

(Source : **Casus Belli HS n° 16**, texte : **Pierre ROSENTHAL**)

• + Résistance ■. S'il a:

souffle, une seule fois, ce qui donne une perte de 3 PS. Arthur est vraiment très gravement blessés Mais c'est normal avec une grenade !

Conséquences

✦ Chaque fois que l'on coche une case de malaise, on regarde le petit chiffre qui est inscrit dans cette case. C'est le modificateur à appliquer à tous les **tests** suivants (physiques ou intellectuels). Vous remarquerez qu'un personnage avec une bonne morphologie est moins gêné par le malaise qu'un petit malingre. Si le maximum des points de malaise est atteint, on tombe automatiquement inconscient.

✦ Tant que l'on n'a pas perdu tous les PV d'une zone, on peut encore se servir de cette zone. Une fois tous les PV perdus, la zone devient inutilisable. S'il s'agit de la tête ou du tronc, cela peut entraîner la mort, surtout si l'on n'est pas soigné très vite. Si c'est un des quatre membres, on fait un **test** Corps  + Résistance  + Humain  pour déterminer si on ne tombe pas inconscient pour la passe d'armes suivante.

✦ Si on perd dans une zone plus de PV qu'elle n'en possède, le membre concerné peut être définitivement perdu, ou subir des séquelles (voir règle plus loin).

✦ Règle optionnelle pour les meneurs de jeu sadiques: quand il ne reste plus au personnage qu'un seul point de souffle (PS), ou point d'équilibre psychique (EP), on peut lui donner un malus de 1 aux **tests** physiques et intellectuels.

Exemple: Arthur a été blessé par une grenade (voir exemple précédent), il a un malus dû au malaise de -3 à tous ses **tests**. De plus, il a aussi perdu 3PV à la jambe gauche. Il doit réussir un **test** Corps  + Résistance  + Humain  -3 pour ne pas s'évanouir (les -3 dus au malaise sont applicables immédiatement).

malaise

Suite à une blessure, il est possible de recevoir des premiers soins. On peut faire un **test** par zone touchée, mais plusieurs soins de suite sur la même zone ne sont pas autorisés. Dans les univers "normaux" le **test** est Corps  + Perception  + Humain  + Premiers soins + **difficulté**. La **difficulté** dépendant du matériel disponible et des connaissances médicales en vigueur dans l'univers concerné. Si on possède les **talents** Médecine et Premiers soins, c'est le meilleur des deux que l'on utilise. La différence entre ces deux **talents**, c'est que Médecine permet, en plus, de soigner

et de diagnostiquer des maladies. En cas de réussite, la zone blessée regagne automatiquement 1PV.

Une fois soigné, chaque jour de repos complet permet de récupérer IPV par zone blessée. Toute activité durant cette journée, ou toute blessure non pansée, peuvent compromettre la guérison. Le blessé doit faire un **test** Corps  + Résistance  + Humain , par zone touchée, pour déterminer s'il regagne ou non IPV. Un échec critique lors d'un **test** sur une blessure non pansée fait perdre IPV, au lieu de garder l'état stationnaire ou d'en gagner un.

A chaque fois que l'on repasse sous la barre des 2PV cochés dans une zone donnée, on gagne un point sur le compteur de malaise.

Séquelles

✦ Si une zone blessée tombe à 0 PV, elle peut être définitivement perdue. Il faut réussir très vite un **test** de Premiers soins (ou Médecine) pour la sauver. Ce temps de réaction est directement proportionnel à la Résistance  du personnage. Si la blessure est à la tête, on calcule ce temps en nombre de passes d'armes; au torse, en minutes; ailleurs, en heures. Ainsi, un personnage qui a 3 en Résistance  et qui est tombé à 0 PV à la tête doit être soigné dans les 3 passes d'armes suivant la blessure. Quand ce délai est écoulé, le personnage a encore droit à une dernière chance; s'il réussit un **test** dit de survie: Corps  + Désir  + Humain , ce temps est reconduit. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il soit soigné ou que son **test** de survie échoue. Si la blessure n'est pas soignée, ou que les soins échouent (on n'a droit qu'à une seule tentative) ou que le **test** de survie échoue, la zone blessée est définitivement perdue. Si c'est la tête ou le tronc, le personnage meurt. Si c'est un membre (jambe ou bras), il est considéré comme perdu (coupé, broyé ...). Le personnage coche une case de malaise pour cette perte, qui ne sera récupérée que quand le personnage aura maîtrisé son handicap.

✦ Si une zone blessée tombe en dessous de 0 PV, c'est encore plus grave. Le personnage perd automatiquement tous ses PS et tombe évanoui. On ne peut plus utiliser Premiers soins, il faut obligatoirement agir avec le talent Médecine. Les règles ci-dessus, concernant le délai d'intervention et le **test** de survie, s'appliquent de la même manière. Par contre, le **test** de soins devient Corps  + Perception  + Humain  + Médecine + **difficulté**. La **difficulté** est égale au nombre de PV en dessous de zéro. Le but du test est de

ramener les PV de la zone à 0 ou 1 PV. Pour cela, on utilise les règles normales des tests, la valeur de la guérison se calculant comme s'il s'agissait d'une "arme", elle-même dépendant du matériel de soin disponible:

- Chiffons et eau: [A]
- Trousse de secours moderne sommaire, ou médiévale complète: [B]
- Trousse de secours moderne complète, ou hôpital (de campagne) médiéval: [C]
- Matériel hospitalier moderne transportable (ambulance Samu): [D]
- Soins intensifs hospitaliers ou robodoc transportable: [E]
- Robodoc de grande taille: [F]
- Cuve de régénération: [J]

micro-chirurgicaux à commande robotique) et cuve de régénération (ordinateur de soins) se font sur Esprit  + Action  + Mécanique  + Médecine + **difficulté**.

Une fois les soins prodigués et réussis, on détermine de combien de points la zone blessée a été "guérie". Si elle est remontée à plus de 1 PV, elle reste à 1PV. Si elle est portée à 0 PV, elle reste à ce score. Elle passera à 1 PV le jour suivant, et une cicatrice subsistera sur la zone touchée. Si le score est négatif, on retire définitivement ce nombre du maximum des points de vie qu'avait cette zone. Le personnage récupère 1 PV par jour dans la zone, et ne pourra s'en servir que quand il sera au moins à 1 point positif. Dans le cas du tronc ou de la tête, cela correspond à des jours de coma profond.

: Arthur, un soldat huguenot, a perdu 6 PV au torse, il est donc tombé à -2 PV sur cette zone, il est dans le coma. Un de ces compagnons le porte rapidement au camp de toile qui sert d'infirmerie. Malheureusement a une faible Résistance  : 2. Et son compagnon met plus de 2 minutes à le transporter. Arthur fait un **test** Corps  + Désir  + Humain , qu'il réussit. Il a droit à 2 minutes de sursis, ce qui suffit pour qu'on l'allonge sur la table du chirurgien, Ambroise Paré. Celui-ci doit réussir un **test** Corps  + Perception  + Humain  + Médecine -2 (les -2 proviennent de -2 PV au torse). Il n'a droit qu'à un essai. S'il échoue, Arthur meurt. La capacité de guérison d'un hôpital médiéval est de [C]. Si Paré fait 1 point de guérison, Arthur passe à -1 PV. Cela veut dire qu'il passe deux jours dans le coma (pour grimper jusqu'à 1 PV) et

que son maximum de PV va passer définitivement de 4 à 3 dans la zone du torse. Si Paré fait 2 points de guérison, Arthur passe à 0 PV, reste 1 jour dans le coma et n'aura comme séquelle qu'une profonde cicatrice. Mais Ambroise Paré est un chirurgien de génie (**talent** à +3), il obtient une réussite critique, et soigne Arthur de 4 PV, celui-ci ne passe à 2 points de vie, mais à 1, ce qui est déjà bien. Il n'aura aucune cicatrice durable et se réveillera une heure plus tard (quand il aura récupéré un point de souffle).

Viser

Dans la plupart des cas, les PMJ n'ont pas de points de vie localisés, vous emploierez donc les règles de base (page 48) si vous décidez de viser une zone précise sur eux. Par contre, certains PMJ importants, et les PJ, ont une localisation précisée. Dans ce cas, suivant le type de combat (au contact ou à distance) on consultera les deux grands schémas page suivante. Dans les deux cas il est possible de ne pas viser, de viser une zone large, ou une zone précise. Les malus aux tests de combat sont indiqués à chaque fois. Attention, le fait de viser une zone précise n'augmente pas les dégâts infligés, cela permet juste de les donner où l'on veut.

Localisation des armures

jouez cette règle uniquement si vous utilisez celle des points de vie localisés. En revanche, vous pouvez décider de n'avoir que des points de vie localisés, et d'utiliser les règles de base pour les armures (voir page 48). Chaque partie du corps peut être couverte par une "armure" qui protège des coups. Cette protection varie de 1 à 6 par partie du corps (en fonction du matériau employé). Notez-la sur votre feuille de personnage dans les petites cases Pr., pour chaque zone protégée. Si un agresseur porte un coup sur l'armure, ce nombre est retiré à la somme marge de réussite + résultat de deux dés à six faces, avant calcul des dommages en PV et PS. Néanmoins, cette armure peut être gênante si elle est trop encombrante. Faites la somme de toutes les protections du corps, et appliquez les conséquences suivantes (à noter dans les cases Pr. totale et Malus Pr.):

- Moins de 12: pas de malus.
- De 12 à 23: 1 de malus à toutes les actions physiques (y compris le combat).
- De 24 à 30: 2 de malus à toutes les actions physiques (y compris le combat).

- De 31 à 36: 3 de malus à toutes les actions physiques (y compris le combat) et 1 de malus à toutes les actions intellectuelles.

courants

Fourrures: 1, Cuir: 2, Cuir clouté: 3, Cotte de mailles: 4, Kevlar: 5, Plaque: 6, Bassinet (petit casque): 3, Heaume: 5.

mailles qui lui procure une protection de 4 sur le torse et les bras, et un pantalon en cuir de protection 2. On note ces scores dans les petites cases Pr. Le total fait 16 (4x3 + 2x2), que l'on note dans la petite case Pr. totale. Le malus est de 1 (entre 12 et 23 de protection), que l'on note dans la case Malus Pr., et qui ajoute -1 de difficulté à toutes ses actions physiques. Il combat contre Ulrog, qui donne un coup d'épée, réussit sa passe d'armes et fait un total de 3 (marge de réussite) + 7 (somme du jet de deux dés) = 10; Ulrog touche Aramir au tronc (tirage au hasard) qui a une protection de 4 (cotte de mailles). La somme finale est donc de 10-4 = 6, ce qui cause des dégâts de 2 PV et 0 PS, au lieu de 3 PV et 1 PS.

Bouclier

Le bouclier peut s'utiliser de deux façons: soit on l'utilise conjointement à une arme, soit en parade pure. Les règles à appliquer diffèrent également suivant que l'on utilise les règles de localisation ou pas. Mais quel que soit son mode d'utilisation, le bouclier diminue les chances de l'adversaire de toucher et n'offre pas de protection si l'attaque passe. Un petit bouclier diminue de 1 les chances de toucher de l'adversaire, un grand bouclier

les diminue de 2. A propos des règles de base, où l'on distingue deux types d'armures (légère 1/0/0 et lourde 2/1/0), le fait d'avoir un bouclier augmente légèrement le niveau de protection, mais aussi la gêne, et permet d'utiliser la parade.

La parade

Le **talent** Bouclier vaut -2 pour les règles de campagne (pour les règles de base: ne pas savoir utiliser un bouclier entraîne une **difficulté** de -2). Si on décide de rester en parade pure, il suffit de réussir son **test de duel** pour ne pas être touché (ne pas oublier que le **test** de l'adversaire est diminué de 1 ou 2 suivant le type de bouclier que vous portez). Quel est alors l'intérêt

puisque l'on ne reste que sur la défensive? Hé bien, si on obtient une réussite critique sur son test de parade (et que l'on a réussi la parade), on a droit, en riposte, de faire un test de combat pour savoir si on touche à son tour l'adversaire (pourvu que l'on ait un arme dans l'autre main bien sûr). Ce **test** est alors un **test** simple et non plus un **duel** (puisque l'attaque de l'autre s'est portée sur le bouclier).

talent bouclier à +1, un grand bouclier et pas d'armure. Il reste en parade et réussit sa première passe d'armes (**test** Corps + Action + Mécanique + bouclier -1, il fait une MR de 3, son adversaire aussi : leurs coups sont parés). A la seconde passe d'arme, Ulrog, fait 3 à son jet de dés (non seulement: il pare l'attaque, mais c'est une réussite critique), il peut donc essayer de riposter avec son épée, et il réussit sur un **test** simple Corps + Action + Mécanique + Epée.

Combat au contact :

Corps + Action + Mécanique + Arme
ou
Corps + Action + Humain + Bagarre/Arts martiaux

Sans viser (1d6) :

- 1 Tête
- 2-3 Torse
- 4 Bras gauche
- 5 Bras droit
- 6* Jambe gauche
- 6*i Jambe droite

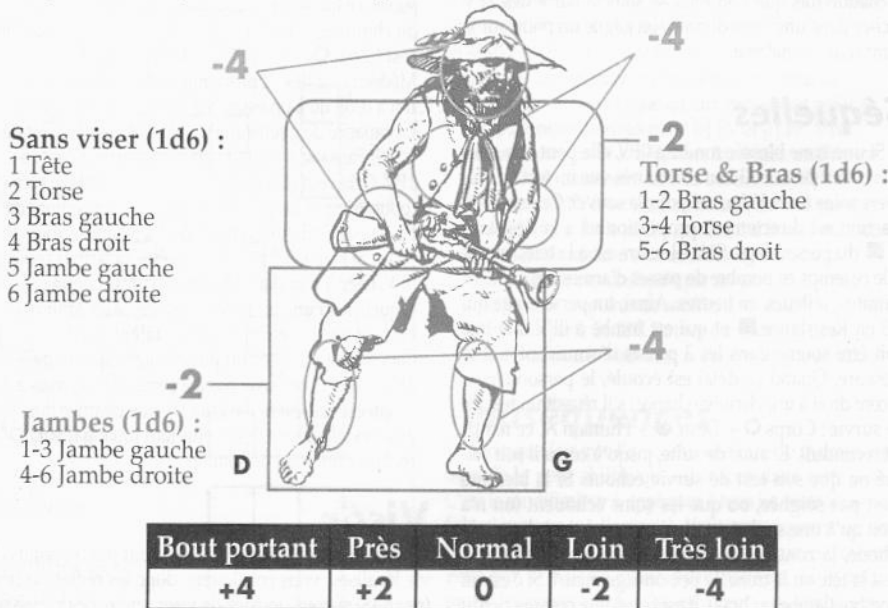
*: lancez un autre dé.
p = pair; i = impair

Torse & Bras (1d6) :
1-2 Bras gauche
3-4 Torse
5-6 Bras droit

Jambes (1d6) :
1-3 Jambe gauche
4-6 Jambe droite

Combat à distance :

Corps ○ + Perception ◀ + Mécanique ▶ + Arme + Distance



La protection

Pour utiliser le boucher en protection, il faut obligatoirement avoir le talent Boucher à 0 (pour les règles de base: avoir un talent Bouclier). Sinon le bouclier ne peut pas servir à se protéger, on ne sait pas suffisamment bien l'utiliser. Pour les règles, il faut faire la distinction entre deux cas: si on utilise la localisation de l'armure et des points de vie ou pas:

PV non localisés

Il n'y a pas de différence entre avoir un petit bouclier (protection : 1, gêne : 0) ou une armure légère; et avoir un grand bouclier (protection : 2, gêne : 1) ou une armure lourde. L'avantage est de pouvoir s'en débarrasser plus vite (en cas de poursuite, pour grimper un mur) mais en contrepartie, on ne peut se protéger que contre un seul adversaire à la fois avec le petit bouclier, et deux avec le grand. Par contre, avec une arme dans l'autre main, la possibilité de parade existe. Si on combine armure et

bouclier, il faut cumuler les gênes, plus une gêne supplémentaire de 1, les protections s'additionnent.

et nu grand bouclier. Il est donc protégé de 4 (2+2) et gêné de 3 (1+1+1)

PV localisés

Le bouclier diminue de 1 (petit bouclier) ou 2 (grand bouclier) le test de combat de l'adversaire. Si l'attaque passe, il n'offre pas de protection. Néanmoins, pour les

facteurs d'encombrement et de gêne, il compte comme une Pr de 6 (petit bouclier) ou 12 (grand bouclier).

maille sur le torse et les bras, plus un pantalon de cuir. L'encombrement total est donc de 16 (4x3 + 2x2), auquel il ajoute un grand bouclier, qui diminue de 2 les attaques de son adversaire, et Porte sa protection totale à 28 (16+12), ce qui lui donne un malus de -2 à toutes les actions physiques.

Utilisation des Energies

Les Energies peuvent être utilisés (en plus des modes normaux). Elles n'augmentent pas la valeur du test auxquelles elles s'appliquent, mais seulement les résultats en cas de réussite.

✦ **La Puissance** ➤ peut être utilisée pour augmenter de 1 dé la marge de réussite par point de Puissance ➤ investi.

✦ **La Précision** ☒ peut s'utiliser pour augmenter de 1 les chances d'avoir une réussite critique, par point de Précision ☒ investi. Attention, cela augmente les chances d'avoir une réussite critique, mais pas le nombre de dés à lancer ensuite. Exemple: Arthur a un talent épée à 0. Il fait une réussite critique sur un double-□. S'il met 2 points en Précision ☒; pour augmenter ses chances de réussite critique, celle-ci s'obtiendra sur 2,3 ou 4. Par contre, ses chances normales ne sont pas augmentées, et même s'il réussit une critique, il ne lance qu'un dé supplémentaire pour la MR.

✦ **La Rapidité** ⚡. En cas de match nul au cours d'un **duel**, c'est celui qui a le

plus de points en Rapidité ⚡ qui remporte le **duel**. On peut également investir de la Rapidité pour diminuer le temps nécessaire à accomplir une tâche longue (c'est au meneur de jeu de décider de la réduction du temps, mais en général 1 point de Rapidité ⚡ divise le temps par deux, 2 points de Rapidité ⚡ divisent le temps par quatre).

Evidemment, on peut combiner toutes les sortes d'utilisation des Energies. Par exemple: 1 point de Puissance ➤ pour augmenter ses chances de 1 à son test, 1 point de Puissance ➤ pour augmenter de 1 dé sa marge de réussite (en cas de réussite), 1 point de Précision ☒ pour augmenter de 1 ses chances de réussite critique. Le tout est de disposer de suffisamment de points de souffle ou d'équilibre psychique, et avoir des scores suffisants en Energies (dans l'exemple, il faut avoir un score de 2 en Puissance ➤, d'au moins 1 en Précision ☒, et dépenser trois points en PS et/ ou EP).

Armes Spéciales

La plupart des armes entrent dans le cadre du tableau des dégâts normaux. Mais vous pouvez décider que certaines nécessitent une table spéciale. Il suffit de faire un tableau qui, sur une ligne va de 3 à 26, et sur l'autre donne les indications des dégâts. Voici à titre d'exemple la fiche du znaper à proton, arme futuriste très puissante mais très peu fiable.

	3	4 à 9	10 à 14	15 à 16	17 à 20	21 à 26+
Résultat	1PV	3PV, 1PS	4PV, 1PS	Rien	(a)	(b)

ne fonctionne plus.

(b) Le propulseur protonique vient de lâcher un dernier Rôle. Vous faite 5PV de dégâts à la cible, mais le znaper saute et vous encaissez 1PV et 3PS de dégâts.