

Le Petit Background Illustré

No.4

Voici un numéro spécialement conçu pour ceux qui frappent, et qui aiment taper (ou être tapé, c'est une question de moeurs !)

Le petit coin des règles

Bon, vu que je suis un fondu des tableaux et autres trucs de stats, j'ai donc pensé ajouter à ma table quelques règles sur le combat au corps à corps. Du moins juste quelques manoeuvres en plus.

Petites règles :

- On peut faire (Réflexe+1) manoeuvres de corps à corps dans un round d'action (minimum 1)
- Les gants/chaussures évitent de se blesser quand on donne un coup, ils ne donnent pas de bonus.
- Un coup avec une marge > 5, permet d'attaquer une autre fois.
- Malus pour un adversaire au sol : Une action pour se relever, +2 aux adversaires pour le toucher.
- Une arme très pointue (stylet, pic métallique, petit tournevis...) est considérée comme "perce armure" : la PR de l'armure est divisée par 2.



Bien évidemment ces règles sont accessoires. Beaucoup d'entre vous sur la mailing list, ont dit qu'ils n'utilisaient pas le combat au corps à corps. Personnellement, je pense que dans un monde en construction, comme Poséidon, où le danger est à chaque coin de rue, il ne faut pas toujours compter sur son Protector. Et que les rixes dans les bars existeront toujours...

Nom	Jet	Description	Dégâts ?
<u>AVEC UNE ARME</u>			
Attaque	<i>Dex + Adm</i>	Attaque normale	Fo + arme + Ma/3
Feinte	<i>Pr + Cpt</i>	+2 à la prochaine attaque, contré par It+Adm	non
Désarmer	<i>Dex + Cpt</i>	Désarme et envoie une arme à Ma mètre	non
Casse-armure	<i>Dex+Cpt</i>	Détruit/enlève une armure. Autant attaque que de AR	non
Parade*	<i>Dex + Adm</i>	Pare le coup	Test solidité 0/-1/-2...
Défenses multiples*	<i>Ag</i>	Evite le coup (corps à corps). 0/-1/-2... sur chaque défense	
Défense totale		+2 à toutes les manoeuvres de défense	
Esquive*	<i>Ref</i>	Evite une attaque, besoin d'une autre action pour se remettre debout (sauf Ma>3)	
<u>SANS ARME</u>			
Coup de poing	<i>Dex+Cmn +2</i>	Attaque à mains nues	Car + Fo
Coup de pied	<i>Ag+Cmn</i>	Attaque sans arme	Car + Ma/3
Coup de pied sauté	<i>Ag+Cmn-2</i>	Attaque sans arme	Car + Fo + Ma/3
<u>ARTS MARTIAUX</u>			
Prise	<i>Dex + Cmn</i>	Nécessaire pour enchaîner les coups suivants	non
Projection	<i>Ag + Cmn</i>	Projette à Ma mètre (max 3m), adversaire à terre	non
Maitriser	<i>Dex + Cmn</i>	Immobilise un adversaire, dégâts si libération (pas d'armure)	Fo + Csa
Etrangler	<i>Car + Cmn</i>	Jet Inconscience 0/-1/-2...	non
Casser un bras	<i>Dex+Cmn-Rob_a adv</i>	Fait une clef et casse un bras	5 - rob, membre inut.
Bouclier	<i>Ag + Cmn - 2</i>	Place l'adversaire en face de soi, seuls tête et jambes sont touchables PR=Rob _a +PR _a x2	non

Cmn : Combat à mains nues, Adm : Arme de mêlée, cpt : Cmn ou Adm, Ma : marge de réussite, AR : indice de protection. Pour le reste, je crois que vous avez deviné tout seul !!!

* manoeuvre défensive. Peut être accomplie n'importe quand.

Liste des mouvements :

AVEC UNE ARME

Attaque

Toute arme de corps à corps est concernée, du tesson de bouteille au katana. Ce mouvement regroupe tous les manœuvres offensives perpétrées avec de tel objets (coup d'estoc, tranchant...)

Feinte

L'art de tromper une personne au combat, que se soit par de faux mouvements ou en utilisant une botte pour faire baisser la garde de son adversaire. Valable aussi sans arme.

Désarmer

Toute manœuvre visant à enlever son arme à un adversaire, du gros coup de tatane dans le bras à la botte de mousquetaire faite avec un tisonnier.

Casse Armure

Utilisé pour détruire (armé) ou enlever une armure. Il faut (tout attaquant confondu) autant d'attaques réussies que l'armure à de AR. A l'issu de la dernière attaque, l'armure de l'adversaire tombe et est inutilisable immédiatement.

Parade

Pare une attaque en allant à la rencontre de celle ci avec sa propre arme ou un objet capable de le faire. Une parade à mains nue se fait avec un malus de -2, gare aux blessures !

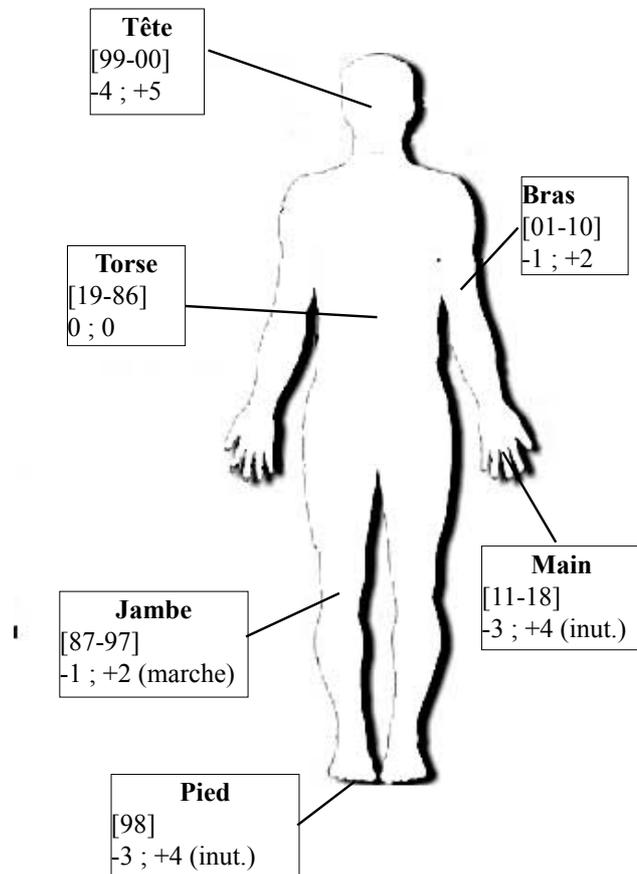


Schéma récapitulatif des coups visés, Probabilité, malus à l'attaque et bonus aux dégâts. NB : Les dommages "aux organes" ont été supprimés.

Défenses multiples

Evite une attaque en utilisant sa souplesse et son équilibre. Cette manœuvre défensive peut être faite n'importe quand dans le tour, cependant elle subit un malus cumulatif de -1 à chaque tentative.

Défense totale

Etat dans lequel le combattant se met pour prévoir les manœuvres de ses adversaires. Donne un bonus de +2 à tous ses mouvements défensifs. Il est évident que toute autre manœuvre (que défensive) est exclue.

Esquive

Consiste à se jeter hors de portée d'une attaque/tir. Il faut une action complète pour se relever, sauf si le jet à eu une marge de 3 ou plus.

SANS ARME

Coup de poing/coup de pied/coup de pied sauté.

Inutile de les décrire... On peut donner un coup de pieds avec les mains prises sans malus, tandis que le coup de pieds sauté à un malus de -1 par main prise.

ARTS MARTIAUX

Toute manœuvre d'art martial peut être contré par un jet d'évasion : Fo+Cmn contre la dernière Ma de l'attaquant.

Prise

Là, il s'agit juste d'agripper son adversaire ! Le seul hic est que la prise est le prérequis pour tous les autres mouvements d'art martial.

Projection

Envoie son adversaire à Ma mètre (max 3m). La cible fait un jet d'étourdissement.

Maîtrise

La bonne nouvelle est que la cible ne bouge pas, l'inconvénient c'est que vous non plus ! Si la victime réussit son jet de force elle subit une blessure de Fo+Cmn.

Etrangler

Tout l'art d'empêcher son adversaire de respirer en essayant en même temps de chasser l'air de ses poumons. L'adversaire doit faire un jet d'endurance avec -1 cumulatif à chaque fois que c'est à lui de jouer (le jet d'évasion subit aussi le malus). Il faut une action à "l'évadé" pour reprendre son souffle.

Casser un bras

Une clef, un bras, et quelque chose de cassé au final. Dégâts de 5-Rob, mais le membre est inutilisable jusqu'à la fin du combat (au minimum).

Bouclier

Quel bonheur de pouvoir serrer son ennemi près de soi, de sentir son doux parfum et de pouvoir s'en servir comme protection contre une attaque adverse ! Cette manœuvre consiste en le fait de retourner un adversaire dos contre soi et de s'en servir comme bouclier. Cela offre une protection de (PRx2+Rob) en cas de tir non ciblé, de plus seuls les jambes et la tête de celui qui fait la manœuvre sont accessibles. Aucune manœuvre ne peut être entreprise en même temps.

Exemple de logiciels à télécharger sur son bodycomp

Logiciel	Prix	
Logiciels Généralistes		<i>Les prix affichés sont les prix à l'achat. La location coute 10% du prix neuf par jour (assurance et frais de dossier compris).</i>
Système d'exploitation (communications, mail, exploration de donnée Commcore).....	200	Logiciels pour les méchants garçons
Carte d'une région (compatible GPS).....	500	Cracker de code.....
Carte spécialisée d'une région (géologie, stat diverses).....	100	Décrypteur.....
Annuaire d'une ville.....	gratuit	Générateur de Troyen.....
Logiciels scientifiques		Logiciel d'utilisation de passe électronique....
Guide de survie.....		
Guide scientifique.....	300	Logiciels techniques
Mode d'emploi de compétences.....	400	Traitement du son.....
Listing des différents type de véhicules.....	250	Traitement des images (photoshop 57.0).....
Logiciel de gestion de biomonitor.....	100	Table de mixage.....
Traducteur instantané	200	Gestion des vidéo.....
Logiciels de visualisation		
Logiciel de modelage en 3D, compatible scanner....	300	Jeux/Divers
Visualisateur de donnée (infrarouge, Uv ..).....	200 / type	Ultima online XXVIII.....
		Friend seeker (indique quand un amis est proche).....
		Costumes Virtuels.....
		KillDrone

//Commcore/Mars/Prix Nobel/18-05-2101

Mais que nous reste t il a découvrir ?

Beaucoup de personnes nous demandent ce qu'il peut bien rester à découvrir dans le domaine scientifique. Je leur répond : Tout ! Ce problème est un vaste débat depuis que la science existe, déjà au début du XX ème siècle, les gens pensaient avoir tout découvert. Aujourd'hui encore, cette question reste dans toutes les têtes. On entend parler à tour de bras des xénosilicates, mais les sciences ne s'arrêtent pas à ça ! [...] Faisons donc un tour de la science et des découvertes à cours termes (du moins je l'espère!):

* Le mystère des Trous de vers. Tout le monde connaît WH-1 et WH-2. Cependant nous ne savons toujours pas pourquoi ces structures existent, et surtout comment elles font pour être si stables.

* L'antigravité. Malgré l'apparition du détecteur à gravitons (qui a valu le Prix Nobel de physique au Pr. Xing), nous ne savons toujours pas contrôler ces fameuses particules et donc la gravité.

* L'équation universelle : Ceci découle du point précédent, avec l'avancée des gravitons nous avons pu tenté e résoudre l'équation régissant les quatre interactions... seulement tenté...

* La vie sur Terre : Poséidon a une vie propre. Quelle planète a ensemencé l'autre ? La Vie telle qu'on la connaît est basée sur le

carbone. En existe t il d'autres, basées notamment sur le soufre ?

* L'intelligence artificielle : On ne l'a toujours pas créée ! Nous nous approchons de la limite, mais sans jamais la franchir.

* Les espèces conscientes : Nous avons mis du temps pour reconnaître les cétacés comme êtres vivants. Existe t il d'autres espèces intelligentes ? Qu'en est il des aborigènes de Poséidon ?

* La nano technologie : Bien qu'on ait réussi à miniaturiser les implants cybernétiques, nous n'avons toujours pas créé les nanites. Ce domaine de recherche a été délaissé pour la biotechnologie, qui peu pratiquement relever les morts. Mais nous n'avons toujours pas de machines capables de nous réparer sur place.

* Les champs de forces/la compréhension des écosystèmes/ les mystères posidonniens/ les déchets de nos aïeux....

Il reste tant de mystères, tant de Terra Incognita dans l'Univers, que l'homme n'aura jamais fini d'étancher sa soif de savoir. D'autant plus, de nos jours avec la baisse des crédits pour la recherche fondamentale... les corporations, investissent des milliards dans des projets sur les xénosilicates que ... *coupure*

Une anecdote ?

Un scénard à faire passer ? Pour ou contre l'élevage intensif d'escargot en Mozambique du nord ? Ca se discute !

Donnez moi votre avis à cette (vraie !!!) adresse : PBI@abrii.fr