Extrait du Corporates

http://corporates.free.fr

Le Combat & Les Déplacements

- Les Règles - Le Système de Jeu -

Date de mise en ligne : dimanche 11 octobre 2009

Corporates

Le tour.

Le combat est divisé en tours. Chaque tour dure 5s et est lui-même divisé en 5 segments d'une seconde.

Les actions

Il existe différents types d'action :

- **Les actions déclarées** : leur nombre doit être annoncé en début de tour et ne pourra pas être augmenté par la suite sauf passage en "Mode Survie" (voir plus bas). Leur nombre détermine leur répartition dans le tour et le malus qu elles entraînent pour toutes les actions du tour. Cela concerne principalement les actions offensives ou complexes.

- **Les actions non déclarées** : elles peuvent être annoncées n'importe quand dans le tour, sont résolues immédiatement et n'entraînent des malus que pour les actions suivantes. Cela concerne la plupart des mouvements rapides, les esquives ou les actions simples.

- **Les actions innées** : elles peuvent être annoncées n'importe quand dans le tour, sont résolues immédiatement et n'entraînent aucun malus. Cela concerne quelques mouvements ou actions très simples et les jets de perception ou de vigilance.

- **Les actions longues** : celles-ci se déroulent sur plusieurs segments ou plusieurs tours et sont gérées au cas par cas, généralement sous la forme de tâche.

- **Les actions doubles** : Certaines situations, comme le fait d'effectuer un dégainer-tirer ou de frapper avec une arme dans chaque main permettent au personnage d'effectuer deux actions autres que des actions de mouvement dans un même segment. En règle général cela entraîne la perte d'1d supplémentaire et un malus à chacune des actions.

Remarque : Un personnage peut toujours effectuer une action non déclarée à la place d'une action déclarée. Dans ce cas il n'a pas de malus supplémentaire pour les actions suivantes.

Les actions déclarées

Les actions déclarées concernent :
- Toutes les actions offensives (coups et tirs principalement).
- Toutes les actions unitaires nécessitant une attention soutenue.

Le nombre d'actions déclarées doit être annoncé en début de tour, selon le résultat inverse d'un jet de réaction.

Si un personnage annonce plus d'une action déclarée, il aura un malus d'1d par action supplémentaire pour toutes les actions déclarées ou non déclarées du tour.

Copyright © Corporates

Les actions déclarées ne peuvent être exécutées à n'importe quel segment du tour, leur répartition dépend de leur nombre comme indiqué dans la table ci-dessous.

Répartition des actions dans le t

Actions	1	2	3	4	5	Malus
1	-	-	X	-	-	0d
2	-	X	-	X	-	-1d
3	X	-	X	-	X	-2d
4	X	X	-	X	X	-3d
5	X	X	X	X	X	-4d

Il est possible de retarder une action déclarée, mais cela décale d autant toutes les actions déclarées restantes ; celles décalées au delà du segment 5 sont perdues.

Remarque : Il est toujours possible d'effectuer une action non déclarée à la place d'une action déclarée, celle-ci n'entraine alors aucun malus supplémentaire.

Les actions non déclarées

Les actions non déclarées concernent :

- Toutes les actions de mouvements rapides (sprint, saut, saut acrobatique).
- Toutes les actions d'esquive.
- Toutes les autres actions de réaction.
- Toutes les actions unitaires nécessitant une attention limitée.

Les actions non déclarées peuvent être annoncées au début de n'importe quel segment ou en réaction à certaines actions, comme dans le cas d'une esquive face à une arme blanche.

Dans le cas d'actions décidées en réaction à un évènement soudain, le MJ pourra demander un jet de réaction dont la difficulté sera fonction de l'effet de surprise supposé. La marge d'échec sera un malus au jet d'action, une marge d'échec de 10 ou plus pouvant signifier l'absence de réaction sur le segment.

Chaque fois qu'un personnage effectue une action non déclarée, il aura un malus supplémentaire d'1d à tous les actions déclarées ou non déclarées qu'il entreprendra par la suite dans le tour.

Remarque : Un personnage garde toujours un minimum de 1d + 1d par point de confiance utilisé dans chaque action qu'il entreprend.

Les actions innées

Les actions innées concernent :

- Toutes les actions de mouvements peu rapides.

Copyright © Corporates

- Toutes les actions de feinte de corps.
- Toutes les actions de perception (perception, vigilance...)
- Toutes les actions unitaires nécessitant une attention très faible.

Les actions innées ne nécessitent pas toujours de jet (cas d'un personnage se déplaçant lentement par exemple).

Lorsqu'elles nécessitent un jet, elles n'entraînent aucun malus pour les actions en cours ou à venir.

Remarque : Si le personnage effectue d'autres actions durant le segment où il effectue une action innée nécessitant un jet, le MJ peut lui attribuer un malus à ce jet (exemple : un personnage effectuant un jet de perception alors qu'il est en pleine course aura un malus de 5 à son jet de perception).

Les actions longues

Les actions longues concernent toutes les actions nécessitant une attention et ne pouvant être résolues en un segment. C'est par exemple le cas des soins ou des actions dans la matrice.

Elles sont déclarées au segment où elles se commencent et ne peuvent être interrompues qu'en début de tour ou par un passage en *"mode survie"*.

Il n'y a pas de règle gérant l'ensemble des actions longues qui peuvent être de natures très variées. Le MJ décidera au cas par cas du mode de résolution en tentant chaque fois que c'est possible d'assimiler une action longue à une tâche.

Remarque : Certains mouvements très lents peuvent être assimilés à une action longue, ce qui permettra au MJ de raccourcir une distance pour ramener un personnage au coeur de l'action, moyennant 1 ou plusieurs niveaux de fatigue...

Le mode Survie

Lorsqu'un personnage souhaite dans l'urgence modifier son nombre d'actions déclarées ou interrompre une action longue pour faire autre chose, il peut décider de passer en **mode 'Survie'**.

Il effectue un jet de réaction **difficulté 15** (ou plus si la menace est particulièrement soudaine) ; S'il réussit son jet, il entrera en mode survie dès le segment en cours, s'il rate ce sera au segment suivant (même si celui-ci se trouve dans un autre tour). A partir de cet instant, on considère qu'il avait annoncé 5 actions déclarées pour le tour, il peut donc agir à chaque segment et son malus lié aux actions déclarées passe à -4d.

Remarque : Passer en mode survie est à l'initiative du joueur et ne dépend que de lui. En aucun cas le MJ ne peut forcer ou interdire cette action.

Priorité des actions Pour déterminer dans quel ordre sont résolues les actions d'un même segment, on applique les principes suivants :

Copyright © Corporates

Une action déclarée est prioritaire sur une actions non déclarée ou longue, en conséquence de quoi si seul un des adversaires a une action déclarée, il organise le segment à sa convenance, sauf si le meneur décide que son opposant bénéfice d'un effet de surprise.

Si le personnage ayant une action déclarée est surpris ou si les deux adversaires ont une action déclarée alors chacun effectue un jet de réaction (éventuellement modifié en cas de surprise). Si l'un des personnages surpasse de 5 ou plus son adversaire, il prend l'initiative et décide de l'organisation du segment.

Remarque : Au segment 1 on regarde toujours le jet de réaction du tour pour déterminer le personnage ayant l'initiative. On fera de même pour les autres segments, sauf si le MJ considère que sur un segment donné, l'ordre de résolution est particulièrement important

Les mouvements.

Vitesse de déplacement

Sur un terrain relativement plat, un personnage peut se déplacer sans malus de son niveau d'agilité en mètre par seconde ; s'il veut aller plus vite, il effectue une action non déclarée d'athlétisme et consulte la table des mouvements rapides.

Le MJ peut réduire cette vitesse de déplacement dès lors que le déplacement a lieu sur un terrain accidenté, en pente ou dans de mauvaises conditions de visibilité. Dans tous les cas il annoncera dès que possible aux joueurs cette modification, afin que ceux-ci puissent évaluer leur capacité de mouvement en toute connaissance de cause.

Tal

Terrain	Déplacement (m/s)	Accélération	1-10	11-20	21-30	31-40	41+
Plat	Agilité en m/s	Athlétisme	+3	+3.5	+4	+4.5	+5
Terrain accidenté	Agilité/2	Athlétisme	+2	+2.5	+3	+3.5	+4
Escalier descente	Agilité/2	Acrobatie	+1	+1.5	+2	+2.5	+3
Escalier montée	Agilité/3	Athlétisme	+0.5	+1	+1.5	+2	+2.5
Baissé	1.5	Athlétisme	+0.5	0.1	+1.5	+2	+2.5
Echelle	1	Athlétisme	+0.5	0.75	+1	+1.25	+1.5
Ramper	1	Athlétisme	+0.25	0.50	+0.75	+1	+1.25
Foule	2	Force ou Agilité	+2	+2.5	+3	+3.5	+4
Foule dense	1	Force ou Agilité	+1	+1.5	+2	+2.5	+3

Remarque : Si un personnage est équipé de jambes de vitesse, il ajoute 25cm par niveau de jambes à la vitesse de son déplacement sans malus (sur un terrain plat).

Copyright © Corporates

Déplacement de combat
Lorsqu'un personnage effectue un déplacement de combat, c'est à dire un déplacement rapide utilisant les différentes techniques d'évitement possibles (zigzag, accélération, se baisser...), tout personnage souhaitant lui tirer dessus voit la difficulté de son tir augmenter de son niveau en feinte de corps, en plus des difficultés dues au mouvement.

Effectuer un déplacement de combat réduit la vitesse du personnage d'1m/s, et n'est possible que si le personnage dispose du minimum d'espace lui permettant de bouger latéralement (il est par exemple impossible d'effectuer un mouvement de combat sur une échelle ou dans un couloir étroit).

Les tirs.

La difficulté de base du tir dépend de la portée

Portée	Difficultée de base
courte	5
moyenne	15
longue	20
extrême	25

A l'exception du tir de barrage (qui est une action longue), tous les tirs sont des actions déclarées.

Important : Un tir particulièrement réussi peut augmenter les dommages. Le joueur ajoutera 1d tous les 10 points de marge.

Le tir standard
Pour qu'un tir soit considéré comme standard, il faut qu'il réunisse les conditions suivantes :

- Le tireur est immobile ou en déplacement lent (1m/s), et en position de tir normal.
- Le tireur voit sa cible depuis plus d'1s.

Dans ces conditions la difficulté est celle indiquée sur la fiche en fonction de la distance de cible.

Le tir au jugé
Lorsqu'un personnage utilise une de ses actions pour tirer mais qu'il ne remplit pas les conditions du tir standard, alors on considère qu'il effectue un tir au jugé, la difficulté pour toucher est augmentée du malus de 'tir au jugé' de son arme.

S'il tire sur une cible apparaissant à ce segment, alors le MJ peut lui demander un jet de réaction dont la difficulté est donnée par le tableau ci dessous ; en cas d'échec la marge d'échec est ajoutée à la difficulté du tir.

Situation	Difficulté
La cible apparaît devant le tireur	15

Copyright © Corporates

La cible apparaît sur le coté ou derrière le tireur	20
La visibilité est mauvaise (nuit, fumigène...)	(voir table spécifique)
La cible apparaît à un endroit improbable (porte secrète, plafond...)	+5
La cible apparaît à l'endroit visé par le tireur	-5
Le personnage est sur ses gardes	-niveau de vigilance (non cumulable avec précédent)

Le tir visé

Pour qu'un tir soit considéré comme visé, s'il remplit les conditions suivantes :

- Le tireur est immobile et en position de tir.
- Le tireur voit sa cible depuis au moins 1s.

Si ces conditions sont remplies alors pour chaque action passée à viser le tireur effectue un jet d'acquisition, tir standard auquel on ajoute les bonus de visée de l'arme.

Si le jet est réussi il acquiert un bonus cumulatif de +1 s'il est debout, +2 s'il est en appui ou +3 s'il est couché ; si le jet est raté, tous les bonus sont annulés et il faut reprendre l'acquisition de la cible. Le bonus qu'un tireur peut acquérir en visant ne peut dépasser à son score dans l'arme ou le bonus de visée de l'arme (ou de son viseur).

Quand il le souhaite, le personnage peut tirer, il effectue alors un jet de tir standard auquel il ajoute les bonus lié à l'acquisition et aux dommages.

Le tir à bout portant

Lorsqu'un personnage est à une distante de moins de 3m, il est considéré à bout portant, le tireur dispose d'un bonus de +5.

Le tir de couverture

Un tir de couverture consiste à faire feu dans une direction dans le but non pas de tuer l'adversaire, mais de le gêner, il n'a que très peu de chance de toucher.

Le tir de couverture doit être annoncé en début de tour, il commence et s'arrête au segment qu'il désire. Un tir de barrage est considéré comme une action longue, le personnage peut toutefois exécuter toute autre action non déclarative n'interrompant pas son tir (mouvement, esquive, dégainer).

Pour arrêter un tir de couverture et effectuer une action déclarée, il n'y a qu'une possibilité : le *mode Survie*.

Quand un personnage annonce un tir de couverture, on calcule sa Puissance de feu :

Puissance de feu= niveau en arme à feu + bonus de rafale - 1 par mètre visé .

Le bonus de rafale est égal à :

- +1 pour chaque arme utilisée au coup par coup.
- +2 pour chaque arme de type shotgun.

Copyright © Corporates

- +2 pour chaque arme utilisée en rafale de trois munitions.
- +3 pour chaque arme utilisée en rafale libre.
- +4 pour chaque arme lourde.
- +5 pour chaque arme lourde utilisée en rafale.

Si le personnage utilise 2 armes, on somme les bonus de rafale (mais on ne compte qu'une fois le niveau dans l'arme).

Un personnage effectuant un tir de couverture alors qu'il est lui-même sous le feu durant le tour (tir ou tir de barrage), voit sa puissance de feu divisée par 2.

A chaque segment un personnage peut modifier (de façon réaliste) la zone couverte par son tir de couverture.

Un personnage consomme :
- 1 balle par seconde en tir normal (bonus +0)
- 3 balles par seconde en rafale de 3 (bonus +1)
- 5 balles par seconde en rafale libre (bonus +2)

Tous les adversaires situés à courte ou moyenne portée ont un malus égal à la *Puissance de feu* pour toutes leurs actions nécessitant de se placer sous le feu (tir direct, athlétisme, vigilance...).

Si un personnage tente de se déplacer à découvert (protection de 5 ou moins) alors qu'il subit un tir de couverture, sa vitesse est réduite d'1m/s.

Qui plus est si son niveau en feinte de corps est inférieur à la puissance de feu adverse, il doit effectuer une esquive lors de son mouvement. En cas de refus ou d'échec critique, il est touché ; pour déterminer le nombre de balles l'ayant touché, on jette 1d6 : si le résultat est 1 on considère qu'une seconde balle l'a touché et on rejette le dé pour savoir si une troisième l'a atteint et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on atteigne le nombre de balles effectivement tirées. On détermine ensuite au hasard l'arme l'ayant touché.

Le tir en rafale

Lorsqu'un personnage tire une rafale, il diminue la difficulté pour toucher du bonus de rafale de l'arme.

Pour connaître le nombre de balles ayant touché la cible, on calcule le rapport « Résultat du tir / Difficulté ». Les dégâts de chaque balle sont résolus séparément.

Remarque : Si la difficulté est inférieure à 5 on considère qu'elle est de 5.

Par soucis de simplification, on considère qu'une rafale libre dépense 5 balles par segment.

Remarque : Pour déterminer la marge de chaque balle, on calcule celle-ci à partir du score nécessaire pour toucher. *Exemple :* Un personnage tire une rafale de 3 sur son adversaire situé à quelques mètres. La difficulté est de 12, le résultat du jet est 27. Il y a 2 balles qui touchent (27/12=2,xxx), la première avec une marge de 27-1x12=15, la seconde avec une marge de 27-2x12=3).

Copyright © Corporates

Taille et mouvement de la cible

La taille de la cible modifie la difficulté dur tir ; pour calculer la taille d'un cible, on regarde la surface visible par le tireur (ainsi un homme couché n'a aucun avantage si le tireur est situé très près ou au dessus de lui).

Modificateurs de taille

Taille de la cible	Modificateur
Oeil	+20
Main, Souris	+15
Tête, Chat	+10
Bras, Tireur couché au loin, petit chien	+7
Jambe, Torse, conducteur, gros chien	+5
Homme accroupi	+3
Homme debout	0
Moto	-5
Voiture	-10
Camion	-15

Le mouvement de la cible apporte des malus au tir, un mouvement dans l'axe du tir n'augmente la difficulté que d'1, quelle que soit la vitesse de déplacement.

Un personnage accroupi ou allongé à un malus de 5 à toutes ses esquives.

Se relever prend 1s quand on est accroupi, 2s quand on est allongé (1s moyennant une action non déclarée d'acrobatie difficulté 10.)

Modificateurs de mouven

Mouvement	Modificateur
marche (1-2m/s)	+1
course (3-6m/s)	+3
sprint (7-13m/s), saut	+5
déplacement >50km/h (14-27 m/s)	+10
déplacement >100km/h (28-54 m/s)	+15
déplacement >200km/h (55-137 m/s)	+20
déplacement >500km/h (138-276 m/s)	+25
déplacement >1000km/h (277+ m/s)	+30

Copyright © Corporates

Lors d'une chute, le tableau ci-dessous permet de connaître à chaque segment la vitesse approximative du corps et donc le malus de toucher.

Vitesse de chute

segment	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
vitesse (m/s)	5	15	25	30	35	40	45	50	55
distance parcourue (m)	5	20	45	75	110	150	195	245	300
modificateur	-3	-5	-10	-10	-15	-15	-15	-15	-20

Se protéger

Lorsqu'un personnage se protège derrière un objet (portière de voiture, muret...), tout adversaire lui tirant dessus aura un malus au tir proportionnel à la zone couverte. Pour connaître ce malus il suffit d'évaluer la surface visible et regarder le modificateur de taille correspondant.

Si un tir effectué dans de telles conditions rate de 5 ou moins, alors on considère que la balle a tapé dans l'obstacle, au niveau du personnage. Si le MJ pense que la balle a une chance de traverser l'objet, il peut résoudre les dégâts en appliquant le bonus de protection donné dans le tableau ci-dessous.

Table des protections

Protection	Bonus
Mur de plâtre	+5
Mur en bois	+10
Mur en pierre	+15
Mur en béton	+20
Mur en béton armé	+30
Porte intérieure	+5
Porte d'entrée	+10
Porte blindée	+20
Portière de voiture	+5 + blindage
Voiture	+10 + 2xblindage
Tas de terre	+15
Sac de sable	+20
Comptoir de bar, table en bois	+5

Autres modificateurs

Copyright © Corporates

Cible engagée : Si la cible est engagée dans un corps à corps, alors la difficulté pour la toucher est augmentée de 3 x nombre de participants au combat. En cas d'échec, si la marge est inférieure à ce nombre l'un des autres protagonistes est touché (à déterminer au hasard). Le MJ peut demander un jet de stress + arme à feu avant d'autoriser un personnage à tirer sur un adversaire en corps à corps avec un ami.

Cible dans la foule : Si la cible se déplace dans une foule, on gère cela comme une cible engagée. La difficulté est augmentée de 5 à 10 selon la densité de la foule. Attention : le tir n'est possible que si le tireur voit sa cible (position surélevée, foule écartée par la cible...)

Exemple : Depuis un toit un personnage tire sur un homme s'enfuyant dans la foule. Le tireur aura pour malus (+13) : la taille de la cible, puisqu'il ne voit que la tête et les épaules (+7), son déplacement (+1) et malus de la foule (+5). Si rate de 5 ou moins un passant sera touché. Dans ses conditions, on comprendra qu'il prenne son temps pour viser...)

Arme non épaulée : Lorsqu'un personnage utilise une arme d'épaule sans la tenir correctement alors les portées de celle-ci deviennent au maximum 5/10/20/30 et le tir est considéré comme au jugé.

Visibilité réduite : Lorsqu'un personnage effectue un tir par visibilité réduite, il a un malus supplémentaire calculé à l'aide de la table ci-dessous.

Visibilité réduite : malus au tir

Situation	*Malus*
Visibilité réduite (rue éclairée, légère brume)	3 + Distance / (5 x Pe)
Visibilité faible (rue mal éclairée, brume épaisse)	3 + Distance / (2 x Pe)
Visibilité très faible (lune, fumigènes)	3 + Distance / Pe

Remarque : Les systèmes de visée nocturne diminuent ce malus et augmentent la Pe, d'1d pour les systèmes infra-rouge et de 2d pour les systèmes d'amplification de lumière, pour le calcul du malus de distance.

Remarque : cette table pourra être utilisée pour tout autre jet faisant intervenir la vue (vigilance, perception...)

Situations particulières

Maintenir en respect Lorsqu'un personnage est maintenu en respect par un adversaire et qu'il souhaite tenter de se sortir de ce mauvais pas, il doit effectuer un jet de stress (+niveau dans l'action choisie). La difficulté de base est de 15 mais peut varier en fonction de la situation (nombre et puissance supposée des adversaires, vigilance de ces derniers...)

Remarque : Le jet est effectué au moment de l'action, ainsi si plusieurs personnages veulent agir simultanément, il est possible que certains ratent et ne bougent pas.

Copyright © Corporates

Si le jet est réussi, le personnage peut agir et demander un jet de réaction (avec des bonus ou des malus en fonction de la vigilance de celui-ci) pour tenter d'agir avant son adversaire (réussite de 5 ou plus).

Duel
Quand 2 personnages décident d'engager un duel (style western), celui-ci commence par une phase d'intimidation avant d'aboutir à l'échange de tir.

Durant chaque seconde passée à se jauger, les personnages effectuent un jet de stress + niveau dans l'arme. Celui qui fait le meilleur score gagne un bonus cumulatif d'1 par niveau d'écart entre les 2 jets.

A tout moment un personnage peut décider de rompre cette phase d'intimidation, les 2 personnages effectuent alors un jet de réaction + compétence auquel chacun ajoute le bonus cumulé durant la phase d'intimidation. Celui qui fait le meilleur score tire le premier (tir réflexe), et le tir de son adversaire interviendra après, en prenant en compte les malus éventuels liés aux blessures.

Dégainer et Dégainer/Utiliser

- Dégainer : dégainer normalement une arme accessible (holster, fourreau, ceinture, manche...) est une action innée, elle ne nécessite pas d'action et n'entraînera la perte d'1d à toutes les actions restantes du tour.

- Dégainer/Utiliser : Dégainer soudainement et utiliser son arme (frapper, lancer ou tirer) est une double action déclarée qui entraîne perte d'1d supplémentaire. Le tir est toujours un tir au jugé avec un malus supplémentaire indiqué dans la table ci-dessous.

Malus d'un dégaine

Localisation	Malus
Arme de guerre en bandoulière	-1
Arme à la Ceinture ou à la hanche	-3
Arme dans un fourreau, dans un holster ou dans la manche	-5
Arme dans une poche	-7

L'esquive

L'esquive est une action non déclarée visant à éviter un coup ou un tir.

- Face à un coup ou à une arme de jet, l'esquive peut être déclarée à tout moment y compris après que le score du jet d'attaque ait été calculé.
- Face à un tir, l'esquive ne peut être réactive elle doit être déclarée en début de segment, sauf si le personnage est équipé d'un *coprocesseur réflexes* et voit le coup de feu, auquel cas on résout comme précédemment.
- Un personnage effectuant un saut ne peut avoir d'esquive en réaction à une attaque, il doit déclarer et celle-ci en même temps que son saut.

Pour connaître le résultat d'une esquive, on effectue un jet d'esquive ; Si celui-ci est supérieur au score de défense du personnage ou en cas d'échec critique, il s'y substitue.

Copyright © Corporates

Une esquive est valable contre toutes les attaques effectuées dans le même segment.

Rappel : Un personnage accroupi ou à terre à un malus de 5 à toutes ses esquives.

Esquive acrobatique : Tout personnage ayant l'espace nécessaire peut tenter une esquive acrobatique. Un effectue un jet d'acrobatie (difficulté 15 dans des conditions normales) ; S'il réussit il ajoute son niveau en acrobatie à son jet d'esquive ; S'il rate, il est déséquilibré et aura -1d supplémentaire jusqu'à la fin du tour.

Remarque : Si un personnage équipé de *jambes cybernétiques de saut* effectue une esquive acrobatique et réussit son jet d'acrobatie, alors il ajoute le niveau de ses jambes à son esquive.

Esquive dirigée : Un personnage effectuant une esquive lors d un mouvement peut décider de choisir la direction dans laquelle il esquive. Il effectue alors son jet avec un malus de 5. Dans le cas contraire, l esquive se fait dans une direction logique (ex : le personnage plonge derrière l abri le plus accessible), ou au hasard.

Le corps à corps.

Engagement et dégagement.

Lorsqu'un personnage fonce sur un autre personnage pour l'attaquer à mains nues ou avec une arme blanche, on considère qu'il tente d'engager son adversaire. Si celui-ci ne souhaite pas être engagé (pour pouvoir par exemple continuer à utiliser son arme à feu), alors il doit réussir une esquive sur l'attaque de son adversaire.

Un personnage engagé au corps à corps ne peut plus faire autre chose que du corps à corps (combat à mains nues, armes blanches ou esquive), il lui est par exemple impossible d'utiliser son arme à feu. Pour pouvoir se libérer de cette contrainte, le personnage doit réussir une action de dégagement.

Un dégagement est une action non déclarée, durant lequel le personnage effectue une esquive (ou esquive acrobatique).

Si son adversaire dispose aussi d'une action à ce segment, alors il peut tenter une action offensive à +5 (coup, attraper, faire tomber...). Si son attaque passe, alors on résout normalement l'attaque et le dégagement est un échec.

Si son adversaire ne dispose pas d'action à ce segment : il peut tenter de suivre le personnage en réussissant un jet d'esquive équivalent.

Remarque : Si un dégagement est réussi, rien n'empêche un personnage disposant d'actions dans les segments qui suivent de tenter de réengager son adversaire.

Porter un coup Pour connaître la difficulté d'un coup, il faut calculer la défense de l'adversaire. Le tableau ci-dessous permet de la calculer en fonction de la situation.

Situation	Défense

Copyright © Corporates

Défenseur immobile ou n'étant pas en situation de combat	-10
Défenseur engagé	Compétence de combat + Esquive + Bonus de défense des armes + Niveau réflexes câblés.
Défenseur en fuite	Athlétisme

Un personnage effectuant une attaque effectue un jet d'attaque, s'il dépasse le score de défense de son adversaire alors celui-ci doit réussir un jet d'esquive pour éviter d'être touché.

- *Attaque* : Compétence de combat + Modificateur de l'arme blanche + Modificateur de situation.

Attaques : Modificateu

Situation	Modificateur
Le défenseur fait face à plusieurs assaillants	+1 par assaillant
L'attaquant est sur une position surélevée	+2
Le défenseur est de dos	+5
Le défenseur est sur une position surélevée	-2

Important : Une attaque particulièrement réussie peut augmenter les dommages. Le joueur ajoutera 1d tous les 10 points de marge.

Coups spéciaux Les coups particuliers sont des attaques spéciales permettant d'augmenter les dommages d'un coup ou d'obtenir des effets particuliers.

Remarque : Un personnage connaissant un art martial aura 1d ou 2d de bonus dans un ou plusieurs de ces coups spéciaux, toutefois n'importe quel personnage peut tenter un coup spécial, même s'il ne maîtrise pas l'art martial approprié. De même un personnage peut vouloir se spécialiser dans l'un de ces coups, auquel cas la spécialité sera toujours de niveau 1

Coup en force	Un coup en force se fait sur 2 actions, une première action de préparation et une seconde où le coup est effectivement porté. Si entre ses 2 actions le personnage est blessé alors il ne peut porter le coup en force (mais il peut porter un coup normal à la place). Le jet pour toucher est diminué d'1d mais si le coup passe les dommages sont augmentés du niveau de la compétence utilisée. Enfin le personnage doit réussir un jet de fatigue difficulté 15 ou perdre 1 niveau de fatigue.
Attaque acrobatique	Un coup acrobatique se fait sur 2 actions, une première action de préparation où le personnage doit se trouver entre 2 et 5m de la cible, et une seconde où le coup est effectivement porté. Si entre ses 2 actions le personnage est blessé alors il ne peut porter le coup acrobatique (mais il peut éventuellement porter un coup normal à la place s'il est de nouveau à distance). Le personnage doit réussir un jet d'acrobatie difficulté 15 (sur un terrain dégagé) s'il réussit, il effectue un jet normal pour toucher et les dégâts sont augmentés de son niveau en acrobatie. S'il rate, il est déséquilibré et aura -1d supplémentaire jusqu'à la fin du tour.
Faire tomber	Pour faire tomber un adversaire, on effectue un jet d'attaque que l'on compare à son score de défense (ou d'esquive). Si l'attaque passe on effectue, au choix de l'attaquant, un jet d'agilité contre agilité ou de force contre force. Dans chacun des 2 cas, l'autre caractéristique est ajoutée en bonus au jet. Dans le cas d'un jet d'agilité contre agilité, si l'attaquant passe d'1 niveau, il déséquilibre son adversaire (perte d'1 action), de 2 niveaux ou plus il le fait chuter. Dans le cas d'un jet de force contre force, si l'attaquant passe d'1 niveau, il chute avec son adversaire, de 2 niveaux ou plus il le fait chuter seul. Lorsqu'un défenseur chute il effectue un jet d'encaissement difficulté 15, et aura un malus de 5 à toutes ses actions jusqu'à ce qu'il se relève. Se relever équivaut à réaliser "*un dégagement*". *Remarque :* Tout comme dans une attaque normale, l'attaquant gagne 1d au jet d'opposition par marge de 10 à son jet pour toucher.

Copyright © Corporates

Immobiliser	Lorsqu'un personnage souhaite saisir un adversaire, il annonce son intention et effectue un jet de combat à mains nues. Si le jet est supérieur à la difficulté et que l'adversaire rate son esquive, alors on considère que l'adversaire est saisi. Pour déterminer le niveau d'entrave, on effectue un jet de force contre force, le niveau de réussite indiquant la qualité de l'entrave et le malus en dé de l'adversaire à tous ses futurs jets d'action. Pour se libérer, un personnage doit réussir durant une de ses actions un jet d'esquive ou infliger à son adversaire une blessure de 2 niveaux ou plus.
Projeter	La méthode est similaire à celle indiquée ci-dessus, mais dès lors que la personne entravée à 3d de malus ou plus, alors le personnage peut le projeter et lui infliger un jet de dommages augmenté du niveau en combat à mains nues.

Remarque : les jets d'agilité contre agilité ne sont possibles que si l'attaquant est d'un poids supérieur à la moitié de celui de son adversaire.

Charge et charge percutante

La charge augmente les dégâts des armes blanches selon les règles suivantes :

Si un seul des adversaires charge, les dommages de l'attaquant sont augmentés de 3 pour une charge à pied, 7 pour une charge à cheval. les dommages du défenseur sont augmenté de +1 ou +3. Si les deux adversaires chargent à pied, leurs dommages sont augmentés de 5. Si l'un des 2 personnages se déplace à un vitesse supérieure (moto, plongeon...), on évaluera les bonus au cas par cas.

Remarque : Lors d'une charge, si deux adversaires ont des armes de taille sensiblement différentes (comme une lance et une épée), alors on résout d'abord celui porté avec l'arme la plus longue.

Un personnage peut aussi effectuer une charge percutante : Il charge son adversaire et le bouscule dans le but de le faire tomber. Il effectue alors un jet de Corps à corps, auquel son adversaire peut opposer son score de défense ou un jet d'esquive.

S'il touche, on calcule les dommages, en prenant en compte les bonus de charge. Si le défenseur reçoit un niveau de dommages, il est déséquilibré (perte de la prochaine action), 2 niveaux il chute, 3 niveau il est projeté en arrière et sonné. Les dommages réellement effectués sont réduits d'1.

Remarque : Si l'attaquant est d'un gabarit nettement inférieure au défenseur, alors le MJ peut demander 1 ou plusieurs niveaux de réussite supplémentaires avant de prendre en compte les effets de la percussion.

Remarque : Frapper en pleine course augmente la difficulté pour touche de 3.

Les dommages

Lorsqu'un tir ou une attaque réussit, l'attaquant effectue un jet de dégâts et le défenseur un jet d'encaissement ; Si le premier est supérieur au second, alors le défenseur est blessé, il perd 1 niveau de dommages par niveau de marge du jet de dégâts.

Copyright © Corporates

Le jet de dégâts est calculé comme ceci :

- Arme à feu : dégâts de l'arme + Bonus de la munition.
- Arme de jet : Force du personnage + Bonus de l'arme + Bonus de la munition.
- Arme blanche : Force du personnage + Bonus de l'arme.
- Main ou Pied : Force du personnage.

Ce jet est augmenté d'1d pour chaque tranche de 10 points de marge du score d'attaque.

Important : Les jets de dégâts des armes à feu sont résolus de manière particulière : on rejette et ajoute chaque dé dont le résultat est un 6

Le jet d'encaissement est calculé comme ceci :

- Encaissement + protection du personnage.

Répartition des niveaux de dommages

Selon le type d'arme ou de munitions, les niveaux de dommages sont répartis différemment :

Mode de rép

Arme	Répartition
Coup de poing / coup de Pied	100% Fatigue
Arme molle (flash-ball, balle plastique...)	100% Fatigue
Arme contondante (matraque, poing américain, batte...)	50% Fatigue, 50% Blessure
Arme contondante dure (matraque en fer)	50% Blessure,50% Fatigue
Arme de taille	100% Blessure
Arme d'estoc	100% Blessure
Balle	100% Blessure
Explosion	100% Blessure

Dommages critiques

Lorsqu'un personnage reçoit 3 niveaux de dommages ou plus d'un seul coup, il effectue un jet de dommages critiques :

Il lance 2d6 + Niveaux de blessures et consulte la table ci-dessous.

Jet Modifié	Description
d5	Rien
6	Le personnage est déséquilibré par le coup, il perd sa prochaine action.
7	Blessure à la main, le personnage lâche ce qu il tenait.

Copyright © Corporates

8	Blessure au tronc : le personnage est sonné et perd ses 2 prochaines actions (Empalement).
9	Blessure à la jambe : les esquives enlèvent 1d de plus aux actions restantes, ce malus dure jusqu à ce que le personnage est récupéré 1 niveau de blessure.
10	Le personnage est projeté à terre, il lâche ce qu il tenait et il perd 1 action.
11	Blessure au bras, celui-ci est inutilisable jusqu à la récupération des niveaux de blessures perdus.
12	Blessure à la jambe, celle-ci est inutilisable jusqu à la récupération des niveaux de blessures perdus (Empalement).
13	Blessure à la tête : le personnage tombe inconscient (1d6 heure).
14	Blessure au tronc : le personnage tombe inconscient, chaque heure il réussir un jet d endurance difficulté 15 ou perdre 1 niveau de blessure. Un jet de soins difficulté 20 peut arrêter l hémorragie (Empalement).
15	Blessure à la main, seul un jet de soins difficulté 25 évitera l amputation. Sans soins réussis, la main est perdue. Dans tous les cas la main est inutilisable jusqu à récupération
16	Blessure au pied, seul un jet de soins difficulté 25 évitera l amputation. Sans soins réussis, le pied est perdu. Dans tous les cas le pied est inutilisable jusqu à récupération
17	Blessure au visage : lancez 1d6 : 1-2 : balafre 3 : perte d une oreille, 4 : perte d un Sil, 5 : nez arraché, 6 : mâchoire défoncée.
18	Blessure au tronc, le personnage doit recevoir des premiers soins difficulté 15 dans la minute pour échapper à la mort (Empalement).
19+	Coup à la tête, celle-ci est transpercée, tranchée ou écrasée. Le personnage meurt sur le coup (Empalement)

Dommages et Cybernétique

Lorsqu'un personnage ayant des équipements cybernétiques est blessé il lance 1d100 et regarde le résultat dans la table ci-dessous :

Dé	Équipement touché
01-40	rien
41-50	Excroissance
51-53	Main
54-59	Bras
60-63	Pied
64-70	Jambe
71-74	Visage
75-76	Ril, oreille
77	Connexion, Interface sensorielle
78-87	Modification générale (armure, réflexes câblés, peau...)
88-93	Organe Interne (Poumons, Générateur hormonales...)
94-96	Alimentation

Copyright © Corporates

97-100	Autre (Coprocesseur, Injecteur, CyberRope...)

Si la table indique un équipement qu'il possède, alors celui-ci est touché. Si le personnage possède plusieurs équipements correspondants, on tire au sort.

En plus des dommages normaux, des dommages cybernétiques entraînent un risque de panne, en fonction du niveau de dommages. le joueur jette 1d6 + Niveau blessures encaissés :

1d6-Dommages	Effet	Réparation
2-3	Dégâts esthétiques sans effets	Cybernétique diff. 10
4-5	Dysfonctionnements légers	Cybernétique diff. 10 + 2 x Niv Blessures
6-7	Dysfonctionnements importants	Cybernétique diff. 10 + 3 x Niv Blessures
8-9	Panne	Cybernétique diff. 10 + 4 x Niv Blessures
10+	Équipement détruit	Cybernétique diff. 20 pour retirer l'équipement

Effets Particuliers :	
Alimentation	Les dommages sur le système d'alimentation perturbent l'ensemble .
Protections	Quand une protection est touchée, elle son efficacité et voit son niveau réduit d'1 par niveau de blessures. Si tous les niveaux sont perdus, l'équipement est détruit. Un jet de cybernétqiue diff 15 permet de récupérer 1 niveau de protection
Injecteur	En cas de dommages sur un injecteur causant une panne ou un dysfonctionnement, le joueur jette 2 fois 1d6-2 ; le premier indique le nombre de doses perdues, le second le nombre de doses injectées...

La réparation de l'équipement suppose du temps et du matériel approprié. Tout réparation d'un équipement interne peut nécessiter un jet de chirurgie.

La réparation ne permet pas de récupérer les niveaux de blessures infligés.

Copyright © Corporates