

COMBATS ET DOMMAGES

Types de défense (pp. 233-236)

- **Défense naturelle** : le personnage ne cherche pas à esquiver ; ND pour toucher : 10 + modificateur de portée.
- **Défense active** : compte pour une action ; peut effectuer un jet d'Esquive ou de Parade.
- **Défense totale** : le personnage ne se consacre qu'à sa défense ; compte pour une action ; ajoute 10 de bonus au résultat de son jet d'Esquive ou de Parade.

Combinaisons attaques/défenses

- **Parade à mains nues réussie contre une attaque avec arme** : le défenseur n'encaisse que les dégâts de base de l'arme, pas les Dégâts naturels.
- **Parade avec une arme réussie contre une attaque avec arme** : pas de dégâts.
- **Parade avec une arme réussie contre une attaque à mains nues** : l'attaquant encaisse les dégâts de base de l'arme, pas les Dégâts naturels.

Calcul des dégâts (p. 236)	
Les dommages totaux dépassent la Résistance totale de...	Le personnage subit...
1 à 3 points	Un niveau de blessure
4 à 9 points	Deux niveaux de blessure
9 à 12 points	Trois niveaux de blessure
13 à 15 points	Quatre niveaux de blessure
16 points ou plus	Une mort immédiate

Portées (p. 235)

- **Contact** (de 0 à 3 m) : +0 pour les armes de contact ; +5 pour les armes de tir ;
- **Portée courte** (de 3 m au premier rang de l'arme) : +0 ;
- **Moyenne** (du premier au deuxième rang de l'arme) : +5 ;
- **Lointaine** (du deuxième au troisième rang) : +10.

Exemples de dégâts hors combat (p. 243)

- Maladie sérieuse : 4D ; • Poison : 6D à 9D ;
- Froid ou chaleur important : 2D ; • Ligne haute tension : 9D ;
- Chute : 1D par tranche d' 1,5 mètre, au-delà de trois mètres ;
- Acide chlorhydrique : 2D+1 ; • Radiations intenses : 3D.

\* \* \*

NIVEAUX DE BLESSURE ET SOINS

Niveau de blessure (p. 237)

- **Niveau 1** : Choqué. Exemple : laceration, froissement musculaire, petite plaie. Conséquence : -1D sur les jets jusqu'à la fin du round.
- **Niveau 2** : Blessé. Exemple : plaie importante, torsion des ligaments, petite fracture. Conséquence : -1D sur les jets jusqu'à ce que le personnage récupère de ses blessures.
- **Niveau 3** : Gravement blessé. Exemple : os brisé. Conséquence : -2D sur les jets jusqu'à ce que le personnage récupère de ses blessures.
- **Niveau 4** : Incapacité. Exemple : multiples fractures, organes vitaux touchés. Conséquence : le personnage peut immédiatement effectuer un jet moyen (15) en Résistance ou Volonté. En cas d'échec, il sombre dans l'inconscience et ne peut plus agir durant 10D minutes, avant de reprendre connaissance. En cas de réussite, il peut continuer à agir, mais subit un malus de -3D sur les jets jusqu'à ce que le personnage récupère de ses blessures.
- **Niveau 5** : Mortellement blessé. Exemple : plusieurs des blessures précédemment citées. Conséquence : Le personnage sombre dans l'inconscience et ne peut plus agir. Chaque round, le personnage effectue un jet en Vigueur d'un Niveau de Difficulté égal au nombre de minutes depuis lequel il a été Mortellement blessé. En cas d'échec, le personnage meurt. Ses compagnons doivent donc se dépêcher de le soigner avant qu'une telle issue ne survienne.
- **Niveau 6** : Tué. Exemple : nuque brisée. Conséquence : c'est la fin pour le personnage.

Récupération naturelle (p. 245)		
Niveau de blessure	Temps de récupération	Condition
Niveau 1	1 minute (12 rounds)	Récupération automatique
Niveau 2	3 jours	Jet d'un ND 6 (Résistance ou Vigueur) pour récupérer
Niveau 3	1 semaine	Jet d'un ND 6 (Résistance ou Vigueur) pour récupérer
Niveau 4	2 semaines	Jet d'un ND 8 (Résistance ou Vigueur) pour récupérer
Niveau 5	5 semaines	Jet d'un ND 8 (Résistance ou Vigueur) pour récupérer

Soins (p. 246)

- Le Niveau de Difficulté est de 10 pour soigner un personnage Choqué, de 15 pour un personnage Blessé ou Gravement blessé, de 20 pour un personnage en état d'Incapacité et de 30 pour un personnage Mortellement blessé.
- En cas d'échec critique à ce jet de Médecine, le niveau de blessure s'aggrave d'un rang. En cas d'échec simple, le niveau de blessure reste stable. En cas de réussite, le niveau de blessure diminue d'un rang. En cas de réussite exceptionnelle (marge de réussite de 15 ou plus), le niveau de blessure peut diminuer de deux rangs. Cette diminution s'effectue au bout de la moitié du temps de récupération habituelle.