

# NOC - Combat

## Début du 1<sup>er</sup> tour du 1<sup>er</sup> round

**Initiative = Action d'Instinct**

(L'initiative est conservée tout le long du combat.)

## Tous les tours

Par ordre d'**Initiative décroissante** (en cas d'égalité : Héros, Rouages ennemis, Rouages neutres, Rouages alliés), chaque joueur déclare une action (principale ou annexe).

Un Héros a droit à 2 actions par round, dont l'une et une seule peut être une action principale (il est donc possible de faire 1 principale et 1 annexe, ou 2 annexes).

### Actions annexes

- **Se déplacer** : le personnage se déplace de 10 mètres.
- **Se déplacer furtivement** : le personnage se déplace de 5 mètres mais ne perd pas son éventuelle couverture s'il s'était précédemment Mis à couvert (voir Action annexe : Se mettre à couvert).
- **Parer\*** : Cette Action annexe est utilisée pour dévier une attaque au corps-à-corps. Le résultat de l'attaque est diminué de 1 par niveau de Déplacement (min. 0).
- **Se mettre à couvert** : le personnage utilise le couvert derrière lequel il est caché. Tous les tirs le ciblant souffrent d'un malus de 1 supplémentaire jusqu'au début de son prochain tour.
- **Préparer** : Le personnage ajuste son coup. Si sa prochaine Action est une attaque, celle-ci bénéficie d'un bonus de 1. Sinon, l'effet de la préparation est perdu.
- **Sortir / Ranger un objet** : le personnage sort/range un objet de sa poche, dégaine/rengaine son arme, encoche une flèche...

### Actions principales

- **Courir** : le personnage se déplace de 10 mètres, plus 10 mètres par niveau de Déplacement.
- **Esquiver\*** : le personnage esquive une attaque portée contre lui au corps-à-corps ou un tir. Le résultat de l'attaque est diminué de 1 par niveau de Déplacement (min. 0).
- **Se jeter au sol** : tous les tirs ciblant le personnage souffrent d'un malus de 1 jusqu'au début de son prochain tour.
- **Recharger** : le personnage recharge son arme à feu.
- **Temporiser** : le personnage analyse la scène. Son initiative est augmentée de 2 niveaux dès le début du round suivant.
- **Attaquer** : Le personnage effectue un jet de Combat.

\* réactions

## Procédure d'action d'Attaque

1. Joueur actif : déclare son action
2. Pour la cible : Déclaration de la réaction si possible. Dépense éventuelle d'1pt de Vécu.
3. Joueur actif : Dépense éventuelle d'1pt de Vécu.
4. Jets de dés de Destin éventuels
5. Calcul de la Marge de réussite
6. Appliquer le résultat

## Déterminer la niveau requis d'une attaque

Niveau requis = 1 + Modificateurs

### Modificateur général

Conditions extérieures (obscurité, vent, brume...) +1 / +2  
Arme non maîtrisée .....+1

### ● Modificateur en corps-à-Corps :

Cible au sol .....-1

### Modificateurs de tir :

Portée :  
- Bout portant (2m ou moins) .....-2  
- Courte (5m) .....-1  
- Moyenne (10m) .....0  
- Longue (20m) .....+1  
Couvert .....+1 / +2  
Cible au sol .....+1

## Marge de réussite d'une attaque

**Marge de réussite = Nombre de réussites - Niveau requis [- Réussites de réaction]**

Marge de réussite = 0 -----> dommages et effets de l'arme

Marge de réussite >0 -----> dommages et effets de l'arme + Avantages

Marge de réussite <0 -----> coup raté !

### Avantages possibles en attaque :

Pour chaque niveau de marge :

- **Etendue** : +1 à la valeur du trait Multiple d'une arme
- **Précision** : +1 aux dommages

## Dommages

**Dommages de l'arme (modifiés par ses effets) [+Précision] - Constitution - Armure**