isolé cherche à atteindre sa cible en pleine tête, elle pourra sans doute y arriver. C'est tout simplement ce que l'on appelle « viser ». Par défaut, le fait de viser implique que le tireur a opté pour un « tir au coup par coup » ou un « tir de précision » ou que le combattant a choisi la « posture normale » en mêlée. Les autres modes d'attaque ne permettent pas vraiment de viser une partie précise de l'anatomie de sa cible. Viser un point précis diminue la chance de succès de 2 points. Mais dans le cas où le résultat aurait été un succès sans la visée, le coup porte tout de même. Son point d'impact sera cependant déterminé au hasard.

Exemple : Lars est posté sur le toit du bâtiment. De là où il est, il voit parfaitement le terroriste dans l'appartement d'en face. Les ordres sont clairs : l'immobiliser sans le tuer. Il effectue donc un tir de précision (+3) mais vise le genou (-2). Il

dispose d'un bonus de 1 pour toucher sa cible au genou. Il lance le dé et obtient 17, soit 1 de plus que son total Perception + Armes à feu (16). Il rate le genou. Pour autant, ce n'est pas un échec, car sans viser le genou, il aurait obtenu un score inférieur à 16. On lancera donc les dés pour savoir où le coup a porté, mais ce ne sera pas le genou...

5.5. La localisation des coups

Tirer, frapper, voilà qui est bien joli. Mais qui pourra dire où le coup a porté ? Le maître du jeu, bien entendu. Comme on l'a vu au chapitre 4.4.4, il est possible de viser une partie précise du corps de son adversaire ou de la masse d'un objet. Mais dans tous les autres cas, on tirera au sort l'endroit où le coup a effectivement porté. La table ci-dessous reprend les différentes parties d'un corps un peu fantastique. Dans le cas où certaines portions de l'anatomie ne se retrouveraient pas sur la cible qui vous concerne, choisissez la partie la plus proche en remontant vers le torse. Cette table n'a valeur que d'exemple. Elle devra être adaptée pour des créatures comme des octopodes ou des serpents, par exemple... A chaque fois qu'un coup porte et n'a pas été « visé », lancez 1d20 sur la table ci-dessous.

D20	Partie du corps touchée
1	Tête
2	Cou (tête)
3	Aile droite (bras droit)
4	Bras droit
5	Main droite (bras droit)
6	Aile gauche (bras gauche)
7	Bras gauche
8	Main gauche (bras gauche)
9-10	Torse
11-12	Abdomen (torse)
13	Bassin (torse)
14	Queue (torse)
15	Cuisse droite (jambe droite)
16	Jambe droite
17	Pied droit (jambe droite)
18	Cuisse gauche (jambe gauche)
19	Jambe gauche
20	Pied gauche

Le nom entre parenthèses indique tout simplement à quel total de points de vie se rapporte la partie concernée. Ainsi, la main gauche compte dans les points de vie du bras

gauche. Nous y reviendrons. On constate qu'il y a plus de chances qu'un coup porte au torse ou à l'abdomen. C'est parfaitement logique, le torse humain, représentant la plus grande surface de toute son anatomie, va être la cible privilégiée des coups portés en combat. Nous verrons au chapitre sur les blessures qu'il est moins dangereux d'être frappé à la main qu'au cou, par exemple...

5.6.0 Les armes et les dégâts



Pour se faire mal les uns aux autres, les combattants de tous les univers ont rivalisé d'ingéniosité à travers les âges. De la pierre grossière à la mitrailleuse laser, il y a eu du chemin. Ce chapitre traitera des armes et de leurs dégâts, mais pas encore des blessures, chaque chose en son temps. Les armes se classent en deux grandes catégories : les armes à distance (arcs à flèche, fusils, pistolets...) et les armes de contact (épée, hache, massue...). C'est l'arme qui déterminera le ou les dé(s) à lancer pour connaître le nombre de points de dégâts infligés à la cible d'une attaque. Sans oublier, en ce qui concerne les armes de contact, d'y ajouter le bonus aux dégâts de l'attaquant. Dans le cas des armes à distance, c'est l'arme aussi qui déterminera la portée maximale de l'attaque. Un fusil tirera en règle générale plus loin qu'un arc à flèche. Toute une série de facteurs peuvent intervenir en la matière, mais RPG 2.0 se veut simple d'accès et il est parfois préférable de laisser certains éléments de réalisme de côté pour ne pas alourdir la procédure d'un combat. Une arme mécanique peut s'enrayer, une corde d'arc peut céder. Une arme peut éclater sous l'impact d'une parade ou se briser sur le bouclier d'un adversaire.

Ce sont des choses qui arrivent et qui ne doivent pas nécessairement être exclues de la narration en jeu de rôle. Mais les traduire en règle augmenterait la complexité du système. Le maître du jeu a donc toute latitude pour interpréter certains résultats comme il l'entend et intervenir à n'importe quel moment dans le processus de combat.

5.6.1 Les armes à distance

On compte parmi les armes à distance toutes les armes qui ne sont pas utilisées exclusivement au contact. Ainsi, cette catégorie comprend non seulement les armes comme les fusils, les pistolets, les canons, les arbalètes, les arcs mais aussi les couteaux de lancer, les javelots, les fléchettes et les sarbacanes. Dans le tableau qui fait suite, à chaque arme seront associés un dé de dégâts (DD) et une portée maximale (PM), exprimée en mètres. En ce qui concerne cette dernière, elle n'influence plus le jet d'attaque de l'attaquant, car le bonus/malus a déjà été appliqué aux chapitres 4.3.1 ou 4.3.2, mais elle indique par contre au-delà de quelle distance une attaque devient impossible avec ce type d'arme. D'autres données peuvent être intégrées à la description des armes, selon le degré de précision que vous souhaitez apporter à votre jeu en la matière. Par exemple, la portée minimale d'utilisation, c'est à dire la distance en dessous de laquelle l'arme ne peut être utilisée correctement ; la capacité du chargeur, à savoir le nombre de coups qui peuvent être tirés jusqu'à ce qu'il soit nécessaire de recharger l'arme ; la possibilité ou non de tirer en rafales ; le prix, pour que les personnages sachent combien ils doivent déboursier pour se procurer l'arsenal dont ils rêvent, le poids, si vous tenez compte de l'encombrement de vos personnages lors des parties... Bref, il y a de quoi remplir des pages et des pages de chiffres et de données. Ces informations peuvent être fournies dans d'autres jeux de rôle, sur Internet ou dans des ouvrages spécialisés, comme l'excellent *Compendium of Weapons, Armour & Castles* de Matthew Balent aux éditions Palladium, un recueil des armes, armures et fortifications médiévales à destination des rôlistes. Pour ce qui est des armes spécifiques au monde de Stargate, comme par exemple les armes à énergie utilisées par les Goa'uld, de plus amples renseignements seront fournis au chapitre sur l'équipement.

Nom de l'arme	DD	PM
Arc court	1d6	100
Arc long	1d8	100
Fronde	1d4	100
Bâton à fronde	1d6	120
Sarbacane	1d6/2	30
Arbalète légère	1d8	225
Arbalète standard	1d8	275
Arbalète lourde	3d6	330
Pistolet léger (cal 22)	1d6	60
Pistolet standard (cal 32)	1d8	60
Pistolet lourd (cal 45)	1d10+2	45
Fusil léger (cal 22)	1d6	80
Fusil standard (cal 30)	2d6+3	120
Fusil lourd (378 Weatherby)	2d10+2	120
Fusil d'assaut (AK 47)	2d6+1	90
Pistolet mitrailleur (Uzi)	1d10	40
Pistolet laser	2d6	30
Fusil laser	3d6	60

5.6.2 Les armes de mêlée

Les épées, haches et autres hallebardes ne sont pas l'apanage des univers médiévaux. On continue de nos jours à se servir de couteaux, de sabres et de haches pour différentes raisons et, à l'avenir, il n'est pas impossible que certains fanatiques continuent à utiliser des sabres laser, qui sait ? Toutes ces armes sont regroupées sous la dénomination des armes de mêlée, même si certaines d'entre elles peuvent être utilisées à distance dans le cadre des armes de lancer (couteaux, fléchettes, haches de lancer...). Dans le tableau suivant, toutes les armes seront associées à un code de dommages et à l'attribut qu'il faudra utiliser dans le test de frappe. On indiquera aussi si elles doivent être utilisées à deux mains ou à une main (en quel cas, elles peuvent aussi l'être à deux, bien entendu, mais sans obligation). Comme pour les armes à distance, une foule d'autres détails peuvent être ajoutés à la description des armes, comme leur poids, leur longueur, leur résistance aux dégâts... Tout dépend à nouveau du degré de définition que le maître souhaite apporter à sa campagne. Sinon, une épée restera une épée.

Nom de l'arme	ATT	DD	Mains
Bâton	HAB	1d6	1
Massue primitive	HAB	1d6	1
Masse d'armes	HAB	1d8	1
Marteau de guerre	HAB	1d8	1

Fléau	HAB	2d6	1
Fouet	HAB	1d6	1
Hache de bataille	COR	1d8	1
Hache à deux mains	COR	2d6	2
Dague	HAB	1d6	1
Hallebarde	COR	3d6	2
Javelot	HAB	1d8	1
Lance d'infanterie	HAB	3d6	2
Lance de cavalerie	HAB	3d6	1
Sabre	HAB	1d8+2	1
Epée courte	HAB	1d8+2	1
Epée longue	HAB	2d6	1
Claymore	COR	3d6	2

5.6.3 Les explosifs

Il existe des armes dont l'effet n'est pas localisé mais appliqué à une zone. Une épée touche par exemple le bras, la flèche ira se ficher dans l'abdomen, mais la grenade, elle, va affecter un certain volume en explosant. Gérer de façon réaliste les dégâts des explosifs serait fastidieux en suivant le chemin traditionnel des règles. En vérité, selon la zone d'effet, une cible pourrait être touchée en différents endroits de différentes façons. Imaginons qu'un personnage prenne la fuite et expose donc son dos à l'effet d'un explosif. Il risque d'être touché sur tout le corps par le déplacement d'air, les shrapnells, la chaleur dégagée et des objets propulsés par le souffle dans sa direction... Ses vêtements peuvent prendre feu, ses membres être arrachés... Bref, on va vous passer les détails. Pour faire simple et pour que chaque combat ne dégénère pas en véritable boucherie chirurgicale, les règles concernant les explosifs sont volontairement simplifiées. Chaque explosif affecte une zone indiquée dans son profil dans le tableau ci-après (et exprimée en mètres). Ce sont des mètres cube, et ils comptent donc autant en surface qu'en hauteur ou en profondeur. Toutes les personnes se trouvant dans cette zone au moment de l'explosion seront affectées sur tout leur corps par les dégâts aléatoires de l'explosif. De toutes façons, les explosifs étant généralement mortels, la précision n'a plus nécessairement cours. Les dégâts seront donc retirés au total des points de vie des victimes avant de passer par les points de vie locaux. Si elles survivent à l'explosion, alors le maître du jeu lancera autant de dés que n'en compte le code de dégât de l'explosif (exemple : 3d6 = 3 dés) pour savoir quelles parties du corps auront été

touchées. C'est dans l'ensemble de ces parties qu'il faudra soustraire les points perdus, répartis comme suit : d'abord la première zone touchée jusqu'à épuisement des points de vie, puis la deuxième, puis la troisième et ainsi de suite.

Exemple : Terrence lance sa grenade vers l'extraterrestre belliqueux. Elle explose dans la zone de son ennemi, occasionnant 3d6 points de dégâts. Les dés indiquent un total de dégâts de 9, ce qui n'est pas extraordinaire pour une grenade. On soustrait donc 9 points de vie des PV totaux de l'alien. Il lui en reste 20 et il n'est donc pas mort. On procède alors à la répartition des dégâts : le maître lance trois dés et indique qu'il a été touché à la tête, au bras droit et à la jambe gauche. On commence par soustraire des points à la tête jusqu'à épuisement... L'extraterrestre ne comptait que 7 points de vie à cet endroit... Finalement, l'attaque a tout de même été mortelle. Pour information, 2 points seront également soustraits au bras droit...

Le tableau ci-après indique donc quelle est la zone d'effet (ZE) de l'explosif ainsi que le code de dommages (DD) qu'il entraîne.

Explosif	DD	ZE
Bâton de dynamite	2d6	3m
Grenade	3d6	6m
Cocktail Molotov	1d6+1	3m
Bombe artisanale	4d6	8m
Bombe lourde militaire	10d6	15m
Plastic	8d6	10m

Il est à noter que tous les explosifs ne sont pas nécessairement destinés à causer des dommages. Certaines grenades ne sont que fumigènes, par exemple, et leur but est de bloquer la vision des adversaires par un écran de fumée depuis la zone d'impact.

5.6.4 Les arts martiaux

Se frapper avec des armes artificielles est une chose, mais on peut aussi se battre lorsque les armes restent à l'arsenal. Les différentes civilisations intelligentes ont développé un « art » du combat à mains nues, que l'on peut plus ou moins résumer par la grande famille des arts martiaux (plus ou moins car les arts martiaux comprennent aussi du combat armé). Il serait dès

lors plus judicieux de parler de combat à mains nues. Bref, le judo, la boxe, la lutte gréco-romaine sont autant d'arts martiaux que l'on peut pratiquer sans armes. Mais ce n'est pas tout. Les animaux ou certaines créatures fantastiques disposent de ce qu'il est convenu d'appeler des armes naturelles, comme des cornes, des griffes ou des queues se terminant par des pointes acérées... Chaque coup d'art martial et chaque arme naturelle peut occasionner des dégâts à un adversaire (c'est un peu le but). Chaque art martial a ses propres spécificités, mais il serait trop fastidieux de les dénombrer toutes. On se contentera ici d'indiquer que les coups de pied, de poing, de tête de genou ou de coude utilisés dans un combat à mains nues occasionnent des dégâts égaux au Bonus aux Dégâts de l'attaquant plus la marge de réussite de l'attaque. Ainsi, les vrais experts en art martial seront avantagés, connaissant mieux la façon de porter des coups qui font mal que les novices. Pour les animaux et leurs armes naturelles (cornes, griffes,...), il s'agit bien d'armes. Elles possèdent donc un code de dégâts qui doit être décidé par le maître du jeu en fonction de la puissance de l'animal et de la dangerosité de l'arme naturelle en question (une griffe de chat et une griffe de tigre ne devraient pas occasionner des dommages équivalents). C'est pourquoi, lorsque le maître du jeu prépare son univers, il est important qu'il mette sur pied un petit bestiaire des créatures que rencontreront les personnages, afin de toujours avoir à portée de main les caractéristiques des adversaires potentiels de ses héros.

5.7.0 Les armures

Depuis fort longtemps déjà, les combattants de tous les pays ont compris qu'il était nécessaire de se protéger pour encaisser plus facilement les coups. Une armure est une sorte de carapace que se fait le combattant et dont le but est de diminuer les dégâts occasionnés par une attaque, voire de les absorber totalement. Dans ce système, le côté ludique a été privilégié au côté réaliste, dans le sens où une véritable armure ne protège pas d'égale façon de tous les types d'attaque. Ainsi, certaines protections seront plus efficaces contre les frappes d'objets contondants, d'autres plus utiles contre les frappes d'objets tranchants... A moins que le maître de jeu ne tienne à respecter ces éléments de réalisme et donc à adapter un peu la règle sur les armures, il n'en

sera pas tenu compte ici. Dans RPG 2.0, une armure est tout d'abord composée d'une matière. C'est cette matière qui déterminera la qualité de la protection (QP). Cette QP est traduite par un dé qu'il faudra lancer et dont il faudra soustraire le résultat aux dégâts de l'attaque adverse. Une armure s'étendra ensuite sur certaines parties du corps, et pas sur d'autres. Rares sont les protections complètes à recouvrir tout le corps, du sommet du crâne à la plante des pieds, mais cela arrive aussi. En d'autres termes, il faudra choisir quelle partie du corps est protégée par quelle matière. Dans l'univers du maître de jeu, toutes les matières ne seront peut-être pas disponibles ou des armures ne seront-elles pas acceptées en société (vous voyez un type en armure métallique complète dans le métro, vous ?). Il faut aussi prendre en compte le fait que se déplacer en armure, pour les protections les plus lourdes en tout cas, est plus difficile qu'au naturel ou avec des vêtements légers. Les armures complètes, par exemple, telles que celles portées par les chevaliers, réduisaient très sérieusement la capacité des guerriers à courir, à sauter, à nager ou à se déplacer, tout simplement. Bien entendu, le maître peut ne pas tenir compte de ces remarques et simplement indiquer au joueur dont le personnage porte une telle armure qu'il ne peut pas réaliser telle ou telle action. Ce chapitre proposera deux tables. Celle des matériaux, qui indiquera quel sera la QP d'une matière donnée, et celle des armures, qui donnera les caractéristiques chiffrées de quelques pièces d'armure ou de quelques armures complètes. La même remarque que pour les armes peut aussi être formulée, à savoir que bien des données peuvent encore être ajoutées dans ce chapitre, mais qu'il faudra au maître de jeu pousser ses recherches un peu plus loin s'il souhaite donner un caractère ultra réaliste à sa campagne.

5.7.1 Les matériaux

Dans ce tableau, vous trouverez les QP des différents matériaux pouvant servir à la confection d'une armure ou d'une protection vestimentaire. Le maître du jeu veillera à leur attribuer en prix en fonction de la disponibilité des matériaux dans son univers.

Matériau	QP
Cuir souple	1d4-2
Cuir rigide	1d4-1

Cuir clouté	1d4
Mailles cousues	1d6-1
Mailles enchaînées	1d6
Brigandine	1d6+1
Plaques métalliques cousues	1d6+2
Plaques métalliques superposées	1d8+1
Métal plein	1d10+1
Kevlar (uniquement contre projectiles)	1d6
Plastecton (matériau futuriste souple)	1d20



Une armure ne protège pas toujours totalement d'un impact et de ses conséquences. Dans certains cas, l'armure aura dévié la lame ou le coup et celui qui la porte n'aura senti qu'un léger choc, mais dans la plupart des cas, un coup bien porté causera des dommages à une cible en armure, ne serait-ce que par la puissance de l'impact, répercutée de l'armure à la peau et à la chair de la personne. Un casque, par exemple, ne protégera par complètement celui qui le porte de la chute d'un gros rocher ou d'un coup de massue, mais il en atténuera certainement les effets. On considère que si, par le truchement d'une armure, les dégâts d'une attaque sont totalement annulés, c'est que le coup aura été dévié par l'armure.

5.7.2 Les ensembles

Ce chapitre va vous présenter quelques armures classiques ou modernes et vous indiquer quelles régions du corps elles protègent. Une armure peut parfois être composée de plusieurs éléments. En quel cas, s'ils se superposent, les QP peuvent en être additionnés (exemple : une chemise de maille placée sous une armure de plaques). Une nouvelle donnée fait aussi son apparition : la pénalité de mouvement (PM). Cette donnée indique quel malus doit être appliqué aux actions de mouvement du personnage portant l'armure en raison de son encombrement. En cas d'armures superposées, les PM s'additionnent également. On part du principe que deux matériaux seulement peuvent se superposer pour que le personnage reste mobile. Inutile, donc, de se barricader sous une couche de cuir, une couche de mailles, une couche de plaques et encore une couche de cuir. Les régions protégées font appel au tableau de localisation des coups (4.5) car elles sont indiquées en fonction de leur numéro dans ce tableau (ex : 13 = bassin).

Armure	QP	PM	Régions
Veste de cuir	1d4-2	0	3 à 13 sauf les mains
Manteau de cuir	1d4-2	0	3 à 18 sauf les mains et les pieds
Cagoule de cuir	1d4-1	0	1 à 2
Tunique de cuir	1d4-1	0	9 à 13
Chemise de mailles	1d6	-1	9 à 13 et les bras
Cotte de mailles	1d6	-1	9 à 13 et les bras et les cuisses
Armure complète	1d10+1	-2	Tout (sauf ailes)
Gillet par-balles	1d6	0	9 à 12
Armure spatiale	1d20	-1	Tout (sauf ailes)

5.7.3 Les boucliers

Le bouclier est une armure bien particulière, car elle est mobile pendant le combat et son efficacité dépend du talent de son utilisateur à s'en servir. Ces protections se portent au bras mais peuvent couvrir une partie du corps de façon préventive.

Selon le type de bouclier, la partie du corps couverte sera plus ou moins importante. Contrairement aux armures classiques, on va ici diviser le corps en trois parties : le haut (la tête, le cou, les épaules, les bras, les mains et le torse), le milieu (le torse, les bras, les mains, l'abdomen, le bassin et les cuisses) ainsi que le bas (le bassin, les cuisses, les jambes et les pieds). Avant que l'attaquant ne lance le dé sur la table de localisation des coups, l'utilisateur d'un bouclier doit indiquer quelle partie de son corps il souhaite protéger. Les petits boucliers ne couvrent qu'une partie du corps seulement, sachant que le bras portant le bouclier est toujours protégé, ainsi que la main, forcément. Les boucliers normaux protègent deux zones contiguës (par exemple, le milieu et le haut, le bas et le milieu, mais pas le haut et le bas). Les grands boucliers peuvent, eux, protéger l'ensemble du corps. Les boucliers ajoutent un dé supplémentaire à l'armure de la cible, dépendant du type de matériau employé (bois, métal...), mais contrairement aux armures, les boucliers peuvent très vite être brisés par les impacts furieux des adversaires. C'est pourquoi ils ont un total de points de vie. Chaque fois qu'un bouclier essuie un impact (à chaque fois qu'il empêche des dégâts de passer sur le corps de son porteur), le résultat du dé de protection du bouclier est soustrait à son total de points de vie. Une fois qu'il arrive à zéro points de vie ou moins, le bouclier devient inutilisable. Attention, cependant. Il devient inutilisable pour le prochain impact, mais aura parfaitement assuré son rôle pour l'impact fatal.

Exemple : Rodrigue dispose d'un bouclier de type rondache, soit un petit bouclier. Il a décidé de se protéger la tête avec cet objet. Bien lui en a pris, car c'est précisément là que son adversaire le frappe. Rodrigue porte également une cagoule de cuir. Au total, il pourra donc soustraire 1d4-1 et 1d6 aux points de dégât de son antagoniste. L'attaque, portée par une épée longue, occasionne 9 points de dégât (2d6) auxquels l'assaillant ajoute 2 points grâce à sa grande force (COR 9, bonus aux dégâts 1d4). Cela porte le total des points de dégâts à 11. Le joueur de Rodrigue lance les dés. Il obtient 3 sur le d4, ce qui donne 2. Il lance le dé 6 et obtient 5. Au total, ce sont 7 points qu'il pourra retrancher des dégâts. Il perd donc 4 points de vie à la tête. Son bouclier, lui, perd 5 points de vie. Il ne lui en restait que 3 et le bouclier se fend donc en deux sous l'impact, devenant inutilisable. Il

aura toutefois sauvé la vie de Rodrigue une dernière fois.

Le tableau suivant présente différents types de boucliers ainsi que leur QP, leurs PV ainsi que le nombre de zones qu'ils peuvent protéger.

Bouclier	QP	PV	Zones
Ecu de bois	1d4	30	1
Ecu de métal	1d6	60	1
Rondache de bois	1d4	50	1
Rondache de métal	1d6	100	1
Targe de bois	1d4	70	2
Targe de métal	1d8	150	2
Pavois de bois	1d4	70	3
Pavois de métal	1d8	160	3

5.8.0 Les blessures et la mort

Voilà, ça devait bien finir par arriver. A force de jouer avec toutes sortes d'objets dangereux, quelqu'un a fini par se faire mal. Quand un personnage est-il blessé ? Quelles sont les conséquences d'une blessure ? Est-ce qu'un personnage peut mourir ? Comment ? Ce chapitre sera peut-être le plus cruel pour les personnages (et donc pour les joueurs qui s'y sont attachés). Car oui, à moins que l'univers du maître de jeu ne dise le contraire, les personnages sont mortels. On sait déjà que les personnages disposent d'un total de points de vie et que, si ce total passe sous la barre du zéro, ils doivent tester leur COR (sur 1d20) pour réussir à rester en vie malgré un coma léthargique jusqu'à ce que des soins soient prodigués. Si ce test rate, c'est bien entendu la mort. On sait aussi que – si cette règle est employée, mais les règles du combat prennent cela pour acquis – le personnage dispose de jauges locales pour la tête, les bras, le torse et les jambes. C'est de celles-là que l'on va parler. Que se passe-t-il lorsque les jauges locales tombent sous la barre du zéro ?

En fait, tout dépend de la partie du corps. La tête et le torse sont nécessaires à la vie, ce qui n'est pas le cas des bras et des jambes, par exemple. Un homme-tronc peut parfaitement rester en vie, ce qui n'est pas le cas d'une paire de bras, sauf lorsque la magie s'en mêle, cela va de soi.

5.8.1 Les dégâts à la tête

Subir des dégâts à la tête est toujours extrêmement dangereux. Même si l'on ne perd pas la totalité des points de vie locaux à cet endroit, on peut sombrer dans l'inconscience ou subir des dommages irréversibles. Mais dans **RPG 2.0**, cela fera partie de la narration et restera à la discrétion du maître du jeu. On considère pour faire plus simple que si la jauge de points de vie locaux à la tête descend sous le zéro, le personnage décède, de façon irrémédiable.

5.8.2 Les dégâts au torse

Le torse est le coffre-fort des organes vitaux que sont le cœur, le foie, les poumons et bien d'autres encore. Y subir des dommages est souvent une très mauvaise nouvelle. Mais ce n'est pas toujours fatal. Lorsque la jauge des points de vie au torse descend sous le zéro, lancez 1d10 et lisez le résultat dans le tableau ci-dessous.

D10	Dégâts au torse
1-2	Le coup ne touche pas d'organe vital.
3-4	Le coup provoque une hémorragie qui doit être soignée (HAB+médecine) sous peine de faire perdre 1 point de vie (global) par tour au personnage touché.
5-6	Le coup paralyse le personnage en raison d'une insupportable douleur. La cible est hors de combat et ne peut plus agir avant d'être soignée.
7	Idem que le précédent, si ce n'est que le personnage sombre dans l'inconscience.
8	Le coup touche un organe vital, le personnage décèdera en 1d6 jours s'il n'est pas soigné.
9	Le coup touche un organe vital, le personnage décèdera en 1d6 heures s'il n'est pas soigné.
10	Le coup tue le personnage sur le coup.

5.8.3 Les dégâts aux bras

Les bras vous en tombent risque de devenir une expression délicate... Les coups portés aux bras sont rarement mortels, mais une hémorragie peut toujours venir compliquer les choses. Il est important ici de savoir si le personnage est droitier ou gaucher, car cela peut avoir une implication. Lorsque les points de vie locaux d'un bras tombent à zéro, lancez 1d10 dans le tableau ci-après.

D10	Dégâts aux bras
1-3	Le coup entame la chair mais pas l'os. Le personnage lâche ce qu'il tenait.
4-6	Le coup entame l'os, mais ne le brise pas. Le personnage lâche ce qu'il tenait.
7-8	Le coup brise os et chairs, mais ne tranche pas définitivement le membre. Le personnage lâche ce qu'il tenait.
9	Le coup arrache le membre du personnage. Une hémorragie interne survient et doit être soignée sous peine de provoquer la perte d'un point de vie global par tour à la cible.
10	Le coup arrache le membre du personnage qui décède des suites d'une hémorragie interne et d'un trauma irréversible.



5.8.4 Les dégâts aux jambes

Bon nombre de vétérans reviennent du front amputés d'une jambe, cul-de-jatte ou sur des béquilles, condamnés à boiter jusqu'à la fin de leur jours. Les jambes sont souvent en bout de course des armes et les adversaires au sol continuent parfois de se battre, visant ce qui passe à leur portée. Les jambes sont importantes pour la plupart des personnages, car ils se tiennent sur elles à longueur de journée et toutes les époques ne permettent pas une bonne réinsertion de la personne handicapée. Lorsque les points de vie locaux d'une jambe passent sous la barre du zéro, lancez 1d10 sur le tableau suivant.

D10	Dégâts aux jambes
1-3	Le coup entame la chair mais pas l'os. Le personnage peut toutefois tenir debout.
4-6	Le coup entame l'os, mais ne le brise pas. Le personnage s'écroule de douleur, mais pourra se relever.

7-8	Le coup brise os et chairs, mais ne tranche pas définitivement le membre. Le personnage tombe au sol et ne pourra pas se tenir debout à moins d'y être aidé.
9	Le coup arrache le membre du personnage. Une hémorragie interne survient et doit être soignée sous peine de provoquer la perte d'un point de vie global par tour à la cible.
10	Le coup arrache le membre du personnage qui décède des suites d'une hémorragie interne et d'un trauma irréversible.

5.9 Le combat de masse

Les règles de combat ne sont, séparément, pas compliquées. Ensemble, toutefois, elles présentent une certaine lourdeur pour les maîtres et joueurs qui n'y sont pas habitués. Le tout se veut ludique, mais rien ne remplacera jamais la pratique. Au bout d'une partie bien menée, tout le monde devrait déjà s'y retrouver. Mais il va de soi que si l'on devait appliquer ces règles dans le cas d'un affrontement opposant une dizaine de protagonistes ou plus, tout le monde serait très vite dépassé. C'est pourquoi on n'utilisera pas ce système pour ce qu'il est convenu d'appeler les affrontements de masse.

Un affrontement de masse peut, par exemple, opposer deux clans, deux armées, deux bandes de jeunes... Lancer les dés pour dix, vingt, cent ou mille combattants est impossible. Le maître du jeu va donc devoir ruser. L'idée est de préparer l'affrontement (un tel combat est souvent prévisible lors de l'élaboration d'un scénario) avec quelques notes et quelques grandes lignes. Le maître doit connaître la topographie du champ de bataille afin de la décrire aux joueurs, ainsi que les grands acteurs de la bataille, ses principaux guerriers et ses généraux, par exemple. Si les personnages n'y prennent pas part et n'en sont que les témoins, alors décrivez ce qui se passe en tirant – si vous le souhaitez – au sort le résultat de l'affrontement. Décrivez alors avec emphase ce qui se passe : mouvements de troupe, percées, charges, contre-charges et exploits individuels. Après tout, si les personnages ne sont pas les acteurs du combat, inutile de mettre en branle toute une foule de règles. Si, par contre, les personnages se battent vraiment, mieux vaut leur

laisser croire qu'ils ont un impact sur le résultat final – voire leur en accorder un.

Dans ce cas, il y a deux aspects à prendre en compte. Le premier est l'aspect tactique. Sont-ce les personnages qui dirigent les troupes ou ne sont-ils que des pions sur l'échiquier des généraux ? Dans le premier cas, leurs décisions sont cruciales et c'est à vous de voir si elles peuvent donner quelque chose. Inutile pour cela d'avoir fait West Point. Il vous suffit de décrire les choses comme vous le sentez. Les meilleures tactiques peuvent s'effondrer grâce à la résistance de quelques hommes ou parce qu'une charge d'explosifs ne saute pas au moment où on le voulait. Les plus mauvaises tactiques, de la même façon, peuvent être payantes, car elles peuvent déstabiliser les stratégies ennemis qui ne s'attendaient probablement pas à des stratagèmes aussi grossiers.

Le second aspect est l'aspect guerrier, à savoir : les personnages sont-ils aux prises avec des combattants adverses ? Si c'est le cas, déterminez un nombre d'adversaires correspondant à la difficulté pour le camp des personnages de remporter la bataille. Par exemple, si le camp des personnages se bat à un contre trois, alors placez trois opposants sur chaque personnage impliqué. Bien entendu, les adversaires ne poussent pas sous les pieds des personnages, mais comptez-en le nombre requis au fil de la bataille, pas nécessairement en même temps. Les actions des personnages compteront pour beaucoup dans le succès final, car ce sont des héros. On peut ainsi imaginer que si votre groupe de personnages s'en sort avec les honneurs dans ses affrontements personnels, alors leur camp remporte la bataille, les autres soldats ayant été galvanisés par l'ardeur au combat des PJs.

Bien sûr, cela ne doit pas nécessairement contrarier vos plans. Il se peut que votre scénario nécessite la défaite du camp des personnages. En quel cas, amenez la chose en termes de narration. Malgré les efforts des personnages, l'espoir s'éteint lorsque les renforts adverses arrivent, provoquant la fuite de leurs frères d'armes...