

- Pavillon Noir -

- COMBAT -

Rappel :

Principe de base (jet simple) : On lance autant de dès 10 que sa **compétence** (qui représente l'efficacité jet (F)) et on doit faire sur chaque dé un **résultat inférieur ou égale** à la **caractéristique** concerné :

"Compétence" F "Caractéristique"

Compétence = nombres de dès à 10 faces = Efficacité du test.

Caractéristique = seuil à atteindre sur chaque dé (< ou =) = Facilité / Difficulté du test.

"Efficacité" F "Facilité" / "Difficulté"

Succès : Chaque dès doit être pris séparément. Chaque résultat < ou = compte comme un succès. Plus il y a de succès, plus le résultat de l'action est bon.

Réussite critique : Un 1 est une **réussite critique** et compte comme 2 succès (et non comme un seul).

Echec critique : Plusieurs 10 (ou un seul s'il n'y a qu'un seul dès) représentent un **échec critique**. Un seul 10 sur plusieurs dès ne fait rien.

Test **d'Opposition** : chacun fait son jet et celui qui fait le plus de succès gagne. Le nombre de succès final du vainqueur est égale à ces succès moins ceux de son adversaire.

Compétences de Soutien :

On peut utiliser une compétence qui en aide une autre (Herboristerie pour un jet de Premier Soins par exemple). Dans ce cas on effectue le jet de la compétence qui vient en aide, normalement. Si c'est une réussite, noter le nombre de succès obtenus. Effectuer le jet de la compétence "principale" et ajouter à la difficulté le nombre de succès déjà obtenus.

"Efficacité" F "Facilité" / "Difficulté" + Nombre de Succès obtenu lors du premier jet.

Efficacité du test = Compétence = nombres de dès à 10 faces

Facilité / Difficulté du test = Caractéristique = seuil à atteindre sur chaque dès (< ou =)

1- Distance (P.64) : 3 distances :

- Corps à corps (de 0 à 3m) ;
- Bout portant (de 1 à 3 m : une arme à feu à bout portant bénéficie d'un bonus de +2d à l'efficacité (compétence)) ;
- Distance de tir (de 0 à 5 fois la portée de l'arme : malus de -1 à la difficulté par tranche de la portée de l'arme).

2- Durée d'un Tour de combat : un tour de combat est égale à 12 secondes.

3- Action / Réaction :

Action : Une action est initié par le personnage et prend effet à son rang d'initiative.

Réaction : Action qui répond à une autre action. Elle a lieu au rang d'initiative de l'action qui la déclenche.

Si une action mérite une réaction (une attaque au corps à corps par exemple), il y a un Test d'Opposition. Si au moment d'une Réaction avec un test d'opposition, celui qui est attaqué l'emporte, il blesse l'attaquant comme s'il s'agissait d'une attaque de sa part.

4- Nombres d'action par Tour de Combat : tout le monde à droit à 2 actions par tour à condition que ces 2 actions soient différentes. On peut frapper et se déplacer (ou l'inverse !), ou frapper et esquiver, etc. ...

ON NE PEUT PAS PORTER 2 ATTAQUES avec la même arme. Par contre on peut se déplacer 2 fois par tour.

Actions Simple : chacune de ces actions compte comme une action. Les (R) signifie qu'une Réaction est possible (voir point 3 plus haut)

- Déplacement sur 10 mètres ;
- Test d'Acrobatie (pour s'accrocher à un lustre, par exemple) ;
- Test de Déplacement Silencieux
- Attaque au corps à corps (R) ;
- Tir ;
- Action Défensive (R) ;
- Se mettre à l'abri (R) ;
- Dégainer / Rengainer une arme ;
- Hurler des ordres ;
- Recharger un arc ou une sarbacane.

Actions Instantanées : chacune de ces actions est une action gratuite.

- Démasquer un traître ou une personne déguiser (R) ;
- Prononcer quelques mots ;
- Lâcher son arme ;
- Prendre une dague tenue entre ses dents ;
- Tenter de repérer une personne discrète (R) ;

5- Initiative : celui qui commence en premier c'est celui qui la plus grande Adaptabilité. Ensuite on compte en décroissent.

6- Passe d'arme : on résout chaque action dans l'ordre.

ON N'EFFECTUE PAS ces 2 actions en une seule fois (sauf si on l'a retardé volontairement).

On effectue son action, puis les autres protagonistes effectuent la leur. Une fois qu'ils ont terminés, on effectue ensuite la seconde. Une fois terminée, un nouveau tour de combat commence.

7- Test d'Attaque : il existe trois types d'attaque :

- Attaque contre une cible sans défense (Attaque à distance) (**jet simple**) ;
- Attaque contre Esquive (Attaque au Corps à Corps) (**Test d'opposition**) ;
- Attaque contre une autre Attaque (Attaque au Corps à Corps) (**Test d'Opposition**).

PENSER à noter le nombre de succès obtenus lors de ce test, il servira à calculer les dommages effectués.

8- Modificateur de Circonstance (à soustraire ou ajouter au seuil de difficulté) :

Situation	Bonus / Malus
Attaquant surélevé	+1
CàC : Adversaire au sol	+2
CàC : Adversaire immobilisé	+3
Santé : Etat Critique	-4
Santé : Gravement blessé	-2
Santé : Légèrement blessé	+0
Santé : Sérieusement blessé	-1
Tir : Bout portant	Efficacité + 2d
Tir : Cible Allongé	-2
Tir : Cible immobile	+1
Tir : Distance (par tranche > de portée de l'arme)	-1
Tir : Taille de la cible = moyenne (< à 1 m de haut)	-1
Tir : Taille de la cible = très petite (pièce de monnaie)	-6
Visibilité : Faible	-2
Visibilité : Obscurité totale	-6

9- Localisation :

Localisation (1d6)

1	Jambe Gauche
2	Jambe Droite
3	Torse
4	Bras Gauche
5	Bras Droit
6	Tête

10- Dégâts :

Marge de réussite du jet d'attaque
+ Modificateur de Dégâts Force ou Adresse
+ Modificateur de Dégâts de l'arme
- Armure
= Dégâts causé à la cible.

11- Blessures :

Cocher autant de case que de blessures reçues dans la localisation concernée en commençant par les blessures les moins grave.

Les Blessures Grave peuvent occasionner des **séquelles** (voir plus bas).

12- Etat de santé Général : Pour déterminer son état de santé général, prendre la blessure la plus importante et la reporter dans la partie de la feuille de personnage correspondante. S'il y a plusieurs blessures importantes, le niveau de santé général augmente d'un niveau. Appliquer les malus dû au niveau de santé général.

13- Soigner : Les compétences adéquat en fonction du niveau de blessure sont indiqué ci-dessous :

Etat de la Blessure	Malus aux Jets du blessé	Compétence Nécessaire	Séquelles soins / sans soins
Légèrement Blessé	+0	Premiers Soins	--
Sérieusement Blessé	-1	Premiers Soins	--
Gravement Blessé	-2	Premiers Soins	-- / d6
Etat Critique	-4	Chirurgie	d10 / d12
Coma	Echec	Chirurgie	d12 / d20
Mortelle		Chirurgie	d20 / d100

Le jet doit intervenir dans les 4 heures pour les premiers secours et dans les 15 minutes pour la chirurgie.

IMPORTANT : chaque localisation doit être traité séparément.

Blessures Légères, Sérieuses et Graves :

Le soigneurs effectue un test de premier soins en s'aidant éventuellement d'Herboristerie (compétences de soutien (voir rappel ou Principe de base point 12)).

Avec 2 succès au moins, le niveau de blessure descend d'un niveau.

Avec 5 succès, le niveau de blessure descend de deux niveaux.

Si le blessé fait lui même son bandage, il subit un malus de difficulté de -2 en plus de son malus dû à son état de santé (voir tableau ci dessus).

PENSER à noter le nombre de succès obtenus lors de ce test, il pourra servir à déterminer les séquelles éventuelles.

Blessures Critiques, Coma, blessures Mortelles :

Le soigneurs effectue un test de Chirurgie en s'aidant éventuellement d'Herboristerie (compétences de soutien (voir rappel ou Principe de base point 12)).

Avec 2 succès au moins, le niveau de blessure descend d'un niveau.

Avec 5 succès, le niveau de blessure descend de deux niveaux.

Le blessé NE PEUT PAS se soigner lui même.

PENSER à noter le nombre de succès obtenus lors de ce test, il pourra servir à déterminer les séquelles éventuelles.

14- Séquelles : prendre le dès correspondant au type de blessure et au soins (ou non) effectué (voir tableau point 13). Lancer le dès en question. Soustraire le nombre de succès obtenus lors du test de soins (voir ci-dessus) et consulter la table p.81 du livre de règles (Pavillon noir – La révolte).

15- Récupération Naturelles : pour les temps de récupération sans médecin, voir le tableau ci-dessous.

Etat de la Blessure	Temps de récupération (sans soins médicaux)
Légèrement Blessé	1 journée
Sérieusement Blessé	3 jours
Gravement Blessé	3 jours
Etat Critique	1 semaine
Coma	1 semaine
Mortelle	2 semaines

Après chaque semaine, un jet de premier soins ou de chirurgie peut être effectué. Si au moins 3 succès, la blessure diminue d'un niveau (et la durée avec !).

16- Autres cause de dommages : Coup de Chaleur :

Crampe de chaleur : après un travail harassant sous le soleil, effectuer un test de Résistance (facile) avec un bonus de +2 au seuil de difficulté. Doit s'arrêter une dizaine de minute.

Epuisement : sous un soleil de plomb pendant plusieurs heures = vertiges. Test de Résistance (avec bonus de +1). Si raté = s'effondre.

17- Autres cause de dommages : Froid :

Rarement froid dans les caraïbes. Mais peut subir les effets dans l'eau froide (*ou très froide*). Effectuer Test de Résistance toute les heures (*minutes*) si dans l'eau depuis plusieurs heures (*plusieurs minutes*).

ATTENTION, les eaux des caraïbes sont suffisamment chaude pour que ce problème n'existe pas (à part les eaux souterraines).

18- Autres cause de dommages : Noyade :

Rare sont ceux qui savent nager. Si échoue à un premier Test de Natation, le personnage boit la tasse et subit 1 blessure supplémentaire de l'état général par Tour. Doit recommencer le Test de Natation tout les tours jusqu'à ce qu'il réussisse ou sombre dans l'inconscience.

Pour sortir un noyé de l'inconscience, jet de Premier secours (niveau de difficulté = au nombre de tour passé dans l'eau).

19- Autres cause de dommages : Chutes :

Dommmages de 2 points par tranche de 3 mètres. Localisation à effectuer (point 9). Peut se rattraper avec jet d'Acrobatie difficile (-2).

20- Autres cause de dommages : Feu :

Feu inflige 1d6/3 points de dommages par Tour sur chaque localisation affecté par le feu. Dans un brasier, 1d6-4 localisations sont touché (de 1 à 2 donc).

Par Thierry "C'Ptaine" Doisneau