

LE COMBAT

Pour le combat, il est recommandé d'utiliser un plateau de jeu et des figurines afin de visualiser la situation. Le mieux est que chaque joueur dispose de sa propre figurine peinte, les figurines en métal 25 mm étant l'idéal. Essayez de décrire toute la scène avec le plus de précision possible, en représentant les murs, les meubles, les escaliers, les portes et les fenêtres par un schéma simple ou une maquette.

Le combat est l'un des aspects les plus importants et les plus prenants du jeu dans l'univers de *Mutant Chronicles*. C'est également celui qui fait courir le plus de risques au personnage, aussi les règles de combat sont elles assez fournies. Voici l'ordre dans lequel se déroule un tour de combat :

- Détermination de l'initiative ;
- Résolution de toutes les actions du personnage ayant obtenu la meilleure initiative. Le personnage a la possibilité de mettre une action de côté au cas où il serait attaqué avant la fin du tour. Pour cette action retardée, il aura droit à un jet d'Esquive plus tard dans le tour ;
- Résolution des attaques du personnage s'il y a lieu, avec un ou éventuellement plusieurs jets de compétence pour voir si la cible est atteinte ; la victime a droit à un jet d'Esquive, mais si elle est touchée, les dommages sont calculés et leurs effets appliqués immédiatement ;
- Résolution des actions du personnage suivant par ordre d'initiative, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les protagonistes soient intervenus, après quoi le tour s'achève. Nouvelle détermination d'initiative et poursuite du combat jusqu'à ce que la fuite, la reddition ou la mise hors de combat d'un des deux camps mette un terme aux hostilités.

INITIATIVE

Pour déterminer leur ordre d'intervention, chacun des joueurs des combattants lance 1D10 auquel il ajoute le bonus d'Initiative de son unité. Le maître de jeu effectue ce jet pour les PNJ. Le résultat est appelé SCORE D'INITIATIVE de l'unité. Lorsque deux unités obtiennent le même résultat, un second jet s'impose pour les départager. Il est parfois utile de dresser une liste des combattants et de noter leurs scores d'initiative.

Lors d'une embuscade, toutes les unités du bord attaquant obtiennent automatiquement le résultat '0' à leur jet d'initiative.

L'unité qui a le plus haut score d'initiative agit en premier, celle qui a la deuxième place vient en deuxième et ainsi de suite. Lorsque c'est à son tour d'agir, chaque membre de l'unité peut utiliser toutes les actions dont il dispose (peut être en a-t-il déjà consacré déjà une à esquiver).

Cependant les personnages ont la possibilité de RENONCER À L'INITIATIVE pour agir après tout le monde, à la fin du tour. De cette façon, les joueurs peuvent observer le comportement de l'adversaire avant de décider quelle tactique adopter. D'un autre côté, c'est toujours un avantage de pouvoir tirer en premier... Les personnages des joueurs peuvent aussi RETARDER une et une seule action de façon à pouvoir effectuer un jet d'Esquive plus tard dans le tour. Cependant, il leur est impossible de retarder cette action jusqu'au tour de combat suivant.

Une action mise de côté en prévision d'une esquive est gâchée si elle n'est pas utilisée.

Les effets des dommages et d'une esquive sont appliqués instantanément. Un personnage qui perd des actions en début de tour à cause d'une blessure peut fort bien s'avérer incapable d'agir le moment venu.

TYPES D' ACTIONS

Il existe trois types d'actions, représentant les activités qui réclament du temps en termes de jeu. Parler, réfléchir ou lâcher un objet n'exige pas de temps et n'est donc pas considéré comme une action. Les activités qui ne sont pas des activités de combat proprement dit, comme l'amorçage d'une bombe, le démarrage d'un véhicule, le renversement d'une étagère et ainsi de suite, prennent généralement trois actions (un tour de combat complet pour un personnage moyen). Bien qu'elles ne soient pas régies par les règles de combat, elles sont tout de même prises en compte.

Les trois types d'actions de combat sont :

- Le déplacement
- L'attaque
- Les actions spéciales

DÉPLACEMENT

La règle est simple : par action, chaque personnage peut se déplacer d'un nombre de pas égal à sa caractéristique de combat Déplacement. Il est possible de déplacer dans toutes les directions. Changer d'orientation ne coûte rien. Ouvrir une porte déverrouillée consomme un point supplémentaire de Déplacement.

Se mettre à plat ventre ne coûte rien, ramper consomme deux fois plus de points de Déplacement par pas, se remettre sur ces pieds coûte une action. A plat ventre, le personnage n'obstrue aucune ligne de mire et un couvert partiel peut s'avérer bloquer totalement la ligne de mire jusqu'à lui !

Franchir un obstacle de la hauteur du personnage (mur, clôture ou haie) coûte une action. Sauter sur une distance égale à

sa caractéristique de mouvement est possible mais nécessite de réussir un jet d'Agilité. Escalader un obstacle plus haut que le personnage consomme trois fois plus de points de Déplacement et nécessite de réussir un jet d'Agilité.

Un personnage peut toujours se déplacer d'au moins un pas par action, tant qu'il respire encore et qu'il a une jambe valide.

Certains types de terrain ralentissent la progression et consomment deux fois plus de points de Déplacement par pas, comme, par exemple, un escalier, une mare de boue, une corde raide, etc. Au maître de jeu d'en décider.

L'ATTAQUE

Une action vous permet soit :

- **UNE ATTAQUE À DISTANCE** (Armes à feu, Armes de jet ou de trait). Pointer l'arme dans une certaine direction et presser la détente nécessite une action et de réussir jusqu'à plusieurs jets de compétence suivant le mode de tir choisi.
- **UNE ATTAQUE EN COMBAT RAPPROCHÉ** (Corps à corps, Lutte, Armes de mêlée). L'attaquant oppose la valeur de sa compétence de combat à celle de sa victime. Si l'attaquant l'emporte, déterminez les dommages normaux. Si l'attaquant perd, la victime réussit sa parade et l'attaque est un échec. En cas d'échec ou réussite automatique, appliquez le résultat sans faire de jet.

LIGNE DE MIRE

Avant de pouvoir TIRER sur un adversaire, il faut disposer d'une ligne de mire, ce qui signifie que rien ne doit venir gêner la course du projectile. Si une colline ou un bâtiment se dresse devant la cible, il n'y a pas de ligne de mire.

Si MOINS DE LA MOITIÉ de la cible est visible, celle-ci bénéficie d'un COUVERT INTÉGRAL et l'attaquant subit un malus de -4 au tir.

Si UNE PARTIE de la cible est occultée par un obstacle quelconque, mais PLUS DE LA MOITIÉ de la figurine reste visible, elle ne bénéficie que d'un COUVERT PARTIEL et l'attaquant subit un malus de -2 au tir.

BATAILLES RANGÉES

Ce système de combat est principalement conçu pour des escarmouches et des fusillades de rue.

Lorsque le nombre des combattants impliqués devient trop important ou les distances trop grandes, les figurines et les plateaux ne suffisent pas toujours. C'est pourquoi les portés des armes et des modifications sont données en mètres aussi bien qu'en nombre de pas (1 pas = 1,5 mètre).

Faites des jets d'initiative pour tous les protagonistes d'une bataille rangée peut vite devenir fastidieux. Regroupez plutôt les combattants d'un même bord par UNITÉS de un à plusieurs combattants. Le membre de l'unité qui possède la plus grande Personnalité est appelé chef de l'escouade et son bonus d'Initiative est utilisé pour déterminer le score d'Initiative de l'unité. Lors de son activation, le joueur peut choisir de faire agir chaque membre de l'équipe dans l'ordre qu'il souhaite.

La distance nécessaire au maintien de la cohésion de l'unité est de 6 pas autour du chef de l'escouade. Un membre de l'escouade qui sortirait de cette zone, volontairement ou non, sera considéré comme un indépendant à ses prochains tours jusqu'à ce qu'il rejoigne ses compagnons.

Tous les personnages n'appartiennent pas à une escouade. Certains héros et monstres redoutables sont parfaitement à même d'opérer sur sur les champs de bataille en INDÉPENDANT. Un indépendant n'utilise que son propre bonus d'Initiative pour la détermination de son score d'Initiative. Ils constituent, en fait des unités à un seul membre.

HANDICAP POIDS TRANSPORTÉ

Poids en kg	Pénalité
jusqu'à Force	Aucune
jusqu'à Force x2	-1 pas/action
jusqu'à Force x3	-2 pas/action
jusqu'à Force x4	-3 pas/action
jusqu'à Force x5	-4 pas/action

REMARQUE : Un personnage peut toujours se déplacer d'au moins un pas par action, tant qu'il respire encore et qu'il a une jambe valide.

PORTÉE

La distance qui sépare votre personnage de son adversaire est calculée en pas (1 pas = environ 1,5 mètre). Deux figurines avec les socles en contact sont à une portée de 1. Chaque arme possède une portée maximale au-delà de laquelle il devient inutile de lancé le dé.

Bande de portée	Modificateur au tir
Combat Rapproché	-3
Bout Portant	+3
Courte Portée	±0
Moyenne Portée	-3
Longue Portée	-6
Portée Extrême	-9

Remarquez qu'il subit une pénalité de -3 s'il tire sur un adversaire en combat rapproché. Remarquez également qu'il lui est impossible de préparer une attaque à distance contre quelqu'un qui se trouve à moins de 3 pas de lui.

MODIFICATEURS DE COMBAT

Les modificateurs suivants sont particuliers à certaines situations de combat. Voir aussi les modificateurs généraux donnés dans le chapitre Les domaines de compétences.

Situation	Modificateur en mêlée
Préparation d'une attaque	+3
Charge	-3
Charge avec sprint	-5
Combattants alliés au contact	+2 par combattant
Cible à plat ventre	+2
Cible immobile (inconsciente)	Réussite automatique
Usage d'une arme de mêlée	+3
Combat à mains nues	± 0
Usage d'une arme à feu	-3

Situation	Modificateur au tir
Préparation d'une attaque	+3
Taille de la cible	-1 à +5
Cible en couvert partiel	-2
Cible en couvert intégral	-4
Cible à plat ventre	-2
Cible immobile (inconsciente)	+2

DIFFÉRENTS MODES DE TIR

Il existe **trois** modes de tir. Reportez-vous au Chapitre Armement pour savoir quels modes sont accessibles à chaque type d'arme. Votre personnage ne peut exécuter une attaque que s'il dispose des munitions nécessaires. Lorsqu'il tombe à court de munitions, il lui faut donc recharger. En fonction de son arme, il doit utiliser un certain nombre d'actions (voir le chapitre Armement) pour changer de chargeur ou de ruban ou réapprovisionner complètement le magasin de son arme. Durant ces actions, il ne peut rien faire d'autre.

COUP PAR COUP. Avec une attaque au COUP PAR COUP, faites un jet d'attaque avec la compétence appropriée (Pistolets, Fusils, Lance-missiles d'épaule ou Lance-grenades). Dépensez une balle. En cas de succès, déterminez les dommages normaux. L'attaque peut être esquivée.

RAFALES COURTES. Avec une RAFALE COURTE, faites un jet d'attaque avec la compétence Automatique appropriée (légers ou lourds). Dépensez 3 balles. En cas de succès, déterminez les dommages normaux **majorés de 1 point**. L'attaque peut être esquivée.

TIR AUTOMATIQUE. Avec un TIR AUTOMATIQUE, faites **jusqu'à plusieurs** jets d'attaque avec la compétence Automatique appropriée (légers ou lourds). Dépensez **5 balles par jet ef-**

fectué. Les succès sont répartis sur **une à plusieurs cibles distantes d'au plus 4 pas les unes des autres**. Pour chaque succès, déterminez les dommages normaux **majorés de 2 points**. Une seule attaque peut être esquivée.

RÉUSSITES PARFAITES ET MALADRESSES

Une réussite PARFAITE ne peut pas être esquivée. Elle inflige automatiquement le maximum de dommages (jamais inférieur à 3). Les grenades et autres armes qui affectent plusieurs combattants à la fois n'infligent des dommages maximum qu'à une seule cible. Les autres reçoivent des dommages normaux mais ne peuvent pas esquiver. Une réussite parfaite à une attaque automatique signifie que CETTE attaque précise inflige des dommages maximum, sans présager des jets suivants, et seulement contre UNE cible.

Une maladresse est toujours un échec, quand bien même votre personnage aurait enfoncé le canon de son arme dans la gorge d'une victime inconsciente. **Avec une arme à feu, lancez 1D10. Si le résultat est SUPÉRIEUR à la Fiabilité de l'arme (voir le chapitre Armement), celle-ci s'enraye. Sinon, le personnage perd simplement son action.**

Débloquer une arme enrayerée prend **trois actions**, durant lesquelles votre personnage ne peut rien faire d'autre. L'arme ne peut plus tirer avant d'être débloquée.

ACTIONS SPÉCIALES

CHARGE. Charger prend une action et autorise un déplacement égal à la caractéristique de combat Déplacement suivi d'une attaque en combat rapproché avec un modificateur de -3. **En cas de sprint, le personnage peut se déplacer du double de sa caractéristique de combat Déplacement** (si rien ne s'y oppose) mais subit alors un modificateur de -5.

CONCENTRATION. La concentration prend une action et ne s'applique qu'aux **lancements de sorts**. Le **lancement** doit suivre immédiatement la concentration. Lorsque le personnage concentre toute son énergie, **il obtient un modificateur de +3 à la chance de réussite**.

DISSIMULATION. Lors d'une guérilla, les personnages peuvent parfaitement se tapir dans un renforcement, ou tirer avantage des hautes herbes ou de légères irrégularités du sol. Ces combattant dissimulés ou camouflés avant la fusillade n'obstrue aucune ligne de mire et ne peuvent être pris pour cible par l'adversaire jusqu'à ce l'ennemi réussisse un Repérage ou que le personnage trahisse sa position en faisant feu ou en se déplaçant. En revanche, il peut être pris dans la zone d'effet d'une grenade. Un combattant dissimulé peut ramper ou utiliser certaines armes sans trahir pour autant sa position.

EMBUSCADE. L'embuscade est une manœuvre très utile mais qui n'est pas exempte de risques. Elle prend deux actions et autorise un déplacement d'un pas, une attaque et un retour à l'emplacement initial. L'embuscade n'entraîne aucune pénalité pour l'attaquant, mais avant que le joueur n'effectue le jet d'attaque, n'importe quel adversaire voyant le personnage dans sa ligne de mire peut l'attaquer s'il lui reste **une** action. L'attaquant embusqué ne peut pas esquiver ces attaques.

ESQUIVE. Une fois par tour, vous pouvez tenter un jet d'Esquive pour votre personnage contre n'importe quelle attaque réussie à distance, que ce soit ou non son tour d'agir. Ce jet né-

cessite une action, aussi le personnage est-il dans l'impossibilité d'esquiver s'il ne lui reste plus d'actions.

Si vous réussissez le jet d'Esquive en tenant compte des éventuels modificateurs, l'attaque se solde par un échec. **Contre une arme à marqueur ou un véhicule lancé contre lui, un plongeon à couvert est possible en effectuant un déplacement gratuit.** Mais n'oubliez pas que la chance de réussite d'une Esquive ne peut jamais être supérieure à 10.

PRÉPARATION D'UNE ATTAQUE. La préparation d'une attaque prend une action et s'effectue aussi bien en combat à distance qu'en combat rapproché. L'attaque doit suivre immédiatement la préparation qui permet d'obtenir, au choix, un modificateur de +3 à la chance de réussite OU un modificateur de ±5 au jet de localisation des dommages. (ce qui veut dire que si vous obtenez 12 au jet, vous pourrez choisir de toucher n'importe quelle localisation comprise entre 7 et 17).

REPÉRAGE. Le repérage d'un adversaire dissimulé prend une action et nécessite une ligne de mire jusqu'à l'ennemi embusqué. Pour repérer un adversaire le personnage doit réussir un jet de Perception contre la Discrétion de la cible (les modificateur d'un couvert et d'être à plat ventre s'appliquent). Un personnage peut parfaitement repérer un adversaire, tout en restant lui-même dissimulé jusqu'au moment de passer à l'attaque. Dans ce cas il signale simplement par radio la position de l'adversaire à ses collègues.

TIR DE BARRAGE. Le tir de barrage consiste à arroser une zone avec un tir nourri, l'objectif étant de clouer sur place l'adversaire plus que de le toucher. Le tir de barrage nécessite une action et le même nombre de munitions qu'un tir automatique. Mais au lieu d'effectuer plusieurs jets d'attaques, les cibles des tirs effectuent un ou plusieurs jet de Volonté difficile (difficulté : 15). En cas d'échec, la cible est tétanisée et ne peut ni se déplacer, ni attaquer jusqu'à la fin du tour de combat.

CALCUL DES EFFETS DE L'ATTAQUE

Si une attaque réussit et n'est pas esquivée, elle inflige des dommages, c'est à dire une blessure.

1. Lancez 1D20 pour déterminer dans quelle partie du corps (localisation)
2. Lancez les dés de dommages correspondant à l'arme employée
3. Déduisez du résultat les points d'armure de la victime
4. Le résultat final est le nombre de points de **dommages infligés à la victime dans la localisation**.
5. Appliquez immédiatement les effets des dommages. **Pour une même localisation, seule la blessure la plus grave sera considérée pour une guérison.**

LES LOCALISATIONS

Il existe **plusieurs** tables pour déterminer l'emplacement d'une blessure. La première est utilisée pour le **personnel et la seconde pour les véhicules**. Lancez 1D20 et reportez-vous à la colonne adéquate. Lisez ensuite la localisation touchée dans la colonne de droite. Certaines actions (comme le fait de **préparer son attaque**) et armes spéciales (comme les grenades, lance-flammes et **fusils à pompe**) possèdent des règles particulières à ce sujet.

TABLE DE LOCALISATIONS

Résultat D20	Localisation touchée
1-2	Tête
3-5	Poitrine
6-8	Abdomen
9-11	Bras droit
12-14	Bras gauche
15-17	Jambe droite
18-20	Jambe gauche

Certaines armes utilisent un marqueur (voir chapitre Armement). Toute personne se trouvant à portée des éclats ou jet de flammes encaisse les dommages normaux. **Les grenades disposent en plus d'une zone mortelle. Toute personne concernée par cette zone est tuée sur le coup.** Les véhicules et les combinaisons blindées mécanisées encaissent les dommages normaux.

MODIFICATEURS DE VISÉE PARTICULIERS

VISÉE LASER. Avec une visée laser posant un point rouge sur la cible, un tir préparé ne prend plus qu'une action. Portée 100 mètres.

FUSIL À LUNETTE. Avec un fusil à lunette, la portée maximale de l'arme est utilisée. Un combattant peut ignorer le bénéfice d'une lunette pour une utilisation en close assaut.
Exemple : Un M50 équipé d'une lunette subit une pénalité de -3 jusqu'à 3 pas (portée effective de 540 m). En ne l'utilisant pas, la pénalité n'est effective que jusqu'à 1 pas (portée effective de 180 m).

VISEUR NOCTURNE. Un viseur nocturne peut utiliser différents principes, mais ses effets consistent toujours à annuler les pénalités dues à l'obscurité. Certains ont une portée limitée, d'autres sont gênés par la pluie ou la neige, d'autres encore fonctionnent sans restriction aucune.

ACTIONS COMBINÉES

Les actions spéciales peuvent également se combiner entre elles, sauf indication contraire. Seuls les héros (personnages des joueurs et principaux PNJ) peuvent les effectuer.

Exemple : McBride combine la "préparation d'une attaque" de combat rapproché avec une "charge". Sa première action consiste à charger sur une distance de 3 pas, ce qui fait tomber sa chance de réussite à 11 au lieu des 14 habituel. Sa seconde édition est consacrée à la "préparation", ce qui lui donne un bonus de +3 à l'attaque, faisant remonter sa chance de réussite à 14. D'ordinaire sa troisième action aurait été consacrée à l'attaque, mais cette dernière faisant partie de la charge, elle a déjà été prise en compte et ne nécessite aucune action supplémentaire. La manœuvre complète aura pris deux actions, une pour la charge et une pour la préparation de l'attaque.

UNE REMARQUE À PROPOS DE L'ESQUIVE

La compétence Esquive reflète l'expérience du combat et la vigilance de tous les instants qui permet à un personnage héroïque de voir venir les projectiles. Naturellement, en réalité il est impossible d'esquiver une balle arrivant à quelque 1.000 m/s, mais nous ne sommes pas dans la réalité. Nous sommes au cœur d'une épopée dont les personnages sont tous les héros - et il n'est guère héroïque de se faire descendre par un tireur embusqué. C'est la raison de l'existence de cette compétence. En tout état de cause, cependant, la chance de réussite d'une Esquive ne peut jamais être supérieure à 10.

Pour davantage de réalisme, le Bonus Défensif peut être utilisé à la place de l'Esquive ou en combat rapproché lorsque la cible ignore qu'elle est attaquée.

CONSÉQUENCE DES DOMMAGES

TÊTE. Pour UN À DEUX POINTS DE DOMMAGES infligés, le combattant perd 1 Action et 1 point de Blessure. Pour TROIS À QUATRE POINTS DE DOMMAGES infligés, le combattant sombre dans l'inconscience et perd 4 points de Blessure, de plus il est victime d'une hémorragie. À partir de CINQ POINTS DE DOMMAGES infligés, le combattant est tué sur le coup.

POITRINE. Pour UN À DEUX POINTS DE DOMMAGES infligés, le combattant perd une action et un point de Blessure. Pour TROIS À QUATRE POINTS DE DOMMAGES infligés, le combattant perd une action par tour et trois points de Blessure. À partir de CINQ POINTS DE DOMMAGES infligés, le combattant sombre dans l'inconscience et perd quatre points de Blessure, de plus il est victime d'une hémorragie.

ABDOMEN. Pour UN À DEUX POINTS DE DOMMAGES infligés, le combattant perd une action et un point de Blessure. Pour TROIS À QUATRE POINTS DE DOMMAGES infligés, le combattant perd une action par tour et deux points de Blessure. À partir de CINQ POINTS DE DOMMAGES infligés, le combattant sombre dans l'inconscience et perd trois points de Blessure, de plus il est victime d'une hémorragie.

BRAS. Pour UN À DEUX POINTS DE DOMMAGES infligés, le combattant subit un modificateur de -3 pour toute action utilisant ce bras, perd une action et un point de Blessure. Pour TROIS À QUATRE POINTS DE DOMMAGES infligés, le combattant subit un modificateur de -5 pour toute action utilisant ce bras, perd une action et deux points de Blessure. À partir de 5 POINTS DE DOMMAGES infligés, le combattant perd l'usage de son bras, une action et trois points de Blessure, de plus il est victime d'une hémorragie.

JAMBE. Pour UN OU DEUX POINTS DE DOMMAGES infligés, le combattant perd un point de Déplacement, une action et un point de Blessure. Pour TROIS À QUATRE POINTS DE DOMMAGES infligés, le combattant perd deux points de Déplacement, une action et deux points de Blessure. À partir de 5 POINTS DE DOMMAGES infligés, le combattant est désormais à plat ventre avec une jambe invalide, il perd une action et trois points de Blessure, de plus il est victime d'une hémorragie.

SITUATIONS PARTICULIÈRES

DOMMAGES CAUSÉS PAR LE FEU ET LA CHALEUR

Le feu naturel cause 1 point de dommages par tour de combat à chaque partie du corps exposée. Non-ignifugée, l'armure protège contre ces dommages mais perd un point d'armure à chaque tour de combat. Lorsque ses points d'armure sont réduits à zéro, elle est détruite par le feu et cesse de protéger son porteur. Ignifugée, elle protège contre le feu avec dix points d'armure sans subir la moindre détérioration.

Être exposé à une chaleur extrême, par exemple se trouver au milieu d'un incendie sans être en contact avec les flammes, entraîne 1 point de dommages tous les trois tours de combat. L'armure non-ignifugée protège comme dans le cas du feu, l'armure ignifugée fournit une protection totale.

POISONS, MALADIES ET GAZ

Il existe des milliards de poisons, de maladies et de gaz différents dans l'univers de *Mutant Chronicles* et en décrire ne serait qu'une portion représenterait une simple perte de place. Contentons-nous d'expliquer comment déterminer s'ils prennent effet ou non.

Le personnage intoxiqué oppose sa Vitalité au niveau de difficulté de la substance. Si le personnage l'emporte contre la substance, ces effets sont diminués de moitié. Si le personnage perd, il en subit les effets pleins et entiers. En cas d'échec ou réussite automatique, appliquez le résultat sans faire de jet.

DOMMAGES CAUSÉS PAR UNE CHUTE

La chute cause 1D6 points de dommages dans deux localisations pour une hauteur de 2 pas (déterminez la localisation sur la table ou par simple déduction logique). Pour chaque pas après les deux premiers, ajoutez +1 aux dommages. L'armure ne protège pas contre les dommages dus à une chute, à l'exception du casque qui protège la tête.

Exemple : McBride tombe d'une fenêtre située à cinq mètres du sol. Selon les règles, il encaisse deux fois 1D6+2 points de dommages. Il veut contrôler sa chute pour se recevoir sur les pieds et le maître de jeu autorise Michel à tenter un jet d'Agilité pour qu'il y parvienne. Le jet est réussi, McBride retombe sur ses pieds et le maître de jeu décide qu'il ne subit des dommages que dans deux localisations, les jambes. Les deux jets de dommages donnent 8 et 4 ; le maître de jeu décide que la jambe gauche est fracturée avec une hémorragie et la cheville droite est seulement foulée.

HÉMORRAGIE ET MORTALITÉ

En bref, un membre qui encaisse CINQ POINTS DE DOMMAGES ET PLUS saigne tant qu'il entraîne une perte d'un point de Blessure au terme de chacun des tours de combat suivants ; si personne n'intervient, le blessé finit par se vider de son sang et par mourir. Une hémorragie peut être stoppée par la réussite d'un jet de Médecine (qui prend deux actions et nécessite l'usage d'une trousse de secours ou d'un matériel équivalent).

Les points de Blessure d'un personnage représente la quantité de dommages et de douleur que son organisme peut supporter avant de succomber. Un personnage moyen dispose de 6 points de Blessure. Si ses points de Blessure tombe à zéro, la perte de sang provoque chez le personnage une perte de conscience. Si ils tombent EN DESSOUS de zéro, le personnage connaît un arrêt cardiaque et meurt.

GUÉRISON ET SOINS MÉDICAUX

La guérison naturelle des dommages ordinaires est de UN POINT DE BLESSURE PAR JOUR dans chaque partie du corps, aussi longtemps que le blessé bénéficie de soins médicaux (c'est à dire qu'il reste ficelé comme un colis dans un lit d'hôpital avec une multitude de gentilles infirmières et de bons docteurs s'affairant autour de lui). S'il se contente de prendre du repos à la maison, il guérit à la vitesse d'UN POINT PAR SEMAINE. S'il doit sortir et s'agiter, sa vitesse de guérison tombe à UN POINT PAR MOIS.

Les conséquences d'une blessure dans une partie du corps dépend de sa gravité, regagner un point Blessure permet de la réduire et donc d'atténuer les pénalités correspondantes.

Exemple : Une jambe s'est vu infligée plusieurs blessures dont la plus grave (7 points) engendre une invalidité. Il faut compter 3 jours aux urgences et donc la récupération 3 points de Blessure pour constater une guérison significative. Avec une fracture réduite, le personnage peut désormais se lever et se déplacer avec un malus de 2 points (mais il devra encore garder les béquilles pendant 4 mois).

EFFETS DE LA PÉNÉTRATION DE L'ARMURE SUR LES VÉHICULES

Tirer sur un véhicule, le toucher et pénétrer son armure risquent d'entraîner plusieurs conséquences plus ou moins malheureuses. Pour chaque point de dommages infligé (déduction faite des points d'armure du véhicule), appliquez immédiatement les effets de la table de dommages des véhicules. Chaque jet est traité indépendamment.

TABLE DE LOCALISATIONS

Résultat D20	Localisation véhicule
1-2	Cockpit/IA (équipage)
3-5	Moteur/échappement
6-8	Carlingue/soute (passagers)
9-11	Contrôle des gaz/freins
12-14	Arme embarquée/munitions
15-17	Pneu/jupe/pale/turbine/Patte
18-20	Système de communication

Exemple : McBride déclenche un tir en automatique contre un hélicoptère de combat Grapeshot avec un lance-roquettes automatique Southpaw. Le maître de jeu décide que cette cible distante, petite et se déplaçant rapidement lui fait subir un modificateur de -10. Michel réussit son jet de Lance-missiles d'épaule et dépense 5 grenades.

Le Grapeshot, naturellement, n'esquive pas. Le nombre de localisations touchées est de 3. Michel lance trois fois 1D10+8 pour déterminer les dommages : 9, 15 et 10. La déduction des 6 points d'armure de l'hélicoptère donne des dommages de 3, 9 et 4 points dans 3 localisations différentes. Si le Grapeshot avait eu 10 points d'armure, il n'aurait eu qu'un seul jet à faire, avec des dommages de 5 points.

DOMMAGES CAUSÉS PAR UNE COLLISION

La collision d'un véhicule avec un pauvre piéton cause 1D6 points de dommages dans deux localisation pour une vitesse de 50 km/h. Pour chaque tranche de 10 km/h après les cinquante premiers, ajoutez +1 aux dommages. L'armure ne protège pas contre les dommages dus à une collision, à l'exception du casque qui protège la tête.

TIR SUR DES OBJETS

Un tir dirigé contre un véhicule ou un bâtiment s'effectue presque comme dans un combat ordinaire, bien que le maître de jeu puisse être amené à imaginer sa propre table de localisation. De même, il est tout à fait possible de tirer à travers un mur ou un abri, qui se comporte alors comme une armure supplémentaire. Les points d'armure procurés par les différents matériaux sont indiqués ici.

Porte intérieure	2
Cloison intérieure	3
Porte extérieure	5
Mur intérieur	8
Mur extérieur	12
Verre feuilleté	2
Carrosserie	4
Blindage léger	6
Blindage standard	8
Blindage lourd	10
Blindage extra-lourd	12

MISSILES

Les mégacorporations utilisent toutes des missiles à tête chercheuse possédant divers modes de guidage. Les missiles à guidage thermique, radar ou sonique bénéficient d'un modificateur de +3 à la chance de réussite OU un modificateur de ±5 au jet de localisation des dommages. (ce qui veut dire que si vous obtenez 12 au jet, vous pourrez choisir de toucher n'importe quelle localisation comprise entre 7 et 17).

GUIDAGE RADAR. 60% de chance d'être leurré par une cartouche de paillettes métalliques.

GUIDAGE THERMIQUE. 75% de chance d'être leurré par une cartouche de chaleur.

GUIDAGE SONIQUE. 90% de chance d'être leurré par une cartouche de brouillage électronique.

ACCIDENT

Pour calculer les effets d'un accident lors d'un crash ou sortie de route, on utilise le calcul de dommages d'un véhicule pour déterminer le sort de CHACUN des passagers. Une collision cause 1D6 points de dommages pour une vitesse de 50 km/h. Pour chaque tranche de 10 km/h après cinquante premiers, ajoutez +1 aux dommages. L'armure du véhicule joue pleinement son rôle si le passager est attaché (elle inclue les dispositifs de sécurité ainsi que la capacité du véhicule à absorber une partie de l'énergie cinétique). Pour un véhicule qui chuterait d'une hauteur à faible vitesse, les dommages infligés correspondront à ceux d'une chute.

Exemple : Un PNJ est victime d'un accident en roulant à 120 km/h au volant d'une voiture avec 4 points d'armure. Le maître de jeu fait un jet de 1D6+7 points de dommages auquel il retranche 4 points pour la protection offerte par le véhicule. Sur un jet de 4, 5 ou 6, le PNJ sera tué sur le coup.

POURSUITE EN VOITURE

Des poursuites en voiture se produisent tous les jours dans les villes corporatistes. Il y a toujours quelqu'un qui cherche à échapper à la police ou à d'autres poursuivants moins recommandables. Quoi qu'il en soit, le maître de jeu a besoin de faire face à cette situation.

Sans autre facteur extérieur, la voiture la plus rapide sèmera toujours la plus lente. En réalité, les choses sont rarement aussi simples, alors voici des règles à prendre en considération lors d'une poursuite en voiture.

Le maître de jeu doit d'abord décider du retard qui sépare les véhicules au début de la poursuite et l'indiquer aux joueurs en termes de tours de combat de 5 secondes. Les conducteurs de chaque véhicule impliqué peuvent effectuer les actions suivantes durant une poursuite.

Une poursuite se termine quand un des véhicules (ou les deux) a un accident, ou quand l'un d'eux se trouve si loin devant qu'il ne peut plus être rattrapé, ou encore quand l'un des conducteurs est touché, ou enfin, par consentement mutuel des deux parties.

COLLISION VOLONTAIRE. Lorsque le retard qui sépare les véhicules est réduit à zéro, le conducteur peut essayer avec une action de pousser l'autre véhicule hors de la route. Le conducteur oppose la valeur de sa compétence Véhicules Terrestres à celle de son adversaire. Celui qui possède le plus gros véhicule ajoute 2 à son résultat. Dans le cas d'une disproportion très importante (un camion contre une voiture), il ajoute 4. Si le conducteur qui a initié la collision l'emporte, l'autre véhicule est éjecté de la route. Sinon l'échange de coup de feu peut se dérou-

ler normalement et augmentez d'un tour de combat au retard séparant les véhicules. Un véhicule éjecté de la route a un accident. En cas d'échec ou réussite automatique, appliquez le résultat sans faire de jet.

CONDUITE EN ZIG-ZAG. La conduite en zig-zag prend une action et permet d'éviter d'être touché. Si le véhicule est le poursuivi, reprenez un tour de combat au retard séparant les véhicules. Si celui-ci est le véhicule poursuivant, augmentez d'un tour de combat au retard séparant les véhicules. Cette manœuvre impose un modificateur de -3 à quiconque tire sur le véhicule.

POURSUITE. La poursuite prend une action et permet de modifier le retard séparant les deux véhicules. Le conducteur oppose la valeur de sa compétence Véhicules Terrestres à celle de son adversaire. Si le conducteur l'emporte, il peut retrancher ou augmenter d'un tour de combat le retard existant entre les deux véhicules. Si le conducteur perd, l'adversaire réussit à la garder à distance. En cas d'échec ou réussite automatique, appliquez le résultat sans faire de jet.

TIR EN CONDUITE. Le tir tout en conduisant prend une action. Si le véhicule est le poursuivi, reprenez un tour de combat au retard séparant les véhicules. Si celui-ci est le véhicule poursuivant, augmentez d'un tour de combat au retard séparant les véhicules. Seul l'usage des armes à une main est permis au conducteur.

COMBAT TOURNOYANT

Un combat tournoyant se déroule habituellement entre deux appareils aériens. Elles considèrent que chaque appareil est en évolution constante et en recherche d'un avantage sur son adversaire. Pour chaque action, le pilote oppose la valeur de sa compétence Véhicules Aériens à celle de son adversaire (à l'exception de l'attaque et de l'évitement). Si le pilote l'emporte, il peut choisir une des manœuvres suivantes :

APPROCHE. Si l'adversaire est parvenu à décrocher une première fois, cette manœuvre resserre la distance entre les appareils.

ATTAQUE. Pour tirer avec des armes montées dans le fuselage, on substitue la compétence Système d'armement à celle de Véhicules aériens pour déterminer le succès de chaque jet d'attaque. Appliquez tous les modificateurs de manœuvres indiqués précédemment. Le pilote adverse peut tenter un jet d'évitement s'il lui reste une action.

DÉCROCHAGE. Cette dérobadé allonge la distance entre les appareils. Pilote et adversaire subissent tous deux un malus de -4 au tir pour le reste du tour. Un second décrochage met fin au combat.

ÉVITEMENT. Une fois par tour, vous pouvez tenter un jet d'Esquive pour votre pilote contre n'importe quelle attaque réussie à distance, que ce soit ou non son tour d'agir. Ce jet né-

cessite une action, aussi le personnage est-il dans l'impossibilité d'esquiver s'il ne lui reste plus d'actions.

Si vous réussissez le jet d'Esquive en tenant compte des éventuels modificateurs de manœuvres indiquées précédemment, l'attaque se solde par un échec. Mais n'oubliez pas que la chance de réussite d'une Esquive ne peut jamais être supérieure à 10.

PIQUÉ. Si le pilote se trouve au-dessus de son adversaire, il peut attaqué en piqué, ce qui lui fait perdre l'avantage de la hauteur mais lui procure un avantage de la hauteur mais lui procure un bonus de +4 au tir pour le reste du tour. L'adversaire subit un malus de -4 au jet d'évitement. Si l'adversaire est parvenu à décrocher une première fois, le piqué ramène automatiquement le pilote à distance de combat.

PLACEMENT DANS LES SIX HEURES. Cette manœuvre place le pilote dans le dos de son adversaire. À moins que ce dernier ne dispose de tourelles qui puissent couvrir ses arrières, il ne peut pas tirer sur son poursuivant. Il subit un malus de -2 au jet d'évitement.

PRISE D'ALTITUDE. En prenant de l'altitude, le pilote se place au-dessus de son adversaire. Il bénéficie désormais d'un modificateur de +2 au jet de combat tournoyant jusqu'à ce qu'il pique ou que l'adversaire prenne à son tour de la hauteur. Il bénéficie également d'un bonus de +2 au tir tandis que l'adversaire subit un malus de -2 au jet d'évitement.

CONSÉQUENCES D'UNE PÉNÉTRATION DE L'ARMURE

COCKPIT/IA. Pour UN À TROIS POINTS DE DOMMAGES infligés, pare-brise étoilé, avarie mineure. Pour QUATRE À SIX POINTS DE DOMMAGES infligés, pare-brise en morceau, la vitesse doit être réduite à 50 km/h maximum. Pour SEPT POINTS DE DOMMAGES ET PLUS, un membre d'équipage déterminé aléatoirement est tué sur le coup, appliquez les conséquences logiques.

MOTEUR/ÉCHAPPEMENT. Pour UN À TROIS POINTS DE DOMMAGES infligés, échappement criblé d'éclats, avarie mineure. Pour QUATRE À SIX POINTS DE DOMMAGES infligés, arrivée de carburant percée, arrêt du moteur dans une minute. Pour SEPT POINTS DE DOMMAGES ET PLUS, arrêt du moteur, un véhicule terrestre s'arrête immédiatement, un appareil aérien doit effectuer un atterrissage d'urgence.

CARLINGUE/SOUTE. Pour UN À TROIS POINTS DE DOMMAGES infligés, morceau de carlingue manquante, avarie mineure. Pour QUATRE À SIX POINTS DE DOMMAGES infligés, carlingue transformée en passoire, dépressurisation de la soute en une minute. Pour SEPT POINTS DE DOMMAGES ET PLUS, un membre d'équipage déterminé aléatoirement est tué sur le coup, appliquez les conséquences logiques.

CONTRÔLE DES GAZ/FREINS Pour UN À TROIS POINTS DE DOMMAGES infligés, gouverne faussée, avarie mineure. Pour QUATRE À SIX POINTS DE DOMMAGES infligés, freins touchés, les seuls moyens d'arrêter le véhicule consistent à attendre qu'il le fasse tout seul ou qu'il heurte quelque

chose. Pour SEPT POINTS DE DOMMAGES ET PLUS, contrôle des gaz touché, il n'y a plus qu'un moyen d'arrêter le véhicule : l'accident.

ARME EMBARQUÉE/MUNITIONS. Pour UN À TROIS POINTS DE DOMMAGES infligés, mire faussée, avarie mineure. Pour QUATRE À SIX POINTS DE DOMMAGES infligés, l'arme s'est enrayée, doit être ramenée au service après-vente. Pour SEPT POINTS DE DOMMAGES ET PLUS, les munitions explosent, l'artilleur est tué sur le coup, appliquez les conséquences logiques.

PNEU/JUPE/PALE/TURBINE/PATTE. Pour UN À TROIS POINTS DE DOMMAGES infligés, pneu crevé, avarie mineure. Pour QUATRE À SIX POINTS DE DOMMAGES infligés, pneu éclaté, un véhicule terrestre doit réduire sa vitesse à 50 km/h maximum, un bipode de -2 pas/action, 2un appareil aérien a 10% de chance de s'écraser. Pour SEPT POINTS DE DOMMAGES ET PLUS, essieu brisé, un véhicule terrestre a un accident, un bipode s'immobilise, un appareil aérien s'écrase.

SYSTÈME DE COMMUNICATION. Pour UN À TROIS POINTS DE DOMMAGES infligés, antenne transformée en passoire, avarie mineure. Pour QUATRE À SIX POINTS DE DOMMAGES infligés, émetteur cramé, doit être ramené au service après-vente. Pour SEPT POINTS DE DOMMAGES ET PLUS, système de communication grillé, l'opérateur communication est tué sur le coup, appliquez les conséquences logiques.

TIR À PARTIR D'UN VÉHICULE EN MOUVEMENT

Sous réserve qu'ils puissent se pencher par des fenêtres, les passagers peuvent tirer. Ils subissent un modificateur de -3 si leur véhicule se déplace à moins de 50 km/h et de -5 dans le cas contraire. Les modificateurs de distance s'appliquent normalement. On peut choisir de tirer sur le véhicule ennemi ou sur l'un des ses passagers si de dernier est arrêté. Dans ce dernier cas, la cible est considérée comme étant en couvert intégral (notez que le modificateur reflète le fait que les deux véhicules sont en mouvement).

OBSTACLES

Parfois, les poursuites en voiture se déroulent au cœur d'une rue très fréquentée ou d'une grande artère embouteillée. Au début de chaque tour avant de déterminer l'Initiative, le maître de jeu peut demander pour les conducteurs impliqués un jet de Véhicule terrestre avec les modificateurs suivants :

Obstacle	Modificateur
Trafic léger	-2
Trafic dense	-4
Virage serré	-1
Virage en épingle	-3
Barrage	-6

Ces modificateurs sont cumulatifs et le seuil de maladresse de 20 est abaissé d'autant. Un Trafic léger aboutira à un accident sur un résultat de 18 ou plus.

En cas de succès le véhicule peut continuer la poursuite normalement. En cas d'échec, le véhicule fait une embardée et toute personne se trouvant dans la voiture subit un modificateur de -4 au tir pour le reste du tour. En cas de maladresse, le véhicule à un accident

TOURELLES

Beaucoup d'appareils ont leurs armes montées en tourelles. Les tourelles conditionnent l'orientation des armes et donc leur arc de tir.

Les TOURELLES VENTRALES couvrent un arc de 360° et peuvent tirer sur tout ce qui se trouve au niveau ou en dessous de l'appareil. Elles ne peuvent pas tirer sur une cible placée au-dessus.

Les TOURELLES DORSALES couvrent un arc de 360° et peuvent tirer sur tout ce qui se trouve au niveau ou au-dessus de l'appareil. Elles ne peuvent pas tirer sur une cible placée en dessous.

Les TOURELLES LATÉRALES couvrent un arc de 180° et peuvent tirer sur des cibles au niveau de l'appareil. Elles ne peuvent pas tirer sur une cible placée au-dessus ou en dessous de l'appareil.

Les TOURELLES DE NEZ couvrent un arc de 180° et peuvent tirer sur des cibles placées devant l'appareil. Elles ne peuvent pas tirer sur une cible placée derrière.

Les TOURELLES DE QUEUE ne peuvent tirer que sur une cible placée dans les six heures de l'appareil.