

# NOC - UN EXEMPLE DE DE COMBAT

Petra Kantor, sergent de la Garde Noire, et Dominik Kralov, syndicaliste, ont rendez-vous avec le témoin d'une sombre affaire d'assassinat au sein du Ministère de l'Intégrité. Leur contact est censé les attendre dans une ruelle discrète, faiblement éclairée, entre deux immeubles des faubourgs.

Mais lorsque les Héros arrivent, en avance et prudents, ils constatent que le sympathisant est en train d'être tabassé par deux malfrats de la pègre locale, Radovan Jelinek et Tomas Pavlik. Ils doivent intervenir !

## PROFILS

### **Petra Kantor, spécialisation Commando**

Action 4, Combat 2, Déplacement 2, Instinct 1, Constitution 1.

Elle porte un pistolet quantique (dégâts 2, Quantique (3))

### **Dominik Kralov, spécialisation Ami du Peuple**

Action 2.

Il porte une jolie salopette (qui n'offre aucune protection) et une pince-outil qu'il balade partout (dégâts Constitution +2)

### **Radovan Jelinek et Tomas Pavlik**

Action 4, Combat 1, Instinct 1, Constitution 1.

Il s'agit de Rouages et, à ce titre, ne disposent d'aucune réserve d'Espoir, Vécu ou Singularité. En outre, leur ligne de Blessure ne comporte que 5 cases.

Ils portent chacun une matraque (dégâts Constitution +2).

## ACTION !

L'action démarre lorsque Petra et Dominik constatent la présence des deux malfrats dans la ruelle.

## INITIATIVE

L'ordre d'intervention des protagonistes dépend de leur niveau d'Instinct. Les brutes ne sont pas conscientes du danger. Elles sont surprises et leur Instinct est réduit à -1.

Petra a 1 en Instinct, et provoque le destin : elle lance un nombre de dés correspondant à son Domaine Action (soit 4 dés) et fait un succès. Son Instinct passe à 2.

Dominik n'a pas de niveau dans le Talent Instinct. Il provoque le destin pour tenter d'améliorer son score. Il lance 2 dés mais ne fait pas de succès et reste à 0.

Radovan et Tomas sont des brutes aux caractéristiques identiques. Ils ont un niveau en Instinct. Toutefois, ils sont surpris, ce qui réduit leur score à -1 pour le premier tour. La Loi décide qu'ils provoquent le destin et lance 4 dés. Elle obtient 2 succès, pour un score final de 1.

L'ordre d'action est donc :

- Dominik, au tour 0
- Radovan et Tomas, au tour 1
- Petra, au tour 2

## ROUND 1

**Petra** joue la première. Elle utilise une Action annexe pour *Préparer* (ce qui lui offre un bonus de 1 en Combat à l'attaque de ce round), puis une Action principale pour *Attaquer* avec son pistolet quantique. Elle vise Radovan, qui est l'ennemi le plus proche (portée moyenne).

Son niveau de Combat est de 2, mais elle souhaite augmenter ses chances de neutraliser sa cible et provoque le destin. Elle lance 4 dés, ne fait aucun succès mais génère un 1, qui vient alimenter la Jauge de Fiel du groupe.

Au final, le niveau de son attaque est de 3 : Combat 2 + 1 (*Préparer*). Pour toucher une cible à portée moyenne, un seul niveau est nécessaire. Petra fait 2 niveaux de marge, qu'elle peut convertir en dégâts supplémentaires (effet *Précision* de la marge de réussite). Son pistolet quantique fait des dégâts de base de 2, auxquels s'ajoute sa marge de réussite, pour un total de 4 dégâts. Un beau score.

Mais ce n'est pas tout. Comme son arme dispose de la qualité Quantique (3), Petra DOIT lancer 3 dés de destin, dont chaque succès viendra s'ajouter aux dommages, et chaque 1 produira une goutte de Fiel. Elle fait un succès et, heureusement, pas de 1.

*In fine*, le tir de Petra inflige 5 points de Blessures à Radovan. Ce dernier retranche son niveau de Constitution aux dégâts et subit 4 Blessures. Il est blessé, mais encore debout.

C'est au tour des criminels de jouer. La Loi décide de commencer par **Radovan**. Celui-ci effectue une Action annexe pour *Se déplacer* et rejoindre Petra au corps à corps, puis une Action principale d'*Attaque* avec la matraque qu'il tient en main. Son niveau de Combat est de 1, et il provoque le destin lui aussi. Il lance 4 dés et fait 2 succès.

Toucher une cible au corps-à-corps demande 1 niveau. La Loi investit chaque succès supplémentaire en Précision. Les dégâts de la matraque maniée par Radovan sont de 3 (Constitution +2). Son coup inflige 5 points de Blessures à Petra. Cette dernière n'en subit que 4, du fait de sa propre Constitution. Elle est blessée, et énervée.

C'est au tour de **Tomas** de jouer. Il avance lui aussi vers les assaillants (Action annexe *Se Déplacer*) et s'en prend à Dominik. Tomas a 1 niveau en Combat, et il provoque le destin, générant 1 succès. Ce dernier s'ajoute aux dégâts de base de la matraque (Constitution +2), et il inflige 4 dégâts à Dominik.

Le syndicaliste, dont ce n'est pas le tour d'agir, peut néanmoins tenter une parade. En réaction, il utilise l'Action Annexe de son tour à venir pour *Parer*. Il a 0 en Déplacement mais choisit de provoquer le destin, et obtient 1 succès sur ses 2 dés du Domaine Action. Il subit donc 3 dégâts seulement.

C'est justement à son tour d'attaquer. **Dominik** ne peut plus utiliser d'Action annexe, qu'il a déjà consommée pour *Parer*. Il effectue l'Action principale d'*Attaque* avec sa pince-outil. N'étant pas très fort en Combat, il provoque le destin. Sur ses 2 dés d'Action, il obtient un 8 et un 10. En relançant le 10, il obtient un nouveau 8. Trois succès ! Un seul suffisait pour toucher sa cible au corps-à-corps.

Sa marge de réussite de 2 augmente d'autant les dégâts de son arme. Cette dernière inflige Constitution +2 (soit 2 au total pour Dominik), +2 pour les succès obtenus = 4 points de Blessures. La Constitution de Tomas lui permet de diminuer ces dégâts à 3.

À la fin du round 1, Petra et Radovan sont au corps-à-corps. Radovan est blessé. Petra est blessée et agacée. De leur côté, Tomas et Dominik sont engagés et touchés tous les deux.

## ROUND 2

L'initiative étant lancée pour l'ensemble du combat, l'ordre initial est conservé. Mais les deux Rouages étaient surpris. Ils ne le sont plus, et récupèrent leur Instinct de 2 (1 de base, majoré d'1 succès).

Cela ne change pas l'ordre, car **Petra** est une Héroïne. Elle reste la première à agir.

Elle est au corps-à-corps, et décide de privilégier ses poings à son pistolet. Elle range son arme avec une Action annexe et utilise l'Action principale *Attaquer* contre Radovan.

La Loi indique que le malfrat va tente d'*Esquiver*. Petra dispose de 2 en Combat, dépense 1 Vécu pour augmenter son niveau, et lance les 4 dés de son domaine Action. Elle fait 2 succès, soit un total de 5 !

La Loi lance les 4 dés d'Action de **Radovan** pour tenter d'augmenter son talent Déplacement, utilisé pour l'esquive. Radovan obtient 2 succès, qui se retranchent au score de Petra. Celui-ci est, au final, de 3. Petra touche (1 succès requis pour atteindre sa cible) et inflige 2 dégâts supplémentaires avec sa Marge de réussite.

Les dommages de base d'un coup de poing sont de Constitution+1, soit 2 pour Petra, auxquels s'ajoutent les 2 de marge de réussite. Radovan a une Constitution de 1, et encaisse donc 3 dégâts. Ce dernier a cumulé 7 points de Blessures, sur les 5 dont disposent les Rouages mineurs. Il s'effondre.

C'est au tour de **Tomas**. Ce dernier tente le tout pour le tout. Il ne peut pas utiliser d'Espoir ou de Vécu, mais il fait appel à l'Action annexe *Préparer*, qui lui donne 1 de plus en Combat. Il provoque également le destin et lance 2 dés d'Action. Pas de chance : il fait 1 succès, mais l'autre dé donne un 1, ce qui diminue la Jauge de Fiel des Héros de un.

Le succès vient néanmoins augmenter son niveau de Combat, qui passe à 3. Dominik, aux prises avec le mafieux, tente de *Parer*, lance ses dés d'Action, mais ne fait aucun succès.

Il a perdu son Action annexe du tour, et reçoit 2 dégâts. Il totalise maintenant 5 Blessures. En conséquence, le syndicaliste pourra lancer 1 dé de moins lorsqu'il provoquera le destin.

C'est à lui d'agir. **Dominik** réplique et frappe Tomas de sa lourde pince-outil. Il utilise son domaine Action (amputé d'un dé, à cause de ses blessures), et dépense un point d'Espoir : il lance un total de 4 dés, et fait 2 succès. Ceux-ci s'ajoutent à son score de Combat de 0, pour un total de 2.

Tomas a déjà utilisé les deux Actions de son tour, ne peut pas réagir en *Parant* ou en *Esquivant*. Le coup touche (1 succès requis), et la marge de réussite augmente les dégâts de 1. C'est donc une pince-outil infligeant 3 dégâts qui tombe sur la tête du criminel. Celui-ci encaisse 1 avec sa Constitution mais subit tout de même 2 dégâts. Il prend un 5e point de Blessures, et s'écroule.

C'est la fin de l'affrontement : Petra a subi 4 Blessures, Dominik 5, et les deux malfrats sont au sol. Il est temps de récupérer le témoin et de fuir vers le refuge de la Cabale pour se soigner...