

# Règles de combat

Par Professor X  
[ProfessorX@sden.org](mailto:ProfessorX@sden.org)

Les règles fournies avec le livre de base sont un peu légères pour ce qui concerne le combat. Bien sûr, elles sont faites pour être simple, rapide et pour ne pas déranger la description de batailles épiques avec des jets de dés interpestifs. Toutefois, le combat étant quelque chose d'important dans l'univers de la Caste des Méta-Barons, j'ai cherché à enrichir un peu les règles tout en essayant d'éviter de trop les alourdir et de trop réduire le combat à une suite de jets de dés. C'est pour cela que les modifications consistent surtout en un plus grand nombre d'actions possibles et non pas en une modification profonde du déroulement d'un round de combat.

## Initiative

Chaque personne impliquée dans un combat calcule son initiative en début de round en lançant son code de Perception. Différents événements peuvent apporter des modificateurs (+ ou - 1D) à ce jet : dégainer une arme, se relever, blessures, attaquer un adversaire de dos, ...

## Armures & protections

Voici une modification des protections en fonction du type de dégâts infligés. En annexe, vous trouverez un tableau présentant les armures avec deux codes de protection : la protection cinétique (C) et la protection rayonnement (R). Voici à quoi correspond ces deux types de protections :

### - Protections cinétiques (C) :

Ces armures sont souvent lourdes, rigides et encombrantes. Ces protections sont efficaces contre les dégâts résultant de l'impact d'un projectile ou d'une onde de choc. Cela regroupe les balles, les flèches, les armes soniques, les explosions, les armes de contact, les poings et les pieds. Contre tous les dégâts provenant de ce type d'arme, il faut appliquer le bonus de Vigueur offert par la protection cinétique.

### - Protections contre les rayonnements (R) :

Ces protections sont souvent plus légères. Ces protections sont surtout efficaces contre les effets des rayonnements émis par certaines armes : tir de plasma, de laser, électricité, ... Contre tous les dégâts provenant de ce type d'arme, il faut appliquer le bonus de Vigueur offert par une protection contre les rayonnements.

*Ex : un garde d'astroport, d'une Vigueur de 3D et équipé d'une veste blindée, est touché par un Cogan 45 (arme par rayonnement). Pour résister, il devra donc lancer 4D+1 (3D de Vigueur + 1D+1 de protection contre les rayonnement). S'il avait été touché par un pistolet de guerre, il aurait jeté 3D+2 (3D de Vigueur + 2 de protection cinétique).*

## Dégâts étourdissant

Les effets des dégâts étourdissants sont calculés sur une table différente de celle qui sert pour les dégâts physiques :

| <b>Jet de dommages supérieur au jet de vigueur :</b> | <b>Effet :</b>                 |
|--|--------------------------------|
| De 0 à 5   | Sonné                          |
| De 6 à 10  | Sonné 2 fois                   |
| Plus de 11   | Inconscient pendant 2D minutes |

Rappel : « si un personnage subit un nombre d'effet sonné égal au chiffre situé avant le D de sa vigueur, il s'évanouira pendant 2D minutes » (livre de base, p. 124).

# Combat rapproché

Sauf indication contraire, tous les dégats effectués à mains nues sont des dégats étourdissants

## **Bagarre & Arts martiaux**

Afin d'illustrer la variété des coups possibles et de leurs effets, voici un ensemble de manœuvres de combat rapproché accessibles avec les compétences bagarres et arts martiaux.

Pour ce qui est des arts martiaux, j'ai distingué le style interne (surtout basé sur l'esquive, le retournement de la force de l'adversaire, les projections, ...) et le style externe (surtout basé sur la frappe). Cela donne donc naissance à deux nouvelles compétences distinctes : Arts Martiaux (internes) et Arts Martiaux (externes). Les spécialisations pour chacune de ces compétences (arts Martiaux et Bagarre) correspondent aux manœuvres spécifiques (coup de poing, projection, ...) décrits un peu plus loin.

*Ex : Yahn, en créant son personnage de moine Ciao-Lune prénommé Nanjo, alloue deux dés à Arts Martiaux (externes) car il souhaite privilégier le côté offensif. Mais comme il estime que son personnage a subi un entraînement plus qu'intensif à toutes les formes de combats au corps à corps, il décide alors d'allouer un dé à Arts Martiaux (internes). Voici donc les compétences de combat au corps à corps du personnage de Yahn : Agilité 4D, Arts Martiaux (externes) 6D, Arts Martiaux (internes) 5D, Esquive 5D, Perception 3D+2, Vigueur 3D+2.*

### Les manœuvres :

Voici un descriptif des différentes manœuvres accessibles et de leurs effets. Vous trouverez en annexe un tableau récapitulatif des manœuvres. Les trois compétences de combats mains nues ne permettent pas d'accéder aux mêmes manœuvres, c'est pourquoi vous trouverez en caractères gras les compétences qui permettent d'utiliser ces manœuvres.

- coup de poing/coude : coup porté avec le poing ou le genou. **Compétence : Bagarre, Arts Martiaux (externes).**
- coup de pied/genou : coup porté avec le pied ou le genou. **Compétence : Bagarre, Arts Martiaux (externes).**
- coup de tête : coup porté avec la tête. **Compétence : Bagarre.**
- coup violent : coup de base porté avec force pour en augmenter les dégats tout en s'exposant davantage. **Compétence : Bagarre, Arts Martiaux (externes).**

*Ex : Pour effectuer un coup de poing violent, la difficulté est de 10 (5 de base pour le coup de poing + 5 pour donner un coup violent). Si l'attaque porte, les dégats infligés seront de Vigueur + 1 (dégats normaux d'un coup de poing + le bonus dû à la violence du coup). De plus, pour le restant du round, l'attaquant aura un malus à ses jets de réactions de -2. Par exemple, s'il fait un jet d'esquive 14, cela sera comptabilisé comme une esquive de score 12 (14-2). Ceci traduit le fait que porter un coup violent expose davantage l'attaquant, il est donc moins performant en défense.*

- coup retourné : l'attaquant exécute un mouvement de rotation pour imprimer davantage de force à son coup de pied ou de poing. Il est possible de combiner un coup retourné avec un coup violent (non, il n'existe pas de coup de tête rotatif). **Compétence : Arts Martiaux (externes).**
- coup sauté : l'attaquant prend un léger élan et saute tout en effectuant son coup afin d'en augmenter les dégats. Il est possible de combiner un coup sauté avec un coup violent. De même, il est possible de combiner un coup de pied sauté avec un coup retourné, voire avec un coup violent (non, il n'existe pas de coup de poing sauté et retourné, ni de coup de tête sauté). **Compétence : Arts Martiaux (externes).**
- agripper : L'attaquant tente d'immobiliser l'adversaire. Si l'attaque porte, le défenseur perd ses actions pour le round. Au début de chaque rounds suivants, les deux adversaires font un jet de vigueur. Si le défenseur l'emporte, il se dégage. L'agrippement est une manœuvre préalable à de nombreuses autres attaques (clés, projections, ...). **Compétence : Bagarre, Arts Martiaux (internes).**

- charge : l'attaquant se jette de toute ses forces sur le défenseur pour le renverser. Cette attaque ne peut être parée mais peut être esquivée. En plus des éventuels dégâts, le défenseur doit faire un jet de Agilité avec un seuil égal au jet d'attaque. S'il échoue, il tombe au sol et perd toutes ses actions pour ce round. **Compétence : Bagarre.**
- fauchage : l'attaquant, d'un mouvement de la jambe, effectue un balayage et fait chuter son adversaire au sol. Celui-ci perd alors toutes ses actions pour ce round. Ce coup ne peut être paré mais peut être esquivé. **Compétence : Arts Martiaux (externes), Arts martiaux (internes).**
- clé : l'attaquant, par une manœuvre contraignant les articulations du défenseur, l'empêche d'agir. De plus, si le défenseur tente de se dégager, il reçoit des dégâts automatiques à chaque tentative de dégagement, réussie ou non, égaux à la Vigueur de l'attaquant. Pour pouvoir effectuer une clé, il faut que l'attaquant ait, au préalable, réussi à agripper le défenseur, à ce tour ou lors d'un tour précédent. En cas d'échec de la clé, le défenseur se libère également de l'agrippement et peut agir à ce tour avec un malus de -1D à ses actions. **Compétence : Arts Martiaux (internes).**

*Ex : Pour immobiliser son adversaire, un attaquant décide d'effectuer une clé. Comme il doit d'abord agripper l'adversaire, il déclare deux actions à ce tour : un agrippement et une clé. Il subit alors le malus d'actions multiples. Une autre solution aurait été de d'abord déclarer une tentative d'agrippement à ce tour. Si cela réussit, au tour suivant, après avoir réussi son jet de vigueur face à son adversaire qui tente d'échapper à son étreinte, l'attaquant pourra alors déclarer une tentative de clé sans subir de malus (puisque la cible est déjà agrippée).*

- étranglement : l'attaquant enserre la gorge du défenseur afin de le faire sombrer dans l'inconscience, voire dans la mort s'il poursuit son étreinte. A chaque début de tour, la cible prend automatiquement, et tant qu'elle ne s'est pas libérée, des dégâts égaux à la vigueur de l'attaquant. Pour pouvoir effectuer un étranglement, il faut que l'attaquant ait, au préalable, réussi à agripper le défenseur, à ce tour ou lors d'un tour précédent. En cas d'échec de l'étranglement, le défenseur se libère également de l'agrippement et peut agir à ce tour avec un malus de -1D à ses actions. Il n'est pas possible de combiner un étranglement avec une clé. **Compétence : Arts Martiaux (internes).**
- projection : l'attaquant projette violemment le défenseur au sol et celui-ci ne peut agir pendant ce round. Le défenseur prend également des dégâts égaux à sa PROPRE Vigueur. Pour pouvoir effectuer une projection, il faut que l'attaquant ait, au préalable, réussi à agripper le défenseur, à ce tour ou lors d'un tour précédent. En cas d'échec de la projection, le défenseur se libère également de l'agrippement et peut agir à ce tour avec un malus de -1D à ses actions. **Compétence : Arts Martiaux (internes).**
- désarmement : à condition d'avoir l'initiative et que le défenseur annonce son intention d'utiliser une arme de contact, l'attaquant peut tenter d'arracher des mains l'arme du défenseur, voire de la récupérer. Pour ce faire, l'attaquant doit réussir un jet supérieur au jet d'attaque avec cette arme. S'il réussit, il parvient à désarmer l'adversaire qui perd son action. Si le jet de désarmement est supérieur au double du jet d'attaque, l'attaquant peut récupérer l'arme et s'en servir lors de sa prochaine action. **Compétence : Arts Martiaux (internes).**

*Ex : Pour faire face à un mutant armé d'une vibro-hache un adepte des arts martiaux décide de tenter de le désarmer. Justement, le joueur incarnant l'adepte remporte l'initiative et le MJ incarnant le mutant déclare porter un coup avec sa hache (il est obligé de parler en premier car il perdu l'initiative). Le jet d'attaque à la hache est de 9 ce qui donne la difficulté du jet de désarmement. Celui-ci est de 14, ce qui est une réussite. Le mutant perd son arme. Si le jet avait été de 18 ou plus, l'adepte aurait eut l'opportunité de récupérer la vibro-hache en main et de s'en servir contre son ancien possesseur ...*

- parade : Compétence de réaction, c'est un blocage d'une attaque portée à mains nues, l'adversaire calcule les dommages normalement mais le défenseur bénéficie d'un bonus de 2D à sa propre vigueur pour résister. **Compétence : Bagarre +1D, Arts Martiaux (externes) +1D, Arts Martiaux (internes) +1D.**

*Ex : Un défenseur décide de parer un coup qui lui est donné. Il a compétence de Bagarre de 4D, il lance donc 5D pour parer (4D de la compétence + 1D de bonus puisque c'est une parade). S'il réussit, l'attaquant fait un jet de dommage normal alors que le défenseur a un bonus de 2D à son jet de Vigueur pour cette SEULE attaque. Le défenseur peut être touché si le coup porté est particulièrement violent mais contre un coup normal, il a toutes les chances de s'en sortir indemne.*

### Quelques règles de plus :

- Chaque manœuvre utilisée pousse celui que les exécute à se découvrir et donc à s'exposer aux ripostes adverses. C'est pour cela que vous trouverez pour chaque manœuvre une valeur de Réaction. Cette valeur est à retrancher de tout jet de compétence de réaction utilisée dans le même round que la manœuvre en question.
- Les compétences d'Arts Martiaux et les manœuvres qui en découle ne sont accessibles que si des points ont été alloués pour augmenter ces compétences. On ne peut utiliser les Arts Martiaux avec son niveau par défaut d'Agilité.
- Un pratiquant des Arts Martiaux gagne deux dés (au lieu d'un seul) par points de personnage dépensé sur un jet d'Arts Martiaux.

### Exemples :

Nous allons retrouver notre Moine Ciao-Lune qui va nous faire une série de démonstrations de ses qualités martiales. Je rappelle ici ses compétences : Agilité 4D, Arts Martiaux (externes) 6D, Arts Martiaux (internes) 5D, Esquive 5D, Perception 3D+2, Vigueur 3D+2. Il suit la voie du Bushitaka et dispose d'un point d'Amarax et de 5 points de personnage.

***« Alors que Nanjo errait dans l'anneau rouge de Terra 5689 à la recherche de son contact, il est accosté par une bande de 6 néo-malfrats bien décidés de s'amuser à ses dépends. Trois des six malfrats approchent, un sourire aux lèvres, sous les vivats de leurs canarades. L'affrontement est innéluclable et, bien qu'il ait horreur de cela, Nanjo n'a d'autre choix que d'en venir aux mains. »***

Le jet d'initiative est en faveur du personnage de Yahn et son personnage agira avant les personnages du MJ. Yahn décide d'attaquer les deux premiers adversaires et de préserver le reste de ses actions pour se protéger des attaques du troisième. Le MJ décide (pour faciliter un peu la vie à son joueur) que seul les deux premiers attaqueront, le troisième faisant une esquive totale.

***« Nanjo commence par envoyer un coup de pied sauté sur l'individu le plus proche et l'atteint en plein plexus solaire, lui coupant la respiration pendant quelques instants. »***

Yahn, en utilisant la compétence Arts Martiaux (externes) de son personnage, tente un coup de pied sauté. Il s'agit donc d'un coup de pied auquel on ajoute les modificateurs de coup sauté ce qui nous donne une difficulté de 15 (10 du coup de pied + 5 du coup sauté). Comme Yahn a annoncé deux actions pour son personnage ce tour-ci, chaque action subira un malus de -1D. Yahn lance donc 5D (Arts Martiaux externes à 6D, -1D d'actions multiples) et obtient 18, ce qui est une réussite. Pour le calcul des dégâts, Yahn lance 3D+2 (Vigueur de Nanjo) + 2 (coup de pied) + 1 (coup sauté) = 4D + 2. Il obtient un score de 19. Si on compte que le MJ a obtenu un jet de vigueur de 11 pour résister, cela donne une différence de 8 points. Un rapide coup d'œil sur la table des dégâts étourdissants nous indique que cela équivaut à deux niveaux Sonné (donc -2D pour toutes les actions à ce tour ainsi qu'au prochain).

***« Le deuxième malfrat profite du léger déséquilibre de Nanjo pour tenter de lui assener un coup de poing. D'une volte, Nanjo parvient à esquiver de justesse et profite de son mouvement tournant pour riposter immédiatement d'un violent coup de poing circulaire. Celui-ci atterrit précisément à la pointe du menton de son adversaire, à l'endroit précis qui permet de provoquer la rotation optimale de la tête et ainsi provoquer l'inconscience. »***

A présent que le personnage de Yahn a agit une première fois, c'est au tour des PNJs de faire leur première attaque du tour. Le MJ décide que le premier recule sous la violence du choc et renonce à son action. Comme le troisième ne fait qu'une esquive totale, il ne reste que le deuxième PNJ pour agir. Celui-ci donne un violent coup de poing en utilisant les 3D+2 de sa compétence Bagarre. Comme Yahn annonce qu'il tente d'éviter le coup, il effectue un jet d'Esquive à -1D (puisque'il a déjà accomplie une action dans ce tour). Comme Yahn estime qu'il serait catastrophique de se faire blesser à ce moment du combat, il dépense un point de personnage pour gagner un dé supplémentaire et annuler le malus. Il effectue donc le jet avec ses 5D et obtient un score de 18, auquel il faut retrancher 7 points (malus aux jets de réactions : -2 pour un coup de pied et -5 pour un coup sauté). Soit, un total de 11, le nouveau seuil de difficulté pour l'attaque. Heureusement pour le personnage de Yahn le MJ fait un score de 10 sur son attaque et rate donc de très peu.

Le personnage de Yahn peut alors effectuer la deuxième attaque de ce tour. Yahn décide de faire un violent coup de poing circulaire afin d'envoyer rapidement son adversaire au tapis. La difficulté de cette manœuvre est de 15 (5 du poing +5 du coup violent +5 du coup retourné). Le MJ a tenté une esquive mais n'a obtenu qu'un score de 7, on conserve donc la difficulté la plus élevé : 15. Yahn a également un malus de -2D car il a déjà accomplie deux actions ce tour-ci, il jette donc 4D (Arts Martiaux externes à 6D, -2D d'actions multiples) et obtient 22 (un grand merci au méta-dé), ce qui est une réussite. Pour les dégâts, Yahn

lance 3D+2 (Vigueur de Nanjo) +1 (coup violent) + 1 (coup retourné) = 4D+1. Il obtient un score de 22 contre un jet de vigueur du PNJ de seulement 5 (Yahn est très chanceux, ce soir), soit une différence de 17 points et donc un résultat Inconscient sur la table des dégâts étourdissants.

**« Toutefois, cette manœuvre l'a dangereusement exposé aux attaques du dernier malfrat mais Nanjo se dit qu'il faut parfois savoir faire des sacrifices en combat. Heureusement le malfrat semble s'être contenté de sortir une matraque étourdissante et de rester sur la défensive. »**

Yahn craint de recevoir une attaque de la part du dernier PNJ. Heureusement, cette attaque ne vient pas et c'est une chance pour lui car il aurait eu beaucoup de mal à l'esquiver. En effet, il aurait subi un malus de -3D (dû aux actions multiples) et le score aurait de plus subi un malus de -14 (dû aux malus engendrés par ses manœuvres risquées)

**« Le premier attaquant se remet tout doucement du coup qu'il vient de recevoir et le deuxième est K.O.. C'est alors que le troisième tente sa chance en tentant de paralyser Nanjo avec sa matraque. Mais, même s'il est confiant en ses compétences, Nanjo sait bien qu'il ne pourra venir à bout de ses six adversaires. Il va bientôt être submergé par le nombre. Celui-ci décide qu'il est temps d'en finir rapidement en effectuant une action d'éclat qui lui permettrait d'éliminer ses deux adversaires les plus proches et d'intimider les trois derniers malfrats. »**

Yahn sait qu'il ne pourra tenir longtemps car il doit encore affronter un adversaire armé ainsi qu'un autre qui commence à reprendre son souffle et qui risque d'attaquer à tout moment. Il décide de dépenser un point d'Amarax pour en finir au plus vite.

**« Puisant au plus profond de son énergie intérieure, il attrape le bras de son assaillant portant la matraque, le tord jusqu'à ce qu'il lache prise et récupère la matraque. Il frappe alors à deux reprises en poussant à chaque fois un grand cri strident : une première fois sur le malfrat qui vient de perdre sa matraque et une seconde fois sur celui-ci qui commençait à se remettre de son coup au plexus. »**

Grâce à l'Amarax, le code dé en Perception de Nanjo passe à 7D+1 (3D+2, fois 2). Il remporte l'initiative sans problème. Le MJ décide que celui qui est armé fonce pour blesser Nanjo et le second PNJ se contentera d'une esquive totale tant qu'il n'aura pas pleinement récupéré de ses deux niveaux de Sonné.

Comme Yahn a l'initiative et que son adversaire déclare une attaque avec son arme, il en profite pour déclarer une tentative de désarmement, en espérant récupérer l'arme, ainsi que deux attaques avec la matraque. C'est risqué car s'il ne parvient pas à récupérer la matraque, il perdra ses deux actions. Pour effectuer le désarmement le seuil est égal à un jet de Vigueur ou d'Agilité (le plus élevé des deux) de la part de la cible. Le MJ fait donc un jet de Vigueur et obtient 15. Yahn doit donc faire plus de 15 pour désarmer l'adversaire et plus de 30 pour récupérer l'arme. La compétence de Nanjo en Arts Martiaux (internes) est de 5D. Multiplié par deux par le point d'Amarax et avec -2D de malus (trois actions annoncées), cela donne donc 8D à jeter. Yahn totalise alors un très bon 34 qui lui permet de voler l'arme de son adversaire. Celui-ci perd alors son action car il avait annoncé une attaque à la matraque or, celle-ci vient de lui être arrachée des mains. Yahn a alors toutes libertés pour faire ses deux attaques restantes avec la matraque. Il ne dispose pas de la compétence Corps à Corps et doit donc utiliser son niveau d'Agilité (4D) pour frapper avec la matraque, multiplié par deux (donc 8D) par le point d'Amarax et avec un malus de -2D (donc 6D) à cause des actions multiples. Avec 6D, les chances de toucher sont plus que raisonnables et avec les 5D de dégâts étourdissants, les PNJs ont toutes les chances de finir KO. Le MJ décide donc d'en finir rapidement et décrète que les attaques atteignent leurs objectifs et que Yahn s'est débarrassé de ses deux assaillants. Quant aux 3 derniers malfrats, le MJ estime que la démonstration de force a été plus que convainquante et décide de les faire s'enfuir.

**« Quand Nanjo reprend ses esprits, ses deux adversaires sont au sol et les trois derniers malfrats sont en train de s'enfuir en courant ... »**

**N.B. :** Rédigé de cette façon, en mentionnant tous les détails des calculs, ce système peut paraître fastidieux. Dans les faits, il suffit que le MJ et les PJs aient une copie des tableaux de l'annexe pour que cela soit beaucoup plus fluide. Le plus fastidieux est la prise en compte des malus aux compétences de réactions suite à des manœuvres compliquées. Mais c'est bien entendu quelque chose dont vous pouvez vous passer facilement si cela vous dérange trop.

## **Corps à Corps & Paléo-armes**

### Taille de l'arme :

Les armes de contact sont caractérisées par une nouvelle caractéristique : leur taille. Celle-ci s'étend d'une valeur de 1 (couteau) à 3 (lance). Cette taille va permettre de donner un avantage à l'initiative de la façon suivante : l'arme donne autant de dés de bonus au jet d'Initiative que sa valeur en taille.

*Ex : Ainsi, une lance confère un bonus de +3D (taille de 3) à son possesseur et un vibro-poignard confère un bonus de +1D (taille de 1).*

### Effet des protections :

La vaste majorité des armes de contact cause des dommages de type cinétique et sont donc affectées par les protections de ce type. Toutefois, de nombreuses armes de contact sont équipées de systèmes qui permettent d'augmenter significativement le tranchant de leur lame (ex : les vibro-épées). Dans ce cas, le bonus de Vigueur accordé par l'armure cinétique est divisée par deux.

D'autres armes de contact, accompagnent leur impact d'une décharge énergétique (ex : électro-poignard ou gant de combat). Dans ce cas, le défenseur choisi le bonus de Vigueur qu'il va utiliser : soit le bonus d'armure cinétique, soit le bonus d'armure rayonnement **divisé** par deux.

## **Combat à distance**

### ***Type de dégats***

Il existe deux types d'armes engendrant des dégats différents : les armes cinétiques (C) et les armes par rayonnement (R).

Les dégats engendrés par des armes cinétiques sont basés sur l'énergie cinétique d'un projectile ou d'une onde de choc. Cela inclut les armes tirant des balles, les flèches, les explosifs ou la technologie sonique. Ces armes ont bien souvent un indice de pénétration bien supérieur aux armes par rayonnement. Ainsi, un projectile pourra traverser plusieurs épaisseurs de matériaux plus ou moins denses alors qu'un rayonnement sera arrêté bien avant. En fait, l'élément important ici sera la densité du matériau qui pourra s'opposer à la pénétration du projectile ou de l'onde choc. C'est pour cela que les armures pouvant protéger efficacement contre ce type de dégat sont souvent lourdes et encombrantes. De plus les armes cinétiques peuvent faire feu sous l'eau mais sont innéficace dans le vide spatial.

Les dégats engendrés par les armes à rayonnement sont basés sur l'énergie calorifique d'un rayonnement ou sur l'électricité. Cela inclut les armes utilisant la technologie laser, le plasma ou l'effet gauss. Les armes occasionnant des dégats par rayonnement sont plus mortelles que les armes cinétiques. Les rayonnements dégagés ont des effets particulièrement dévastateurs sur les tissus biologiques et sur les systèmes électroniques. Par contre l'énergie dégagée atteint surtout les premières couches des matériaux traversés. Face à un matériau isolant efficace, les rayonnements sont grandement réduits et dispersés. C'est pourquoi les protections contre ce type de dégat sont relativement efficaces. Ces armes sont relativement peu efficaces dans les milieux denses (sous l'eau par exemple) car le rayonnement a tendance à se dissiper plus rapidement avant d'atteindre sa cible. Mais elles sont tout à fait fonctionnelles dans le vide spatial.

Les armes pouvant engendrer ces deux types de dégats sont particulièrement utiles car elles peuvent servir dans tous les types de milieux et permettent d'affronter tout type de cible. Par exemple contre une cible faiblement protégée, les armes rayonnements pourront dévoiler tout leur potentiel dévastateur. Par contre pour une cible fortement protégée, les armes cinétiques seront plus efficaces car beaucoup moins désavantagées.

### ***Tir par rafales et cadence de tir***

De nombreuses armes tirant des balles sont en mesure de tirer par rafales. Cela signifie que d'une pression de la gachette, plusieurs balles peuvent être tirées d'un seul coup. Cela a pour effet de rendre l'arme difficilement contrôlable (même si elle est équilibrée à l'épiphyte) ainsi que d'augmenter significativement les dégats. Ces armes ont alors plusieurs modes de tir : coup par coup (premier chiffre dans la colonne Cadence), rafale courte (deuxième chiffre : nombre de rafales X nombre de balles par rafale) et rafale longue (troisième chiffre, nombre de balles tirée en une rafale longue).

Ex :

- Le Poly-Aka 4 peut tirer deux fois par tour au coup par coup OU deux rafales courtes de trois balles par tour OU une rafale longue de 10 balles en un tour.
- Le pistolet de guerre peut tirer deux fois par tour au coup par coup OU une rafale courte de trois balles par tour. Il ne peut faire de rafales longue.

La rafale courte :

Il s'agit d'un tir continu de 3 ou 4 balles à la suite. Effets :

**Rafale courte**

**Porté applicable : bout portant, courte et moyenne**

**Difficulté : +5 au seuil**

**Dégats : +1D**

**Munitions : 3/rafale**

Ex : Un mercenaire utilisant un Poly-Aka 4 tente de prendre d'assaut une position ennemie. Durant son assaut, il progresse en lâchant plusieurs rafales courtes en direction des tireurs ennemis se trouvant à porté moyenne. Pour ce faire, il a un seuil de 20 (15 de porté moyenne +5 de rafale courte). S'il touche, il occasionnera 6D (C) (5D de l'arme +1D de la rafale courte)

La rafale longue :

Il s'agit d'un tir continu d'au moins une dizaine de balles à la suite. Effets :

**Rafale longue**

**Porté applicable : bout portant et courte**

**Difficulté : +10 au seuil**

**Dégats : +2D**

**Munitions : 10/rafale**

Ex : Le même mercenaire arrivé dans la position ennemie décide de tirer une rafale longue sur le servent d'une mitrailleuse qui ne l'a pas entendu arriver. Comme il est à bout portant, le seuil est de 15 (5 de bout portant +10 de rafale longue). S'il touche, il occasionnera 7D (C) (5D de l'arme +2D de la rafale longue)

Le tir de barrage :

Il s'agit d'un arrosage d'une zone sans viser une cible précise. Ce tir n'est possible que pour les armes pouvant faire des rafales longues. Il n'est pas nécessaire de faire un jet pour toucher, la réussite de l'action est automatique. Par contre, toute cible qui traverse la zone doit obligatoirement faire un jet d'Esquive en début de tour, en toute première action. Ainsi, même si la cible n'est pas touchée, elle aura du baisser la tête et sera moins efficace pour le restant du round. La difficulté du jet d'Esquive est inversement proportionnelle à la zone couverte par le tir de barrage : plus la zone couverte est large, plus il est facile à une personne de la traverser. Si deux tireurs arrosent la même zone, augmentez la difficulté de l'esquive de +5.

**Tir de barrage**

**Porté applicable : courte**

**Difficulté : réussite automatique**

**Dégats : normaux**

**Munitions : 30/tour**

**Jet d'Esquive/zone couverte par le tir :**

**25/1m, 20/2m, 15/3m, 10/4m, 5/5m**

Ex : Afin de couvrir l'approche de ses collègues, le même mercenaire décide de faire un tir de barrage sur 2 ennemis embusqué derrière des caisses. Les deux cibles étant distantes d'environ 3 mètres, c'est sur cette zone que le mercenaire fait feu. Comme les deux ennemis tentent de riposter, ils doivent s'exposer au tir de barrage et commencent donc par un jet d'Esquive de difficulté 15 (zone de 3 mètres). Même s'ils réussissent, ils subiront les pénalités d'actions multiples à ce tour-ci et devront faire leur tir de riposte avec -1D à leur compétence (car ils ont fait une action d'Esquive au début du tour). Si l'un d'entre-eux échoue, il se prendra les dégats normaux de l'arme utilisée pour le tir de barrage : les 5D (C) du Poly-Aka 4.

## Tableaux récapitulatifs

### Armures :

| Nom  | Type                 | Protection            | Malus                            | Disponibilité | Coût (k)     | Equipement  | Notes   |
|--|----------------------|-----------------------|----------------------------------|---------------|--------------|---|---|
| <i>Armure d'endogarde</i>                  | Armure complète      | + 3D (R)<br>+ 2D (C)  | - 1D                             | Rare, X       | Indisponible | Respirateur, étanche, communicateur, amplification de la lumière, lunettes d'approches, thermo-régulation       | Jet de Résistance (10) toute les heures.<br>En cas d'échec : -1D dû à la fatigue.       |
| <i>Armure de mercenaire</i>                | Armure complète      | + 2D (R)<br>+ 2D (C)  | - 1D                             | Peu Commun    | 6000         | Respirateur, étanche, communicateur, amplification de la lumière  | Jet de Résistance (10) toute les 2 heures.<br>En cas d'échec : -1D dû à la fatigue.     |
| <i>Armure anti-emeute</i>                  | Armure complète      | + 1D (R)<br>+ 2D (C)  | - 1D                             | Peu Commun    | 6000         | Respirateur, étanche, communicateur   | Jet de Résistance (10) toute les heures.<br>En cas d'échec : -1D dû à la fatigue.       |
| <i>Veste blindée</i>                       | Armure partielle     | + 1D+1 (R)<br>+ 2 (C) | - 2                              | Commun        | 1500-6000    |   | Le prix varie en fonction de la zone couverte et de la discrétion du vêtement.          |
| <i>Vêtements renforcés</i>                 | Armure partielle     | + 1D (R)<br>+ 0 (C)   | 0                                | Commun        | 500-2000     |   | Le prix varie en fonction de la qualité du vêtement.                                    |
| <i>Casque</i>                              | Armure partielle     | + 2 (R)<br>+ 1 (C)    | - 1                              | Commun        | 200          | Diverses options :<br>- respirateur : + 20k<br>- amplication lumière : + 250k<br>- lunettes d'approche : + 250k |   |
| <i>Combinaison pressurisées de secours</i> | Combinaison spatiale | + 1D (R)<br>+ 1 (C)   | - 2<br>(sous gravité terrestre)  | Commun        | 200          | Autonomie de 2 heures, balise de repérage, communicateur  | Il faut 1 minute pour enfiler cette combinaison en cas d'urgence                        |
| <i>Combinaison pressurisée moyenne</i>     | Combinaison spatiale | + 2D (R)<br>+ 2 (C)   | - 1D<br>(sous gravité terrestre) | Commun        | 400          | Autonomie de 24 heures, balise de repérage, communicateur, mini-propulseur dorsal                               | Il faut une 5 minutes pour l'enfiler, le propulseur n'est efficace qu'en micro-gravité  |
| <i>Combinaison pressurisée lourde</i>      | Combinaison spatiale | + 2D (R)<br>+ 2 (C)   | - 2D<br>(sous gravité terrestre) | Peu Commun    | 800          | Autonomie de 4 jours, balise de repérage, communicateur, mini-propulseur dorsal                                 | Il faut une 10 minutes pour l'enfiler, le propulseur n'est efficace qu'en micro-gravité |



## Manœuvres de combats à mains nues :

N.B. : Tous les coups à mains nues occasionnent des dégâts étourdissants auxquels on peut opposer une protection cinétique.

Coups accessibles avec la compétence Bagarre :

| Manœuvre             | Difficulté                    | Dégats  | Réaction | Notes   |
|----------------------|-------------------------------|---------|----------|---|
| <b>Poings/coudes</b> | 5                             | Vig     | 0        |   |
| <b>Pieds/genous</b>  | 10                            | Vig + 2 | - 2      |   |
| <b>Tête</b>          | 10                            | Vig + 1 | 0        |   |
| <b>Coup violent</b>  | + 5                           | + 1     | - 2      | Modificateurs aux coups de poings, de pieds et tête   |
| <b>Parade*</b>       | Jet d'attaque de l'adversaire | /       | /        | Si la parade est réussite, le défenseur dispose d'un bonus de 2D à son jet de vigueur   |
| <b>Agripper</b>      | 10                            | /       | - 5      | Si attaque réussie : la cible ne peut agir à ce tour. A chaque début de tour, la cible fait un jet Vig contre la Vig de l'attaquant pour se libérer |
| <b>Charge</b>        | 5                             | Vig     | - 5      | Ne peut être paré. La cible fait un jet d'Agilité contre le score d'attaque de la charge pour éviter de tomber au sol.                              |

\* Compétence de réaction s'effectuant avec un bonus de + 1D

Coups accessibles avec la compétence Arts Martiaux (externes) :

| Manœuvre             | Difficulté                    | Dégats  | Réaction | Notes   |
|----------------------|-------------------------------|---------|----------|---|
| <b>Poings/coudes</b> | 5                             | Vig     | 0        |   |
| <b>Pieds/genous</b>  | 10                            | Vig + 2 | - 2      |   |
| <b>Tête</b>          | 10                            | Vig + 1 | 0        |   |
| <b>Coup violent</b>  | + 5                           | + 1     | - 2      | Modificateurs aux coups de poing pieds et tête  |
| <b>Coup retourné</b> | + 5                           | + 1     | - 5      | Modificateurs aux coups de poings et de pieds   |
| <b>Coup sauté</b>    | + 5                           | + 1     | - 5      | Modificateurs aux coups de pieds  |
| <b>Parade*</b>       | Jet d'attaque de l'adversaire | /       | /        | Si la parade est réussite, le défenseur dispose d'un bonus de 2D à son jet de vigueur |
| <b>Fauchage</b>      | 15                            | /       | 0        | L'adversaire est au sol   |

\* Compétence de réaction s'effectuant avec un bonus de + 1D

Coups accessibles avec la compétence Arts Martiaux (internes) :

| Manœuvre              | Difficulté                          | Dégats          | Réaction | Notes   |
|-----------------------|-------------------------------------|-----------------|----------|---|
| <b>Parade*</b>        | Jet d'attaque de l'adversaire       | /               | /        | Si la parade est réussite, le défenseur dispose d'un bonus de 2D à son jet de vigueur   |
| <b>Agripper</b>       | 10                                  | /               | - 5      | Si attaque réussie : la cible ne peut agir à ce tour. A chaque début de tour, la cible fait un jet Vig contre la Vig de l'attaquant pour se libérer   |
| <b>Clé**</b>          | Agi ou Vig (le + élevé) de la cible | Spécial         | - 5      | Si la clé est réussite, chaque tentative pour se libérer occasionnera un jet de dégât d'une force égale à la Vig de l'attaquant   |
| <b>Etranglement**</b> | Agi ou Vig (le + élevé) de la cible | Spécial         | - 5      | Si l'étranglement est réussi, la cible se prend automatiquement à chaque tour des dégâts équivalent à la Vig de l'attaquant   |
| <b>Projection**</b>   | Agi ou Vig (le + élevé) de la cible | Vig de la cible |          | Si ça réussit, la cible se retrouve au sol à 1D/2 mètres  |
| <b>Fauchage</b>       | 15                                  | /               | 0        | L'adversaire est au sol   |
| <b>Désarmement</b>    | Jet d'attaque de l'adversaire       | /               | - 10     | Ne peut être déclaré que si l'attaquant a l'initiative et que la cible a déclaré au moins une attaque avec cette arme. Sur un jet réussi avec un résultat de 6 sur le méta-dé ou avec le double du seuil initial, l'attaquant peut récupérer l'arme |

\* Compétence de réaction s'effectuant avec un bonus de + 1D

\*\*Ces coups ne sont accessibles qu'après un agrippement réussi (à ce tour ou durant un tour précédent). Si la manœuvre échoue, la cible se libère et peut agir à - 1D.

## Armes de contact :

| Nom   | Type  | Difficulté                           | Dommages                    | Taille | Disponibilité | Coût (k)     | Notes  |
|---|---|--------------------------------------|-----------------------------|--------|---------------|--------------|--|
| <b><i>Electro-gant</i></b><br>(suivant l'utilisation) | Gant de combat :<br>- combat mains nues<br>- projection d'éclairs | Idem combat mains nues<br>Moyen (15) | Vig + 1D<br>4D étourdissant | 0      | Peu Commun    | 40           | - Armure cinétique ou armure rayonnement/2 (le plus haut)<br>- portée max : 3m |
| <b><i>Paléo-poignard</i></b>                          | Paléo-arme  | Facile (10)                          | Vig + 2                     | 1      | Commun        | 10           | Armure cinétique   |
| <b><i>Electro-poignard</i></b>                        | Arme de Corps à Corps   | Facile (10)                          | Vig + 1D + 2                | 1      | Commun        | 30           | Armure cinétique ou armure rayonnement/2 (le plus haut)                        |
| <b><i>Vibro-poignard</i></b>                          | Arme de Corps à Corps   | Facile (10)                          | Vig + 1D                    | 1      | Commun        | 25           | Armure cinétique/2   |
| <b><i>Matraque paralysante</i></b>                    | Arme de Corps à Corps   | Très facile (5)                      | 5D étourdissant             | 1      | Commun        | 50           | Armure rayonnement   |
| <b><i>Paléo-épée</i></b>                              | Paléo-arme  | Très facile (5)                      | Vig + 2D                    | 2      | Peu Commun    | De 20 à 1000 | Armure cinétique   |
| <b><i>Vibro-épée</i></b>                              | Arme de Corps à Corps   | Très facile (5)                      | Vig + 2D + 2                | 2      | Peu Commun    | De 40 à 1000 | Armure cinétique/2   |
| <b><i>Epée de supra-glance</i></b>                    | Arme de Corps à Corps   | Moyen (15)                           | Vig + 4D                    | 2      | Rare          | Plus de 5000 | Armure cinétique ou armure rayonnement/2 (le plus haut)                        |
| <b><i>Hache</i></b>                                   | Paléo-arme  | Facile (10)                          | Vig + 2D                    | 2      | Peu Commun    | 20           | Armure cinétique   |
| <b><i>Vibro-hache</i></b>                             | Arme de Corps à Corps   | Facile (10)                          | Vig + 3D                    | 2      | Peu commun    | 40           | Armure cinétique/2   |
| <b><i>Paléo-lance</i></b>                             | Paléo-arme  | Facile (10)                          | Vig + 1D + 2                | 3      | Rare          | 20           | Armure cinétique   |

## Armes de tir :

| Nom  | Type   | Portée  | Cadence                       | Dommages                                    | Munitions  | Disponibilité             | Coût (k)                                       | Notes  |
|--|--|---|-------------------------------|---|--|---------------------------|--|--|
| <b>Poly-Aka 4</b>                                  | fusil  | 35/75/150   | 2/2X3/10                      | 5D (C)                                      | 100  | de Commun<br>à Peu Commun | De 300 à 500                                   |  |
| <b>Cogan 45</b>                                    | fusil  | 50/100/300  | 2                             | 6D (R)                                      | 100  | Peu Commun                | indisponible (neuf)<br>400-1700 (marché noir)  |  |
| <b>Cogan 78</b><br>(selon le type de munition)     | fusil<br>- Plasma<br>- .753                          | 50/100/300<br>35/75/150                           | 2<br>2/2X3                    | 6D (R)<br>5D (C)                            | 100<br>100   | Rare                      | 2000 (neuf)<br>500-1900 (marché noir)          | changement de munition : 3 round et Armurerie (10)         |
| <b>Fusil Laser</b><br>(selon le type de réglage)   | fusil<br>- normal<br>- long<br>- sniper              | 50/100/300<br>75/200/750<br>100/400/2000          | 2<br>1<br>1/2                 | 5D (R)<br>4D (R)<br>4D (R)                  | 75 charges<br>1 charge/tir<br>2 charges/tir<br>4 charges/tir | Peu Commun                | 1000 (neuf)<br>500-1200 (marché noir)          | changement de réglage : 1 heure et un jet d'Armurerie (15) |
| <b>Fusil à effet Gauss</b>                         | fusil  | 10/30/120   | 1                             | 5D (R) étourd.                              | 25   | Rare, X                   | 650 (neuf)<br>400-900 (marché noir)            |  |
| <b>Multi-Cogan</b><br>(selon le type de munition)  | fusil<br>- Plasma<br>- .753<br>- Gauss<br>- grenades | 50/100/300<br>35/75/150<br>10/30/120<br>35/75/150 | 3<br>3/3X3/10<br>1<br>1       | 6D (R)<br>5D (C)<br>4D (R)<br>voir Grenades | 150<br>150<br>10<br>10                                       | Rare, X                   | indisponible (neuf)<br>3000-7000 (marché noir) | changement de munition : 1 action                          |
| <b>Désintégrateur 48</b>                           | fusil  | 15/30/50  | 1                             | 6D (R)                                      | 20   | Rare, X                   | indisponible (neuf)<br>700-2000 (marché noir)  |  |
| <b>Imbunche 1K8</b><br>(selon le type de munition) | fusil lourd<br>- .753<br>- .951<br>- 19              | 35/75/150<br>35/75/150<br>50/100/300              | 3/3X3/10<br>2/2X3/10<br>2/1X3 | 5D (C)<br>6D (C)<br>7D (C)                  | 300<br>200<br>100  | Rare, X                   | 1500 (neuf)<br>1000-4000 (marché noir)         | changement de munition : 1 action                          |
| <b>Sonique Lourd</b>                               | bazooka  | 50/100/200  | 1                             | 9D (C)                                      | 10   | Rare, X                   | 3000 (neuf)<br>2000-8000 (marché noir)         |  |
| <b>Muira 2K</b>                                    | lance-projectiles                                    | 50/100/300  | 1                             | voir Grenades                               | 8  | Rare, X                   | 1000 (neuf)<br>800-3500 (marché noir)          |  |
| <b>Viper Pistol</b>                                | pistolet   | 10/30/60  | 2                             | 5D (R)                                      | 50   | Commun                    | 400 (neuf)<br>150-900 (marché noir)            |  |
| <b>Supra Pistol</b>                                | pistolet   | 15/75/120   | 2                             | 6D (R)                                      | 100  | Peu Commun                | 500 (neuf)<br>350-1000 (marché noir)           |  |
| <b>Pistolet de guerre</b>                          | pistolet   | 10/50/75  | 2/1X3                         | 5D (C)                                      | 50   | Peu Commun                | 300 (neuf)<br>120-600 (marché noir)            |  |
| <b>Pistolet de défense</b>                         | pistolet   | 5/10/20   | 1                             | 4D (R)                                      | 10   | Commun                    | 300 (neuf)<br>80-500 (marché noir)             |  |
| <b>H-38 X</b>                                      | pistolet   | 10/30/60  | 2                             | 5D (R) étourd.                              | 50   | Peu Commun                | 500 (neuf)<br>200-700 (marché noir)            | Inutile si l'armure cinétique est > de +2                  |

## Table des grenades :

| Grenade                 | Type                 | Rayon           | Dégats                   | Coût (k) | Disponibilité  | Notes   |
|-------------------------|----------------------|-----------------|--------------------------|----------|----------------|---|
| <i>Offensive</i>        | Souffle + Shrapnells | 2/4/6/10        | 5D/4D/3D/2D (C)          | 50       | Commun (P)     | Utilisée pendant une offensive, en avançant vers la cible                         |
| <i>Défensive</i>        | Souffle + Shrapnells | 3/6/10/15       | 5D/4D/3D/2D (C)          | 50       | Commun (P)     | Utilisée pendant une retraite, en s'éloignant de la cible                         |
| <i>Etourdissante</i>    | Souffle              | 3/5/8/14        | 6D/5D/4D/3D étourdissant | 50       | Peu Commun (P) |   |
| <i>Anti-personnelle</i> | Shrapnells           | 3/6/10/15       | 6D/5D/4D/3D (C)          | 50       | Peu Commun (P) | L'armure cinétique est doublée  |
| <i>Biotoxine</i>        | Gaz                  | 2m initialement | 6D initialement          | 200      | Rare, X        | L'armure est sans effets<br>Les protections respiratoires protègent intégralement |
| <i>Soporifique</i>      | Gaz                  | 2m initialement | 5D initialement          | 100      | Rare, X        | L'armure est sans effets, les protections respiratoires protègent intégralement   |
| <i>Perce armure*</i>    | Souffle              | 1/2/4/-         | 8D/5D/3D (C)             | 100      | Rare, X        | L'armure cinétique est divisée par 2  |

\* depuis un lance-grenade uniquement

## Dégats étourdissants :

| Jet de dommages supérieur au jet de vigueur : | Effet :                        |
|---|--------------------------------|
| De 0 à 5                                      | Sonné                          |
| De 6 à 10                                     | Sonné 2 fois                   |
| Plus de 11                                    | Inconscient pendant 2D minutes |

## Armes automatiques :

| Manoeuvre             | Portée                          | Difficulté           | Dégats  | Munitions        | Notes  |
|-----------------------|---------------------------------|----------------------|---------|------------------|--|
| <i>Rafale courte</i>  | Bout portant, courte et moyenne | +5                   | +1D     | 3 balles/rafale  |  |
| <i>Rafale longue</i>  | Bout portant et courte          | +10                  | +2D     | 10 balles/rafale |  |
| <i>Tir de barrage</i> | Souffle                         | Réussite automatique | normaux | 30 balles/tir    | La cible doit faire un jet d'Esquive dont la difficulté dépend de la zone couverte par le tir de barrage :<br>25/1m, 20/2m, 15/3m, 10/4m, 5/5m |