NOUVELLE-ANTIOCHE / LIVRET DE TERRAIN

Règles d'escouade

Un système de JDR maison pour quatre personnages et un MJ.
Une séance de 2 h à 2 h 30, avec les fiches de Rook, Cinder, Vex et Halberd.



LE JET DE BASE

1d6 + caractéristique : le total doit atteindre la difficulté annoncée. Un **6 directement sur le dé** est une réussite critique.

DIFFICULTÉ	QUAND L'UTILISER
4 - Ordinaire	Une action risquée dans des conditions normales.
5 - Difficile	Précipitation, mauvaises conditions ou opposition sérieuse.
6 - Extrême	Une opération délicate sous le feu ou un obstacle très dangereux.

Sur un critique : une attaque inflige 1 blessure supplémentaire ; un soin de Cinder retire 2 blessures ; une autre action gagne un avantage concret : temps, discrétion ou information.

Le total décide. Un 1 reste un jet normal : avec +3, un test à 4 est réussi. Le spécialiste lance encore pour obtenir un critique. Hors combat, une nouvelle tentative demande une autre méthode, de l'aide ou du matériel.

Les caractéristiques

VALEUR	UTILISATION
Corps	Force, endurance, escalade, déplacement dangereux et corps à corps.
Tir	Pistolets, fusils, mitrailleuses et lancer une grenade.
Commandement	Convaincre, intimider, négocier et organiser une manœuvre.
Sang-froid	Résister à l'horreur, rester discret et agir avec précision sous pression.
Soin	Examiner une blessure, comprendre le dispositif de Renaud, stabiliser et soigner.

Lecture des fiches : « CàC » utilise **Corps**. Le critique exige un **6 naturel**. L'Armure est une réserve de protections par affrontement, détaillée page 2.

PROCÉDURE DE COMBAT

Agir, tirer, survivre

Un round représente quelques secondes. Chaque combattant agit une fois.

UN PJ → UN ENNEMI → UN PJ → UN ENNEMI

Les joueurs choisissent leur ordre. Un camp qui a terminé laisse l'autre finir ses tours. Les PJ commencent généralement ; une embuscade peut inverser cet ordre.

À ton tour

- **Un déplacement** d'environ 6 mètres, avant ou après l'action. Sur une grille de 1,5 m : 4 cases. Boue profonde, gravats ou passage encombré : moitié moins.
- **Une action** : attaquer, soigner, aider, manipuler un objet, négocier… Courir utilise l'action et donne un second déplacement. Quelques mots échangés sont libres.
- **Aider :** une action de soutien concret donne +1 au prochain jet d'un allié. Les bonus d'aide ne se cumulent pas entre eux.

Attaquer et utiliser le couvert

Tir : 1d6 + Tir. Au contact : **1d6 + Corps.** Le MJ annonce la difficulté avant le jet. Une attaque se résout avec un seul jet.

CIBLE	DIFFICULTÉ
Ennemi ordinaire exposé	**4**
Ennemi partiellement protégé par un mur, un pilier ou une barricade	**5**
Cible particulièrement difficile, tir très lointain ou visibilité très mauvaise	**6**

Une cible entièrement cachée derrière un mur doit être contournée ou amenée à se découvrir avant de pouvoir être touchée.

ARME	BLESSURES SUR UNE RÉUSSITE
Pistolet, revolver, sabre, baïonnette ou arme improvisée	**1**
Masse de tranchée de Vex / mitrailleuse lourde de Halberd	**2**

Armure : une réserve de protections

Après une attaque subie, dépense **1 point d'Armure pour annuler 1 blessure**, au maximum une fois par attaque. Rook et Halberd ont 1 protection, Vex en a 2, Cinder n'en a aucune.

Exemple : Vex reçoit 2 blessures. Il dépense une protection, subit 1 blessure et conserve 1 protection. L'Armure se récupère après quelques minutes au calme pour réajuster et réparer l'équipement. Les blessures restent.

Trois blessures : hors combat

À **3 blessures**, un PJ ne peut plus agir ; il peut être secouru ou transporté. Une nouvelle blessure reçue hors combat peut le tuer : le MJ rend ce danger clair avant l'attaque.

Stabiliser : au contact, une action et un test de **Soin à 4**. Le blessé reste hors combat, mais son état cesse de se dégrader. Un soin qui le ramène sous 3 blessures lui permet de reprendre son tour au round suivant.

SPÉCIALITÉS ET COHÉSION

Les quatre membres

PERSONNAGE	CORPS	TIR	CMD	S.-F.	SOIN	ARM.
Commandant Rook	2	2	3	3	1	1
Docteur Cinder	1	1	1	3	3	0
Brute Vex	3	1	1	2	0	2
Gunner Halberd	2	3	1	2	0	1

Tous commencent avec 0 blessure ; leur seuil de mise hors combat est de 3 blessures.

ROOK / ORDRES CLAIRS

Une fois par round, **sans dépenser son action**, Rook donne un ordre à un allié à environ 6 mètres, capable de l'entendre. Cet allié gagne **+1 à son prochain jet avant la fin du round**. Rook formule brièvement l'ordre.

CINDER / STABILISATION

Au contact, une action et un test de **Soin à 4**, ou à **5** dans des conditions très difficiles : retire **1 blessure** à un allié, **2 sur un critique**. Sa trousse possède **3 charges pour la mission** ; chaque tentative en consomme une. Seringues, bandages et médicaments sont compris dans cette réserve. Même sans charge, elle peut encore stabiliser un PJ hors combat.

VEX / CHARGE BRUTALE

S'il commence hors du contact d'un ennemi et se déplace jusqu'à lui, Vex gagne **+1 à son attaque de corps à corps de ce tour**. Sa masse inflige 2 blessures, 3 sur un critique.
Grenade de choc : une seule utilisation. Une action et un test de Tir à 4 rendent **Ébranlés jusqu'à deux ennemis proches l'un de l'autre**.

HALBERD / TIR DE SUPPRESSION

Une touche à la mitrailleuse inflige les dégâts normaux et impose à la cible **-1 à son prochain jet d'action**. Plusieurs suppressions ne cumulent pas leurs malus.
Bipied : Halberd peut utiliser son déplacement pour se mettre en appui ; s'il reste sur place, il gagne **+1 à son tir de ce tour**.

L'horreur et le sang-froid

Un seul test par événement : **Sang-froid à 4** devant une menace terrifiante, **à 5** devant une voix de mort ou les corps qui respirent ensemble, **à 6** devant une manifestation infernale directe.

Échec : Ébranlé. Le personnage subit **-1 à son prochain jet**, puis retrouve ses moyens. Les peurs successives ne cumulent pas leurs malus. Rook peut consacrer son action à rallier un camarade : **Commandement à 4** ; une réussite retire l'état.

Aide de jeu : annoncer l'intention et la difficulté → lancer 1d6 + caractéristique → appliquer l'effet ou les dégâts → dépenser éventuellement l'Armure → mettre à jour blessures et états.

RÉSERVÉ AU MJ / CONTIENT LES SECRETS DE LA MISSION

Le dossier du meneur

Décider, survivre et sortir : le combat reste un obstacle parmi d'autres.

Adversaires prêts à jouer

ADVERSAIRE	CORPS	TIR	ARM.	HORS COMBAT À	DÉGÂTS
Soldat hérétique	1	1	0	2 blessures	1
Hérétique vétéran	2	2	1	3 blessures	1
Commandant putréfié	3	2	2	4 blessures	2

Les ennemis utilisent les mêmes attaques et protections que les PJ. Le commandant est touché sur une **difficulté de 5**, ou **6 à couvert**. Sa première apparition peut provoquer un test de **Sang-froid à 5**.

Confrontation finale : quatre soldats hérétiques et le commandant. Les soldats protègent leur chef et veulent récupérer la cloche ; ils peuvent négocier ou se replier. Si le chef tombe, les survivants battent en retraite lorsqu'une sortie existe.

EXEMPLE / LES TIREURS EN HAUT DE L'ESCALIER

Les soldats qui visent depuis les murs sont **à couvert : difficulté 5**. Le commandant debout au centre est également touché sur 5, du fait de sa résistance particulière. Un ennemi entièrement masqué par la pierre doit se découvrir ou être contourné avant le tir.

Le dispositif de Renaud

Examiner Renaud et lire les notes permet de comprendre les choix possibles. Les indices essentiels sont donnés lorsqu'un PJ cherche au bon endroit ; un jet détermine le délai ou le danger, sans bloquer la découverte.

CHOIX DE L'ESCOUADE	CONSÉQUENCE
Extraire directement le battant	Le mécanisme s'arrête ; Renaud meurt.
Détruire le battant	Le mécanisme s'arrête ; Renaud peut être libéré vivant, mais la relique est perdue.
Installer une alimentation de remplacement	Renaud et le battant peuvent être sauvés ; il faut réussir l'intervention et évacuer avant le barrage.

Pour sauver Renaud **et** récupérer le battant intact, réussir deux étapes :
1. Soin à 5 : stabiliser Renaud pendant la séparation.
2. Sang-froid à 5 : raccorder proprement l'alimentation de remplacement.

Deux personnages peuvent s'en charger. Les autres aident, maintiennent l'armature ou couvrent les accès. Un échec entraîne une complication annoncée : temps perdu, matériel endommagé ou arrivée des récupérateurs pendant l'opération. L'extraction directe et la destruction restent accessibles.

Cadence de la séance

Briefing et secteur mort : **20 min** · Exploration : **30 min**.
Renaud : **35 min** · Récupérateurs, confrontation et fuite : **40 min**.
Épilogue : **10 min**.

Total visé : **2 h 15**. Pour gagner du temps, regrouper les indices et avancer l'arrivée des récupérateurs, en préservant la décision finale des joueurs.

PRINCIPAUTÉ DE NOUVELLE-ANTIOCHE

N° DOSSIER : NE-0427-ROOK

INDEX : 04 / 04

DOSSIER OPÉRATIONNEL

CLASSIFIÉ

AFFECTATION : NOUVELLE-ANTIOCHE



Rôle : Chef d'escouade

Nom de code :

COMMANDANT ROOK

IDENTITÉ

I.D. : NE-ROOK-7315

Nom de code : COMMANDANT ROOK

Rôle : Chef d'escouade

Statut : Actif

Menace : Contrôlée

RÈGLES SIMPLES

- Test : lance 1d6 + la compétence adaptée.
- 4+ = réussite / 6 = réussite critique.
- À ton tour : 1 action + 1 déplacement.
- Attaque : jette 1d6 + Tir ou CàC selon l'arme.
- À 3 Blessures, le personnage est hors combat.

CARACTÉRISTIQUES

Corps :	2
Tir :	2
Commandement :	3
Sang-froid :	3
Soin :	1
Armure :	1
Blessures max :	3

ÈQUIPEMENT

- Pistolet de service (dégâts 1)
- Sabre tactique (dégâts 1)
- Radio longue portée
- Jumelles



CAPACITÉ SPÉCIALE

Ordres clairs : une fois par tour, donne +1 à l'action d'un allié proche.

VALIDATION OPÉRATIONNELLE

- [x] Profil validé
- [x] Apte au terrain
- [ ] Réévaluation requise

PRIORITÉ

Analyste : A. Mercier

Date : 14/03/1947

SCEAU DU FRONT

NOTES TERRAIN

- Maintient la cohésion de l'escouade.
- Priorité : repérage, coordination, extraction.



NOUVELLE-ANTIOCHE

NE-0427-ROOK

PRINCIPAUTÉ DE NOUVELLE-ANTIOCHE

N° DOSSIER : NE-0631-CIN
INDEX : 04 / 04

DOSSIER OPÉRATIONNEL

CLASSIFIÉ

AFFECTATION : NOUVELLE-ANTIOCHE

PROGRAMME : NOUVELLE-ANTIOCH

NE-0631-CIN



Rôle : Médecin

Nom de code :

DOCTEUR CINDER

IDENTITÉ

I.D. : NE-CIN-8447



Nom de code : DOCTEUR CINDER
Rôle : Médecin
Statut : Actif
Menace : Faible

RÈGLES SIMPLES

- Test : lance 1d6 + la compétence adaptée.
- 4+ = réussite / 6 = réussite critique.
- À ton tour : 1 action + 1 déplacement.
- Attaque : jette 1d6 + Tir ou CAC selon l'arme.
- À 3 Blessures, le personnage est hors combat.

CARACTÉRISTIQUES

Corps :	1
Tir :	1
Commandement :	1
Sang-froid :	3
Soin :	3
Armure :	0
Blessures max :	3

ÈQUIPEMENT

- Pistolet léger (dégâts 1)
- Trousse médicale
- Seringues de combat
- Bandages et morphine



CAPACITÉ SPÉCIALE

Stabilisation : sur 4+, retire 1 Blessure à un allié au contact.

VALIDATION OPÉRATIONNELLE

- [x] Profil validé
- [x] Apte au terrain
- [ ] Réévaluation requise

PRIORITÉ

Analyste : A. Mercier
Date : 28/06/1947

SCEAU DU FRONT

NOTES TERRAIN

- Priorité : maintenir l'escouade en vie.
- Peut intervenir sous le feu ennemi.



PRINCIPAUTÉ DE NOUVELLE-ANTIOCHE

N° DOSSIER : NE-0519-VEX

INDEX : 04 / 04

DOSSIER OPÉRATIONNEL

CLASSIFIÉ

AFFECTATION : NOUVELLE-ANTIOCHE

PROGRAMME : NOUVELLE ENTOCH

NE-0519-VEX



Rôle : Assaut CàC

Nom de code :

BRUTE VEX

IDENTITÉ

I.D. : VEX-7714-CC9

Nom de code : BRUTE VEX

Rôle : Assaut CàC

Statut : Actif

Menace : Élevée

RÈGLES SIMPLES

- Test : lance 1d6 + la compétence adaptée.
- 4+ = réussite / 6 = réussite critique.
- À ton tour : 1 action + 1 déplacement.
- Attaque : jette 1d6 + Tir ou CàC selon l'arme.
- À 3 Blessures, le personnage est hors combat.

CARACTÉRISTIQUES

Corps :	3
Tir :	1
Commandement :	1
Sang-froid :	2
Soin :	0
Armure :	2
Blessures max :	3

ÈQUIPEMENT

- Masse de tranchée (dégâts 2)
- Revolver lourd (dégâts 1)
- Plastron renforcé
- Grenade de choc



CAPACITÉ SPÉCIALE

Charge brutale : après un déplacement, gagne +1 en CàC pour l'attaque.

NOTES TERRAIN

- Ouvre la voie dans les espaces clos.
- Spécialiste des assauts violents.

VALIDATION OPÉRATIONNELLE

- [x] Profil validé
- [x] Apte au terrain
- [ ] Réévaluation requise

PRIORITÉ

Analyste : A. Mercier

Date : 21/03/1947

SCEAU DU FRONT



PRINCIPAUTÉ DE NOUVELLE-ANTIOCHE

N° DOSSIER : NE-0509-GHBD

INDEX : 04 / 04

DOSSIER OPÉRATIONNEL

CLASSIFIÉ

AFFECTATION : NOUVELLE-ANTIOCHE

PROGRAMME : NOUVELLE-ANTIOCHE

NE-0509-GHBD



Rôle : Tireur lourd

Nom de code :

GUNNER HALBERD

IDENTITÉ

Nom de code : GUNNER HALBERD

Rôle : Tireur lourd

Statut : Actif

Menace : Très élevée

I.D. : GHBD-0509-8847



RÈGLES SIMPLES

- Test : lance 1d6 + la compétence adaptée.
- 4+ = réussite / 6 = réussite critique.
- À ton tour : 1 action + 1 déplacement.
- Attaque : jette 1d6 + Tir ou CàC selon l'arme.
- À 3 Blessures, le personnage est hors combat.

CARACTÉRISTIQUES

Corps :	2
Tir :	3
Commandement :	1
Sang-froid :	2
Soin :	0
Armure :	1
Blessures max :	3

ÈQUIPEMENT

- Mitrailleuse lourde (dégâts 2)
- Pistolet de secours (dégâts 1)
- Bande de munitions
- Bipied repliable



CAPACITÉ SPÉCIALE

Tir de suppression : sur 4+, une cible ennemie subit -1 à sa prochaine action.

NOTES TERRAIN

- Fournit une couverture de feu continue.
- Essentiel pour tenir une position.

VALIDATION OPÉRATIONNELLE

- [x] Profil validé
- [x] Apte au terrain
- [ ] Réévaluation requise

PRIORITÉ

Analyste : C. Delorme

Date : 28/04/1947

SCEAU DU FRONT

