

## HISTORIQUE

On a toujours besoin d'un plus fort que soi, ou plutôt de quelqu'un qui est prêt à faire le sale boulot à votre place.

Ça tombe bien, vous êtes là pour ça. Vous avez la guerre et le combat dans le sang, une aubaine pour un monde en guerre perpétuelle. Il y a toujours une menace à contrer : pirates, pillards, ennemis déclarés ou aventuriers un peu trop gourmands. Toujours une menace, et jamais assez de combattants : voilà pourquoi le mercenariat y est devenu une véritable institution, dominée par des entreprises assez puissantes pour être devenues de véritables factions.

Un jour, peut-être, tomberez-vous sur plus fort que vous. Les nations sous-marines peuvent avoir à lutter contre des problèmes plus difficiles à régler qu'une simple attaque de soldats ennemis. Les menaces ne manquent pas : Foreurs, horreurs mutantes, monstres sous-marins. Le monde est rempli de choses inimaginables. Ce jour-là, il faudra pouvoir compter sur une bonne puissance de feu, une bonne tactique et un bon commandement.

Ah, et une bonne rémunération, aussi. Tout travail mérite salaire.



## ATTRIBUTS (8 PC)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
<b>Base</b>	14	14	16	16	12	9	17	8
<b>A.N.</b>	2	2	3	3	1	0	3	0
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
<b>Chance</b>				13	<b>Réaction</b>		14	
<b>Modif. de Dom. au contact</b>				+2	<b>Résistance aux Dom.</b>		-2	

## ÉQUIPEMENT

- **Économies** : 6 800 sols.
- **Équipement personnel** : dague, pistolet lourd, fusil d'assaut léger, gilet en kevlar (Corps).
- **Matériel accessible** : Armure de plongée Exo-1 ou petit navire sous-marin (à crédit/Endettement réduit de 1 à 5% par an), Armement, Armures et protections, Matériel standard.

## COMPÉTENCES (12 PC)

- **Aptitudes physiques** : Athlétisme (5+4) 9 ; Endurance (5+5) 10.
- **Combat (contact)** : Arts martiaux (Lutte) (6+0) 6 ; Arts martiaux (Techniques défensives) (6+2) 8 ; Arts martiaux (Techniques offensives) (6+6) 12 ; Combat armé (5+5) 10 ; Combat à mains nues (5+5) 10.
- **Combat (tir)** : Armes de poing (4+9) 13 ; Fusils/Armes d'épaule (4+11) 15 ; Tir automatique (3+8) 11.
- **Communication/Relations soc.** : Intimidation (3+5) 8.
- **Connaissances** : Conn. des organisations (Mercenaires) (0+5) 5 ; Conn. d'une nation (Équinoxe) (0+3) 3 ; Conn. d'une nation (Union méditerranéenne) (0+5) 5 ; Tactique (Opérations commandos) (3+7) 10.
- **Furtivité/Subterfuge** : Camouflage/Dissimulation (4+0) 4 ; Furtivité/Déplacement silencieux (4+5) 9.
- **Langues** : Langue maternelle (Néo-azuran) (Spé/Spé) 7 ; Langue étrangère (Océane) (0+0) 0.
- **Survie/Exterieur** : Observation (4+2) 6 ; Orientation (4+2) 6.
- **Techniques** : Explosifs (3+2) 5 ; Pièges (1+4) 5 ; Premiers soins (3+2) 5.

# TESTS & ACTIONS

« Un système ? Quel système ? Moi j'veux juste l'exploser ! Quoi ? Quels dés ? Bon, file-moi ces dés que j'le ventile. Comment ça, je rate ? J'en ai marre ! »

-- Un joueur\_

Vous trouverez dans ce chapitre les règles essentielles du système de jeu de **Polaris 3<sup>e</sup> édition**. N'oubliez pas qu'un système de jeu n'est qu'un outil, et non un ensemble de lois rigides. N'hésitez donc pas à ignorer certaines de ces règles ou à les modifier, si cela peut améliorer l'ambiance de la partie.

## RÈGLES OPTIONNELLES ET AVANCÉES

Meneurs de jeu, vous trouverez dans ces chapitres consacrés au système de jeu des règles optionnelles et avancées, en plus des règles de base. Vous n'avez besoin que de ces règles de base pour jouer de manière simple et rapide à **Polaris 3<sup>e</sup> édition**, quitte à vous fier à votre bon sens et à improviser un peu si nécessaire. **Les règles optionnelles** sont des outils simples et peu complexes, à utiliser ou non en fonction de vos besoins et de votre vision du jeu. **Les règles avancées**, quant à elles, sont des développements un peu plus poussés, qui complètent les règles de base tout en demandant parfois un peu plus de gestion ou d'expérience de votre part.

**Note :** le système de jeu de **Polaris 3<sup>e</sup> édition** utilise presque exclusivement des dés à 6, 10 et 20 faces. Quelques petits jetons, utilisés comme marqueurs, peuvent également se révéler utiles.

## UTILISATION DES ATTRIBUTS ET DES COMPÉTENCES

### QUAND RECOURIR À UN TEST ?

La plupart des actions courantes que votre personnage sera amené à accomplir ne demanderont pas de Test : marcher, parler, ouvrir une porte non verrouillée, etc. Si l'action ne peut être ratée, elle réussira automatiquement (à l'inverse, si l'action est impossible, elle échouera inmanquablement). En revanche, dès que l'issue d'une action est incertaine, il faut recourir à un Test de Compétence (ou d'Attribut, mais techniquement cela revient au même). On pourrait croire par ailleurs qu'une action jugée « très facile » ne va pas demander de Test, puisque le personnage va sûrement réussir. C'est vrai dans une situation *normale*, c'est-à-dire quand le personnage travaille au calme, sans être pressé et avec du matériel adapté, si nécessaire. Toutefois, toutes les situations ne sont pas *normales*. Certaines sont même particulièrement stressantes, comme un combat ou une situation urgente où le temps est compté (par exemple une réparation de fortune sur un navire qui est en train de prendre l'eau de toutes parts...). Dans ce cas, la panique

et la précipitation peuvent contribuer à faire échouer une action jugée pourtant facile. Dans ces conditions, le Test prend tout son sens, même s'il s'agit d'une action qui serait impossible à rater en temps normal.

## TESTS DE COMPÉTENCES

En terme de jeu, les chances de réussite d'une action basée sur une Compétence sont égales au *niveau global* de celle-ci, c'est-à-dire :

**Niveau de base (dépend des Attribut) + niveau de la Compétence**

**Rappel :** les Compétences dont le niveau est « X » ne peuvent pas faire l'objet d'un Test (voir **X : compétences réservées**, page 188). Celui-ci est automatiquement voué à l'échec.

## TESTS D'ATTRIBUTS

Il arrive parfois qu'un Test ne se rapporte pas à une Compétence, mais directement à un Attribut. Il s'agit dans ce cas de tester la capacité naturelle du personnage, plus qu'un quelconque savoir-faire acquis. On peut par exemple tester la Force d'un personnage, pour savoir s'il arrivera à soulever un objet particulièrement lourd, ou bien sa Perception, pour savoir s'il parviendra à percevoir un son ou une odeur particulière. Dans ce cas, vous utiliserez tout simplement le niveau de l'Attribut en question.

# RÉSOLUTION DES TESTS

(TESTS ALÉATOIRES)

**Note au MJ :** les Tests présentés dans cette section sont résolus avec un D20. Pour cette raison, ils sont appelés *Tests aléatoires*, par opposition aux *Tests non aléatoires*, présentés plus bas et qui font partie des règles avancées. Vous pouvez tout à fait ignorer les règles avancées et ne jouer qu'avec les Tests aléatoires.

## DIFFICULTÉ DE L'ACTION

Pendant que le joueur vérifie le niveau de la Compétence ou de l'Attribut utilisé pour le Test, le meneur de jeu (MJ) détermine la Difficulté de l'action. Il n'y a pas vraiment de règle établie pour cela, sinon celle du bon sens du meneur de jeu. Par convention, nous adopterons l'échelle des Difficultés suivante, et si l'un des termes du tableau ci-dessus semble parfaitement définir l'action entreprise, alors c'est très certainement le bon choix :

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ DE L'ACTION	Modificateur de difficulté
Extrêmement facile	+10
Très facile	+7
Facile	+5
Assez facile	+3
Moyen	+0
Assez difficile	-3
Difficile	-5
Très difficile	-7
Extrêmement difficile	-10
Presque impossible	-13
Surhumain	-15
Héroïque	-20

Comme vous le voyez, à chaque Difficulté est associé un modificateur (bonus ou un malus), à appliquer aux chances de réussite de base du personnage, pour obtenir les chances de réussite finales de l'action :

**Chances de réussite finales = chances de réussite de base + modificateur de Difficulté**

### AFFINER LES MODIFICATEURS

Les valeurs du tableau ci-dessous sont basées sur une échelle fréquente dans ce système de jeu, avec des paliers généralement fixés à 0, 3, 5, 7 ou 10, par tranche de 10 points (ainsi, on continue ensuite avec 13, 15, 17, etc.). Cette progression et ces valeurs de référence sont faciles à retenir, mais vous êtes bien entendu libres d'utiliser vos propres modificateurs. Ainsi, si pour telle ou telle action, vous trouvez qu'un bonus de +3 serait un peu trop généreux et qu'un +2 voire un +1 ferait l'affaire... ne vous gênez pas !

La Compétence ou l'Attribut utilisé et la Difficulté sont les seuls éléments à connaître pour effectuer un Test. De fait, dans la suite du texte, les Tests nécessaires seront souvent résumés ainsi : *Compétence* (Difficulté ou bonus/malus), par exemple *Escalade* (Difficile ou -7).

### MJ : GARDEZ LES DIFFICULTÉS POUR VOUS !

Lors de la résolution d'un Test, n'hésitez jamais à garder les Difficultés secrètes de temps en temps, surtout lorsque celles-ci ne sont pas évidentes à deviner. Vous pouvez donner de vagues indications à vos joueurs (« Ça a l'air plutôt facile », « Ça semble vraiment difficile »), sans leur révéler de valeurs chiffrées. En fonction de leurs chances de réussite de base et de leurs jets de dés, vous déterminerez vous-même l'issue du Test. Un peu de suspens ne fait jamais de mal (et, au cas où vous en auriez besoin, vous pourrez ainsi plus facilement « tricher » pour arranger les résultats à votre convenance...).

N'hésitez pas non plus à effectuer certains Tests à la place de vos joueurs (les Tests de Perception, notamment), surtout dans les cas où leur personnage n'est pas sensé savoir ce qui se trame (une embuscade, par exemple).

## JET DE DÉ

Pour connaître l'issue du Test, lancez un D20 :

- Si le résultat du dé est **inférieur ou égal** aux chances de réussite du Test, **l'action est réussie**.
- Si le résultat du dé est **supérieur** aux chances de réussite du Test, **l'action se solde par un échec**.

Dans les deux cas, le dé génèrera peut-être un résultat particulier : une Réussite ou un Échec critique (voir plus bas).

**Note :** même si les chances de réussite sont égales ou supérieures à 20, vous devez lancer le dé. Le résultat indique en effet la Marge de réussite (et peut même donner lieu, le cas échéant, à une Réussite critique).

## MARGES DE RÉUSSITE OU D'ÉCHEC

La Marge de réussite d'un Test réussi est **égale au résultat du dé** (c'est une lecture directe : il faut donc obtenir le jet de dé *le plus haut possible*, en dessous de ses chances de réussite). Le degré de réus-

TESTS & DÉCOURS

site correspondant dans le tableau de référence ci-dessous indique le résultat de l'action. Cette Marge de réussite peut être améliorée par une **Réussite critique** (voir page 204).

La Marge d'échec d'un Test raté est égale au nombre de points en trop, par rapport aux chances de réussite du personnage (en tenant compte du modificateur de Difficulté). Le degré d'échec correspondant dans le tableau de référence ci-dessous indique le résultat de l'action. Cette Marge d'échec peut être aggravée par un **Échec critique** (voir plus bas).

Plus la marge est élevée, plus la réussite de l'action est retentissante ou plus l'échec est dramatique, comme l'indiquent les tableaux ci-dessous :

MARGE DE RÉUSSITE_	Degré de réussite	Modificateur
1-2	De justesse	+0
3-4	Correct	+1
5-6	Assez bon	+2
7-9	Bon	+3
10-12	Très bon	+4
13-14	Excellent	+5
15-19	Parfait	+6
20-24	Extraordinaire	+7
25-34	Héroïque	+8
35+	Légendaire	+9

MARGE DE D'ÉCHEC_	Degré d'échec	Modificateur
1-2	De justesse	+0
3-4	Médiocre	-1
5-6	Assez mauvais	-2
7-9	Mauvais	-3
10-12	Très mauvais	-4
13-14	Exécrable	-5
15-19	Catastrophique *	-6
20-24		-7
25-34		-8
35+		-9

\* Risque de Catastrophe

Les degrés de réussite ou d'échec sont des termes imagés, qui permettent notamment au meneur de jeu de décrire plus précisément le résultat de l'action : il s'agit d'abord d'un guide et d'un outil de narration au service de l'ambiance. Le MJ est toutefois libre d'improviser comme il le souhaite à partir de ces termes, en accordant par exemple un événement bénéfique à un personnage qui réussit particulièrement bien son action (ou un événement néfaste dans le cas inverse).

Les réussites « De justesse », notamment, peuvent être particulièrement intéressantes : le personnage réussit son action mais passe à un cheveu de l'échec, ce qui peut avoir des conséquences ou des effets secondaires inattendus et pas forcément agréables. Par exemple, après avoir franchi un puits profond d'un seul bond, il agrippe le bord opposé d'extrême justesse et se retrouve suspendu dans le vide. Ou bien, après avoir réussi à crocheter une serrure, il casse son matériel de crochétage. Ou encore, après avoir échappé à une torpille, il heurte un rocher, abîmant son véhicule ou son armure... Le MJ ne doit pas oublier cependant que le personnage a tout de même réussi son action : il s'agit juste de pimenter un peu le jeu, pas d'accabler les personnages !

D'une manière générale, gardez à l'esprit qu'une bonne marge de réussite améliore la **qualité** du résultat de l'action ou la **rapidité** avec

laquelle le personnage l'exécute. Une très bonne marge peut même permettre d'améliorer ces deux aspects en même temps ! Ainsi, réparer un véhicule avec une réussite « Extraordinaire » peut signifier que le personnage a accompli le travail en deux fois moins de temps que prévu, ou bien que la qualité de ses réparations est telle qu'il a même réussi à améliorer pour un temps les capacités de l'engin ! Bien entendu, en cas d'échec, c'est le phénomène inverse qui se produit : le personnage perd du temps et/ou son échec provoque des retombées néfastes. Par exemple, rater un Test d'Intimidation avec un Échec « Exécrable » pourrait se traduire par de mauvaises rumeurs et des moqueries à propos du personnage, qui auront vite fait le tour de toute la station... Un résultat peut toutefois être interprété de manière particulière : l'échec « Catastrophique » (voir **Catastrophes**, ci-dessous).

La dernière colonne du tableau indique les **modificateurs de réussite ou d'échec**, qui dépendent de la marge obtenue et qui sont utilisés par certaines règles du système de jeu. Ils agissent soit comme un bonus, soit comme un malus. **Chaque fois que ces modificateurs sont utilisés, les règles le précisent.** Ainsi, par exemple, le modificateur de réussite est ajouté en bonus aux dommages infligés en combat, à l'issue d'une attaque réussie.

## RÉUSSITES ET ÉCHECS CRITIQUES

### RÉUSSITE CRITIQUE

Si le résultat du dé indique **exactement la même valeur que les chances de réussite finales** (en prenant donc en compte le modificateur de Difficulté), vous obtenez une *Réussite critique*. Dans ce cas, **vous pouvez ajouter le niveau de maîtrise (et non le niveau global) à la valeur obtenue précédemment pour augmenter votre Marge de réussite**, ce qui vous permettra sans doute d'obtenir un résultat bien meilleur. Attention, il s'agit bien d'une augmentation de la *Marge de réussite* et non pas du *résultat du dé* : même si le résultat final est supérieur aux chances de réussite du personnage, celui-ci a bel et bien réussi son action. **Note** : dans le cas des Tests d'Attributs (qui n'ont pas de niveau de maîtrise), ajoutez simplement un bonus correspondant à la moitié du niveau de l'Attribut testé à la marge de réussite du personnage.

### ÉCHEC CRITIQUE

Si le dé indique « 20 », c'est un *Échec critique*. **Relancez alors le D20 et ajoutez le résultat à la Marge d'échec initiale du Test**, ce qui aggrave encore le degré d'échec. Attention, si la Marge d'échec atteint ou dépasse 15, le personnage risque de provoquer une Catastrophe (c'est-à-dire un événement particulièrement dramatique, voir **Catastrophes**, ci-dessous).

### CATASTROPHES (OPTIONNEL)

Une marge d'échec de 15 points ou plus peut entraîner une *Catastrophe*, si le MJ le souhaite. Il s'agit d'un effet secondaire néfaste de l'échec. Par exemple, le personnage peut avoir un accident avec le véhicule qu'il pilote, ou bien son arme s'enraye, se brise ou tombe au sol lors d'un combat, ou encore on l'accuse de tricher lors d'un Test de Jeu, etc. C'est au MJ de définir le résultat exact d'une Catastrophe, mais comme son nom l'indique, c'est toujours un événement dramatique, qui dépasse de loin les effets d'un simple échec.

## CHANCES DE RÉUSSITE SUPÉRIEURES À 20

Si les chances de réussite finales du Test sont égales ou supérieures à 20, aucun Échec critique n'est possible (c'est plutôt une bonne nouvelle). Le joueur doit tout de même lancer un dé pour obtenir sa marge de réussite. S'il obtient un « 20 », il s'agit donc forcément d'une Réussite critique (et non pas d'un Échec critique).

## ACTIONS IMPOSSIBLES

Si les chances de réussite d'un personnage tombent en dessous de 1, l'action est automatiquement vouée à l'échec. Si le meneur de jeu a gardé le modificateur de Difficulté secret et que le personnage tente l'action, le joueur doit tout de même lancer un D20 : le résultat du dé indique la Marge d'échec.

**Rappel :** une action faisant appel à une Compétence dont le niveau est encore « X » échoue automatiquement (le personnage sait automatiquement que cette action va échouer).

## S'IMPOSER UNE DIFFICULTÉ SUPPLÉMENTAIRE

Un joueur peut toujours décider que son personnage tente une action plus difficile que l'action de base, en général pour obtenir un résultat spécifique ou plus intéressant, par exemple viser une partie spécifique du corps de l'adversaire en combat, réaliser une action un peu plus rapidement que prévu ou fouiller une pièce sans faire de désordre, de manière à ce que le propriétaire ne s'aperçoive pas que quelqu'un est entré chez lui. Dans ce cas, le MJ est libre d'augmenter la Difficulté d'un ou plusieurs degrés (une action « Moyenne » peut ainsi passer à « Malaisée » ou « Assez difficile »). Bien entendu, le MJ peut aussi accorder ce genre de bonus si le personnage obtient une Marge de réussite particulièrement remarquable, mais il est plus intéressant de laisser les joueurs prendre eux-mêmes des risques.

## NOUVELLES TENTATIVES ET COMPTES À REBOURS

Un Test aléatoire représente toujours une tentative unique pour réussir une action. Toutefois, si le personnage échoue, rien ne l'empêche de tenter à nouveau sa chance, à condition que cela soit possible. Voici quelques idées pour gérer les nouvelles tentatives :

- **Des conséquences directes :** souvent, un Test aléatoire ne laisse pas le droit à l'erreur et a des conséquences néfastes directes pour le personnage en cas d'échec. Ainsi par exemple, échouer à un Test d'Escalade peut signifier que le personnage est tombé et s'est éventuellement fait mal. Dans ce cas, il a peut-être reçu une Blessure physique (cheville foulée, voire membre cassé...) qui rend plus difficile ou même impossible toute nouvelle tentative.
- **Les effets du stress :** le stress peut rendre les nouvelles tentatives plus difficiles, à mesure que le personnage s'énerve ou se décourage au fil de ses échecs. S'il veut être particulièrement méchant (ou si la situation l'exige !), le MJ est libre d'augmenter la Difficulté de l'action à chaque nouvelle tentative, en ajoutant un malus cumulatif de -1 à chaque fois (ou même de -3, dans une situation vraiment pressante), ou pire, en augmentant carrément le degré de Difficulté (mais là, c'est du sadisme).
- **Des adversaires plus méfiants :** dans le cas des Compétences sociales utilisées en opposition (voir « Tests d'opposition », plus bas), par exemple *Intimidation*, *Éloquence/Persuasion*, etc., un échec peut signifier que le personnage n'a pas été pris au sérieux. Dans ce cas, il est logique que toute nouvelle tentative soit impossible ou que la Difficulté augmente (comme dans le cas précédent). Vous pouvez par exemple imposer un modificateur de Difficulté supplémentaire, égal au Malus d'échec du test précédent (ainsi, plus le personnage se montrera maladroit et plus il aura du mal à remonter la pente...).

**La technique du « compte à rebours » est une variante avancée.** Dans certaines situations, le temps qui s'écoule est souvent un facteur crucial pour les personnages. Chaque échec peut ainsi augmenter le risque de voir survenir un événement malheureux, dont voici quelques exemples :

- Le passage d'une patrouille, alors que le groupe de PJ tente de forcer illégalement un lieu.

- L'explosion d'une bombe, dont le minuteur défile inexorablement, alors que les PJ tentent de la désamorcer.
- Un ennemi qui est prêt de lâcher une torpille sur leur navire immobilisé par une avarie temporaire que le mécanicien du bord essaie désespérément de réparer.
- Un navire touché qui prend l'eau, menaçant d'engloutir tous les personnages qui ne seront pas assez rapides pour enfiler leur armure de plongée, etc.

Dans ce genre de cas, le MJ ne doit jamais hésiter à fixer une limite de temps, qui se traduit en fait par un nombre maximum de tentatives. Les PJ peuvent recommencer leur action tant qu'il leur reste des tentatives. Obtenir une Catastrophe peut même signifier que les personnages perdent une ou deux tentatives supplémentaires. S'il ne réussissent pas l'action, l'événement prévu survient (les forces de sécurité arrivent, la bombe explose, etc.). Pour l'intérêt du jeu, le MJ devrait définir un nombre maximum de tentatives en rapport avec la Difficulté de l'action, de manière à laisser une échappatoire aux personnages (qui pourront fuir – si c'est possible ! –, s'ils craignent de ne jamais réussir cette action). De tels comptes à rebours sont excellents pour l'ambiance !

## TESTS NON ALÉATOIRES (RÈGLE AVANCÉE)

### TESTS ALÉATOIRES OU NON ALÉATOIRES ?

Il est d'usage dans la plupart des jeux de rôle de résoudre chaque action pouvant donner lieu à un test par un jet de dé. Parfois, cela crée des situations pas tout à fait logiques : ainsi, on ne peut imaginer que, dans des conditions normales (dont nous parlions au tout début de ce chapitre), un personnage avec des chances de réussite très correctes (entre 13 et 15, par exemple) et tentant une action de Difficulté « Moyenne » (+0) ait encore une chance sur trois ou quatre d'obtenir un échec. Ce n'est en effet pas du tout ce qu'on pourrait attendre d'un tel personnage, qui est sans doute considéré comme un expert, selon notre échelle des valeurs : des Attributs sans doute bien supérieurs à la moyenne (14 ou 15) et une Compétence maîtrisée au niveau +10, à peu près.

Ces règles avancées vous proposent de faire la distinction entre deux types de situation : d'une part, les situations normales, courantes, où le hasard n'intervient pas et où seules comptent les capacités du personnage et, d'autre part, les situations inhabituelles, stressantes, où le hasard peut décider de la réussite ou de l'échec d'une action. Pour simuler de manière convenable ces deux situations bien différentes, nous vous proposons d'utiliser deux types de Tests bien distincts : les Tests non aléatoires et les Tests aléatoires. Notez que vous connaissez déjà le fonctionnement des Tests aléatoires : ils vous ont été présentés plus haut (voir **Résolution des Tests - Tests aléatoires**).

### CIRCONSTANCES DES TESTS NON ALÉATOIRES

Si vous décidez d'utiliser ces règles avancées, considérez que les Tests non aléatoires s'appliquent naturellement aux actions entreprises dans des conditions normales, c'est-à-dire lorsque le personnage agit...

- **dans de bonnes conditions** (avec les outils adaptés, dans un endroit calme, avec tout le temps nécessaire, etc.),
- **sans être soumis au stress** (et donc sans agir dans l'urgence, ni subir les événements, ni souffrir d'une quelconque pression psychologique),
- **sans être directement exposé à un événement ou un danger quelconque qui ne laisserait aucun droit à l'erreur, ni être limité à une tentative unique** (le personnage doit pouvoir tâtonner, expérimenter, échouer et recommencer plusieurs fois avant de réussir).
- **dans l'idée d'obtenir un résultat moyen correspondant à ses capacités**, sans chercher à « se dépasser » ni prendre de risque particulier (qui aurait pu lui permettre d'obtenir un meilleur résultat, au prix d'un danger supplémentaire).

# COMBAT

Combat

*« Le combat est un art... Il ne suffit pas d'être grand et fort, il faut aussi être rapide et précis. Il faut savoir garder son sang-froid et se montrer lucide, même quand on pisse le sang. Il faut maîtriser le rythme de l'affrontement, les déplacements et les distances. Il faut être capable de lire la tactique de l'adversaire, de découvrir ses points faibles et de neutraliser ses points forts. Bon évidemment, une lame de 30 centimètres d'acier trempé ou un flingue chargé jusqu'à la gueule de munitions perforantes, ce sont tout de même de sacrés avantages. »*

-- BARAL FAADHI, instructeur de combat\_

Dans l'univers de **Polaris**, les combats sont inévitables. Il y a là dehors trop de gens et de créatures mal intentionnés pour que les personnages-joueurs puissent se prétendre à l'abri du danger. Les règles présentées dans ce chapitre mettent l'accent sur la tactique, et prennent en compte bon nombre de cas particuliers, mais comme d'habitude, n'hésitez jamais à ignorer une partie du système si cela vous permet d'aller droit à l'essentiel, de donner plus de rythme à la partie et de forcer les joueurs à prendre des décisions critiques dans le stress et la précipitation. Après tout, les combats dans **Polaris** ne sont pas censés être des parties de plaisir, mais des affrontements furieux, rapides, violents... et mortels.

## ORGANISATION DU COMBAT\_

### TOURS DE COMBAT

Dès le moment où un personnage (ou une créature) décide d'entreprendre une action violente à l'encontre d'un autre personnage, le temps de la narration ralentit subitement, tandis que la description des actions des combattants se fait plus précise et plus détaillée. La durée du combat est désormais composée d'un ou plusieurs segments de temps appelés « Tours de combat ». Les Tours de combat sont des artifices permettant de mieux gérer le déroulement des événements

#### LE TEMPS N'EST PAS SI IMPORTANT QUE CELA

En réalité, le temps est élastique au cours d'un combat. Ainsi, lorsque deux combattants armés chacun d'une arme à feu se font face pour se tirer dessus à bout portant, il est plus que probable que tout sera terminé en moins de deux secondes. En revanche, lors d'un combat au corps à corps, alors que les deux combattants se tournent autour, chacun cherchant la faille dans la défense de l'autre, il peut s'écouler vingt secondes avant que l'un des deux ne décide de prendre l'initiative. Fixer la durée du Tour de combat à 5 ou 6 secondes n'est donc utile que lorsque le passage du temps est lui-même crucial, et que les joueurs veulent avoir une idée plus précise du passage du temps : un compte à rebours, une durée limitée pour accomplir une action, un personnage qui doit retenir son souffle, etc.

(attaques, mouvements, etc.), et ont chacun une durée approximative de 5 à 6 secondes. Évidemment, quand le combat est terminé (faute de combattants, ou une fois la menace écartée), le découpage du temps en Tours de combat n'a plus lieu d'être.

## L'INITIATIVE

L'Initiative permet de déterminer l'ordre dans lequel les combattants agissent. Le score d'Initiative de base dépend du niveau de Réaction d'un personnage (voire **Initiative**, page 213).

## PHASES D'ACTION

Chaque Tour de combat est divisé en « phases d'action ». **Le nombre total de phases d'action dans un Tour de combat est égal au niveau d'Initiative le plus élevé parmi les combattants.** Chaque personnage peut agir à la phase d'action qui correspond à son niveau d'Initiative. Une fois que tout le monde a agi, le Tour de combat est terminé.

## RÉSUMÉ DU DÉROULEMENT D'UN TOUR DE COMBAT

### 1. SURPRISE (SI NÉCESSAIRE)

Si un ou plusieurs combattants risquent d'être surpris par leurs adversaires (embuscade, attaque soudaine, etc.), ils doivent effectuer un Test de Réaction, pour voir s'il peuvent agir et dans quelle mesure. Les personnages ayant raté leur Test au premier Tour de combat retrouveront leur score d'Initiative normal au Tour suivant. Voir la section « Surprise ».

### 2. INITIATIVE DE BASE

Chaque joueur détermine l'Initiative de base de son personnage, qui est normalement égale à son niveau de Réaction, sauf bonus ou malus particuliers.

### 3. DÉCLARATIONS D'INTENTIONS & MODIFICATION DE L'INITIATIVE

Dans l'ordre croissant des niveaux d'Initiative (les plus lents en premiers), chaque joueur, y compris le MJ pour ses propres PNJ, déclare rapidement mais précisément les intentions de son personnage (se déplacer, attaquer, etc.). Si la déclaration du joueur impose une modification de l'Initiative de son personnage, celle-ci prend effet immédiatement. Le nouveau niveau d'Initiative est appelé « niveau actuel », par rapport au niveau de base (celui du début du Tour).

- **Plusieurs Attaques** : un joueur désirant que son personnage accomplisse plus d'une Attaque dans le Tour de combat doit l'annoncer à cette étape. Il place les marqueurs supplémentaires nécessaires sur l'échelle d'Initiative. Voir **Effectuer plusieurs Attaques par Tour**, page 218.
- **Initiatives équivalentes** : si plusieurs personnages peuvent agir à la même phase d'action, et que les Actions ne sont pas considérées comme simultanées, les déclarations d'intention doivent être faites dans l'ordre croissant des Initiatives (les plus lents annoncent leur Action en premier, permettant ainsi aux plus rapides de réagir en conséquence). Voir **Initiatives équivalentes**, page 214.
- **Précipiter son Action (optionnel)** : le joueur peut décider de précipiter l'Action de son personnage. Celui-ci gagne immédiatement un bonus de +3 à son niveau d'Initiative, mais son Action subira un malus à cause de la précipitation. Voir **Précipiter son Action**, page 218.
- **Retarder son Action** : le joueur peut décider de retarder l'Action de son personnage. Celui-ci agira plus tard dans le Tour de Combat, à n'importe quelle phase d'action. Voir **Retarder son Action**, page 218.

- **Préparation** : certaines Actions demandent une Préparation, c'est-à-dire un geste, un mouvement qui va la retarder (par exemple sortir une arme ou viser). Voir **Préparations**, page 216.
- **Choix d'un Mode de combat (combat au contact seulement)** : à cette étape, le joueur peut également choisir (ou modifier) un Mode de combat pour son personnage. Voir la règle optionnelle des **Modes de combat**, page 223.
- **Modifications de l'Initiative** : certains événements peuvent modifier l'Initiative du personnage. Le nouveau score d'Initiative est appelé « score actuel » (par opposition au score de base, celui du début du Tour).

## 3. RÉOLUTION DES ACTIONS

Les Actions déclarées sont alors résolues dans l'ordre décroissant des niveaux d'Initiative (les plus rapides en premier), à leur phase d'action respective. Ainsi, le personnage ayant le plus haut score d'Initiative peut agir dès la première phase d'action. Les joueurs effectuent alors chacun à leur tour les Tests nécessaires (les Tests d'attaque, par exemple), puis le MJ décrit l'Action et son résultat. Plus la marge de réussite (ou d'échec) est importante, et plus la description devra être spectaculaire (avec la complicité du MJ, un joueur expérimenté peut même décrire lui-même l'Action de son personnage !). Les effets de l'Action (les blessures infligées par exemple, et tous les problèmes qu'elles posent !) sont applicables immédiatement.

## 4. FATIGUE (SI NÉCESSAIRE ; RÈGLES AVANCÉES SEULEMENT)

Si le MJ utilise les règles avancées de Fatigue, tous les personnages impliqués dans le combat effectuent leur Test de résistance à la Fatigue.

## 5. FIN DU TOUR OU FIN DU COMBAT

Une fois que tous les personnages ont effectué leur(s) Action(s), on recommence à l'**étape 2** (Initiative) ou on met fin au combat si nécessaire.

Vous trouverez dans les sections qui suivent la description détaillée de chacun des éléments d'un Tour de combat, ainsi que les exemples appropriés.

# INITIATIVE\_

## INITIATIVE DE BASE

**En terme de jeu, le score d'Initiative de base d'un personnage est tout simplement égal à son niveau de Réaction.** Toutefois, divers éléments peuvent affecter ce score de base, et principalement les malus dus à un mauvais état de santé (Blessures, Fatigue, maladies) : ces modificateurs affectent le niveau de Réaction du personnage et donc son Initiative de base. Voir le chapitre **État de santé**, page 234.

### INITIATIVE EN ARMURE MÉCANISÉE (OPTIONNEL)

Un personnage en armure mécanisée est isolé de l'extérieur et a naturellement tendance à réagir moins rapidement qu'un individu normal. Pour simuler cela, vous pouvez comparer la Réaction du personnage et son niveau de *Manoeuvre d'armure* (avec la spécialité appropriée) et utiliser le plus bas des deux pour déterminer l'Initiative du personnage.

## ÉCHELLE D'INITIATIVE

Pour aider les joueurs dans la gestion de l'Initiative, la fiche de personnage comporte une échelle où sont notés les niveaux d'Initiative. Il suffit de poser un marqueur (jeton, morceau de papier, etc.) sur la case qui correspond au niveau d'Initiative de base du personnage, et de le déplacer en cas de modification. De son côté, le MJ dispose d'une fiche de combat sur laquelle il peut également tenir compte de l'Initiative des PNJ et créatures importants (voir **Fiche de créature** et de **PNJ**, en annexe, page 421 et 422).

## DÉCLARATION D'INTENTION ET MODIFICATION DE L'INITIATIVE

La déclaration d'intention est liée à l'Initiative : dès que chacun a déterminé l'Initiative de base de son personnage, le meneur de jeu doit interroger les joueurs sur les intentions de leur personnage, dans l'ordre croissant des Initiatives. Il parle lui-même pour ses PNJ. Ainsi, les joueurs qui dirigent les personnages les plus rapides peuvent prendre connaissance des intentions des autres protagonistes, et réagir en conséquence. À l'inverse, les joueurs des personnages les plus lents sont obligés de déclarer leurs intentions sans avoir une bonne vision d'ensemble du combat. Pour simuler l'ambiance stressante d'un vrai combat et entretenir un bon rythme de jeu, le meneur de jeu est vivement encouragé à obliger ses joueurs à s'exprimer rapidement, et surtout clairement, sur les intentions de leur personnage. Si le joueur hésite, le MJ peut même lui faire perdre 2 ou 3 points d'Initiative ! (Réservez tout de même ça à des joueurs expérimentés...)

Certaines déclarations peuvent modifier l'Initiative du personnage :

- Ainsi, si le joueur choisit de faire agir son personnage plus rapidement que prévu, il s'agit d'une « **Action précipitée** ». Le personnage bénéficie d'un bonus à son Initiative, mais la précipitation lui imposera toutefois un malus lors de la résolution de son Action. Voir **Précipiter son Action (optionnel)**, page 218.
- De même, certaines Actions nécessitent une « **Préparation** », avant de pouvoir être accomplies. Les Préparations sont des petites actions qui ralentissent le personnage avant qu'il puisse agir, par exemple dégainer une arme, viser, se relever après une chute, etc. Voir **Préparations**, page 216.

Si la déclaration du joueur entraîne une modification de l'Initiative de son personnage, celle-ci prend effet immédiatement : le marqueur doit être déplacé tout de suite sur l'échelle d'Initiative. Lors de la résolution des Actions, le personnage gagnera ou perdra peut-être des places, lorsque sa phase d'action viendra. Un joueur assez discipliné et précis peut même annoncer une Préparation, puis laisser la parole au prochain si son personnage perd l'Initiative.

### CHANGER D'INTENTION (OPTIONNEL)

Si, au cours du combat, le joueur décide de changer d'intention, il doit effectuer un Test d'Adaptation. En cas de réussite, le joueur peut changer l'action de son personnage (avec l'accord du MJ). En cas d'échec, il est obligé de se conformer à sa déclaration d'intention initiale. Sur une Catastrophe, le personnage est confus, et ne fait rien du tout pendant ce Tour de combat...

## INITIATIVES ÉQUIVALENTES

Lorsque deux personnages sont en mesure d'agir à la même phase d'action, la priorité va au personnage possédant le niveau de Réaction le plus élevé (prenez en compte les malus divers tels que ceux dus aux blessures ou à la Fatigue). **L'Action du personnage le plus rapide doit être entièrement résolue avant celle de l'autre combattant.** En cas d'égalité des niveaux de Réaction, considérez que les deux Actions sont simultanées (s'il s'agit de deux attaques, les deux personnages risquent donc de se blesser mutuellement !). Au besoin, les Déclarations d'intention peuvent être faites en secret, notées sur un morceau de papier.

## SURPRISE

Lorsqu'un personnage (ou une créature) est attaqué de manière soudaine, il court le risque d'être surpris et de ne pas pouvoir se défendre correctement. Une embuscade, une piège, une tentative d'assassinat (ou d'enlèvement), une attaque inattendue (ou par derrière), une grenade dégoupillée qui roule sur le sol au milieu du groupe, un prédateur silencieux des fonds marins qui a décidé de varier son menu, et bien d'autres événements encore sont des situations qui peuvent mettre un personnage en péril, s'il reste paralysé par la surprise ou la peur.

## TEST DE RÉACTION

En terme de jeu, tous les personnages risquant d'être surpris (*a priori* tous les personnages n'étant pas au courant de l'attaque) doivent faire un Test (aléatoire) de Réaction (Difficulté moyenne, mais divers éléments peuvent affecter cela, voir plus bas). La réussite ou l'échec de ce Test a un effet direct sur le score d'Initiative du personnage lors du premier Tour de combat :

- **En cas de réussite, le personnage dispose d'un score d'Initiative égal à sa marge de réussite\*.**
- **En cas d'échec, le personnage est surpris et ne peut pas agir pendant ce Tour de combat.** Au début du Tour de combat suivant, il retrouve son score d'Initiative habituel.

\* Il s'agit bien de la marge de réussite (en d'autres termes, le score du dé...) et non du bonus de réussite.

Le meneur de jeu peut appliquer tous les modificateurs (bonus ou malus) qu'il estime nécessaires sur le niveau de Réaction des personnages, en fonction de la situation. Ainsi, s'ils peuvent voir leurs adversaires se ruer sur eux, en courant sur une distance assez importante, un bonus s'impose (les personnages ont en effet un peu plus de temps pour réagir). En revanche, s'ils sont victimes d'une attaque particulièrement rapide ou surprenante, ils pourront recevoir un malus. Bien entendu, les malus dus aux blessures ou à la fatigue s'appliquent aussi.

Notez enfin qu'il existe des cas où le Test de Réaction doit être fait pour les deux adversaires (ou groupes d'adversaires), dans le cas notamment où ils se rencontrent de manière inattendue. En cas de double échec, les deux personnages/groupes restent stupéfaits un temps (lors du premier Tour de combat), avant de pouvoir agir de nouveau, sans avoir à refaire de Test de Réaction (lors du second Tour de combat, avec une Initiative normale).

*Exemple 1 : un personnage en armure de plongée s'approche silencieusement de l'entrée d'une grotte sous-marine. Celle-ci, toutefois, n'est autre que l'antre d'un prédateur des mers. Le personnage et la créature, risquant d'être surpris tous les deux, doivent effectuer un Test de Réaction.*

*Exemple 2 : au détour d'un couloir désert, sur la station d'Équinoxe, un jeune trafiquant tombe nez à nez avec un Veilleur... qui n'est autre que l'un de ses pires ennemis. Les deux personnages doivent réussir leur Test de Réaction pour agir dans les meilleures conditions.*

## COMPTEUR DE BLESSURES (FICHE DE PERSONNAGE)

Le nombre total de blessures qu'un personnage peut recevoir est limité. Dès que son personnage est blessé, le joueur doit alors cocher l'une des cases du compteur de blessures situé ci-dessus et présent sur la fiche de personnage, correspondant à la Localisation touchée et à la gravité de la blessure :

Dans chaque Localisation, lorsque toutes les cases d'une ligne sont cochées et que le personnage subit une nouvelle blessure de cette gravité, le joueur doit alors :

1. **Cocher une case** dans le degré de gravité supérieur
2. **Effacer les blessures** notées dans les cases de la ligne complète

On considère en effet que l'ensemble des blessures subies à un certain niveau de gravité finit par constituer une blessure de gravité supérieure.

**Rappel** : les règles de Localisation des blessures se trouvent dans le chapitre **Combat**, section **Dommages**, page 229.

## DESCRIPTION ET EFFETS DES BLESSURES

Vous trouverez ci-dessous la description des dommages et des traumatismes qui correspondent à chaque type de blessure. Dès qu'un personnage reçoit une blessure, il en subit immédiatement les effets, qui peuvent changer en fonction de l'importance des dégâts et de la Localisation touchée.

### BLESSURES LÉGÈRES

Contusions, petites coupures, brûlures au premier degré peu étendues... Ces blessures sont légèrement douloureuses, mais pas au point de gêner sérieusement un personnage. Elles guérissent toutes seules en général et ont très peu de risques de s'aggraver.

- **Malus aux Tests** : -1.
- **Aggravation** : Suractivité.

### BLESSURES MOYENNES

Muscles froissés, entorses légères, coupures assez profondes n'ayant toutefois pas touché de vaisseaux sanguins importants, brûlures au second degré (ou au premier degré, étendues)... Ces blessures ne sont pas dangereuses en tant que telles, mais la douleur qu'elles occasionnent commence à être vraiment gênante. Il y a d'autre part des risques (peu élevés, néanmoins) pour que ces blessures s'aggravent, mais surtout dans le cas de conditions insalubres (infections) ou de suractivité.

- **Malus aux Tests** : -3.
- **Aggravation** : Infection, Suractivité.

### BLESSURES GRAVES

Muscles ou tendons déchirés, entorses ou luxations graves, os fêlés, coupures profondes ayant atteint un vaisseau sanguin d'importance moyenne, brûlures étendues au second degré... Ces blessures ont causé des dégâts importants, sans être toutefois mortelles dans l'immédiat. La douleur est très prononcée, et les effets commencent à être réellement handicapants (le blessé peut difficilement utiliser un bras ou une jambe blessée, il respire très difficilement avec des côtes fêlées et sera peut-être étourdi ou

## COMPTEUR DE BLESSURES

BLESSURES	Tête	Corps	Bras droit	Bras gauche	Jambe droite	Jambe gauche
Légères (5)	□□□	□□□□	□□□	□□□	□□□	□□□
Moyennes (10)	□□□	□□□	□□□	□□□	□□□	□□□
Graves (15)	□□	□□□	□□	□□	□□	□□
Critiques (20)	□□	□□	□□	□□	□□	□□
Mortelles (25)	□	□□	□	□	□	□
Mort/Membre détruit (30)	Mort	Mort	□	□	□	□

même inconscient à la suite d'une blessure à la tête). Mal soignées, il y a de bonnes chances pour que ces blessures s'aggravent, ce qui est également systématique en cas de suractivité.

- **Malus aux Tests** : -5.
- **Effets** :
  - **Jambes** : déplacement à l'Allure moyenne maximum.
  - **Corps** : déplacement à l'Allure moyenne maximum, Test de Choc nécessaire (aucun malus).
  - **Tête** : déplacement à l'Allure moyenne maximum, Test de Choc nécessaire (malus : -5).
- **Séquelles** (Tête seulement)
- **Aggravation** : Infection, Suractivité.

### BLESSURES CRITIQUES

Fractures, arrachements ligamentaires graves, éclats d'os ayant perforé un organe ou un vaisseau sanguin important, blessures profondes avec hémorragie importante, brûlures étendues au troisième degré, organe (non vital) endommagé... Ces blessures ont causé de très importants dégâts, qui vont s'aggraver inexorablement si elles ne sont pas soignées. Le blessé est très souvent étourdi, voire inconscient, et a besoin de soins rapides. En l'absence de soins, un très sérieux handicap ou même la mort parfois, est inévitable à plus ou moins court terme.

- **Stabilisation nécessaire**, mais seulement sur les blessures pouvant causer une hémorragie : blessures par balle ou par arme blanche, coupure, perforation, etc. **C'est au MJ de décider si une blessure présente ou non de tels risques.**
- **Malus aux Tests** : -10.
- **Effets** :
  - **Bras** : déplacement à l'Allure moyenne maximum, Test de Choc nécessaire (aucun malus).
  - **Jambes** : déplacement impossible, Test de Choc nécessaire (aucun malus).
  - **Corps** : déplacement à l'Allure lente maximum, Test de Choc nécessaire (malus : -5).
  - **Tête** : déplacement à l'Allure lente maximum, Test de Choc nécessaire (malus : -10).
- **Séquelles**
- **Aggravation** : Infection, Suractivité.

### BLESSURES MORTELLES

Fractures ouvertes, plaies extrêmement profondes et étendues, hémorragies importantes, brûlures au troisième degré sur l'ensemble du corps, organe vital gravement touché (cœur, poumons, cerveau...)... Ces blessures sont extrêmement graves, et même habituellement fatales, même si la mort n'est pas forcément immédiate, surtout si des organes vitaux sont touchés (Tête et Corps). Le blessé est le plus souvent inconscient. Même s'il ne meurt pas sur le coup, il a besoin de soins immédiats, sinon, la mort est irrémédiable, à court, voire à très court terme, en fonction des organes touchés. Si par chance il survit, les séquelles seront extrêmement importantes.

## ATTAQUER À MAINS NUES UN PERSONNAGE ARMÉ (OPTIONNEL)

Il est très dangereux d'attaquer à mains nues un personnage armé d'une arme blanche ou d'une arme à feu. Si vous souhaitez simuler cela, considérez qu'un Défenseur qui remporte le Test d'opposition peut choisir d'infliger des dommages à son adversaire (comme s'il était Attaquant). Il procède alors à un jet de dommages (voir **Dommages**, page 229).

## COMBAT CONTRE PLUSIEURS ADVERSAIRES

Un personnage confronté à plusieurs adversaires subit un malus lors de ses Tests d'opposition, que ce soit pour l'attaque ou pour la défense. Ce malus dépend du nombre total d'adversaires auquel il est confronté :

ADVERSAIRES	Malus
2	-5
3	-7
4	-10

On considère qu'un personnage ne peut pas avoir plus de 4 adversaires en même temps dans un combat au contact (au-delà, les combattants se gênent mutuellement).

## ALLONGE

En raison de leur taille, certaines armes apportent un bonus d'allonge lors du Test d'opposition de combat au contact (voir le chapitre consacré à l'équipement, page 277). En attaque comme en défense, elles permettent en effet de frapper ou de tenir l'adversaire à distance. Lorsque deux combattants bénéficient chacun d'un bonus d'allonge, le bonus le moins important doit être soustrait au bonus le moins important : le personnage disposant de l'arme la plus longue doit alors utiliser ce bonus minoré.

Le bonus d'allonge est à double tranchant toutefois :

- Si le personnage bénéficiant du bonus d'allonge perd le Test d'opposition, son adversaire peut alors en profiter pour casser la distance. L'arme du personnage sera alors beaucoup moins facile à manœuvrer au corps à corps.
- Dans un endroit confiné, ou dans une situation où les mouvements du personnage sont restreints, le maniement de certaines armes longues (notamment les armes longues à deux mains, telles que les bâtons de combat) peut être problématique. Cela est toutefois soumis à l'interprétation du MJ.

Dans ces cas-là, le bonus d'allonge se transforme en malus.

# ARTS MARTIAUX ET TECHNIQUES SPÉCIALES

## UTILISATION DES ARTS MARTIAUX

Les Compétences d'Arts martiaux représentent des techniques de combat avancées, offrant de nombreuses opportunités aux combattants entraînés. N'oubliez pas que les Compétences d'Arts martiaux sont des Compétences limitatives, qui agissent sur *Combat à mains nues* ou *Combat armé* (par souci de simplification, nous ne faisons pas de différence entre les deux types de technique dans les explications suivantes).

En terme de jeu, lors de chaque Tour de combat, un personnage qui choisit d'utiliser une Compétence limitative d'Arts martiaux peut bénéficier de l'effet d'une (et d'une seule) des Techniques décrites ci-dessous.

Certaines de ces Techniques de combat peuvent toutefois être utilisées librement, sans recourir aux Compétences limitatives d'Arts martiaux. Tout le monde peut tenter de faire une clé de bras ou de se libérer d'une saisie, néanmoins, sans entraînement martial spécifique, ces techniques seront difficiles à employer et surtout très mal maîtrisées. À chaque fois, les règles précisent les conditions d'utilisation libre de ces Techniques de combat (certaines sont d'ailleurs impossibles à utiliser sans entraînement).

## TECHNIQUES OFFENSIVES

Un personnage qui décide d'utiliser Arts martiaux (Techniques offensives) doit avoir l'Initiative sur son adversaire et combattre en Mode normal, en Mode offensif ou Charger. Pour le Tour de combat en cours, il peut choisir l'une des Techniques martiales suivantes :

### FRAPPE PUISSANTE

Le personnage entraîné aux Techniques offensives est habitué à frapper efficacement avec toutes les parties du corps : mains, coudes, pieds, genoux, tibias, tête... Il gagne un bonus de +3 aux dommages (en cas de Charge, ce bonus s'ajoute au bonus initial de +3, pour le porter à +6).

*Utilisation libre : impossible.*

### FRAPPE INCAPACITANTE

Le personnage frappe un point vital particulièrement douloureux (par exemple le nez, la tempe, le bout du menton, l'articulation de la mâchoire, la gorge, le plexus solaire, le foie, les parties génitales... Ça fait mal, hein ?). Il inflige des Dommages normaux, mais oblige toutefois son adversaire à effectuer un Test de Résistance au Choc avec un malus de -5 (quelle que soit la gravité de la Blessure. Si celle-ci impose un Test de Résistance au Choc, les malus se cumulent). Voir la section **Choc**, dans le chapitre **État de santé**, page 237.

*Utilisation libre : impossible.*

### FRAPPE PRÉCISE

Le personnage délivre un coup précis et maîtrisé. Tous les malus de visée décrits dans la section « Localisation des dommages », « Viser une Localisation précise », sont réduits de 3 points.

*Utilisation libre : non applicable (le personnage suit les règles habituelles).*

### ENCHAÎNEMENT

Le personnage effectue un enchaînement de coups. Comme le prévoit la règle des Attaques multiples (voir **Agir en combat : les Actions, Effectuer plusieurs Attaques par Tour**, page 218), il peut réaliser jusqu'à trois Attaques, mais il utilise toutefois les malus suivants : première Attaque à +0 et seconde Attaque à -3 (deux Attaques) ; première Attaque à -3, deuxième Attaque à -5 et troisième Attaque à -7 (trois Attaques).

*Utilisation libre : non applicable (le personnage suit les règles habituelles.).*

### COMBAT À DEUX ARMES

En plus du bonus normal de +3 à ses Tests de combat (voir **Combat au contact, Se battre avec deux armes**, page 223), le personnage peut tenter de porter une attaque supplémentaire gratuite : il doit pour cela réussir un autre Test de combat avec un malus de -5 (les deux Tests sont limités par Arts martiaux). Son adversaire se défend normalement contre la deuxième attaque.

*Utilisation libre : impossible.*