



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*)



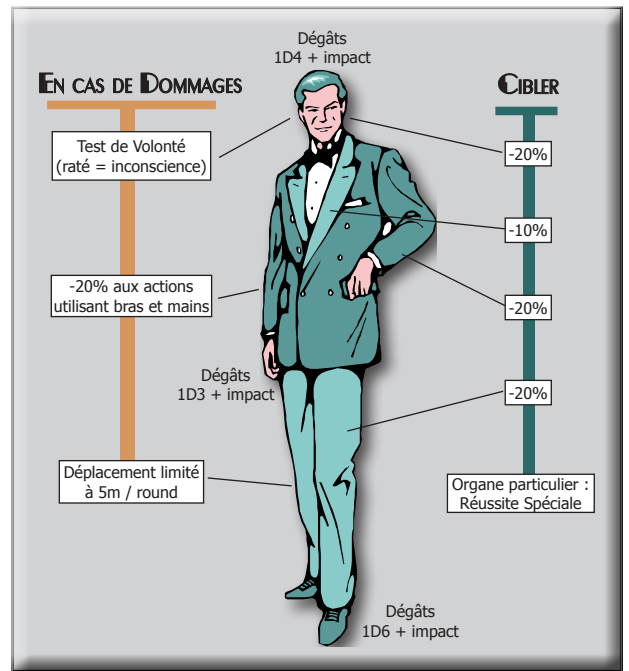
2 - INITIATIVE / INTENTIONS

- 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 vive (perte action suivante et -10%)	Action supplémentaire de défense
Réussite Critique	Dégâts maximisés Douleur aigüe (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
Strangulation	Puissance / Puissance	Suffocation + 1D3 dégâts / round
Immobilisation	Puissance / Agilité	Pas de dégâts mais cible ne peut plus rien faire
Projection	Puissance / Corpulence	1D3 de dégâts et la cible doit se relever comme prochaine action
Désarmement	Agilité / Agilité	Cible désarmée. En cas de réussite spéciale, l'attaquant s'empare de l'arme
Torsion	Puissance / Puissance	1D3 de dégâts + douleur vive (aigüe 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 vive (douleur aigüe 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	Minuscule <5	-20%	Réussite Spéciale	Réussite Critique
	Petit 5 à 10	-10%	-20%	Réussite Spéciale
	Grand 11 à 20	0%	-10%	-20%
	Imposant 21 à 30	+10%	0%	-10%
	Enorme 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	Test
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 : +10% 2 Phases d'action passées à viser : +20% Pas de défense possible Dégâts /Bousculé : perte de la visée
Barrage	Armes auto ou semi-automatiques seulement. Réactions possibles de la cible : • Se mettre à couvert : tirs évités automatiquement mais tous les tests de la cible subissent un malus de 20% pendant la durée du tir. • Ignorer le tir de barrage : 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 : • Se mettre à couvert : il ne peut pas être touché par le tir de couverture de A mais son attaque contre B subit un malus de -20% • Ignorer le tir de couverture : 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 = cadence de l'arme Une seule et même cible
Nourri	Armes automatiques seulement L'attaquant désigne une zone de 5m 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*



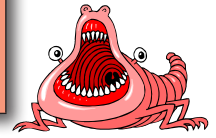
TYPE DE BLESSURE

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

**Dégâts subis en UNE SEULE attaque*

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

DEGÂTS



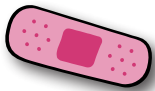
ETAT GENERAL

ENDOLORI	PV < 50%	Malus de -10% à toutes les actions Vitesse maxi passe à <i>Lent</i> (sprint interdit)
COURBATURE	PV < 25%	Malus de -20% à toutes les actions Vitesse maxi passe à <i>Très Lent</i> (courir interdit)
MEURTRI	PV = 1	Réussite Spéciale nécessaire pour toute action Une action physique nécessite un test d'Endurance (échec = Inconscience).
AGONIE	PV = 0	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

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



SANTÉ MENTALE

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

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...

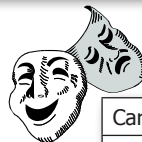
Stade 1
Malus de 10% à toutes les actions
Stade 2
Malus de 20% à toutes les actions
Stade 3
Réussite Spéciale pour toute action

Quand tester ?

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

POURSUITE

1	Détermination de la distance initiale entre les protagonistes	Contact : 1-2m Courte : 15 m Proche : 50m Loin : 200m Hors de vue > 300m
2	Test en opposition	Pied : Athlétisme Voiture : Conduite
3	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 < Contact, test nécessaire pour stopper le poursuivi Pied : Corps à Corps Véhicule : Conduite Si échec, le poursuivi regagne 1 cran</p>		
<p>Si distance > Hors de vue, la poursuite se termine</p>		
Modificateurs possibles (p.133)		Catégories de vitesse différentes, désagrèments du terrain, sportivité véhicule



PNU

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



Résumé par Grimbou