

# LE SYSTEME DE COMBAT

## TYPES DE COMBATS

Il y a deux types de combats, chacun d'eux faisant appel aux mêmes systèmes de base, avec quelques modifications.

- **Le corps à corps.**

Il recouvre les combats à mains nues (Dextérité + Bagarre) ou avec des armes de mêlée (Dextérité + Mêlée). Un combat sans arme peut être une empoignade pleine de coups bas ou une lutte honorable. Les adversaires doivent être à distance de contact (un mètre) pour engager un combat sans arme. Au cours d'une mêlée, des armes sont utilisées, allant du tesson de bouteille à l'épée. Les adversaires doivent être entre un et deux mètres les uns des autres.

- **Combat à distance.**

Ce type de combat implique l'utilisation d'armes de tir: revolvers, fusils de chasse, arcs... Les adversaires doivent normalement pouvoir se voir (et être à portée selon l'arme utilisée) pour engager une fusillade.

## TOURS DE COMBAT

En combat, de nombreux événements ont lieu quasi simultanément. Comme ceci rend les choses difficiles dans un jeu, un combat est divisé en une série de tours de trois secondes. Chaque tour de combat comprend trois étapes (initiative, attaques et résolution) pour en faciliter la gestion.

### **Première étape : l'initiative**

Cette étape organise le tour, c'est le moment où vous annoncez les actions de votre personnage. Différentes actions sont possibles, depuis sauter derrière un mur jusqu'à donner l'alerte. Vous devez annoncer ce que fait votre personnage, avec autant de détails que nécessaire.

Les personnages annoncent leurs actions dans l'ordre décroissant de leur score d'initiative (Dextérité + Astuce), permettant ainsi à ceux qui ont le plus de chance d'être plus lents d'agir selon

les actions des plus rapides.

A cet instant, vous devez également annoncer des actions multiples éventuelles, l'utilisation de disciplines et la dépense de points de volonté.

Dans un combat, l'arme et les manœuvres peuvent modifier l'initiative (Reportez-vous au tableau des armes et des manœuvres pour les détails).

Tout le monde — les personnages des joueurs et ceux du Conteur — lance **un dé et l'ajoute à son score d'initiative (Dextérité + Astuce)**.

Le personnage avec le résultat le plus élevé agit le premier, les autres personnages agissant par ordre décroissant de résultat. Si deux personnages ont le même total, celui qui a le score d'initiative le plus élevé agit le premier. Si les scores d'initiative sont également égaux, les deux personnages agissent simultanément. Les pénalités de blessure sont soustraites du score d'initiative d'un personnage.

Toutes les actions de votre personnage sont résolues selon son rang dans l'ordre d'initiative. Il y a deux exceptions à cette règle.

- La première est si votre personnage retarde son action, auquel cas sa manœuvre a lieu au moment où il décide d'agir. Le personnage peut alors agir à n'importe quel moment après son rang dans l'ordre d'initiative, même pour interrompre l'action d'un personnage plus lent. Si deux personnages retardent leur action, et décident d'agir au même moment, celui qui a le score d'initiative le plus élevé agit en premier.

- La seconde exception à l'ordre d'initiative est dans le cas des actions avortées, que le personnage peut entreprendre à n'importe quel moment tant qu'il lui reste une action. Les actions avortées peuvent remplacer n'importe quelle action déjà annoncée lors de l'étape de l'initiative. Pour cela le personnage doit réussir un jet de volonté de difficulté 7 ou payer 1 point de volonté.

Les actions multiples (y compris les actions obtenues avec la discipline de Célérité) n'ont pas lieu à la fin du tour.

Pour les actions multiples, les malus d'action multiple concernent aussi l'initiative.

Et pour les actions supplémentaires "magiques" (rage, célérité...) un malus de 2 point cumulatif leurs est appliquées après la première action. Pour ces deux cas, il ne faut pas que l'initiative d'une action soit supérieure à celle qui la précède.

Si l'initiative d'un personnage atteint zéro (avec les divers modificateurs) alors l'action de celui-ci est annulée ainsi que toutes les autres qu'il voulait entreprendre dans ce tour.

## Deuxième étapes : les attaques au corps à corps

Les attaques sont le cœur du tour de combat. Le succès ou l'échec d'une action et son impact sur sa cible y sont déterminés.

Vous utilisez une combinaison Attribut + Capacité variable selon le type de combat engagé :

**Dextérité + Bagarre (mains nues) ou**

**Dextérité + Mêlée (avec arme).**

Souvenez-vous que si un personnage n'a pas de point dans la capacité nécessaire, vous pouvez utiliser l'attribut de base seul (en général la Dextérité).

Dans un combat, l'arme peut modifier le groupement de dés par ses caractéristiques (Reportez-vous au tableau des armes et des manœuvres pour les détails) et par son allonge.

Allonge	Type d'arme
0	Nains nus
●	Couteau
●●	Armes simples
●●●	Arme a deux mains
●●●●	Armes d'hast
●●●●●	Grandes armes d'hast

La distance de combat et la différence entre les allonges des armes des deux adversaires. Le combattant dont l'arme est à portée provoque un malus (voir tableau ci-dessous) au groupement d'attaque et d'initiative de son adversaire.

Distance	Modificatif
●	néant
●●	-1 attaque -1 initiative
●●●	-2 attaque -2 initiative
●●●●	-3 attaque -3 initiative
●●●●●	-4 attaque -4 initiative

De ce fait on peut se battre sans problème avec des armes ayant des allonges encadrant la sienne.

La plupart des attaques ont une difficulté de 6 : elle peut être modifiée par la situation (espace exigü par exemple) mais, par défaut, la **difficulté est de 6**.

Si vous n'obtenez aucun succès, le personnage rate son attaque et n'inflige aucun dégât. Il subit dans ce cas précis un malus de 2 point à l'initiative de sa prochaine action.

En cas d'échec critique, non seulement l'attaque

échoue, mais quelque chose de déplaisant arrive (la lame se brise, vous touchez un ami...).

Normalement, des succès supplémentaires à un jet indiquent simplement que vous avez particulièrement bien réussi votre action.

## Deuxième étapes : les attaques a distance

Les attaques sont le cœur du tour de combat. Le succès ou l'échec d'une action et son impact sur sa cible y sont déterminés.

Vous utilisez une combinaison Attribut + Capacité variable selon le type de combat engagé

**Dextérité + Armes à feu (armes de tir) ou**

**Dextérité + Athlétisme (armes de jet).**

Souvenez-vous que si un personnage n'a pas de point dans la capacité nécessaire, vous pouvez utiliser l'attribut de base seul (en général la Dextérité).

Dans un combat, l'arme peut modifier le groupement de dés ou la difficulté (Reportez-vous au tableau des armes et des manœuvres pour les détails).

La plupart des attaques ont une difficulté de 6 : elle peut être modifiée par la situation (longue portée, espace exigü) mais, par défaut, la **difficulté est de 6**.

Les armes peuvent tirer jusqu'au triple de leur portée mais dans ce cas la difficulté du tir est de 8.

En cas de tir a courte portée, moins de 10 m, la difficulté du tir chute de 2 et passe alors a 4.

Le recul des armes automatiques provoque en +1 à la difficulté après le premier tir dans un même tour.

L'abri derrière lequel le personnage se protège modifie aussi son groupement de dés:

Type d'abri	Diminution des dés d'attaque
A plat ventre	-1
Debout derrière un poteau	-2
Derrière un coin d'immeuble	-3

Si vous n'obtenez aucun succès, le personnage rate son attaque et n'inflige aucun dégât.

En cas d'échec critique, non seulement l'attaque échoue, mais quelque chose de déplaisant arrive l'arme s'enraye ou explose, vous touchez un ami...

En combat à distance, chaque succès après le

premier obtenu à une attaque vous donne un dé supplémentaire à votre groupement de dés de dégât.

### Troisième étapes: résolution

Durant cette étape, vous déterminez les dégâts infligés par votre personnage et le Conteur décrit ce qui se passe dans le tour. La résolution est un mélange de jeu et d'histoire. Il est plus intéressant pour un joueur d'entendre "Tes griffes déchirent son abdomen, il hurle de douleur lâche son arme et s'écroule en tenant son ventre ensanglanté," que simplement « Holà ! Il perd trois niveaux de santé. » Les attaques et les dégâts sont un moyen de décrire ce qui se passe, et il est important de maintenir la narration même durant les jets de dés.

Chaque attaque a un niveau de dégâts précis, indiquant le nombre de dés que vous pouvez lancer pour en déterminer les effets (appelé groupement de dégâts). Certains groupements de dégâts sont basés sur la force de l'attaquant, d'autres dépendent de l'arme utilisée. **Les jets de dégâts ont une difficulté de 6.** Chaque succès à ce jet inflige un niveau de santé de dégâts à la cible.

Toutefois, les dégâts infligés peuvent être de trois types :

- **Contondants** : Les dégâts contondants comprennent les chocs et coups contondants peu susceptibles de tuer la victime immédiatement (surtout un vampire). Tous les personnages utilisent leur score complet de vigueur pour résister aux effets contondants, et les dégâts guérissent assez vite. Les dégâts contondants sont notés dans la grille de santé de la fiche de personnage en cochant les cases d'un « / ».

- **Létaux** : Les attaques capables de provoquer la mort immédiate de la cible. Les mortels peuvent utiliser leur vigueur pour résister aux dégâts létaux mais les jets se font à une difficulté de 8. Pour les créatures surnaturelles ce jet a une difficulté de 6. Comme pour les dégâts contondants les dégâts létaux sont notés par un « / » sur la fiche de personnage.

- **Aggravés** : Certaines attaques sont mortelles même pour les morts-vivants. Le feu, la lumière du soleil, les griffes et crocs des vampires, lous-garous et autres créatures surnaturelles infligent des dégâts aggravés. Les mortels ne peuvent pas utiliser leur vigueur pour résister aux dégâts aggravés. Pour les vampires, le feu ; la magie et la lumière du jour ne peuvent être absorbé qu'avec l'Endurance (les autres sont absorbés normalement). Les cases de santé de la fiche de personnage sont cochées d'un

« x ».

Le groupement de dés de dégâts ne peut jamais être réduit à moins d'un dé : toute attaque qui touche sa cible à au moins une petite chance d'infliger des dégâts, avant le jet d'absorption. De plus, les jets de dégâts ne connaissent pas la règle des « 1 ».

Les personnages touchés peuvent encaisser des coups, jusqu'à un certain point. Nous appelons ceci « absorber les dégâts ». Le groupement de dés d'absorption de votre personnage est égal à sa Vigueur majoré de sa force d'âme. Seul les attaques magiques, le feu ou la lumière du jour ne sont absorbé que par la force d'âme pure.

Lorsqu'une attaque touche et inflige des dégâts, le défenseur peut faire un jet d'absorption pour y résister. Il s'agit d'un réflexe, il n'est pas nécessaire d'utiliser une action ou de réduire son groupement de dés. Sauf mention contraire, **la difficulté d'un jet d'absorption est de 6** (pour un humain la difficulté d'absorber des dégâts létaux est de 8). Chaque succès au jet d'absorption supprime un succès du jet de dégâts.

Comme pour les jets de dégâts, les jets d'absorption ne connaissent pas les « 1 ».

Le port d'une armure augmente tout simplement la capacité d'absorption d'un personnage. Le niveau d'armure s'ajoute à votre score d'absorption de base pour réduire les dégâts. (les armures légères offrent une protection toute relative, mais ne gênent pas les mouvements et les armures lourdes protègent très efficacement, mais réduisent la mobilité). Les armures protègent contre les dégâts contondants et létaux ainsi que contre les dégâts aggravés causés par les griffes et crocs. Elles ne protègent ni du soleil, ni du feu.

Une armure n'est pas indestructible si les dégâts obtenus à une seule attaque sont égaux ou supérieurs au double du niveau de protection, l'armure est détruite.

Le décor peut aussi servir d'abri pour se protéger.

Type d'abri	Diminution des dommages
Vitre	1
Porte	2
Vitre pare balle	2
Comptoir	3
Portière, carrosserie	3
Moteur de voiture	6
Mur	6

De plus, une attaque peut par la quantité de dommage infligé ou par ses particularités apporter

des complications. Nous présentons ici quelques complications courantes en combat.

**Aveuglé** : frapper alors qu'on est aveuglé (ou dans l'obscurité totale) augmente la difficulté de +2 et les attaques à distance avec précision sont impossibles. Seuls les tirs multiples afin de toucher la cible par chance sont possibles (rafale, tirs en automatique et tirs consécutifs sur une même cible).

Une attaque contre une telle cible se fait avec un bonus de +2 dé à l'attaque due à la quasi-immobilité de la cible.

Des pouvoirs peuvent diminuer ou annuler ces pénalités.

**Étourdi** : Si, lors d'une seule attaque, l'attaquant obtient à son jet de dégâts plus de succès que la vigueur de son adversaire (Vigueur +2 pour les vampires et les loups-garous), la cible est étourdie. La cible passe son prochain tour à encaisser le choc et à se remettre de son étourdissement.

Une attaque contre une telle cible se fait avec un bonus de +1 dé à l'attaque due à la quasi-immobilité de la cible.

Un personnage sonné peut dépenser un point de sang, de rage ou de volonté pour agir et sortir de son état.

**Immobilisation** : ajoutez +2 dé aux attaques contre une cible tenue par quelqu'un ou entravée mais se défendant toujours. Par contre si elle est totalement immobile les attaques touchent automatiquement.

**Au sol** : La victime s'écroule tout simplement à terre. Après avoir été sonnée, la victime subit un malus de 2 points à l'initiative lors de sa prochaine action, le temps de se relever.

Si elle veut combattre au sol la victime subit un malus de 3 à l'initiative et à l'attaque et son attaquant un malus de deux points seulement (sauf s'il utilise des attaques basses). Toutes ses attaques sont dans ce cas précis considérées comme des attaques basses.

**Attaque de flanc** : la position désavantageuse du combattant au corps à corps procure un bonus +1 à l'attaque adverse.

**Attaque de dos** : la position désavantageuse du combattant au corps à corps procure un bonus +2 à l'attaque adverse.