

COMBAT

AUX CONFINS DE L'EMPIRE s'efforce de retranscrire l'aspect spectaculaire et palpitant de l'univers de *Star Wars*. Les combats y sont fréquents, effrénés et mettent en avant les talents et facultés des personnages joueurs. Lorsque vous menez une rencontre de combat à votre table de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**, respectez les étapes suivantes.

ÉTAPE 1 : DÉTERMINER L'INITIATIVE

Chaque personnage joueur et personnage non-joueur (PNJ) effectue un **test de Calme** ou de **Vigilance Simple (-)**, selon qu'il avait planifié l'attaque ou qu'il est surpris. Classez les résultats du plus grand nombre de succès ✨ au plus petit. Chaque résultat ouvre un **créneau** pour l'action d'un personnage. En cas d'égalité, on compare le nombre d'avantages 🍀, les PJ étant les premiers à agir si l'égalité persiste.

ÉTAPE 2 : RÉOLUTION DES TOURS

Chaque **round** commence au sommet de l'**ordre d'initiative** (le premier créneau). Les joueurs et le MJ prennent chacun un des créneaux successifs pour l'associer au **tour** (on dit aussi tour de jeu) d'un personnage. Si le créneau d'initiative avait été obtenu par un personnage joueur, les joueurs s'entendent entre eux pour décider du PJ qui va occuper ce créneau parmi ceux qui n'ont pas encore agi lors de ce round. Ce personnage joueur joue alors son tour.

Si le créneau d'initiative avait été obtenu par un PNJ, c'est le MJ qui choisit lequel va l'occuper parmi ceux qui n'ont pas encore agi à ce round. Ce PNJ joue alors son tour.

À son tour de jeu, le personnage a la possibilité d'entreprendre plusieurs **brouilles**, une **manœuvre** et une **action**.

BROUTILLES

Ce sont des tâches mineures qui demandent peu de temps et d'efforts. Il n'y a pas de limite réelle au nombre de brouilles que peut entreprendre un personnage à son tour. Le MJ peut cependant mettre le holà ou décider qu'elles sont assez complexes pour être qualifiées de manœuvres. Voici quelques exemples de brouilles :

- s'adresser à un autre personnage ;
- lâcher un objet ;
- lâcher quelqu'un ;
- mouvements mineurs, comme se retourner, jeter un coup d'œil à un coin ou regarder derrière quelqu'un.

MANŒUVRES

Les manœuvres sont des actes simples qui n'exigent pas de test de compétence, mais demandent un minimum d'efforts et de temps au personnage. Les personnages ont droit à une manœuvre par tour et peuvent choisir de subir deux points de stress pour en exécuter une seconde. On peut ainsi répéter une même manœuvre (exemple : viser deux fois). Voici quelques exemples de manœuvres :

- dégainer, rengainer, préparer ou recharger une arme ;
- récupérer un objet de son paquetage ou le ranger ;
- viser avec une arme pour bénéficier d'un dé de fortune 🎲 ;
- se décaler d'un niveau de portée en moins ou en plus par rapport à l'ennemi ;
- ouvrir une porte, se précipiter à l'abri, se jeter à terre ou se relever.

ACTIONS

Les actions sont les tâches dont la complexité justifie un test de compétence, pouvant aller du piratage d'un ordinateur à l'utilisation d'un blaster. Un personnage ne peut exécuter qu'une seule action par tour de jeu. Il peut en revanche renoncer à son action pour effectuer une manœuvre, sans pour autant pouvoir accomplir plus de deux manœuvres par tour. Voici quelques exemples d'actions :



- pirater un ordinateur ou ouvrir une porte verrouillée ;
- tirer avec une arme ou donner un coup de vibrolame ;
- frapper ou saisir un adversaire ;
- administrer les premiers secours à un allié par l'intermédiaire de Médecine ou recourir à Commandement pour aboyer quelques instructions ;
- approcher discrètement un adversaire vigilant ou graver un à pic.

EFFECTUER UN TEST DE COMPÉTENCE

Les personnages peuvent faire les mêmes choses lors d'une rencontre ou en dehors. Toutefois, les tâches dont l'exécution demande normalement plus de dix secondes sont susceptibles d'exiger plusieurs actions.

EFFECTUER UN TEST DE COMBAT

Les joueurs effectuent un **test de combat** quand ils se servent d'une compétence de combat pour attaquer une cible. On emploie également le terme d'**attaque**. Les tests de combat se résolvent selon la séquence suivante :

1. Déclarez une attaque et désignez les cibles.
2. Lancez la réserve de dés correspondant à la compétence de combat appropriée. Ajoutez des dés de difficulté **◆** en fonction de la portée et du type de l'attaque, puis ajoutez d'autres dés reflétant d'éventuelles autres circonstances (cf. **Table 1-4 : difficultés des attaques à distance**).
3. Déterminez le succès éventuel de l'attaque et infligez les **dégâts**. Au combat, tout succès **✱** restant ajoute +1 point de dégâts en cas d'attaque réussie, ce qui s'applique sur chacune des cibles si l'attaque en avait plus d'une.
4. Interprétez les avantages **☞** et triomphes **☑** restants (cf. **Table 1-5**, page suivante, pour plus de détails).
5. Interprétez les menaces **☹** et désastres **☹** restants (cf. **Table 1-5**, page suivante, pour plus de détails).
6. Soustrayez la **valeur d'encaissement** de la cible aux dégâts infligés. Appliquez les dégâts restants aux **bles-sures actuelles** ou au **stress** de la cible. Enfin, appliquez toute **bles-sure critique** éventuelle en lançant 1d100 et en vous reportant à la **Table 1-6**, page 12.

ÉTAPE 3 : LE ROUND PREND FIN

Une fois que tous les PJ et PNJ ont joué leur tour de jeu, le round se termine et un nouveau round débute pour reprendre à l'étape 2.

ÉTAPE 4 : LE COMBAT SE TERMINE

Une fois que l'affrontement est résolu, le MJ met un terme à la rencontre. Chaque personnage joueur en profite pour reprendre son souffle et évacuer le stress (cf. **Stress et seuil de stress**, page 10), et peut même participer aux soins apportés à n'importe quel PJ blessé (cf. **Table 1-3**, page 7).

NIVEAUX DE PORTÉE

Plutôt que de demander aux joueurs de se concentrer sur un plan quadrillé et de compter les cases, **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** fait appel à des moyens plus abstraits pour représenter les positions, les distances et les portées afin de laisser les joueurs se focaliser sur l'action et l'aventure.

AU CONTACT

Quand deux cibles ou plus sont physiquement très proches, on considère qu'elles sont **au contact**. Être au contact d'un objet signifie également que l'on peut l'utiliser. Se déplacer pour se retrouver au contact depuis une portée courte (ou vice-versa) se fait au prix d'une manœuvre.

PORTÉE COURTE

La **portée courte** représente une distance entre cibles pouvant représenter quelques mètres. Se rendre à un point situé à portée courte est généralement aisé et demande une manœuvre. De nombreuses armes de jet et de petites armes à feu sont particulièrement précises à cette portée.

PORTÉE MOYENNE

Une **portée moyenne** peut aller jusqu'à plusieurs dizaines de mètres. La plupart des pistolets de qualité peuvent couvrir cette distance, mais rares sont les armes de jet qui permettent d'atteindre une cible aussi éloignée. Se déplacer de portée courte à moyenne demande généralement une manœuvre.

PORTÉE LONGUE

Une **portée longue** est supérieure à quelques dizaines de mètres. Les fusils blasters sont souvent fiables à cette distance. Se déplacer de portée moyenne à longue, en revanche, demande deux manœuvres.

PORTÉE EXTRÊME

La **portée extrême** est la plus grande à laquelle deux personnages peuvent interagir physiquement. Les armes de sniper les plus sophistiquées et l'armement de certains véhicules peuvent couvrir une telle distance. Se déplacer de portée longue à extrême demande deux manœuvres.

TABLE 1-4 : DIFFICULTÉS DES ATTAQUES À DISTANCE

Niveau de portée	Difficulté
Au contact	Corps à corps ou Pugilat : Moyen (◆◆)
	Distance (armes légères) : Moyen (◆◆)
	Distance (armes lourdes) : Difficile (◆◆◆)
Courte	Facile (◆)
Moyenne	Moyen (◆◆)
Longue	Difficile (◆◆◆)
Extrême	Intimidant (◆◆◆◆)

TABLE 1-5 : UTILISATION DES AVANTAGES, TRIOMPHEs, MENACES ET DÉSASTRES AU COMBAT

Coût	Options
☹ ou ☹	Éliminer 1 point de stress (cette option peut être choisie plusieurs fois). Ajouter au test du personnage allié actif suivant. Remarquer un détail important du conflit en cours, comme l'emplacement du panneau de contrôle d'une porte antiexplosion. Infliger 1 blessure critique en cas d'attaque réussie infligeant des dégâts supérieurs à l'encaissement de la cible (coût en ☹ variable).
☹☹ ou ☹	Exécuter une manœuvre gratuite immédiate (sans dépasser la limite de deux manœuvres par tour). Ajouter au prochain test du personnage visé. Ajouter au prochain test de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif.
☹☹☹ ou ☹	Passer outre les effets environnementaux pénalisants tels que les mauvaises conditions météorologiques ou une gravité nulle jusqu'à la fin du prochain tour du personnage actif. Ajouter aux attaques de corps à corps et à distance visant le personnage actif, jusqu'à la fin de son prochain tour. La cible lâche une arme de corps à corps ou à distance qu'elle tient.
☹	Améliorer 1 dé de difficulté du prochain test du personnage visé. Améliorer 1 dé du prochain test de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif. Effectuer une action cruciale pour renverser le cours de la bataille, comme tirer sur le panneau de contrôle des portes antiexplosion pour les refermer.
☹ ou ☹	Le personnage actif subit 1 point de stress (cette option peut être choisie plusieurs fois).
☹☹ ou ☹	L'arme à distance du personnage tombe aussitôt à court de munitions et ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la rencontre. Ajouter au prochain test du personnage visé. Le personnage actif ou un personnage allié subit à sa prochaine action.
☹☹☹ ou ☹	Le personnage actif tombe à terre (ajoutez à toutes les attaques à distance le visant et à toutes les attaques de corps à corps le prenant pour cible). Le personnage actif favorise son ennemi pour la rencontre en cours (exemple : il détruit accidentellement la console de contrôle d'une passerelle par laquelle il comptait s'enfuir).
☹	L'arme à distance du personnage tombe aussitôt à court de munitions et ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la rencontre. Améliorer 1 dé de difficulté du prochain test d'un personnage allié, y compris du personnage actif. L'outil ou l'arme de corps à corps dont se sert le personnage est endommagé.

Note : il s'agit d'une version condensée des tables concernant l'utilisation des avantages, triomphes, menaces et désastres figurant dans le livre de base.

BLESSURES, STRESS ET COUPS CRITIQUES

Les personnages de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** mesurent leur santé physique et mentale par l'intermédiaire des **blessures** et du **stress**, respectivement.

BLESSURES ET SEUIL DE BLESSURE

Au fil de ses aventures, un PJ risque de subir des dégâts physiques, autrement dit des blessures. Quand le total de ses blessures est supérieur à son seuil de blessure, il se retrouve neutralisé jusqu'à ce qu'elles diminuent pour retomber en dessous (généralement à la suite de soins). **Il subit en outre aussitôt une blessure critique.** Tant qu'il est neutralisé, le PJ est inconscient, ne sait pas ce qui se passe autour de lui et ne peut pas interagir avec son environnement.

BLESSURES CRITIQUES

Les blessures critiques constituent un type alarmant de blessure. Elles continuent d'affecter le personnage jusqu'à ce qu'il ait reçu un traitement médical approprié lui permettant de se rétablir, même si les effets à court terme sont passés. La diffi-

culté du **test de Médecine** est déterminée par la gravité de la blessure (cf. **Table 1-6**, page 12).

Lorsqu'un personnage subit une blessure critique, il lance 1d100 et consulte le résultat correspondant sur la **Table 1-6**, page 12. Chaque blessure critique subie ajoute +10 au résultat de chaque jet à venir sur la **Table 1-6**.

STRESS ET SEUIL DE STRESS

Tandis que les blessures traduisent les dégâts physiques, le stress représente les atteintes mentales et émotionnelles. Les personnages peuvent subir volontairement du stress pour pouvoir accomplir certaines tâches, mais des facteurs involontaires ou extérieurs comme la peur ou certaines circonstances peuvent également infliger du stress, de même que les armes dotées d'un réglage étourdissant. Lorsqu'un personnage est soumis à un total de stress supérieur à son seuil de stress, il se retrouve neutralisé jusqu'à ce que ce stress soit diminué au point de ne plus dépasser le seuil.

Pour récupérer du stress, il suffit de reprendre son souffle, de prendre un bon repas ou de se détendre entre amis et de tenter un **test de Calme** ou de **Sang-froid Simple (-)** (au choix du joueur). Chaque succès ✨ permet d'éliminer un point de stress.