Combat

Nous allons voir ici les circonstances dans lesquelles un personnage met son existence en jeu.

Chaque personnage dispose de quatre attributs fondamentaux pour sa survie:

- Combat
- Combat Ψ
- Feinte de Corps (FdC)
- Feinte d'Esprit (FdE)

Par défaut, leurs valeur sont (respectivement):

- 6+ADR
- 6+MOI
- ADR
- MOI

Cependant, ces valeurs sont modifiées par des Compétences plus spécifiques (voir la Compétence Combat pp.**Erreur! Signet non défini.** s) si le personnage en possède.

Nous verrons dans ce paragraphe toutes les manières d'avoir recours au Combat, au Combat Ψ, à la FdC et à la FdE.

Chaque type d'action possible dans le cadre de Variations doit être définie comme étant une Action Complète (AC), une Action Partielle (AP), une Action Réflexe (AR), ou une Action Spontanée (AS).

Une Action Complète demande un RA complet pour être exécuté, et peut s'étendre sur plusieurs RA. *I.e.: courir un sprint au maximum de sa vitesse ou... jouer aux échecs.*

Une Action Partielle ne nécessite pas un RA complet mais suppose de l'attention de la part du personnage qui l'exécute. En conséquence de ceci, il ne peut l'exécuter machinalement. *I.e.: faire quelques pas ou se baisser.*

Une Action Réflexe fonctionne en tout comme une AP (elle prend moins d'une AC, donc moins d'une seconde) mais, il est possible d'y avoir recours à tous moment; **même avant la CEL normale du personnage** (voir Rangs d'Actions p.**Erreur! Signet non défini.** pour les règles relatives à l'initiative en combat ou ailleurs), **pourvu que le personnage concerné n'ait pas déjà agit au même RA.** Si le personnage utilise une AR durant les RAs ou il a prévu d'agir – soit en application des règles générales relatives aux RA, soit en décalant ceux ci comme indiqué p. **Erreur!**

Signet non défini. - l'AR est comptabilisée comme AP. Si il a recours à une AR durant un RA ou il n'agit normalement pas (en principe pour tenter d'Esquiver ou de Parer une Attaque), l'Action Réflexe devient une AC; le Personnage perd automatiquement le bénéfice de son prochain RA (il n'agira pas pendant le prochain RA ou il aurait dû pouvoir agir), mais il peut s'il le souhaite répartir vers la FdC ou le Combat **la moitié** des bonus dont il dispose, mais la moitié seulement. Les reste demeurant attribué comme il l'était pour sa dernière action. En effet, une AR utilisée de cette manière n'est souvent qu'un *réflexe* de protection, et pas une véritable esquive. *I.e.: Parade et Esquive.*

Une Action Spontanée ne nécessite aucune attention, ne prend pas de temps et il n'est souvent même pas nécessaire de vouloir la faire pour qu'elle se réalise. *I.e.: prendre appui pour tirer, ou être projeté par un coup.*

En vertu de ces définitions (et des nécessités du jeu), un Personnage peut, à chaque RA ou il agit avoir recours à:

Autant d'Actions Spontanées que nécessaire ET

- Une Action Complète OU
- Deux Actions Partielles

Rappelons que dans ce cas de figure, les AR sont comptabilisées comme des AP.

Lorsque le personnage se trouve dans un RA ou il n'agit pas, il peut avoir recours ou subir:

Autant d'Actions Spontanées que nécessaire ET

- Une Action Réflexe, s'il est près à subir les conséquences de l'utilisation d'une AR en dehors de ses RA (*supra*).

Noter que dans ce chapitre, les différentes règles évoquées comportent souvent la mention AS, AR, AP ou AC, ce qui semble parfois des plus saugrenu. Projection à l'Impact, par exemple, qui n'est que le contrecoup d'une attaque portée est ainsi indiqué comme étant une AS. Cependant ces mentions doivent servir au meneur de jeu s'il est nécessaire de mesurer le temps que requiert telle ou telle activité ou action, voulue ou subie. La pratique révèle qu'elles ne sont pas inutiles.

Lorsqu'il s'agira de porter un coup, l'attaquant devra réussir un jet sous son Combat (ou Combat Ψ) avec l'attaque utilisée, moins la valeur FdC (ou FdE) attribuée par sa cible à sa défense, le tout modifié par la situation.

Attention, durant n'importe quel RA et quelles que soit les actions préalablement exécutées par un personnage:

Tout jet de dés effectué pour porter un coup à un adversaire indique la fin des agissements de l'attaquant pour le RA en cours.

Ceci, que la manœuvre en question soit une AC ou une AP.

Il est possible d'utiliser (à condition de l'annoncer avant que le coup soit lui-même annoncé) pour sa défense des augmentations de sa valeur Combat conçus à priori pour l'attaque à condition que ceci demeure logique (on pare mieux lorsque l'on sait utiliser une arme blanche mais cela ne sert à rien à distance. De même, savoir tirer avec une arme à feu ne sert à rien pour éviter des coups de quelque nature que ce soit.)

Si cette dernière possibilité est utilisée, les bonus attribués à la défense ne seront bien sur d'aucune utilité pour l'attaque (on ne peut les utiliser et pour augmenter le Combat et pour améliorer la FdC). Par contre, il est possible de répartir les augmentations disponibles (qui sont en principe égaux au double du nombre de PCs dépensés dans la spécialisation de Combat concerné, pour ceux qui seraient un peu perdus) entre le Combat et la FdC. Voir également la description de la compétence Combat p.**Erreur! Signet non défini.**

Si le coup porte, les dégâts sont infligés à la cible en fonction du ND de l'attaque. Un attaque portée infligeant le résultat du jet d'un nombre de dés correspondant au ND de l'attaque (voir tableau p.2). Ces dommages vont s'imputer sur les valeurs du personnage de manière différente selon qu'il s'agit de dommages normaux ou aggravés. Il est toutefois possible de les imputer de manière différente selon qu'il s'agisse de dommages normaux ou aggravés.

Les **Dommages Normaux** sont infligés à la victime sur une double base:

- Le résultat des dés (correspondant au ND de l'attaque) moins la RN et la somme (DI. + DF), si applicable, est déduite de la CSC de la victime.

- Le même résultat des dés est diminué de la RN totale (plus la somme (DC + DF) si applicable) puis divisé par la VIT de la victime et inflige une case sur l'EDS par unité entière obtenue (l'arrondissement se fait à l'entier inférieur). Soit, dans la majorité des cas (posséder certaines formes de la Capacité Défense est la seule exception): une case d'EDS par (PSC) CSC infligée.

I.e.: si ma VIT est 3 (donc ma RN 1) et que je subis

Niveaux de Dommages	
Niveau (ND)	Dommages subis
1	1
2	1D2
3	½D
4	½D+1
5	1D
6	1D+1
7	1D½
8	1D½+1
9	2D
10	2D+1
11	2D½
12	2D½+1
13	3D
14	3D+1
15	3D½
16	3D½+1
17	4D

et ainsi de suite (+1 pour 1 ND, +½D pour 2, +½D+1 pour trois, +1D pour quatre)

un ND 5, le résultat des dés (1D6) étant 5. Je déduis au final 4 CSC (5-1) et remplis une case de mon EDS (4/3=1.33=1). Si j'avais encaissé 6 pts au lieu de 5, j'aurais perdu 5 CSC et une case (5/3=1.66=1).

Les **Dommages Aggravés** sont infligés à la victime sur une base très différente:

- Le même résultat des dés majoré de 1d6-3 (ce qui peut effectivement au final réduire les dégâts) est imputé sur la CSC une fois la somme (DI. + Défense Renforcée) ôtée de ceux-ci.

- Le résultat des dés moins la somme (Défense Renforcée + Défense Compacte) et elle seule est rajoutée directement à l'**EDS** de la victime (aucune autre Défense ne compte contre les Dommages Aggravés).

Ainsi, reprenant notre exemple ci-dessus sous la forme de dommages aggravés, si ma VIT est 3 et que je subis un ND 5, le résultat des dés (1D6) étant 5. Je déduis au final 3 (5/2 arrondi à l'entier impair le plus proche) CSC et remplis cinq (!) cases de mon EDS. Autrement dit, méfiez vous des Dommages Aggravés ou portez un Gilet pare-balles.

Notez qu'il est possible de ne pas infliger la totalité des NDs disponibles pour une attaque. Toutefois, ceci doit être annoncé **avant de jeter les dés** (qui seront réduit proportionnellement). Ainsi, si mon attaque inflige un ND6

(soit 1D+1), je peux décider, avant de porter mon coup, de la limiter à un ND de 1 (1), 2 (1D2), 3 ($\frac{1}{2}D$), 4 ($\frac{1}{2}D+1$) ou 5 (1D).

Le MJ peut restreindre l'application de cette règle pour des raisons de réalisme (comment pourrait-on, par exemple, exercer un contrôle sur les dégâts infligés par une arme à feu?).

Dommages Normaux	
Conscience	EDS
Dés - (RN + DI. + DF)	(Dés/2) - (RN + DC + DF)

Dommages Aggravés	
Conscience	EDS
Dés - (DI. + DR) + 1d6-3	(Dés - (DC + DR)) cases EDS

Règles Générales et Spécifiques

Les règles qui suivent sont générales en ce qu'elles peuvent trouver à jouer dans n'importe quelle situation de combat même si elles ne jouent pas forcément dans toutes. Le MJ peut se permettre, au cas par cas, de les ignorer ou de les transformer sans changer radicalement le jeu.

Ces règles sont spécifiques en ce qu'elles ne concernent que certaines parties, bien déterminées, du combat.

AVEUGLEMENT ET CECITE (AS)

Un personnage aveuglé ou, pour une raison ou une autre, ne disposant plus de ses sens visuels n'en est pas pour autant voué à l'inaction.

Cependant, il devra subir les modificateurs suivants aussi longtemps qu'un sens permettant de repérer précisément quelque chose dans l'espace (ce qui vaut +4PCs) comme Perception Spatiale, ne sera pas substitué à sa vue. Avec l'accord du meneur de jeu, une Capacité du type de Perception: Sonar peut pallier à la cécité mais peut également entraîner des erreurs dommageables (Sonar ne permet pas d'identifier avec précision, ce qui rend tout les individus, amis ou ennemis, identiques). Par défaut, mieux vaudrait disposer d'un Sonar à 7PCs au lieu de 3, imputant ainsi le coût du repérage précis et de combat.

- ❖ Si il réussit un jet de Perception (modifié par la distance, soit -1/10m) avec un sens sans précision dans l'espace (le plus souvent l'ouïe, pour bénéficier au moins de la portée):
 - Au Contact
 - Combat: -4
 - FdC: -2
 - A Distance
 - Combat: -6
 - FdC (si est conscient d'une attaque): -3
 - FdC (si n'a pas conscience de l'attaque): réduite à 0
- ❖ S'il ne réussit pas de jet de Perception:
 - Au Contact
 - Combat: -6
 - FdC: -4
 - A Distance
 - Combat réduit à 0
 - FdC (si est conscient d'une attaque): -4
 - FdC (si n'a pas conscience de l'attaque): réduite à 0

Aucun de ces modificateurs ne peut réduire une valeur au dessous de 0.

ACCELERATION ET DECELERATION (AS)

L'utilisation d'un Mouvement ou d'un MS autorise une accélération maximale de 5m par mètre parcouru. Ainsi, si je dispose de 20m de Mouvement (Vol), je dois disposer d'au moins 4m pour atteindre ma vitesse maximum de 20m par RA.

La Vitesse retenue pour le calcul de certaines manœuvres de combat comme Attaque Passante ou Attaque Percutante est bien la vitesse atteinte lors de l'impact et pas la vitesse maximale que peut atteindre l'attaquant. A contrario, il suffit de 4m pour bénéficier des modificateurs aux dommages d'une Capacité comme Mouvement (Vol): 20m.

La décélération se fait au même rythme de 5m par mètre parcouru.

ATTAQUES REPETITIVES (AP)

En accord avec la description de cet Additif, une Attaque Répétitive abouti à un coup effectivement porté (soit un jet de dommages) par point de marge effectivement obtenus lors du jet d'attaque. Autrement dit, si la marge est de 0, un seul coup touche. Si elle est de deux, deux coups touchent et ainsi de suite, à concurrence du nombre de tirs inclus dans l'attaque.

ATTAQUES EN ZONE (AP)

une zone doit être centrée sur un point et pas sur une personne, de par ce fait, une attaque en zone se fait contre une valeur fixe de 2 et dévie de 3m pour chaque point d'échec.

CHOC (AS)

Certains coups particulièrement violents peuvent choquer la victime et l'empêcher d'agir pendant quelques secondes. Ainsi, une personne ayant subi une perte d'un nombre de CSC strictement supérieurs à la moitié de sa CSC totale ne pourra pas agir au prochain RA ou elle devait agir (qui peut très bien être celui même où elle a été frappée si elle n'avait pas encore agi). Durant ce RA, ses FdC et FdE seront diminuées de 2.

DEPLACEMENT (AP OU AC)

A chaque RA, un personnage peut se déplacer de la moitié ou moins de son Mouvement (tout types de mouvement confondus) en utilisant une AP. S'il veut se déplacer de plus de la moitié de son Mouvement, il doit utiliser une AC. Les Attaques Passantes et Percutantes sont en elles même des mouvements, elles ne nécessitent pas d'Actions supplémentaires pour justifier le déplacement qu'elles impliquent.

Attention à ne pas confondre distance parcourue et vitesse de déplacement. Il faut utiliser au moins Mouvement (Vol): 20m pour parcourir en volant 10m durant une AP. La Capacité fixe la vitesse de déplacement (soit 20m par AC), et cette vitesse demeure inchangée lorsque l'on parcourt deux fois moins de distance en deux fois moins de temps!

Ce même principe joue pour les Attaques Passantes et Percutantes.

DISTANCE (AS)

Par défaut, le malus dû à la distance est de -1 par 20m jusqu'à la Distance maximale d'effet de la Capacité ou de l'arme utilisée (en principe PCsx50m). Certaines armes obéissent néanmoins à des règles particulières et disposent de leur propre portée.

Il est de plus possible d'acheter des améliorations du Combat ne s'appliquant que contre les modificateurs de Portée.

INTIMIDATION (AS, AP ou AC, SELON LES ACTIONS REALISEES POUR INTIMIDER)

Il est possible de tenter d'intimider une ou plusieurs personnes par des actions ou injonctions verbales visant à impressionner ou séduire l'adversaire. Les activités visant à intimider doivent pouvoir se réaliser sans entraves. Ainsi, il est possible d'intimider tant par un ordre court que par un long discours, mais le deuxième cas est irréalisable en combat! Une fois cette condition première remplie, l'intimidateur doit effectuer un jet d'IPN en subissant un malus égal à l'IPN ou au DRT de l'intimidé (utiliser le plus élevé).

Le seuil de réussite à atteindre ou à dépasser dépend de la situation de chacun et du but escompté. Dans tous les cas, c'est lui qui déterminera les effets de la réussite ou de l'échec de la tentative d'intimidation.

Le qualificatif applicable aux positions respectives des intervenants doit être jaugée selon la perception qu'en à l'intimidé. S'il est persuadé d'être le plus fort, il sera en position dominante, même s'il à tort. Les Handicaps doivent jouer leur rôle quand à la détermination du seuil applicable (un personnage avec un Comportement "Téméraire" est

plutôt délicat à intimider). En fonction de ces critères, les modificateurs suivants doivent être ajoutés au à l'IPN de l'intimidateur avant d'effectuer le jet:

Modificateurs à l'Intimidation	
Circonstance	Modificateur
En Combat	-1
Position Dominante	+1 à +2
Position Dominée	-1 à -2
Situation Délicate	-1 à -3
Rhétorique Choc	+1 à +2
Rhétorique Douteuse	-1 à -2
Surprise	+1 à +2
Violence	+1 à +2
Opposition à un Handicap	-1 à -3
Soutien à un Handicap	+1 à +3

Selon la marge obtenue par rapport au seuil à atteindre, le MJ utilisera la table ci-dessous:

Marge obtenue	Effets
-3 ou moins	Le prétendu intimidateur se ridiculise. Son prochain essai subira un malus additionnel de 2. Ceci n'affecte pas ses capacité de résistance à l'Intimidation.
-1 à -2	Aucun
0 à 1	La cible est intimidée, elle agira en dernier durant le RA en cours.
2 à 3	La cible est impressionnée, elle agit en dernier durant le RA en cours(*) et ne pourra pas effectuer plus d'une (et une seule) AP (pas d'AC possible). Elle obéira à une injonction qu'elle est inclinée à suivre.
4 à 5	La cible est effrayée, elle perd son prochain RA et est à FdC/2 jusqu'au RA suivant celui là(**). Elle obéira aux injonctions raisonnables.
6 et plus	La cible est terrifiée, elle peut se rendre, fuir, ou s'évanouir. Sa FdC passe à 0, et elle suivra presque toutes les injonctions (***) .

(*) ou son prochain RA si elle a déjà agi.

(**) à sa CEL.

(***) les effets dureront jusqu'à la réussite d'un jet d'IPN ou de DRT (utiliser le plus élevé) avec un malus égal à la marge de réussite obtenue et un bonus de 1 par RA complet (auquel la victime devrait normalement agir) écoulé depuis la réussite de l'intimidation.

L'intimidation peut être utilisée pour influencer positivement les autres, maintenir leur morale ou renforcer leur fidélité par la confiance plutôt que la peur. La table ci-avant peut alors servir de guide au MJ pour déterminer les effets applicables.

DOMMAGES CONTROLES (AS)

Il s'agit ici de retenir ses coups afin de ne pas blesser l'adversaire outre mesure en tentant toutefois de le mettre hors de combat sans mettre sa vie en danger.

Pour ce faire, l'attaquant doit s'infliger un malus de -1 au Combat pour contrôler chaque 4 NDs de son attaque (il est possible de ne contrôler qu'une partie d'un coup porté). Si son attaque réussie, le résultat du jet des NDs sera diminué du malus accepté **pour les besoin du calcul des dégâts subis par l'EDS uniquement** et avant d'en ôter la résistance de la victime.

I.e.: une attaque portée à ND10 (2d6+1) contre un personnage ayant 3 en VIT (donc une RN de 1) inflige en moyenne 8 CSC et 2 $(=(8-1)/3)$ cases à l'EDS. Cette même attaque, si elle est contrôlée complètement devra subir un malus de -3 (ND10 divisé par 4 arrondi à l'entier impair le plus proche) mais ne causera alors que 8 CSC et 1 case d'EDS $(=(8-3-1)/3)$. Si elle est contrôlée partiellement (si par exemple l'attaquant n'accepte qu'un malus de 1), les dommages causés seront alors (toujours en moyenne) 8 CSC et 2 cases d'EDS $(=(8-1-1)/3)$. Un contrôle partiel est une gageure sur le résultat des dés!

Les règles de la Projection à l'impact (*infra*) joueront normalement, calculées sur la base de la perte de CSC obtenue par les dés sans diviser ceux-ci. Par contre, si une projection est obtenue, la distance de projection sera, elle, réduite de moitié. Ainsi, si je fais perdre 10 CSC, que mon dé+6 indique 8, je projetterais pas à $10-8=2\text{m}$ mais à $2\text{m}/2$, soit 1m seulement.

Ceci ne peut être utilisé avec une attaque infligeant des dommages aggravés.

LOCALISATION (AS)

Les effets de coups localisés sur une partie spécifique du corps sont important par rapport aux règles générales des dommages. La Localisation est une règle optionnelle. Elle se fait avec 2D6 **après** avoir déterminé la réussite ou l'échec de l'attaque.

Si l'attaquant désirent viser une zone particulière du corps un malus s'applique (au Combat, pour toucher) qui figure également dans la table ci-dessous et qui bien sur ne fait pas lancer de dés pour la localisation, en appliquant directement les effets.

Jet dés	Zone	dégâts EDS	Etdts	Malus
2-3	Tête	x2	x2	-4
4-5	Bras	x½	x½	-2
6-8	Torse	x1	x1	-1
9	Abdomen	x1 ½	x1½	-4
10	Bassin	x1½	x1½	-4
11-12	Jambes	x½	x½	-3

PROJECTION A L'IMPACT (AS)

les attaques ont tendance à projeter les individus à droite ou à gauche. Si quelqu'un est touché par une attaque, il sera projeté à une distance égale (en mètres) au résultat **en perte de CSC** des dés de dommages (pas des dégâts effectivement subis) diminué de 1d6 plus sa PSC (utilisée en terme de masse, voire de puissance, corporelle).

Si le résultat final est 0, la victime est tout de même projetée au sol (elle tombe et devra se relever, ce qui est une AP).

Les modificateurs suivant viendront s'ajouter au jet de dé et joueront d'autant sur la distance de projection:

Modificateurs de Projection	
Circonstance	Modificateur
Attaque Martiale(1)	+2
Dommages Aggravés	+1
Victime plongée dans un liquide (2)	+3
Victime sans contact avec le sol(3)	-4
Victime utilise Rétrécissement	-4/Niveau
Victime utilise Gigantisme	+2/Niveau
Victime utilise Intangibilité(4)	+1/Niveau
Victime utilise Adhérence	+PSC(5)

(1) Une Attaque Mortelle est en même temps Martiale et provoquant des Dommages Aggravés (Total: +3)

(2) Attention, une victime nageant entre deux eaux est en même temps sans contact avec le sol!

(3) Désigne les personnages volants, planants ou, par exemple, les individus attaqués alors qu'ils sont suspendus à une corde.

(4) Ne s'applique pas si l'attaque est Cohérente.

(5) Cette PSC est la PSC d'adhérence du MS de la victime.

Elle se substitue à sa PSC propre.

Si elle rencontre un obstacle alors qu'elle est projetée, la cible et l'obstacle subissent des dommages égaux à $((\text{distance de projection en m})/2)\text{NDs}$. Si l'obstacle cède, la victime continue sa route avec une vitesse réduite des dommages EDS subis par l'obstacle (ce qui peut réduire la distance à 0).

Si aucun obstacle ne se présente, la victime subit tout de même 1ND par 5m parcourus.

Etre projeté sur un mur hérissé de piques modifie évidemment les dommages. Les considérer alors comme étant une Attaque Percutante effectuée par l'obstacle contre la victime, avec une vitesse égale à la distance de projection.

PUISSANCE MINIMUM (CONSEILLE HEROS UNIQUEMENT) (AS)

Certaines armes supposent une PSC minimum pour être utilisées¹. Elles n'utilisent alors pas les modificateurs normaux de la Capacité Attaque.

Si la PSC de l'utilisateur est inférieure à la PSC minimum d'une arme, il doit subir une pénalité de -1 au Combat Offensif et Défensif par point d'écart. Il peut avoir recours au Sacrifice, ci-dessous, pour compenser et supprimer temporairement le malus. Il ne peut manier cette arme que durant un nombre de passe d'armes (soit, de tentative de coups portés avec cette arme, que ceux-ci soient des réussites ou des échecs - juste transporter l'arme à la main ne compte pas dans ce calcul) égal à sa PSC. Ensuite, il est trop faible pour continuer à se battre et les coups supplémentaires verront à chaque RA le malus afférent augmenter de 1 point cumulatif.

Le repos minimum nécessaire est de (PSC Min - PSC) RA avant de pouvoir porter à nouveau des attaques avec un malus minimum de moins (PSC Min. - PSC).

Si la PSC du personnage est supérieure à la PSC Min de l'arme utilisée, **il lui est possible dès lors qu'il le souhaite d'augmenter les dégâts infligés à chaque coup de (PSC Min - PSC)NDs** dans la mesure où l'arme utilisée fait appel à la force physique et ne risque pas d'être endommagée par l'application d'une force trop importante (comme un arc). Cette activité lui coûtera un CSC par Tour **complet** passé à effectuer cette manœuvre. La CSC ainsi perdue ne se regagnera pas tant que trois RA **successifs** n'auront pas été passés à récupérer. Le rythme normal de Récupération jouera ensuite.

¹ Note JC: Utiliser $[(\text{STR Min (Hero)}/5)-1]$ comme PSC Min. de Variations. Les dommages des armes sont égaux en NDs au DCs du Hero System.

SACRIFICE (AS)

Un personnage peut littéralement se sacrifier, c'est à dire dépenser de son énergie interne propre, pour améliorer les effets d'une action réalisée par lui. Il doit décider du sacrifice avant d'avoir commencé à agir.

Pour procéder à un Sacrifice, le personnage doit dépenser 2 CSC pour améliorer de 1PC l'effet de l'action ayant motivé le Sacrifice et elle seule. Ce PC peut être utilisé partout où le personnage souhaite l'appliquer (chances de réussites, dommages, etc...) mais une fois seulement, évidemment. Il est possible d'engager autant de CSC que souhaité au même rythme de 2 CSC par PC supplémentaire. La récupération de ces CSC se fera au rythme de la Récupération normale du personnage.

Un Sacrifice peut également se faire au dépend de l'EDS. Dans ce cas de figure, le ratio est de 1 case de dégât à l'EDS pour obtenir 1PC supplémentaire d'effet à l'action entreprise par lui. L'EDS ne sera modifié qu'une fois l'action réalisée et les malus en résultant ne s'appliqueront donc qu'ensuite. Les cases d'EDS ainsi sacrifiées reviennent au rythme de une par heure si le personnage peut se reposer et de 6 par jour (soit une toute les 4 heures) s'il ne le peut pas. Elles s'appliquent normalement pour tous les autres cas de figures (malus encourus, etc...).

Ces dommages à l'EDS subis volontairement ne devrait pas entraîner la mort d'un personnage à une exception près: s'il franchi l'EDS 10 avant d'avoir put récupérer, les règles normales s'appliquent et il peut effectivement en décéder. Par contre, s'il parvient à survivre et est maintenu en vie, il regagnera les cases dépensées par Sacrifice (et elles seulement mais même si elles l'emènent à un EDS supérieur à 10) à leur rythme habituel de 1 toutes les une à quatre heure. Seule la mort peut affecter (définitivement) leur rythme de récupération.

En temps normal, il n'est pas possible de réaliser en une seule fois un Sacrifice supérieur à IPN ou DRT (le plus faible est retenu) cases d'EDS ou à 2xIPN ou DRT CSC.

Lorsque la situation revêt une importance toute particulière pour le personnage (sa vie en dépend, ou même, la survie de l'univers est en jeu), le MJ peut autoriser à dépasser le seuil de l'IPN ou du DRT d'une valeur déterminée par l'importance des intérêts en jeu.

Ce sacrifice peut toutefois être répété autant de fois que désiré et aussi longtemps que l'EDS n'est pas plein.

Une fois un Sacrifice décidé, les points sacrifiés doivent être dépensés **que l'action soient une réussite ou un échec.**

Manœuvres de Combat

Les Manœuvres de Combat ne sont pas applicables dans tous les cas de figure et demande à ce que le personnage qui les utilise le décide sciemment. Par défaut, toute attaque portée est supposée être une Attaque Normale, et la FdC qui lui sera opposée ne comportera aucune modification.

APPUI (AS)

La manœuvre Appui peut être cumulée avec n'importe quelle autre manœuvre de combat durant le même RA.

Elle suppose que celui qui la réalise puisse prendre appui sur quelque chose ou quelqu'un afin de stabiliser la précision de ses attaques à distance.

L'immobilisme qu'elle entraîne est malheureusement assez nocif aux capacités d'esquive de celui qui la pratique.

Appui améliore le Combat de 1 mais uniquement pour lutter contre les malus dus à la distance.

ATTAQUE BRUTALE (AC)

L'Attaque Brutale est un coup dans lequel l'attaquant met toute l'énergie à sa disposition sans se préoccuper des attaques qui pourraient lui être portée. Sa seule volonté étant alors d'infliger le maximum de dommages possibles.

Une Attaque Brutale est une Action Complète. Elle augmente les dégâts infligés d'un nombre de ND égaux en valeur absolue au malus que l'attaquant accepte de s'infliger en FdC, à concurrence de la valeur de cette même FdC (il n'est pas possible de se donner une FdC négative).

ATTAQUE NORMALE ET AM

ATTAQUE (AP)

Ces deux formes d'attaque sont le standard de leurs catégories.

Elles supposent simplement de tenter de porter un coup en conservant l'attention nécessaire à la défense.

ATTAQUE PASSANTE (AC)

L'Attaque Passante inclus et nécessite un mouvement de la part de celui qui l'exécute.

Elle consiste en un coup donné "au passage", alors que l'on effectue un mouvement.

La Vitesse du déplacement améliorera d'autant les dommages mais diminuera les chances de toucher.

Attaque Passante empêche de se concentrer sur sa défense et diminue la FdC. De plus celui qui exécute une Attaque Passante subi lui-même les effets du choc qu'il a provoqué et doit subir 1/5 des dommages qu'il a infligé. Ses RN et Défense comptent complètement contre ces dommages.

Il est possible d'exécuter plusieurs Attaque Passante sur autant d'adversaires durant le même RA si la vitesse de mouvement et la disposition des antagonistes le permet.

Dans ce cas de figure, les modifications au combat s'appliquent de manière cumulative au fur et à mesure des coups portés.

Une personne se déplaçant à 20m de course subira ainsi contre le premier adversaire un malus au Combat de -1, à la FdC de -2, et augmentera les dommages de 2NDs. Contre le second adversaire, les dommages seront toujours augmentés de 2NDs mais le malus au Combat sera de -2 et celui à la FdC de -4. Contre le troisième, ils seront de -3 et -6, et ainsi de suite...

Les dommages retours dus à une Attaque Passante doivent être encaissés à chaque fois qu'un coup est porté (donc autant de fois que de coups portés).

Une Attaque Passante manquée ne cause pas de dommage à l'attaquant.

ATTAQUE PERCUTANTE (AC)

Une Attaque Percutante consiste à foncer directement sur l'adversaire et à profiter de sa vitesse pour lui causer des dommages.

L'auteur d'une Attaque Percutante peut et doit effectuer jusqu'à un déplacement complet au titre même de l'attaque. La vitesse ainsi atteinte diminuera ses chances de toucher mais améliorera ses dommages.

Cependant, 1/3 des dommages subis par l'adversaire devront être encaissés par l'attaquant, qui peut y appliquer ses défenses.

Si une Attaque Percutante ne provoque aucune Projection à l'impact (même pas 0), l'attaquant devra subir la totalité des dommages par lui infligé.

Une Attaque Percutante manquée ne provoque aucun dommage à l'attaquant (sauf bien sûr si son mouvement le pousse à rentrer dans un mur!).

ATTAQUE SUBITE (AC)

Une Attaque Subite consiste durant un bref instant à concentrer toute son activité vers la réalisation d'une attaque aussi rapide que possible. C'est cette concentration qui justifie le fait qu'Attaque Subite ne peut être employée avec aucune autre forme d'activité et qu'elle demande donc une Action Complète.

Du fait de l'accent mis sur la rapidité, Attaque Subite cause un malus de 1 au Combat et de 2 à la FdC. De plus, elle diminue de 2 le nombre de NDs effectivement appliqué en cas de réussite. En contrepartie, elle permet à l'attaquant d'agir à une valeur de CEL supérieure de 1 point à la sienne durant un RA. Cette majoration de la CEL ne sert que pour l'initiative durant un et un seul RA, elle ne détermine aucune autre valeur dépendant de la CEL (Aptitude Supplémentaires, Compétences, Capacités, etc...) et n'a pas d'autres conséquences qu'une action plus rapide durant la RA où elle joue. En particulier, elle n'a pas d'effet sur la Combat ou la FdC.

Un personnage souhaitant utiliser une Attaque Subite doit l'annoncer à la valeur de CEL à laquelle il agirait modificateurs de l'Attaque Subite pris en compte. S'il ne le fait pas, il devra se contenter d'une forme d'attaque ne majorant pas sa CEL.

DESARMEMENT ET AM DESARMEMENT (AP)

Ces deux manœuvres visent, comme leur nom l'indique, à désarmer l'adversaire.

Si le jet de Combat est réussi, il faut procéder à un jet en Opposition entre les PSC des deux adversaires afin de vérifier si le défenseur lâche son arme. Si ce jet est un échec, le désarmement en est un aussi.

Le MJ est libre d'imposer un modificateur supplémentaire de +1 à -2 au Combat pour tenir compte de la disproportion entre les armes en jeu. Il est en effet délicat de désarmer à main nue un individu se servant d'un Fléau d'arme, alors que désarmer au Fléau d'arme un combattant à l'épée est beaucoup plus aisé.

ESQUIVE ET AM ESQUIVE (AR)

Esquive est une Action Réflexe qui peut être utilisée même en dehors des RA du défenseur (voir la description des AR en début du Chapitre Combat).

Elle obéit aux règles générales sur les Actions Réflexe et compte comme une AP si elle est utilisée durant un RA du défenseur.

Le modificateur à la FdC qu'elle accorde s'applique à l'encontre de toutes les attaques réalisées contre celui qui la pratique jusqu'à la prochaine action de celui-ci.

PARADE ET AM PARADE (AR)

Une Parade doit être annoncée immédiatement après que l'attaque l'ait été et avant qu'aucun dé n'ait été lancé.

Elle fonctionne sinon comme une Action Réflexe (voir Esquive et Actions Réflexes).

Si l'attaque s'avère être un échec, la Parade demeurera active et le défenseur ne pourra modifier sa posture qu'au prochain RA où il pourra agir (soit dans deux RA si il a utilisé Parade en dehors de ses RA normaux).

Si l'attaque est une réussite, le défenseur devra effectuer un jet d'attaque opposant son Combat au **Combat** de l'attaquant diminué de 6 (et pas contre sa FdC). En cas de réussite, l'attaque sera parée. En cas d'échec, les dommages s'appliqueront normalement.

Le défenseur pourra effectuer autant de parade que nécessaire jusqu'à son prochain RA. Cependant, chaque Parade après la première subira un malus cumulatif de -1.

Le MJ peut imposer un modificateur de +1 à +2 au Combat selon les armes utilisées.

Une Parade réussie durant un RA normal (pas en dehors des RA du défenseur) contre un adversaire disposant d'une CEL égale à celle du défenseur permettra à celui-ci d'agir avant son opposant lors de leur prochain RA.

La première Parade réussie en tant qu'Action Réflexe permettra d'ignorer le malus à la prochaine Parade contre ce même attaquant si d'autres attaques n'ont pas d'ici là été portée au défenseur par d'autres personnes et si la seconde attaque est portée durant le RA normal du défenseur que sa Parade intempestive lui a coûté.

SAISIE ET AM SAISIE (AP)

La Saisie vise, justement à saisir l'adversaire ou une partie de celui-ci.

Si la cible visée est un objet tenu par quelqu'un, un modificateur cumulatif de -1 au Combat doit être subi par l'attaquant. ce modificateur peut être adapté en fonction de la taille de la cible.

En cas de réussite, l'attaquant tiens maintenant ce qu'il visait. Si il désire le faire lécher au défenseur, il doit réussir un jet de PSC contre PSC. Si c'est celui-ci qui tente de récupérer son bien ou d'échapper lui-même à la Saisie, le processus est identique.

Aussi longtemps que les protagonistes seront reliés par la Saisie, l'Attaquant subira un malus de 2 à sa FdC. Le Défenseur subira, lui un malus de 4 (minimum 0). Selon la forme de Saisie effectuée, le Défenseur peut fort bien se trouver avec une FdC de 0 à l'encontre de l'Attaquant.

Le personnage ayant réussi sa Saisie directement sur le défenseur lui-même peut, lors de ses RA, décider d'infliger les dommages de sa PSC au défenseur simplement en le serrant et sans faire de jet d'attaque.

A moins d'augmenter sa PSC d'une manière ou d'une autre (par Sacrifice par exemple), il n'est pas possible de briser une saisie effectuée par un adversaire disposant d'une PSC de 4 points supérieure à la sienne.

VISEE (AC)

La Visée consiste simplement à prendre son temps avant de porter un coup afin d'améliorer ses chances de toucher.

Visée accorde un bonus cumulable de +1 au Combat et de -1 à la FdC par RA passé à viser. Ce bonus et ce malus ne peuvent pas dépasser 2.

Visée peut se cumuler avec Appui.

AM ATTAQUE DEFENSIVE (AP)

Attaque Défensive est une Manœuvre Martiale permettant de porter un coup tout en conservant son attention pour la défense.

Elle est le cumul d'une Esquive non martial et d'une Attaque Normale.

AM ATTAQUE MORTELLE (AP)

L'Attaque Mortelle est une Manœuvre Martiale infligeant des NDA en lieu et place des NDs infligé normalement par l'attaquant. Ces NDA sont deux fois inférieurs aux ND normalement infligés.

AM ATTAQUE OFFENSIVE (AP)

L'Attaque Offensive est l'équivalent martial d'une Attaque Brutale. Cependant, elle est une AP au lieu d'être une AC et les modificateurs qu'elle applique sont constants.

Même en effectuant une Attaque Offensive, un spécialiste des Arts Martiaux est supposé se préoccupé de sa propre protection et de l'efficacité plus que de la brutalité de ses coups.

AM PROJECTION (AP)

La Projection martiale est le cumul d'une Saisie et d'une Attaque puisque elle consiste à agripper l'adversaire et à le projeter loin de soi.

Une Projection réussie inflige à l'adversaire les dommages normaux dus à la PSC de l'attaquant (plus les NDS applicables) mais projette également celui-ci à une distance dépendant de la PSC développée contre lui.

Dans tous les cas, il se retrouve à terre et devra consacrer une AP pour se relever.

Manœuvres Spéciales

Les Manœuvres Spéciales de Combat fonctionnent comme les manœuvres standards décrites ci avant. Toutefois, elles requièrent des conditions ou des Capacités particulières qui ne les rendent pas accessibles au commun des mortels. Pour le reste, elles fonctionnent en tout comme les Manœuvres standards.

EXPANSION OFFENSIVE (AP)

Expansion offensive n'est applicable qu'en conjonction avec l'activation d'une Capacité comme APMa Rétrécissement ou APMa Gigantisme. Elle ne peut être utilisée avec APMi Elongation et devrait sauf accord exprès du MJ être limité aux deux formes d'APMa mentionnés ci-dessus.

Pour utiliser cette manœuvre, il est nécessaire de pouvoir se placer de telle manière par rapport à son adversaire que l'activation brutale de Gigantisme ou la désactivation tout aussi brutale de Rétrécissement (voire les deux) aboutisse à lui "grandir dessus" (en lui portant un coup au passage). Ce qui ne peut se faire, la plupart du temps que si l'on est *sous* lui ou elle. Pour cette raison, Expansion offensive est plus adaptée contre des personnes si elle est utilisée avec Rétrécissement et contre des véhicules ou des bâtiments, en conjonction avec Gigantisme.

Expansion Offensive est cumulable avec Attaque Brutale, Attaque Normale et Attaque Subite mais avec elles uniquement. Ceci suppose d'ailleurs que dans le cadre d'Expansion Offensive uniquement et par exception à la règle générale, Attaque Brutale et Attaque Subite obtiennent alors le statut d'Action Partielle (faute de quoi, elles ne pourraient se cumuler avec Expansion Offensive).

Après avoir rempli les conditions évoquées ci-dessus et nécessaires à l'utilisation de cette manœuvre, un personnage voit son Combat diminué de la moitié du nombre de niveau d'APMa qu'il va activer (Gigantisme) ou stopper (Rétrécissement) ou de la moitié de la somme des deux s'il passe de Rétrécissement à Gigantisme. Il est en effet délicat de se repérer lorsque l'on change aussi brutalement de référentiel dans l'espace (appliquer les règles standard d'arrondissement). De plus et pour les mêmes raisons, sa FdC sera diminuée de 2 jusqu'à sa prochaine action. Par contre, les dommages qu'il inflige seront majorée pour cette seule attaque de 2NDs par niveau d'APMa brutalement activés et/ou arrêtés. Tous ces modificateurs sont cumulatifs avec éventuellement ceux d'Attaque Brutale ou d'Attaque Subite.

Notez d'ailleurs qu'Attaque Brutale ne permet pas de réduire la FdC à moins de 0. La malus de 2 en FdC

causé par Expansion Offensive doit être pris en compte dans ce calcul, ce qui réduit dans une certaine mesure l'efficacité de cette forme d'attaque.

Si l'on dispose de Rétrécissement ET de Gigantisme, il est possible de désactiver l'un et d'activer l'autre en même temps. Ce qui a pour conséquence d'additionner les deux valeurs afin de calculer les modificateurs.

Expansion offensive peut être utilisée sur des adversaires ayant eux-mêmes activés Gigantisme ou Rétrécissement. Néanmoins, dans ce cas de figure, le personnage ayant recours à cette manœuvre doit demeurer au départ plus petit que celui qu'il souhaite attaquer (i.e. disposer d'un plus grand nombre de niveaux de Rétrécissement ou de moins de niveaux de Gigantisme actifs) et avoir au moins la taille de son adversaire au terme de la manœuvre (faute de quoi, le différentiel de taille ne justifierais pas l'utilisation d'Expansion Offensive).

S'il devient plus grand que celui-ci, les niveaux permettant de grandir encore sont pris en compte dans le calcul. C'est le cas lorsque l'on désactive Rétrécissement 4 sous un adversaire en Rétrécissement 2 voire lorsque l'on passe de Rétrécissement 2 à Gigantisme 2 sous un adversaire à taille normale. Dans les deux exemples, quatre niveaux devront compter pour les calculs. C'est par ce biais que l'on peut perforer le toit d'une maison en devenant brutalement un géant.

Ce sont toujours les niveaux créant un différentiel de taille qui comptent. Passer de Gigantisme 2 à Gigantisme 6 sous un adversaire disposant de Gigantisme 6 ne retient que 4 niveaux de différence, et pas les 6 niveaux activés (autant reprendre taille normale avant d'attaquer).

C'est ce même différentiel survenant brutalement qui doit déterminer le malus au Combat causé par Expansion Offensive.

Dans tous les cas, 1/3 des dommages subis par l'adversaire devront être encaissés par l'attaquant qui peut en ôter ses défenses.

Si l'attaque ne permet pas de briser ou de projeter la cible visée et que cela aurait pour conséquence d'enfermer l'attaquant dans un espace beaucoup trop restreint pour lui, il doit encaisser la totalité des dommages qu'il a causé et reprendre automatiquement (instinctivement, sauf volonté contraire du MJ) la taille minimale nécessaire pour pouvoir tenir dans l'espace disponible.

Manœuvres			
Manœuvres	Combat	FdC	Effets
Appui (AS)	+1	-3	Uniquement contre distance
Attaque Brutale (AC)	0	-(x)	+(x) NDs, FdC minimale: 0
Attaque Normale (AP)	0	0	
Attaque Passante (AC)	-Vit/20	-2	+Vit/10 NDs, attaquant subis (ND/5) NDs
Attaque Percutante (AC)	-Vit/15	-2	+Vit/5 NDs, attaquant subis (ND/3) NDs
Attaque Subite (AC)	-1	-2	-2ND, agit à CEL +1
Désarmement (AP)	-1	0	Désarme, jet PSC ctre PSC
Esquive (AR)	-	+2	-
Parade (AR)	0	0	Jet contre Combat-6 (pas FdC!).
Saisie (AP)	-1	-2	Saisie, Maintien ou dégâts à PSC
Visée (AC)	+1	-1	Cumulable jusqu'à +2/-2
Manœuvres Martiales	Combat	FdC	Effets
Attaque (AP)	0	+1	+2ND
Attaque Défensive (AP)	0	+2	
Attaque Mortelle (AP)	-1	0	ND/2 infligés en NDA
Attaque Offensive (AP)	-1	0	+3ND
Désarmement (AP)	0	+1	Désarme, +2 pour calcul PSC
Esquive (AR)	-	+4	-
Parade (AR)	+1	+1	Jet contre Combat-6 (pas FdC!).
Projection (AP)	0	+1	Normaux +Chute
Saisie (AP)	0	-1	Saisie, Maintien ou dégâts à PSC +3
Manœuvres Spéciales	Combat	FdC	Effets
Expansion Offensive (AP)	-Niv/2	-2	+2NDs/Niveau activé/arrêté, attaquant subit (ND/3)NDs

ND = Niveau de Dommages

NDA = Niveau de Dommages Aggravés