

## Règles de combat.

Le combat est un aspect fondamental de la plupart des univers de jeu. Non que les gens aiment ça, mais en général, d'une manière ou d'une autre, les conflits surviennent, que ce soit à grande ou à petite échelle.

Mais comme les conflits à grande échelle ne nous concernent pas encore, nous allons étudier l'art de se mettre sur la gueule entre petits comités.

Le combat se déroule selon une suite d'actions qui composent un round de combat. Ce nombre d'Actions est défini par l'Initiative de chacun, et par les choix des belligérants. Ceci dit et selon le résultat de l'Initiative, chaque protagoniste pourra attaquer, parer, ou esquiver, et enfin se déplacer, chacun de ces actes étant une Action. Ceci résume de la plus simple manière possible un round de combat, les subtilités vont être décrites plus bas.

*Note : vous retrouverez les règles sur les blessures, ce qu'elles provoquent, et comment les soigner au Livre des Règles, page XX.*

### **La déclaration d'Action**

Avant de lancer le jet d'Initiative, le meneur de jeu fait un tour de table pour demander ce que le joueur déclare vouloir faire à son personnage comme Actions.

Chacun des joueurs décrit, en fonction des événements et de l'instant, ce qu'il pense que son personnage va faire. L'ordre du tour de table n'a pas d'importance, mais une fois que le joueur, selon les événements et la scène décrite par le meneur de jeu, a décrit ce que son personnage allait faire, il est considéré qu'il se tiendra à sa déclaration d'action.

Déclarer son Action sous-entend ici que le joueur est descriptif.

Exemple : dire simplement « *je mets un coup de poing au gars en face* » pourrait suffire tout à fait. Mais plus la description sera imagée et envolée, plus cela implique d'Actions consécutives dans le round à venir, mais aussi plus d'efficacité : « *je me colle à lui pour le frapper du coude en vue de le sonner et accompagner le mouvement, si cela réussit, pour lui en remettre une en coup-de-poing marteau sur l'oreille.* »

Dans le premier cas, c'est une seule Action, et le joueur sera forcé de s'y tenir, et à priori ne fera que cette action sauf si les événements font que le meneur de jeu est amené à lui demander de changer son action. Dans le second cas, il y a deux Actions (deux coups à la suite) donc si le personnage du joueur a l'Initiative suffisante pour ses deux Actions, il sera d'autant plus efficace sur ce round de combat.

Si dans le combat les événements rendent ses Actions impossibles, le joueur devra en changer quand arrivera son tour de résoudre ses Actions.

Conseil: pour rendre plus tendu ce genre de scène, forcez vos joueurs à décider de leurs actions rapidement. Si un joueur hésite et piétine à déclarer quelles actions son personnage fera, comptez à haute voix jusqu'à 5, pas trop vite quand même, et si passé 5 le joueur n'a pu se décider, passez à un autre, son personnage étant considéré comme abasourdi par le combat et incapable d'une action (sauf les actions pour se défendre d'une attaque, bien sûr).

## ***L'initiative***

Au début d'un round de combat, et après la déclaration d'Action, chaque protagoniste fait un jet d'initiative ((**Ag+Is**)/4) selon le procédé habituel de **Initiative**+d10. Celui qui fait le plus gros résultat commence le premier, et le meneur de jeu et le joueur résolvent la première Action du personnage, puis chacun des autres protagonistes fera de même par ordre décroissant.

**Note** : dans le cas de l'Initiative, le dé n'est pas relancé si on fait 10, mais on peut employer des NP –jusqu'à 5, comme toujours- pour Augmenter son jet d'Initiative.

En combat, les Actions sont précisément définies comme des suites d'attaques, de parades, d'esquives et de déplacement. Une Action dans ce cadre est donc d'une part quelque chose de « simple » et d'autre part conduit quasi toujours à un Test de Talent ou Trait.

Un personnage peut donc faire plusieurs Actions, chaque Action coûtant un certain nombre de points à son Initiative.

**La première Action à lieu au d'Initiative du personnage, plus le modificateur de l'Action qu'il tente, et les suivantes coûtent 2 à ce rang, plus le modificateur de l'Action qu'il tente.**

L'usage de techniques de combat ou d'armes modifie l'initiative du personnage. Les malus de niveaux de blessures n'affectent pas l'Initiative d'un personnage.

- 1 Parer ou esquiver : 1
- 2 Attaque d'arts martiaux : 1
- 3 Attaque avec une arme : selon l'arme.
- 4 Se déplacer : 1

On notera que parer ou esquiver coûte un rang d'Initiative. Oui, cela veut dire qu'un personnage qui doit parer ou esquiver avant de faire sa première Action à son tour dans le round peut perdre un rang dans son tour, voir plus s'il a du parer ou esquiver plusieurs attaques. Ce coût est à payer même si la parade ou l'esquive ont échouées. Il peut même ainsi finir par agir en dernier, voir même ne plus pouvoir agir car il a perdu tous ses rangs d'Initiative. Si on a plus de rangs d'Initiative à dépenser pour payer une esquive ou une parade, on ne peut plus ni parer, ni esquiver. C'est le prix à payer quand on est en mêlée fougueuse.

Certaines armes donnent un **Bonus d'Assaut** à l'Initiative. Il s'agit d'un bonus quand on porte la première attaque du combat parce que c'est une arme avec une grande allonge, comme une lance, ou articulée, comme un nunchaku. Ce bonus ne marche donc que pour le premier round de combat.

Une fois l'initiative de chacun obtenue, le meneur de jeu part du plus haut chiffre obtenu, puis annonce par ordre décroissant chaque rang d'initiative (si le meilleur résultat est 15, il décompte de 15 à 1, par exemple) et chaque personnage agit à son rang d'initiative quand le meneur de jeu

annonce le numéro de son rang. Ainsi, à 12, le personnage du joueur qui a fait douze s'annonce, et résout avec le meneur de jeu l'Action (ou la première de ses Actions) qu'il a déclaré, si celle-ci est faisable. Sinon, il doit en changer au plus vite (voir déclaration d'action).

## ***Porter un coup***

### **Principe de l'attaque au corps à corps**

Le principe de porter un coup est bête comme chou, puisque cela marche comme toute Action : **Talent d'arme + Trait + D10**. Le jet de dé se fait contre la **Défense** égale au **Trait : Ag+Is** de l'adversaire. Si le personnage fait égal ou plus, il touche sa cible, et si celle-ci échoue à esquiver ou parer ou ne le peut pas, on passe à la **résolution des dégâts**. Une attaque coûte au minimum 1 rang d'Initiative.

## ***Éviter ou parer un coup***

On peut donc tenter d'annuler l'attaque réussie d'un adversaire en parant ou esquivant. La règle est simple : on fait **Talent d'arme (si celle-ci permet de parer)** ou **Talent d'Esquive + Trait + D10**, et on essaye de faire plus gros que l'adversaire. Si on réussit, on a évité de prendre le coup. Une parade ou une esquive coûte au minimum un rang d'Initiative. On ne peut bien sûr pas tenter de parer ou esquiver plusieurs fois la même attaque.

## ***Se déplacer***

Dans une mêlée, sauf exception, personne ne peut espérer dans la durée d'un round de combat faire beaucoup de distance. **Une Action de Se Déplacer permet donc au personnage de bouger de trois mètres dans la mêlée. On peut se déplacer ainsi par coup de trois mètres, ce qui coûte un rang d'Action à l'Initiative du personnage.**

Se déplacer peut être fait en plus d'une autre Action, sans entraîner de conséquences et autres malus pour la personne se déplaçant. On peut se déplacer quand c'est à son tour d'agir, et à chaque fois que revient son tour de faire une Action. Mais pas entre deux Actions à faire. Il faut donc bien choisir quand se déplacer, surtout que ceci fait perdre un rang d'Action au personnage en plus de tout prix à payer en rang d'Action pour ce qu'il tente à son tour.

A noter qu'on ne donne pas d'importance au fait de se déplacer avant ou après une attaque, une parade, une esquive, le fait de se déplacer intervenant en fonction de la description que le joueur a fait à la Déclaration d'Action de ce qu'il souhaitait faire faire à son personnage.

## ***Actions spéciales en combat.***

Bon, on a vu la simplicité d'un tour de combat et de ses actions possibles, mais certaines subtilités viennent s'y rajouter assez vite.

**Porter une attaque dans la même Action avec une deuxième arme dans la main non dominante :**

Tout à fait possible, mais avec trois augmentations, à moins d'être **Ambidextre** (*voir l'avantage du même nom*), auquel cas les Augmentations ne sont que de deux. L'attaque avec la main non dominante coûte comme toujours au moins 1 rang d'Initiative.

### **L'esquive/parade totale :**

Il y a des cas où dans un round de combat, la seule action qu'un PJ voudra faire, c'est de courir se mettre à l'abri, ou essayer de parer tout les coups qui lui tombent dessus et de rester en défense sans riposter. Cela veut dire que le personnage passe en Parade ou Esquive totale. Le procédé se fait simplement : le personnage annonce au début du round qu'il ne veut pas agir, mais tout éviter ou parer, et dit comment. **Il prend soit sa Défense soit son (Esquive ou talent d'arme pour parer) +trait et gagne une Augmentation Gratuite.** C'est désormais la difficulté qu'il y aura à le toucher pour tout assaillant. Le personnage ne pourra faire que se déplacer dans tout le round, mais là, il peut accomplir dix mètres de déplacement – on court vite quand on essaye d'éviter ou parer les coups. Le déplacement ne sera bien entendu possible que si il n'est pas bloqué par trop d'adversaires en mêlée autour de lui.

### **Désarmer un adversaire :**

Cela demande une attaque normale comme toute forme d'attaque qui doit être réussie, mais avec trois Augmentations pour tenter l'action. A partir de là, il y a une Opposition : les deux adversaires font un Test de **Talent d'arme + Trait +d10** contre la diff du Trait **Fox3** adverse. Si l'assaillant réussit l'Opposition, il désarme son adversaire. Cette action peut tourner en emploi d'Augmentations supplémentaires en Opposition (voir règles générales), mais l'opposition ne dure que le temps de l'Action.

### **Saisir un adversaire :**

Cela demande une attaque normale comme toute forme d'attaque qui doit être réussie, mais avec deux Augmentations pour tenter l'action. A partir de là, il y a une Opposition : les deux adversaires font un Test de **Talent d'art martiaux + Trait +d10** contre la diff du Trait **Fox3** adverse. Si l'assaillant réussit l'Opposition, il a saisi et immobilisé son adversaire. Cette action peut tourner en emploi d'Augmentations supplémentaires en Opposition (voir règles générales), et peut permettre à l'assaillant de tenter de Neutraliser sa cible avec une Augmentation gratuite.

### **Faire chuter un adversaire :**

Cela demande une attaque normale comme toute forme d'attaque qui doit être réussie, mais avec deux augmentations pour tenter l'action. A partir de là, il y a une Opposition : les deux adversaires font un Test de **Talent d'art martiaux + Trait +d10** contre la diff du Trait **Agix3** adverse. Si l'assaillant réussit l'Opposition, il fait chuter son adversaire. Cette action peut tourner en emploi d'Augmentations supplémentaires en Opposition (voir règles générales), mais l'opposition ne dure que le temps de l'action. Une fois au sol le personnage tombé devra prendre son prochain rang d'Initiative pour se relever, et au sol, subir les malus de sa position. S'il n'a plus de rang d'Initiative où agir, le personnage perdra le rang d'Initiative de son prochain round de combat pour se relever.

### **Neutraliser un adversaire :**

Cela demande une attaque normale comme toute forme d'attaque qui doit être réussie, mais avec trois Augmentations pour tenter l'action. A partir de là, il y a une Opposition : les deux adversaires font un Test de **Talent d'art martiaux + Trait +d10** contre la diff du Trait **Cox3**

adverse. Si l'assaillant réussit l'Opposition, il a neutralisé son adversaire. Cette action peut tourner en emploi d'Augmentations supplémentaires en Opposition (voir règles générales). On considère ici que neutralisé signifie Sonné, ou maîtrisé au sol, contre un mur, etc... La victime est Sonnée pour tout le round de combat suivant l'attaque réussie, mais pourra de nouveau agir si elle n'est pas convenablement maîtrisée au round suivant. Maîtrisé veut dire ici assurer sa prise. Un simple Test d'Arts Martiaux contre la Défense de la cible suffit pour assurer la prise une fois que celle-ci est Neutralisée.

### **Sonner un adversaire :**

Comme ci-dessus, mais on peut Sonner avec un objet contendant ou une arme, éventuellement un plat d'épée –bien que ce ne soit pas très facile, et pourrait engager une Augmentation supplémentaire à l'Action de l'assaillant. Le test est un Test de **Talent d'arme + Trait +d10** contre la diff du Trait **Cox3** adverse.

### **Projections, balayages :**

Projeter ou balayer une cible revient à **Faire Chuter**.

### **Feinter:**

Le personnage décide de subir en attaquant une Augmentation pour gagner une Augmentation Gratuite contre cet adversaire au coup suivant, pour par exemple avoir +5 au Test pour le toucher, gagner une Augmentation pour une attaque spéciale comme celles décrites plus haut, ou faire un effet spectaculaire, comme le « z » sur la chemise du bout de l'épée.

### **Protéger:**

Le personnage décide de subir une Augmentation en parade/esquive pour donner une Augmentation gratuite pour parer/esquiver à un allié en combat lors de la prochaine parade ou esquive. Il faut que l'allié soit au contact, et il gagne les Augmentation dès que le jet est effectué –et réussit.

Dans la même idée on peut accepter l'idée d'**Assister** en attaque un allié en combat proche pour lui donner une Augmentation Gratuite à sa prochaine attaque, une chose assez typique des attaques coordonnées dans les films d'arts martiaux.

### **Charger :**

L'idée est de sauter sur un adversaire, lui rentrer dedans, avec ou sans arme, pour causer des dégâts ou avoir des Augmentations Gratuites pour tenter de le faire chuter ou le saisir.

**Le personnage décide d'endurer deux Augmentations à toute Action de parade ou d'esquive pour tout le reste de son round, et de perdre 10 à sa Défense, en échange de quoi il gagne Deux Augmentations pour attaquer, à user soit pour des dégâts, soit pour Saisir ou Faire Chuter sa cible ou Neutraliser.**

### **Faire une réception de charge :**

Impossible sans arme blanche plus ou moins adaptée –au moins une dimension d'une épée longue- sauf si la personne qui charge est désarmée. Le personnage endure **deux Augmentations à toute Action de parade ou d'esquive pour tout le reste de son round en échange de quoi il gagne Deux Augmentations pour contre-attaquer comme une Action gratuite au moment où l'assaillant charge, soit pour des dégâts, soit pour Saisir ou Faire Chuter ou Neutraliser.**

### **Attaque à monture :**

Une attaque à monture si elle est immobile se traite comme toute attaque normale –et difficile d’esquiver des attaques à monture. Par contre si la monture est en mouvement, plus qu’au pas, on traite les dégâts avec le bonus aux dommages cumulés de la monture et du cavalier, même chose pour une charge.

Un personnage sur une monture assez haute –comme un cheval- combattant des piétons a une Augmentation Gratuite.

### **Parer avec un bouclier :**

Parer avec un bouclier se résout comme toute parade, mais un bouclier offre en général pour cela une Augmentation Gratuite. Si c’est un grand bouclier, façon grands pavois et autre tour, il peut en offrir deux. Les tout petits boucliers comme les rondaches n’offrent eux qu’un modeste +2 (mais c’est toujours ça de pris)

### **Modificateurs de combat :**

Le combat ne se passe pas toujours dans les conditions qu’on veut, et les modificateurs suivants s’appliquent à toutes les conditions spéciales que l’on pourrait rencontrer en combat.

- combattre de nuit : diff+5
- Combattre dans l’obscurité ou aveuglé : +10
- Combattre plus bas que son adversaire (à genoux, ou dans des escaliers) : +5
- Combattre plus haut que son adversaire (sur des escaliers, ou debout face à un homme à terre) : Une Augmentation Gratuite.
- Combattre à terre, allongé ou tombé : +10
- Frapper un homme à terre : Deux Augmentations Gratuites.
- Attaquer un adversaire de dos ou surpris : Deux Augmentations Gratuites (et l’adversaire ne peut pas Esquiver ou Parer le coup, puisqu’il ne le voit pas venir)
- Attaquer avec sa main non dominante : +10 (si c’est faire une seconde attaque dans la même Action avec la main non dominante : +15, voir plus haut)

### **Le combat aux armes à distance et aux armes à feu :**

Le combat aux armes à feu et à distance obéit à la base au même principe que le combat au contact, mais avec quelques petites subtilités. La plus grande différence réside dans la difficulté pour toucher, qui change au-delà de 15 m de distance. Elle n’est alors plus soumise à un Trait de l’adversaire, ou à sa **Défense**, mais aux conditions de visée, de distance, et de tir selon la table suivante :

#### **Distance de tir :**

- + de 3 mètres à 15 mètres : Défense de la cible.
- + de 16 mètres à 30 mètres : 20
- + de 30 mètres à 50 mètres : 25

- + de 50 mètres à 100 mètres : 30
- au delà de 100 mètres : 35

On considère ici que le tir s'entend sans prendre le temps de viser, ou avoir une aide précise au tir, ce qui explique donc fort bien pourquoi toucher quoi que ce soit à 100 m tient dans ces cas là de l'exploit.

### **Tir à bout portant :**

Le tir à bout portant veut dire tirer à moins de trois mètres. Le tireur gagne alors une Augmentation Gratuite.

### **Tir à bout touchant :**

La logique veut que tirer au contact de sa cible est à priori impossible à éviter, mais Openrange ne se soucie pas de ce genre de problèmes de réalisme. Le tireur gagne deux Augmentations Gratuites, et l'attaque occasionne 1d10 de dégâts supplémentaire.

### **Vitesse relative de la cible :**

(c'est à dire la différence de vitesse entre la personne qui tire et la cible) :

- 0 à 25 km/hr : Une Augmentation
- 26 à 50 km/hr : Deux Augmentations
- 51 à 100 km/hr : Trois Augmentations
- Au delà de 100 km/hr : Quatre augmentations.

Il s'agit ici des cas de tir à des vitesses à échelle humaine. Cela ne gère pas les cas des combats à grandes vitesses entre véhicules armés, mais gère les cas des combats à dos de monture ou dans des véhicules roulant, ou équivalents.

### **Tir en rafale :**

Si l'arme le permet, le tir en rafale est possible. Une rafale oblige le tireur à subir une Augmentation, et lui fait perdre 2 rangs d'Initiative en plus du coût en rang de l'arme. Un tir en rafale est un tir de trois balles, en général ou le vidage en une seule fois d'un fusil de chasse. L'attaque occasionne 1d10 de dégâts supplémentaire, plus les dégâts de rafale de l'arme décrit à chaque arme.

### **Tir de couverture :**

C'est la même idée que le tir en rafale, pour pousser l'adversaire à fuir à couvert. Le tireur subit une Augmentation pour tirer, et un tir de couverture n'est possible qu'avec une arme automatique, consommant la moitié du magasin (ou au moins quatre balles). Le tireur perd tous ses rangs d'Initiative sauf 1 après cette Action. Les cibles d'un tir de couverture sont forcées de passer en **Esquive Totale**, avec une Augmentation Gratuite, dès leur prochaine Action, ou de prendre les dégâts : 1d10 de dégâts supplémentaire, plus les dégâts de rafale de l'arme décrit à chaque arme. Bien entendu, un tir de couverture ne peut pas affecter plus de personnes que l'arme balance de balles.

Dans les deux cas, la rafale et le tir de couverture, on ne compte pas le nombre de balles qui touchent dans Openrange. Un tir en rafale ou de couverture qui touche fait les dégâts de rafale de l'arme. C'est en règle générale suffisant

### **Tir visé :**

Le tir visé s'entend comme l'acte de pouvoir viser calmement une cible. Le personnage vise et se concentre, gagnant à chaque Action dans le round de combat où il annonce viser une Augmentation Gratuite. On peut ainsi cumuler jusqu'à trois Augmentations. Si on tente un tir visé en étant sous le feu, on ne peut en cumuler qu'une seule. Viser implique une certaine immobilité, ainsi donc tout adversaire voulant toucher un personnage qui vise a une Augmentation Gratuite pour l'attaquer.

### ***Esquiver une arme de lancer ou une arme à feu.***

C'est tout à fait possible, le principe étant qu'il faut voir le tireur ou pouvoir clairement deviner d'où vient le tir, pour pouvoir esquiver.

Selon le degré de réalisme que désire le meneur de jeu, on peut cependant décider qu'esquiver une balle (une flèche ou un carreau d'arbalète sont alors soumis aux mêmes règles) coûtera une Augmentation, voir deux.

### ***Les duels au pistolet et au sabre :***

Dans certains cas, deux adversaires vont se retrouver face à face pour l'un de ces célèbres duels ou la caméra passe d'un regard à l'autre, dans l'attente angoissée du premier qui dégainera son six-coup, ou saura porter le premier coup d'épée. Ces séquences, souvent mortelles, sont des Oppositions avec augmentations (voir règles de jeu général).

Voilà ce qui se passe dans ces cas là :

Les deux protagonistes font leur test **trait + talent de combat (arme de contact ou arme à distance)+ jet, et comparent les résultats à la Défense adverse**. Celui qui fait le plus haut score en ayant dépassé la difficulté Défense opposé est celui qui réussit l'opposition.

Ca, c'est la base, mais le personnage qui a le plus haut score en talent peut décider de pimenter l'opposition en prenant des Augmentations : avant de jeter le dé, alors que l'opposition commence, pour une qu'il prend, il en fait subir une à son adversaire, et celui-ci a alors le choix entre lancer le dé en premier, et **tenter de faire le plus haut score et réussir à dépasser la Défense plus les Augmentations prises**, ou pouvoir lui-même déclarer une Augmentation, et laisser la main à son opposant, qui soit jette le dé, soit déclare une autre Augmentation. Hors, **on ne peut déclarer plus d'Augmentations que Trait/2**. Le premier à ne pouvoir ou désirer déclarer de nouvelle Augmentation doit jeter les dés. S'il échoue, il perd le duel. S'il réussit, son opposant jette lui aussi les dés, et si celui-ci réussit, c'est alors celui qui a obtenu le score le plus élevé qui gagne.

Les Augmentations prises ont un effet, comme le montrent les tables d'emploi des Augmentations des règles générales. Elles peuvent être employées pour viser une zone précise, ou augmenter les dégâts. Nonobstant ce principe, ça va très vite, et c'est mortel.

## **Augmentations en combat :**

Petit rappel, voici la table de l'emploi des Augmentations en combat déjà cité dans les règles générales :

<b>Augmentations</b>	<b>Combat.</b>
<b>1</b>	Gagner une Augmentation de dégâts (+1d10, on peut prendre plusieurs Augmentations pour rajouter des d10 de dégât). Feinter (gagner une Augmentation Gratuite contre cet adversaire au coup suivant). Protéger (donner une Augmentation gratuite pour parer/esquiver à un allié en combat, on peut rajouter des Augmentations) Viser un membre ou le torse (pour toucher la zone, pas d'effets sauf décision du MJ)
<b>2</b>	Viser une partie d'un membre ou du torse (sans pouvoir être plus précis) Renverser (voir règles de combat, jet en opposition)
<b>3</b>	Viser une partie précise (viser une main, un pied, la tête, le cou). Désarmer (voir règles de combat, jet en opposition) Immobiliser (voir règles de combat, jet en opposition).
<b>4</b>	Faire une blessure mortelle

Voilà à quoi correspondent les gains supplémentaires des Augmentations :

- Gagner une Augmentations gratuite pour l'initiative au tour de combat suivant (1 Augmentation): Le personnage rajoutera 5 à son initiative au début du prochain tour de combat.
- Viser un membre général ou une zone précise de l'adversaire (2 ou 3 Augmentations) : cela permet de frapper un bras, ou une main, pour désarmer en blessant, rendre une jambe inopérante, ou encore déboutonner son adversaire. Ces effets n'étant qu'au bon vouloir du meneur de jeu.
- Viser une zone vitale (4 Augmentations) : Cela veut dire atteindre la gorge, l'œil, le cœur, etc... Si une telle cible est touchée, les dégâts sont multipliés par deux.
- Gagner des Augmentations gratuites aux dégâts (1 Augmentation par effet) : + 1d10 par Augmentation aux dégâts.
- Gagner des Augmentations gratuites à la défense à la prochaine action (1 Augmentation par effet) : Une fois ces Augmentations prise, le personnage rajoute +5 par augmentation à son score de Défense pour être touché pour tout le reste du tour de combat.
- Blessure mortelle (4 Augmentations) : Provoquer une blessure mortelle.
- Renverser (2 Augmentations) : (voir plus haut)
- Désarmer (3 Augmentations) : (voir plus haut)
- Immobiliser (3 Augmentations) : (voir plus haut)
- Feinter (1 Augmentation) : donne pour le tour suivant +5 par augmentation pour une action contre l'adversaire.

- Protéger: par augmentation prise, permet de donner +5 au score de défense d'un allié dans le combat.

## Ouille ça fait mal, les règles sur les blessures :

Hors donc arrive un jour où le personnage après avoir fait ce qu'il pouvait pour éviter les coups, s'en prend une de plein fouet, et va devoir encaisser le choc, en priant pour que cela ne le tue pas. Mais avant tout voyons comment se passe la résolution des dégâts à Openrange:

Une fois qu'un personnage a atteint sa cible sans que celle-ci puisse éviter les coups, il peut faire les dégâts, le principe est simple : **il lance d10+dégâts de l'arme (+bonus For si c'est une arme de corps à corps ou une arme lancée par la force)**, et cela sera ce que l'adversaire va perdre en points de vie. Les seules subtilités dans ce domaines entrent dans le cas des Augmentations pour faire plus dégâts (voir plus haut) et les armures et autres protection dont la valeur diminue les dégâts que la cible va recevoir.

Quoi qu'il arrive, **toute attaque qui touche une cible dans le but de lui faire mal fait perdre un PV**, et ce même avec toutes les armures du monde. Seuls les choses d'ordre de la science-fiction, comme les armures mechas et les écrans d'énergie, ignorent cette règle, car le personnage est considéré protégé par une couverture.

Note : on évitera quand même les abus divers... un moustique qui pique n'est pas capable de faire un PV de dégâts, et une rafale de balles ne font rien à un gros char blindé. On considère que seule une attaque à la même Echelle peut affecter une cible. Donc à Echelle Machine, une balle ne fera même pas un dommage, dans cet exemple.

## *Les sbires, et les PNJs*

Là, faisons simple : **Un PNJ qui tombe au Seuil de Blessure Grave (0 PV) est hors de combat**. Si ça vous arrange qu'il meurt à ce moment là il est mort, tout simplement.

Ceci n'est pas forcément à appliquer pour un PNJ important ou protagoniste majeur, qui peut très bien pouvoir faire les mêmes actions qu'un personnage de joueur. C'est au choix du meneur de jeu.

### **Optionnel : les sbires dans Openrange:**

Vous savez, ces types qui débarquent en masse mais ne sont que de la chair à canon pour les personnages, et une raison de donner au meneur de jeu une belle scène de bataille à ses joueurs. J'avoue que je le fais peu, il est fréquent que je fasse des sbires des gens dangereux en général, mais cette option est faite pour modifier le mode de jeu au plaisir et au choix du meneur de jeu et des joueurs.

**Le système est le suivant : pour abattre un sbire, il suffit de réussir un Test d'Arme contre une Diff de 20**, que le sbire est en droit de parer/esquiver. Si c'est réussi, le sbire tombe, rien de moins difficile. Les sbires eux attaquent de manière classique et gèrent les dégâts de manière tout

aussi classique, mais à la base, eux tombent d'un simple jet de dé réussi s'ils ne peuvent le parer ou l'esquiver.

## **Les armures**

Une armure est gérée par deux choses : sa protection, et sa résistance.

**La protection**, c'est ce que l'armure retire des dégâts que la cible va subir.

**La résistance**, c'est ce que l'armure peut encaisser avant de devenir inefficace. L'armure encaisse en dégâts tout ce qu'elle évite que le personnage ai subit. Il n'est en rien nécessaire de se servir de cette statistique si on la trouve trop gênante.

<b>Armure</b>	<b>Protection</b>	<b>Résistance</b>	<b>Notes</b>
Cuir & cuir souple	4	25	
Cuir rigide & bouilli	5	30	-1 Initiative.
Armure de maille & d'écailles	7	45	-2 Init, -1 aux tests physiques
Plate partielle	9	55	-3 Init, -2 aux tests physiques
Plate complète	10	80	-5 Init, -3 aux tests physiques
Plate gothique	11	85	-4 Init, -1 aux tests physiques
Vêtements pare-balle	10	65	-1 Init, protection 6 contre les lames.

**Note générale sur les armures** : hormis les vêtements pare-balle et les vêtements de cuir, les armures sont divisées par deux face aux armes à feu.

## **Protections et couverture**

Voici la protection générique de quelques objets :

<b>Ecran</b>	<b>Protection</b>
Protection de planches, table, porte en contre-plaqué. Oui, cela veut donc dire qu'un bon coup de poing peut la traverser.	5
Porte de bois épais, bureau classique en contre-plaqué.	10
Bidons de fer, mur de briques ou parpaings, bureau solide en métal, portière ou capot de voiture	15
Blindage d'avion, mur de pierre, portière de camion, container métallique, ou encore cuir de dragon ou de très grand reptile.	20
Blindage de char, en général blindage de véhicule de guerre blindé. Au-delà, on va en parler ailleurs, car on entame l'Echelle des Machines.	30

On ne parle pas ici de la résistance de ces objets. Dans le cas où la question se pose pour un effet de dramatisation, multipliez la protection par 3, ou 5. Cela correspond à la somme de dégâts pour faire un trou assez gros pour qu'un humain puisse y passer... Ca suffit en règle générale pour dézinguer tout meuble.

## **Les Boucliers**

Parer avec un bouclier se résout comme toute parade, mais un bouclier offre en général pour cela une Augmentation Gratuite. Si c'est un grand bouclier, façon grands pavois et autre tour, il peut en offrir deux. Les tout petits boucliers comme les rondaches n'offrent eux qu'un modeste +2 (mais c'est toujours ça de pris)

## **Les Explosifs :**

Sans parler ici des dégâts et effets des explosifs sur le décor, nous allons surtout parler de la notion de zone d'effet des explosifs et grenades diverses. Les explosifs ont une aire d'effet exprimée en rayon (du centre au bord de l'aire d'effet). Dans ce rayon, ils font leurs pleins effets. A chaque tranche de leur rayon (rayon X2, rayon X3) on divise les dégâts par deux. Donc rayon X2 : dégâts/2, rayon X3 : dégâts/4, etc...

Un explosif a un rayon d'effet maximal en général égal à son rayon X 5.

Quelques exemples :

- 1 Grenade : aire 3 mètres, dégâts 2D10+5, rayon max X4
- 2 Bâton de dynamite : aire 3 mètres, dégâts 2D10, rayon max X3
- 3 Feu grégois : aire 1 mètre, dégâts 1D10+2, rayon max X2
- 4 Mine claymore : Aire 3 mètres, sauf devant la mine 10 mètres, dégâts 5D10+10
- 5 Plastic (250 gr) : aire 4 mètres, dégâts 2D10+10

Sauf exception tous les explosifs affectent l'Echelle des machines en divisant leurs dommages par 10. Mais pour les mines claymores par exemple, ou encore pour de grosses quantités d'explosifs, ils peuvent sans mal passer en dégâts à Echelle des machines. Tout est question de dose et d'armement prévu pour.

Les explosifs se cumulent. Rassemblés pour exploser, ils cumulent dégâts et aire d'effet, bien que le rayon max ne change pas, lui, de multiplicateur.

Rater un test pour jeter une grenade implique éventuellement que la grenade va rebondir un peu au hasard. Nous vous laissons juge de la manière de traiter ce genre de très malheureux incidents.

## **Les armes:**

Les armes sont spécifiées par divers caractéristiques que voici:

**le nom (bha oui) et le type:** le type d'arme influera sur ses effets, qui peuvent être variés, ici, nous restons dans le générique.

**Les dégâts (Dgts):** les dégâts de l'arme. Toute arme dans Openrange fait des dégâts réels, seuls les attaques de pieds, poings et corporelles font des **dégâts temporaires** (id est, qui tuent « moins »).

**Les Requis :** La **Fo** minimum pour manier l'arme. Parfois un second chiffre entre parenthèses indique la **Co** mini pour manier certaines grandes armes. **Ne pas avoir un requis augmente tout les Tests d'une Augmentation, et de deux si on manque aux deux Requis.**

**La portée (Port.) :** précisée aussi bien pour des armes de corps à corps qu'à distance. Dans le cas des armes de corps à corps, la portée est peu employée, seulement pour visualiser certaines scènes de combats spéciales. La portée pour les armes de tir ou jet indique la portée avant division des dégâts par deux

**La cadence (Cad):** le nombre de tirs possibles pour une arme à distance. En général 1/Action, mais certaines armes à feu et petites armes de jet permettent plus d'un tir par Action.

**La rafale (Raf):** les dégâts en cas de rafale ou tir de couverture. Seules certaines armes à feu en sont capables.

**La résistance (Res):** la résistance de l'arme, en cas de certains coups fait pour la briser, et aussi en cas de parade.

**L'initiative (Init):** le modificateur à soustraire au rang d'Initiative du personnage quand il va agir avec pour ses Actions.

**Les Augmentations de Dégâts maximales (Agm) :** le nombre de D10 max que l'on peut lancer avec cette arme.

**Les notes et effets:** En gros, ce que cette arme peut spécifiquement faire de plus qu'une arme de base. On y note entre autre **l'Assaut**, le bonus au rang d'Initiative à la première attaque de certaines armes articulées ou longues

#### Table générique des armes de contact:

Nom/type	Dgts	Requis	Portée	Cad.	Raf.	Res.	Init	Agm	Notes
<b>Arme impro.</b>	+1	-	-	-	-	-	2	1	
<b>Couteau/canif</b>	+1	-	-	-	-	10	1	2	
<b>Dague/ poignard</b>	+2	-	-	-	-	15	1	2	
<b>Epée courte/ machette</b>	+4	3	-	-	-	20	2	2	
<b>Epée longue/ Sabre</b>	+5	4 (3)	-	-	-	30	2	3	
<b>Epée bâtarde/ Katana</b>	+7	4 (4)	1,5 m	-	-	50	3	4	Assaut : +2
<b>Epée 2 mains</b>	+10	6 (6)	2 m	-	-	70	4	4	Assaut : +3
<b>Massue/ bâton une main</b>	+1	-	-	-	-	10	1	2	
<b>Bâton deux mains</b>	+2	4 (3)	-	-	-	10	2	2	Assaut : +1
<b>Masse de guerre</b>	+4	4 (4)	-	-	-	20	2	2	
<b>Fléau</b>	+4	4 (4)	1 m	-	-	15	3	3	Assaut : +2



Les armes citées ici, sur les deux listes plus haut, sont des armes de base. C'est à dire que vous pouvez en terme de jeu considérer ça comme les caractéristiques des armes les plus basiques et médiocres de leur catégorie. Le fusil décrit ici permet la chasse, un fusil de chasse au sanglier sera sans doutes plus puissant, ne parlons pas du même pour l'éléphant. De même le fusil d'assaut présenté ici est au mieux une Kalachnikov de base, et le revolver un colt 45 moyen.

Les armes modernes, et mêmes les armes antiques, peuvent dépasser ces caractéristiques, même s'il est bien plus facile d'améliorer des armes technologiques, que des armes d'artisanat et d'art.

## **Le Combat véhiculaire**

Le combat véhiculaire obéit aux mêmes règles en fin de compte que le combat en général, mais néanmoins, il y a comme différence majeure le fait qu'on est entre véhicules, et qu'un véhicule, faut le manoeuvrer tout en tirant sur l'adversaire.

Nous reviendrons en détail sur des règles complètes à ce sujet dans le module sur les véhicules, actuellement en préparation.

Donc venons- en à la façon dont se passe un tour de combat entre véhicules :

- Init du tour : les véhicules font leur init pour savoir dans quel ordre tout le monde agira dans le tour de combat
- Contrôle des véhicules : histoire de ne pas se planter avec, chaque pilote ou équipage de véhicule fait un Test de Pilotage selon les conditions que l'on verra plus tard, et dont l'échec ou la réussite vont influencer le reste du tour.
- Tour de combat réel : chaque équipage ou pilote protagoniste du combat peut faire une action de tir et une action de pilotage, un peu comme les personnages dans un combat classique.
- Tour de combat des personnages : si il y a des raisons que les personnages embarqués à bord de chaque véhiculent se battent entre eux, ils ont donc un tour de combat classique, qui prend effet à la fin du tour de combat des véhicules.
- Et on recommence tout...

### ***Initiative :***

L'Init d'un véhicule obéit aux mêmes règles que celles des personnages, mais le modificateur d'Init à appliquer inclue le modificateur qu'impose le véhicule.

### ***Contrôle des véhicules :***

Au tout début du tour, avant que chaque protagoniste agisse, chaque pilote fait un jet de pilotage de son véhicule pour en assurer la maîtrise. Ce qui se passe dans ces cas est la chose suivante :

**Si le jet est réussi :** tout se passe bien, pas de modificateurs.

**Si le jet est échoué :** Le reste du round, le pilote ou l'équipage, et toutes les personnes embarquées vont avoir à subir une Augmentation, plus toutes celles prises par le pilote si il y avait lieu quand il a fait son Test.

Note: un pilote peut endosser des Augmentations pour donner celles-ci en cas de réussite à ses passagers qui sont en train de canarder l'autre véhicule (ou faire des actions tout aussi acrobatiques, comme un abordage).

### **Difficultés des conditions de pilotage :**

A terre :

- Piste solide : 10
- Terrain instable : 15
- Côtes, terrains accidentés, pierrailles : 20
- Pluie, temps très humide : +5 à la Diff
- Tempête, vent très fort : +10 à la Diff
- Brouillard, obscurité, visibilité réduite : +10 à la Diff

En l'air :

- Ciel bleu ou clairsemé : 10
- Ciel bouché, pluie : 15
- Tempête, orage violent : 20
- De nuit : +5 à la Diff

## ***Et la vitesse dans tout ça ?***

(En cours)

### ***Le tour de combat :***

Il se passe de manière à peu près normale, de la même manière que le tour de combat classique. Chaque protagoniste peut agir en attaquant son adversaire, en esquivant, et en se déplaçant. L'attaque des véhicules se joue sous les talents d'armes véhiculaires, et bien sûr, on ne peut pas parer, bien évidemment. Les combats entre véhicules se jouent entre armes à feu et à distance. L'esquive des véhicules se fait sous le talent de pilotage employé.

J'avoue que des tas de choses sont possibles dans le combat véhiculaire, mais j'ai un problème. D'un part, j'ai la flemme, d'autre part, les Actions possibles en combat véhiculaires sont à peu près aussi diverses et variées que dans du combat personnel, il suffit d'adapter simplement ces actions au combat entre véhicules. Esquive active, Esquive totale, attaques multiples, Augmentations en combat, tout s'applique.

La seule différence serait sans doute dans les terminologies, mais on n'est pas là pour se prendre la tête, je laisse ceci aux spécialistes, et amusez-vous avec ça. La règle primordiale est que les réussites ou échecs des pilotes doivent être gérés en premier lieu, leurs résultats affectant les capacités des autres membres du bord à réussir leurs Actions en combat.

### ***Le tour de combat des personnages :***

Reste donc les personnages embarqués, qui peuvent agir selon les règles classiques du combat entre personnages, mais selon les cas avec des malus due à la manoeuvre des pilotes des véhicules où il se trouveront. Les personnages qui désirent tirer d'un véhicule à l'autre sont soumis aux règles du combat à distance, modifié par le talent des pilotes. C'est à dire qu'en général, si les pilotes ont contrôlés leurs véhicules, tout baigne. Sinon, la table de contrôle des véhicules précise ce qui se passe.