LE COMBAT

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. Une série de facteur interviennent 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.

Freddy contre Jason. Round 1.

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 leurs intentions.

- *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…

ATTAQUES ET PARADES

Ca va castagner sec !

Dans le cas d'un combat au corps à corps utilisant ou non des armes, tout Personnage impliqué peut faire un choix décisif sur la manière dont il va mener son tour de combat. On estime que tout protagoniste dispose de deux actions par round et peut les utiliser toutes les deux. Mais il doit d'abord annoncer quelles sont ses intentions. En fait, il peut choisir entre l'attaque, la parade armée ou la parade avec bouclier, selon ses préférences et sa possession du matériel requis.

S'il dispose d'un bouclier, le Personnage peut évidemment s'en servir. S'il n'en dispose pas, il peut toujours parer avec son arme.

Les choix du Personnage sont donc les suivants :

- Deux attaques : le Personnage peut frapper deux fois un adversaire ou une fois deux adversaires à portée.
- Une attaque et une parade : le Personnage attaque une fois un adversaire et conserve un coup pour la parade, au cas où quelqu'un le toucherait.
- Deux parades : le Personnage adopte une position défensive et peut parer deux coups qui lui sont portés avec succès.

Le choix doit être fait par tous les protagonistes au moment où c'est leur tour d'agir. Il n'est effectif qu'un seul round et peut être modifié pour les rounds postérieurs.

Bien entendu, les Personnages devront peut-être parer avant que ce ne soit à leur tour d'agir. Ce n'est dès lors pas compliqué. Ils bénéficient toujours de deux actions. S'ils sont amenés à parer deux fois avant que ce ne soit à leur tour d'agir, on considère qu'ils ont opté pour deux parades à leur tour. S'ils se font attaquer plus de deux fois avant qu'ils n'aient pu agir, ils ne peuvent parer que deux fois. S'il leur reste une action, ils peuvent décider si ce sera une attaque ou une parade. A noter qu'un Personnage attaqué peut décider de ne pas parer pour garder des coups à porter lorsque viendra son tour.

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 sa barre de fer un zombie 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 lancé les dés : 8 ! 8+2 = 10. Dix étant inférieur à 14, le coup porte.

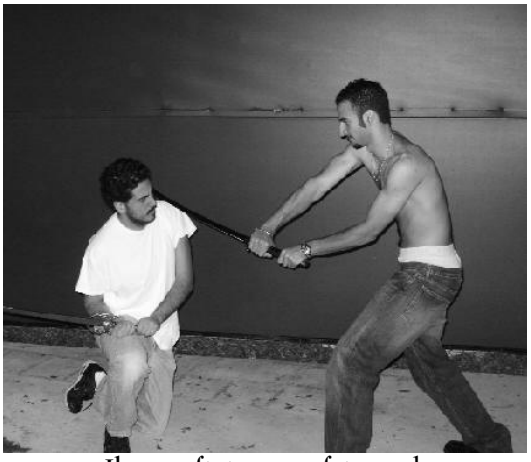
PARADE SIMPLE ET PARADE AU BOUCLIER

Ce ne sera pas toujours avec le sourire.

Si le coup donné par l'adversaire porte, un Personnage qui a prévu une parade au moins dans son choix préalable peut tenter de parer. En toute logique, un coup donné avec une arme ne peut être paré qu'avec une autre arme. Parer une épée à mains

nues est possible seulement pour les Personnages disposant d'un Degré de Maîtrise 4 en Mains Nues. Pour les autres, la parade ne peut se faire qu'avec une arme ou un bouclier.

S'il dispose d'une opportunité de parer, le Personnage peut donc tenter sa chance. Il doit pour cela réussir un test dans la Compétence de l'arme en question avec pour FD la marge de réussite de l'attaquant. Pour une parade au bouclier, c'est la même chose, mais le FD est divisé par deux. Dans ce dernier cas, bien entendu, c'est la Compétence en Bouclier qui est utilisée.



Ils vont finir par se faire mal.

Exemple : Le ninja qui se dresse devant le Personnage de John a réussi une frappe avec son sabre. Sa marge de réussite était de 2. John avait décidé de garder une action pour parer et va donc tenter de bloquer le tranchant du sabre avec sa barre de fer. Il lance le dé et ajoute un FD de 2. Il réussit son test et pare donc le coup.

LA LOCALISATION DES COUPS

Lorsque le coup à porté, il faut savoir sur quelle partie du corps ce fut le cas. Cela revêt une importance pour le côté narratif du combat mais aussi pour savoir si l'armure de la cible a joué son rôle ou pas.

Une personne qui porte un casque ne sera guère protégée par un coup porté aux jambes.

Il est possible pour un Personnage de viser une partie précise du corps de son adversaire. Pour cela, il doit ajouter 1 point au FD de son attaque. S'il ne cherche pas à atteindre une partie précise de l'anatomie de son adversaire, il se contentera de lancer les dés sur le tableau suivant :

D10	Localisation
1-2	Jambe droite
3-4	Jambe gauche
5	Bras droit
6	Bras gauche
7-9	Torse
10	Tête

On le voit, il est plus facile de toucher une jambe qu'un bras, alors que l'on portera le plus souvent les coups au niveau des bras, parce que l'arme que l'on porte sera elle aussi à niveau de bras. Est-ce une erreur ? Pas vraiment, dans la mesure où l'on considère que le meilleur score est le 10, pour toucher à la tête **(les dégâts y sont multipliés par deux)**. Dès lors, les jambes constituent le moins bon toucher. Maintenant, imaginez-vous en situation de combat à l'arme blanche. Pour éviter votre coup, généralement porté en début de frappe du haut vers le bas ou à hauteur de bras, votre adversaire va sans doute reculer. Le poids de l'arme va infléchir votre attaque pour toucher, en bout de course… les jambes de votre adversaire. Puis, la probabilité de toucher une jambe ou le torse est identique, alors ne venez pas vous plaindre.

LE CALCUL DES DOMMAGES

Une fois que le coup a porté et qu'il n'a pas été paré, 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.

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 flèche, même si dans le cas des arcs, 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.

A noter enfin que les coups localisés à la tête voient leurs dommages doublés.

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

Exemple : un policier va frapper de sa lourde matraque un zombie venu le défier. Son coup porte au torse et on procède au calcul des dommages. La matraque occasionne 1d4 points de dommages et le Bdeg du policier est de 3. Les dégâts totaux s'élèveront donc à 1d4+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 sournois tentera-t-il de frapper là où la peau est à nu. Réaction bien légitime.

C'est pour éviter ce phénomène, entre autres, que le système de localisation des coups a été mis au point. Le Personnage peut donc porter une armure qui le protégera à certains endroits, mais pas partout. Il peut aussi « panacher » son armure en se la fabriquant de toutes pièces (une brassière de mailles, une jambière de plates et une cagoule de cuir, par exemple).

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.

Une armure représentera également une certaine couverture du corps. Pour faciliter les choses, le chiffre correspondant à cette couverture est le même que celui de la localisation des coups. Dans la liste des armures, la mention 1-4 représentera les jambes (1-2 ou 3-4, généralement), 5-6 les bras (5 ou 6), 7-9 le torse et 10 la tête.

ARSENAL

Le monde compte, on s'en doute, un grand nombre d'armes, qu'elles soient blanches, à feu, de lancer ou de fortune (comme des bouts de bois ou des tisonniers).

LES ARMES MÉDIÉVALES

Objet	Dégâts
Arbalète légère	1d6
Arbalète lourde	1d8
Arc composite	1d8
Arc court	1d6
Arc long	1d6+1
Bâton	1d4
Boomerang	1d4
Cimeterre	1d6
Claymore	1d10
Coutelas	1d4
Dague	1d4
Epée à deux mains	1d10
Epée bâtarde	1d8
Epée courte	1d6
Epée large	1d6+1
Epée longue	1d8
Etoile du matin	1d6
Falchion	1d6
Filet (de gladiateur)	spécial
Fleuret	1d6
Fléau d'armes	1d6
Fouet	1d4/2
Fronde	1d4/2
Gourdin	1d4
Hache	1d6
Hache de Bataille	1d8
Hallebarde	1d6+1
Harpon	1d6
Javelot	1d6
Katana	1d6+1
Lance	1d6
Lance de cavalerie	1d8
Marteau de guerre	1d6+1
Masse	1d6
Nunchaku	1d4
Pioche de guerre	1d6
Rapière	1d6
Sabre	1d6
Sarbacane	1d4
Trident	1d6
Bola	spécial

Filet : une attaque réussite avec un filet paralyse l'adversaire jusqu'à ce qu'il réussisse un test en Acrobatie pour se libérer (une tentative par round). Bien entendu, pendant ce temps, l'attaquant a perdu son filet, mais il peut attaquer un ennemi immobilisé…

Quelques spécimens…

Bola : l'effet est le même que pour le filet, si ce n'est que seule la partie atteinte (localisation) est entravée. Si c'est la tête, le personnage s'étrangle s'il rate un test en Corps sur 1d20. Sinon, il peut se dégager plus facilement qu'avec un filet (Acrobaties FD-2).

LES ARMES BLANCHES MODERNES

Objet	Dégâts
Baïonnette	1d6
Barre d'acier	1d4+1
Batte de baseball	1d4
Chaîne	1d4
Cran d'arrêt	1d4
Matraque	1d4
Poing américain	+1
Shuriken	1d4

LES ARMES À FEU

Objet	Dégâts
Arme de poing légère	1d6
Arme de poing moyenne	1d8
Arme de poing lourde	1d10

Fusil léger	1d6+1
Fusil moyen	1d8+1
Fusil lourd	1d12
Bazooka	2d20
Lance-flamme	1d6*

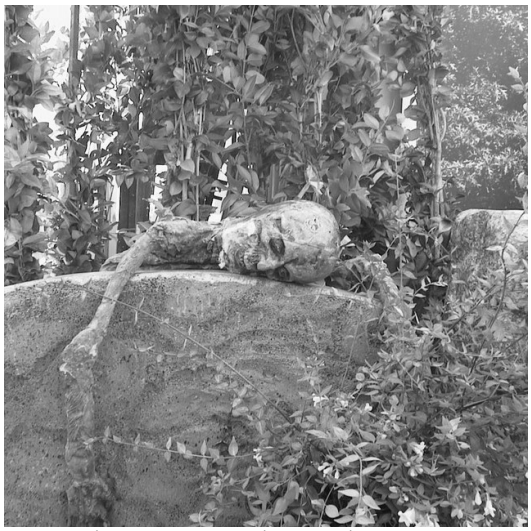
* Le lance-flamme occasionne des dégâts spéciaux : voir les règles sur le feu.

Les Armures

Objet	Prot.
Armure de plates (avec casque) (1-10)	1d10
Armure partielle de plates (sans casque) (1-9)	1d10
Cagoule de cuir (10)	1d4-1
Cagoule de cuir renforcé (10)	1d4
Casque de plates (10)	1d10
Casque salade (10)	1d8
Chemise de mailles (5-9)	1d6
Cotte de mailles (1-4 et 7-9)	1d6
Haubert de mailles (1-10)	1d6
Manchette/jambière de cuir (1-4 ou 5-6)	1d4-1
Manchette/jambière de cuir renforcé (id.)	1d4
Manchette/jambière de mailles (id.)	1d6
Manteau de kevlar (5-9)	1d4
Plastron de cuir (7-9)	1d4-1
Plastron de métal (7-9)	1d10
Pourpoint de cuir souple (7-9)	1d4-1
Veste de cuir (5-9)	1d4-1
Veste de cuir annelée (5-9)	1d4+1
Veste de cuir renforcée (5-9)	1d4

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, etc.) ou des armes de distance 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 :



En voilà un qui ne se battra plus. Quoique…

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…

Assommer un adversaire

Pour assommer un adversaire, un Joueur doit annoncer son intention en début de round, puis réussir une attaque à Mains Nues 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.

Désarmer un adversaire

Pour désarmer un adversaire, le Joueur doit également annoncer son intention en début de round et consacrer ses deux actions en combat à des attaques, puis réussir ses deux attaques portées à mains nues ou à l'aide d'armes blanches. Le Bdef de la cible compte évidemment dans ces attaques. Si les deux attaques sont réussies, la cible est contrainte de lâcher son arme qui tombe au sol et doit passer son prochain round à la ramasser s'il le souhaite et en a l'occasion.

Recharger

Une arme à feu, un arc ou une arbalète doivent être rechargés entre chaque utilisation ou à la fin d'un chargeur, sauf en ce qui concerne les arbalètes à chargeurs (qui disposent d'un mécanisme ou d'une glissière alimentant le canon). En temps normal, encocher une flèche, un carreau 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 Habileté (1d20). Le test ne compte que pour ce round et peut être retenté à chaque round. Le temps de rechargement des arbalètes est incompressible.

Portées

Les armes de distance ont une portée maximale qui leur est propre et qui est définie dans le tableau suivant. Au-delà de cette distance, on considère que la cible est hors d'atteinte. En ce qui concerne les armes de jet, lancées à la force du poignet et du bras, la portée est, en mètres, égale au Corps multiplié par deux du personnage pour un objet léger (pierre, couteau), au Corps du Personnage pour un objet plus lourd (grosse pierre, petit meuble) et au Corps divisé par deux pour les objets très lourds qui restent portables (meubles, très grosses pierres).

Arme	Portée maximale
Arc Court	30 mètres
Arc Long	75 mètres
Arc Composite	125 mètres
Arbalète légère	50 mètres
Arbalète lourde	85 mètres
Arme de poing	100 mètres
Fusil	250 mètres

Les frappes à distance

Fire in the hole !

Les coups portés à distance via des armes de type arc, arbalète, fronde ou des armes lancées ne peuvent être parés que si le Personnage qui en est la cible dispose d'un bouclier. Le Bdef est toujours d'application sur le jet d'attaque. On peut considérer qu'un Personnage disposant d'un Degré de Maîtrise au moins égal à 4 dans sa Compétence de combat peut également parer à l'aide d'une arme, mais en divisant ses chances par deux.

Le combat de masse

Il est parfaitement envisageable de plonger les Personnages dans le chaos d'un affrontement de masse, entendez 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.

Dégâts

Voilà ! Il a eu son compte, celui-là !

Une fois connu le nombre de dommages qui passent outre l'armure d'une cible, il faut bien entendu les perdre… On soustrait ce total des Points de Vie locaux et des Points de Vie totaux. Si un membre perd la totalité de ses Points de Vie, il est considéré comme inutilisable. S'il perd en négatif son total de Points de Vie, alors il est considéré comme arraché. Si une jambe possède 7 PV, le Personnage qui en perdra 7 à cette jambe boitera fortement, ne pouvant plus poser son pied par terre. S'il perd 14 points à cette jambe, elle est arrachée de son corps.

Pour chaque membre arraché, un Personnage doit réussir un test en COR (1x) sur 1d20. En cas d'échec, le Personnage décède d'une hémorragie ou d'un trop grand choc…

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 une Compétence de Soins. Comme son nom l'indique, Compétence elle permet à son pratiquant de prodiguer les « 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 chirurgie est bien entendu quelque chose de bien plus complexe et le Facteur de Difficulté réservé à l'action devrait s'en ressentir. 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 permet au Personnage de récupérer un Point de Vie perdu.

Qui ne dit mot…

En dehors du combat, de nombreuses autres causes peuvent faire perdre des Points de Vie aux Personnages. Voici un petit échantillonnage des sources possibles de blessures. Notez que cette liste n'est pas limitative, même si elle devrait suffire à vous occuper pendant un bon moment (et à vous donner des idées !).

Chutes

Retirez ld6 Points de Vie par tranche de 3 mètres de chute. Un jet d'Acrobaties réussi permet d'annuler la perte d'1d6 points. Notez qu'une chute vraiment importante est presque toujours mortelle pour un Personnage. Mais en tant que meneur de jeu, essayez de ne pas en arriver là trop souvent.

Feux

Si l'on s'en sert comme arme, une torche enflammée inflige ld6 Points de Vie par round. Un Personnage touché par une torche doit lancer 1d6. Sur un 6, ses vêtements prennent feu si la chose est possible, et il subit ld6 Points de Vie par round (voir cette notion dans le chapitre "Le Combat"), jusqu'à ce qu'il ait réussi à éteindre les flammes ou qu'il se soit jeté à l'eau, ou qu'on l'ait enroulé dans une couverture, etc. Tomber dans un feu de camp inflige ld6+2 points de dommages. En dehors de ça, suivez la même règle que pour les torches.

Un Personnage pris dans un incendie doit lancer ce même dé 6. Sur un 1 ou un 6, il perd 1d6 Points de Vie par round. Par ailleurs, il risque de mourir asphyxié (voir plus bas). Un Personnage qui a perdu plus de la moitié de ses points de vie à cause du feu perd également ld3 points en Charisme.

Asphyxie et noyade

On peut aussi mourir gelé !

Lorsqu'un Personnage est exposé à des gaz toxiques, immergé dans un liquide, ou étranglé par un individu mal intentionné, on commence à découper le temps en rounds. Au premier round, le Personnage doit réussir un jet de Corps x l0 avec ldl00. Au deuxième round, le jet est sous Corps x 9. Au troisième, de Corps x 8, et ainsi de suite jusqu'au dixième round, où le jet se

fait sous Corps x 1 (pour les rounds suivants, on ne descend pas en dessous de la Corps x 1). Dès qu'un de ces jets est raté, le Personnage subit 1d6 points de dommages. Il continuera à perdre 1d6 Points de Vie par round tant qu'il ne sera pas sorti de la zone dangereuse ou secouru.

EXPLOSIONS

Dans les univers où ils existent, les explosifs infligent des dommages dans un certain rayon. De nos jours, une bombe artisanale fera 10d6 points de dommages là où elle explose, 9d6 de dommages dans un rayon de 3 mètres autour d'elle, 8d6 de dommages entre 3 et 6 mètres, 7d6 entre 6 et 9 mètres, et ainsi de suite. 10d6 de dommages sont une bonne base de travail, mais ce chiffre change selon la nature exacte de la bombe. Un bricolage artisanal avec de la poudre noire ne fera que 5d6 de dommages au point d'explosion; en revanche, un missile ou un obus moderne peut infliger jusqu'à 20d6 points de dommages à l'endroit où il frappe.

POISON ET MALADIE

Les poisons et les maladies doivent être définies avec soin par le Maître du Jeu en tenant compte de leurs effets, de leur virulence, de leur propagation, de leur fréquence… Les maladies fonctionnent sur le même modèle, mais étant moins virulentes, il est possible que la personne exposée y réchappe. Pour savoir si tel est le cas, un test en Corps sera nécessaire (avec 1d20). Certaines maladies particulièrement retorses peuvent occasionner des malus à ce test.

PEAUFINER LE SYSTÈME

Au cours des parties, il est possible que vous rencontriez des situations qui échappent aux règles conventionnelles décrites ci-dessus. On ne sait jamais ce à quoi pensent les joueurs et il serait trop ardu de recenser tous les cas particuliers que la vie peut placer sur notre chemin. En gros, nonante neuf pour cent des actions devraient être gérées sans problème par ce système. Si on ne dispose pas d'une Compétence, la Racine vient au secours. Si une action ne vous semble pas couverte par une Racine, c'est qu'elle est particulièrement rare. Définissez alors une valeur de base pour chaque individu et procédez à un test classique. Bien entendu, si un point de règle ne vous convient pas, ignorez-le.