



# COMBAT

## 1 - SURPRISE

- Rencontre Fortuite  
Test de *Vigilance* pour tout le monde  
Echec = surpris
- Embuscade  
Tests *Discrétion* contre *Vigilance*  
Echec = Surpris

**SURPRIS** : perte de la 1ère Phase d'action

**PRIS AU DEPOURVU** : perte du 1er Round d'action  
(le personnage ne s'attendait pas du tout à l'attaque et à raté son test de *Vigilance*)



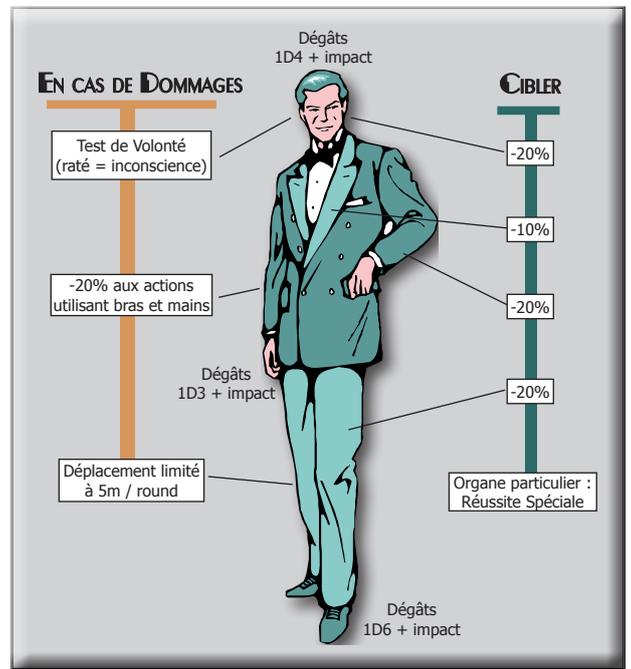
## 2 - INITIATIVE / INTENTIONS

- Déclarations d'intentions selon l'ordre croissant de **DEXTERITE**
- Arme à feu prête au tir : +10 à l'initiative
- Annulation de l'intention : -20% sur l'action à venir

## 3 - ROUND de COMBAT

- 2 PHASES d'Action par round
- Actions possibles :  
Attaquer / Défendre / Se Déplacer / Action Gratuite

Répéter jusqu'à la fin du combat



## ACTIONS POSSIBLES

DEFENSE	Esquive	Test de compétence opposé à l'Attaque de l'adversaire • Mêlée : compétence <i>Corps à Corps</i> • Attaque à distance : compétence <i>Athlétisme</i> Test réussi = attaque évitée
	Esquive totale	Bonus de +20% contre toutes les attaques mais impossible de changer d'intention.
	Parade	Test opposé entre la compétence de l'arme utilisée pour parer et l'attaque de l'adversaire. Parer à main nues = règle d'Esquive
ATTAQUE	Combattre / Tirer	Utilisation d'une arme
	Charger	5m de distance préalable +10% au test d'Attaque (+2 aux dégâts si réussi). Attaque réussie = dégâts puis test en opposition entre Puissance de l'Attaquant et Corpulence de la cible. Réussi : cible tombe à terre (+1D3 de dégâts) Echec : cible reste en équilibre (si réussite Spéciale de la cible : l'attaquant tombe à la renverse).
	Coups Furieux	Dégâts maximisés. Pas de défense possible
	Plusieurs Armes	-10% à l'une et -20% à l'autre
AUTRE	Plusieurs cibles	- de 2m (Mêlée) ou -de 5m (distance) pas de malus. Malus de -20% au-delà (sauf pour la première action)
	Actions simultanées	-10% à l'une et -20% à l'autre
	Dégainer	1 phase d'Action pour dégainer ou rengainer
	Recharger	changer chargeur / mettre 1 balle = 1 phase d'Action Recharger barillet / encocher flèche = 2 phases d'Action
AUTRE	Distraire	Test en opposition entre compétence utilisé et <i>Volonté</i> adverse Réussi : adversaire -10% à l'action suivante Réussite Spéciale : adversaire -20% à l'action suivante Réussite Critique : adversaire perd son action suivante

## QUALITE DE REUSSITE EN COMBAT

	ATTAQUE	DEFENSE
Maladresse	Perte de l'arme ou panne arme à feu	Réussite Spéciale pour l'Attaquant
Réussite Spéciale	Dégâts maximisés Douleur <b>vive</b> (perte action suivante et -10%)	Action supplémentaire de défense
Réussite Critique	Dégâts maximisés Douleur <b>aigüe</b> (perte action suivante et -20%) Hémorragie	Contre-attaque immédiate gratuite

## PROTECTION

ABRI	Corps à Corps	Attaque à Distance
Léger	-	-10%
Important	-10%	-20%
Très Important	-20%	Réussite Spéciale

## DEPLACEMENTS

**MARCHER**  
5m/round  
2 actions possibles

**COURIR**  
10m/round  
1 action possible

**SPRINTER**  
20m/round  
Aucune action possible

**RAMPER**  
2m/round  
+20% Corps à corps  
-20% Attaque à distance  
Se relever coûte 1 action sauf en cas de réussite à un jet d'*Athlétisme*



5m

10m

15m

20m



## MÊLEE

### ASSOMMER

-20% à l'attaque (ciblage de la tête)

REUSSITE	Effets
Normale	cible non assommée / dégâts minimisés
Spéciale	cible assommée et dégâts /2
Critique	cible assommée et dégâts minimisés



## EMPOIGNADES

Si test de *Corps à Corps* réussi alors test en opposition (action gratuite) selon la manoeuvre choisie. Si la manoeuvre réussit, elle prendra effet à l'action suivante.

MANOEUVRE	Test Opposition (attaquant / cible)	Effets si Réussite
<b>Strangulation</b>	Puissance / Puissance	Suffocation + 1D3 dégâts / round
<b>Immobilisation</b>	Puissance / Agilité	Pas de dégâts mais cible ne peut plus rien faire
<b>Projection</b>	Puissance / Corpulence	1D3 de dégâts et la cible doit se relever comme prochaine action
<b>Désarmement</b>	Agilité / Agilité	Cible désarmée. En cas de réussite spéciale, l'attaquant s'empare de l'arme
<b>Torsion</b>	Puissance / Puissance	1D3 de dégâts + douleur <b>vive</b> ( <b>aigüe</b> si réussite Spéciale ou Critique).

Les effets d'une Manoeuvre se prolongent de round en round. La victime doit se libérer par un test en opposition de *Puissance* qui constituera sa seule action du round.



## ART MARTIAL

La compétence *Art Martial* doit toujours être inférieure à celle de *Corps à Corps*. Un test d'attaque inférieur à la compétence de *Corps à Corps* ET à celle d'*Art Martial* permet de choisir un des effets suivants :

Coup violent	dégâts à mains nues doublés
Coup douloureux	dégâts normaux et douleur <b>vive</b> (douleur <b>aigüe</b> si réussite Spéciale ou Critique)
Manoeuvre de lutte	choix parmi les manoeuvres d'Empoignades (tableau ci-dessus) sans nécessité de réussite à un test en Opposition

## ATTAQUE A DISTANCE



### Portée des Armes & Modificateurs au Tir

		PORTEE		
		COURTE 2 à 15m	PROCHE 16 à 50m	LOIN 51 à 200m
TAILLE	<b>Minuscule</b> <5	-20%	Réussite Spéciale	Réussite Critique
	<b>Petit</b> 5 à 10	-10%	-20%	Réussite Spéciale
	<b>Grand</b> 11 à 20	0%	-10%	-20%
	<b>Imposant</b> 21 à 30	+10%	0%	-10%
	<b>Enorme</b> 31 à 60	+20%	+10%	0%

Lunette de visée : portée efficace de l'arme augmentée d'un cran

### Cible en mouvement

Course



Sprint



Si le tireur ET la cible sont en mouvement, réussite Spéciale nécessaire pour toucher

### TYPES DE TIRS POSSIBLES

TIR	Au jugé	Test normal
	A Bout Portant	Utilisation de la compétence <i>Corps à Corps</i>
	Aveugle	Test d' <i>Ecouter</i> réussi permet de toucher avec une réussite spéciale (sinon réussite Critique)
	Ajusté	1 Phase d'action passée à viser : <b>+10%</b> 2 Phases d'action passées à viser : <b>+20%</b> Pas de défense possible Dégâts /Bousculé : perte de la visée
	Barrage	Armes auto ou semi-automatiques seulement. Réactions possibles de la cible : • <b>Se mettre à couvert</b> : tirs évités automatiquement mais tous les tests de la cible subissent un malus de 20% pendant la durée du tir. • <b>Ignorer le tir de barrage</b> : pas de malus aux actions de la cible mais l'attaquant a droit à une attaque gratuite contre la cible avec +20%
	Couverture	L'attaquant (A) choisit un allié (B) à couvrir Un adversaire (C) ciblant l'allié B a le choix entre : • <b>Se mettre à couvert</b> : il ne peut pas être touché par le tir de couverture de A mais son attaque contre B subit un malus de -20% • <b>Ignorer le tir de couverture</b> : l'attaque de C contre B ne subit aucun malus mais l'auteur du tir de couverture A a droit à une attaque gratuite contre C à +20%.
	Rapide	Aucune autre action possible pendant le round Nombre d'attaques = <b>cadence</b> de l'arme Une seule et même cible
	Nourri	Armes automatiques seulement L'attaquant désigne une zone de <b>5m</b> de diamètre dans laquelle toute cible doit effectuer un test d' <i>Athlétisme</i> . Echec : dégâts de l'arme Réussite : dégâts de l'arme / 2 Réussite Spéciale : cible sort de la zone

### LANCER

On peut lancer :

- un objet de **TAI** ≤ 3 jusqu'à une portée **Proche** (≤50m)
- un objet de **TAI** ≤ à **FOR/2** jusqu'à une portée **Courte** (≤15m)

Un test d'*Athlétisme* est nécessaire pour toucher  
Dégâts = Impact de l'objet / 2



- Douleur **VIVE** = perte de l'action suivante et **-10%** aux actions suivantes jusqu'à la réussite d'un test de *Volonté* ou d'*Endurance*
- Douleur **AIGÛE** = perte de l'action suivante et **-20%** aux actions suivantes jusqu'à la réussite d'un test de *Volonté* ou d'*Endurance*



## TYPE DE BLESSURE

<b>MINEURE</b>	Dégâts* ≤ seuil de blessure
<b>MAJEURE</b>	Dégâts* > seuil de blessure
<b>MORT SUBITE</b>	Dégâts* > CONstitution

*\*Dégâts subis en UNE SEULE attaque*

<b>Inconscience ?</b>	si échec à un test de Résistance opposant <b>CON</b> et <b>Dégâts</b>
<b>Hémorragie</b>	Mort survient au bout de : (points de vie actuels) x 10 minutes
<b>Séquelle ?</b>	Tirage (ou choix...) sur Table des Séquelles (p.96)

# DEGÂTS



## ETAT GENERAL

<b>ENDOLORI</b>	<b>PV &lt; 50%</b>	Malus de -10% à toutes les actions Vitesse maxi passe à <i>Lent</i> (sprint interdit)
<b>COURBATURE</b>	<b>PV &lt; 25%</b>	Malus de -20% à toutes les actions Vitesse maxi passe à <i>Très Lent</i> (courir interdit)
<b>MEURTRI</b>	<b>PV = 1</b>	Réussite Spéciale nécessaire pour toute action Une action physique nécessite un test d'Endurance (échec = Inconscience).
<b>AGONIE</b>	<b>PV = 0</b>	Agonie dure (CON/5) minutes. Sursis de 1d6 minutes si réussite d'un test de Volonté ou d'Endurance (au choix du joueur)

## ETATS DE SANTE (p.95)

Apathique	-10% à toutes les actions
Aphone	-20% aux compétences d'Influence
Assourdi	-20% aux tests d'écoute et de communication
Aveuglé	-20% aux compétences d'Action / Sensorielles / Savoir-faire -10% aux compétences d'Influence
Désorienté	-10% aux compétences Sensorielles et Savoir-Faire
Epuisé	-20% aux compétences d'Action -10% aux autres compétences
Engourdi	-20% à toutes les actions
Etourdi	-20% à toutes les actions
Fatigué	-10% aux compétences d'Action
Fiévreux	-20% à toutes les actions (test de Volonté possible)
Hébété	-20% aux compétences de Connaissances et Savoir-faire
Inconscient	Toute attaque au Corps à Corps est une Réussite Critique
Irrité	-10% aux compétences d'Action et d'Influence
Nauséeux	-10% à toutes les actions (test de Volonté possible)
Paralysé	Toute attaque au Corps à Corps est une Réussite Critique
Vomissement	perte de 1d3 PV par round. Prise au dépourvu automatique

⚠ Penser à tenir le compte séparément, pour chaque blessure, des dégâts et de la récupération des points de vie



## Compétence PREMIERS SOINS



## SOINS



## Compétence MEDECINE



### Premiers SOINS

R. Normale	R. Spéciale	R. Critique	Maladresse
+1 PV*	+2 PV*	+1d3 +1 PV*	1d3+1 dégâts

*\* par blessure traitée*

Un jet de premier soin réussi permet également de faire un diagnostic correct

### RALENTIR une hémorragie

R. Normale	R. Spéciale	R. Critique	Maladresse
+1d6 minutes	+6 minutes	Hémorragie stoppée	-1d6 minutes

### Réanimation

R. Normale

Réanimation ok

### Apaiser douleur

Normale

Douleur baisse d'un cran (Vive ⇒ Insignifiante / Aigüe ⇒ Vive)

### Suivi des SOINS (1 test par semaine)

R. Normale	R. Spéciale / Critique	Maladresse
+1d3 PV*	+2d3 PV*	-1d3 PV

*\* pour chaque blessure*

### STOPPER une hémorragie

R. Normale	R. Spéciale	R. Critique
Hémorragie stoppée Aucun effort pendant (gravité hémorragie) x heures	Hémorragie stoppée. Pas d'activités à risques pendant (gravité hémorragie) x heures	Hémorragie stoppée et patient totalement guéri

### Traitement des Afflictions

R. Normale	R. Spéciale / Critique
+10% au test de CON contre la maladie	+20% au test de CON contre la maladie

## Les DOULEURS

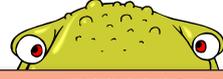
DOULEURS BRUSQUES	VIVE	perte de l'action suivante et -10% à toutes les actions	Jet de Premiers Soins peut apaiser la douleur. Réussite d'un test de <i>Volonté</i> ou d' <i>Endurance</i> permet d'ignorer la douleur pendant 1 minute
	AIGÛE	perte de l'action suivante et -20% à toutes les actions	
DOULEURS LANCINANTES	SOURDE	-10% à toutes les actions	Suivi Médical pour supprimer la cause de la douleur
	INTENSE	-20% à toutes les actions	

### Récupération Naturelle des Points de vie (par semaine)

Horreur Lovecraft	Investigation Occulte	Pulp
1 (2)	2 (4)	4 (8)
Le chiffre entre parenthèses correspond à la récupération naturelle en milieu hospitalier		

# LES TESTS

<b>SIMPLE</b>	1D100 ≤ Compétence / Attribut	
<b>COMBINE</b>	Utilisation de deux compétences ou d'une compétence et d'un <b>Attribut pour un même but</b>	rechercher des informations spécifiques dans une pile de documents (astronomie + TOC)  Persuasion+ <b>Puissance</b> Baratin + <b>Prestance</b> Langue + <b>Connaissance</b>
<b>SIMULTANE</b>	Utilisation de deux compétences <b>sans aucun rapport</b> Choix d'une action principale à -10% Choix d'une action secondaire à -20%	crocheter une serrure discrètement consulter des documents tout en parlant
<b>EN OPPOSITION</b>	Chaque personnage fait un test sous la compétence/attribut approprié. Le gagnant est celui avec <b>la meilleure qualité de Réussite.</b>	Discrétion ⇔ Vigilance Armes à feu ⇔ Athlétisme Baratin ⇔ Perspicacité Ecouter ⇔ Discrétion
<b>CARACTERISTIQUE</b>	<b>Table de Résistance (p.76)</b> caractéristique <b>active</b> contre caractéristique <b>passive</b>	<b>VIR</b> poison ⇔ <b>CON</b> <b>FOR</b> ⇔ <b>TAI</b> objet à soulever
<b>MODIFICATEURS</b> Circonstances : de -20% à +20% (p.73) Apporter son aide : +10%		



## SANTÉ MENTALE

Perte <b>BENIGNE</b>	Perte <b>MINEURE</b>	Perte <b>MAJEURE</b>
≤ 5 points SAN / heure	> 5 points SAN / heure	≥ 1/5ème de la SAN actuelle /heure
Pas d'effet	<b>Choc</b> psychologique	<b>Choc</b> psychologique + <b>Trouble</b>

01-05	Prostration
06-15	Evanouissement
16-30	Amnésie
31-50	Perte de coordination
51-70	Panique
71-85	Crise d'Hystérie
86-95	Fuite irrationnelle
96-100	Crise de démence

**CHOC psychologique**  
(p.104)

**Durée** = (SAN perdue) rounds  
Tirage aléatoire

Annulation des effets du choc si :  
\*Aide extérieure : test psychanalyse, baffe...  
\*Réussite Spéciale à test de Volonté

A la fin du choc, test de Volonté  
Echec = état de choc persiste

**TROUBLE psychologique**  
(p.109 à 111)

**Virulence du trouble** = SAN perdue  
Trouble déterminé par MJ et joueur

Par défaut, stade du trouble = **0**

En cas de situation stressante ou de déclencheur lié au trouble, le personnage doit faire un test de **POU** opposé à la **Virulence** du trouble (sur la table de Résistance) :

- Réussite **Normale** : le personnage se domine.
- Réussite **Spéciale** : le personnage se domine et le trouble régresse de 1 stade.
- Réussite **Critique** : le personnage se domine et le trouble régresse de 2 stades.
- Echec** : le trouble passe au stade suivant.

Un trouble ne descend jamais en dessous du stade 0. Il peut donc revenir...

**Stade 1**  
Malus de 10% à toutes les actions

**Stade 2**  
Malus de 20% à toutes les actions

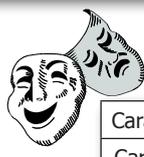
**Stade 3**  
Réussite Spéciale pour toute action

**Quand tester ?**

- Rarement
- Virulence < 1/2 POU
- Régulièrement
- Virulence ≥ 1/2 POU et ≤ POU
- Fréquemment
- Virulence > POU

## POURSUITE

<b>1</b>	Détermination de la distance initiale entre les protagonistes	Contact : 1-2m Courte : 15 m Proche : 50m Loin : 200m Hors de vue > 300m
<b>2</b>	Test en opposition	Pied : Athlétisme Voiture : Conduite
<b>3</b>	Le vainqueur gagne du terrain sur son adversaire	Réussite Normale : 1 cran Réussite Spéciale : 2 crans Réussite Critique : 3 crans Maladresse : chute / perte de contrôle
<p>Si distance &lt; <b>Contact</b>, test nécessaire pour stopper le poursuivi</p> <p>Pied : Corps à Corps Véhicule : Conduite</p> <p>Si échec, le poursuivi regagne 1 cran</p>		
<p>Si distance &gt; <b>Hors de vue</b>, la poursuite se termine</p>		
Modificateurs possibles (p.133)		Catégories de vitesse différentes, désagrégements du terrain, sportivité véhicule



## PNU

	Faibles	Ordinaires	Supérieurs
Carac. Principale	14	16	18
Carac. Moyenne	10	12	14
Attribut Moyen	60%	70%	80%
<b>Points de VIE</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	<b>16</b>
Impact	-2	0	+2
Spécialité	50%	75%	90%
<b>COMPETENCES</b>	Principale	50%	75%
	Secondaire	25%	50%
	Usuelle	25%	50%
	Mineure	10%	25%
Faible	10%	10%	25%



Résumé par Grimbou