BERLIN XVIII : LE COMBAT

Les règles proposées ici ont pour but d'enrichir un peu celles proposées dans le livre de règles qui sont particulièrement succinctes.

I. Dommages à mains nues :

Force	Dommages
1	1d10 - 1
2 à 3	1d10
4 à 6	1d10 + 1
7 à 10	1d10 + 2
11 à 14	1d10 + 3
15 à 17	1d10 + 4
18 à 19	1d10 + 5
20	1d10 + 6

II.Effet des dommages :

Montant des dommages	Corps à corps	Arts martiaux	Armes de contact	Armes à feu
≤ **Force**	Force × 5	Force × 4	Force × 5	Force × 4
≤ **Force** × **2**	Force × 4	Force × 3	Force × 4	Force × 3 + 1 BL
≤ **Force** × **3**	Force × 3	Force × 2	Force × 3 + 1 BL	Force × 2 + 2 BL
≤ **Force** × **4**	Force × 2	Force × 1 + 1 BL	Force × 2 + 2 BL	Force × 1 + 3 BL

- ⇨ Le " Force × x " indique le pourcentage de chance qu'a la victime du coup de résister à un étourdissement. En cas d'échec, elle effectue un second jet sous le même score. Si ce second jet est réussi, la victime est étourdie ; elle ne pourra pas attaquer le round suivant et subira un malus de 5 à l'initiative. En cas d'échec à ce second jet, elle est inconsciente pour une durée de 1d20 × 5 minutes.
- ⇨ Le " + x BL" indique le nombre de blessures infligées par le coup. Il faut ensuite se reporter au tableau ci-dessous pour en connaître les effets. Ces blessures sont cumulatives et il faut consulter la ligne correspondant à la somme des blessures encaissées.

Nombre de blessures	Malus à l'attaque	Risques de mort	Coma
1	-10 %	5 % & Force × 6	1
2	-20 %	10 % & Force × 5	1d2
3	-30 %	20 % & Force × 4	1d3
4	-40 %	40 % & Force × 3	1d4
5	-50 %	70 % & Force × 2	1d5
6	-60 %	100 % & Force × 1	1d6

- ⇨ Le malus à l'attaque inflige aussi un malus à la parade moitié moins important (puisque la parade est égale à 50 % de l'attaque). Il dure jusqu'à la fin du combat mais n'est pas cumulatif ; un P.J. qui subit sa quatrième blessure passe de -30 % à -40 % et non pas à -70 %.
- ⇨ A chaque fois qu'un P.J. subit une nouvelle blessure, il y a un risque de mort. Le MJ lance 1d100, si le résultat est inférieur ou égal au pourcentage correspondant (20% pour un P.J. ayant encaissé sa troisième blessure), le P.J. devra effectuer un jet de Force. Les modificateurs indiqués dans le tableau ci-dessus indiquent les chances de survie pour un P.J. se trouvant dans des conditions idéales de soins (ambulance, hôpital...) ; le jet se fera après les soins ou l'opération. Si le P.J. n'est pas soigné de façon adaptée au bout d'une demi-heure (une heure si quelqu'un a réussi sur lui un jet de médecine), il devra faire un jet de Force mais avec une ligne de malus (Force × 3 pour un P.J. ayant subi trois blessures).
- ⇨ A chaque fois qu'un risque de mort est obtenu, il y a un risque de coma de 50 %. Si c'est le cas, lancer deux fois le dé indiqué et consulter le tableau ci-dessous. Ainsi un personnage ayant trois blessures et obtenant 3 puis 2 sur le d3 sera dans le coma pour 1d8 heures.

Résultat du dé	Premier dé	Deuxième dé
1	1d4	minutes
2	1d6	heures
3	1d8	jours
4	1d10	jours
5	1d12	semaines
6	1d20	mois

III.Effet des arts martiaux :

Chaque P.J. choisit dans le tableau suivant la discipline de combat que pratiquera son personnage avec la compétence arts martiaux. S'il veut pratiquer plus d'une de ces disciplines, il s'agira alors de deux compétences différentes qui nécessiteront des points d'expérience distincts pour évoluer.

Discipline	Attaque	Parade	Dégâts	Prise	Projection
Jiu-jitsu	+10	+20	+1	+20	+20
Judo	0	0	0	+30	+30
Karaté	+30	+20	+1	0	0
Aïkido	0	+30	0	+30	+20
T'ai Chi	+20	+20	+1	+10	+10
Boxe anglaise	+30	+20	+1	0	0
Lutte	0	+10	0	+30	+20
Catch	+10	+10	0	+20	+20

- ⇨ Les coups spécifiques que sont les prises et les projections occasionnent un malus de -25 % et se parent normalement.
- ⇨ Lorsqu'une prise a réussi, la victime a droit à un jet de Force ou d'Agilité × 5 (selon son choix) comparé à un jet de prise pour l'adversaire. Si son résultat est meilleur, il se libère. Si son résultat est égal ou inférieur, il pourra réessayer le round suivant mais avec un malus de -10 % cumulatif. Lorsque ses chances de base atteignent 0 ou moins, il est totalement paralysé par son adversaire.
- ⇨ Lorsqu'une projection a réussi, la victime devra faire son jet de Force pour résister à l'étourdissement avec une ligne de malus. En outre, elle perd automatiquement l'initiative pour le round suivant, se relever lui coûte une action et tant qu'il ne l'a pas fait, il subit un malus de -20 % en attaque alors que son adversaire a un bonus de +20 % en attaque.