

REGLES DE DUEL AU PISTOLET

Il arrive parfois que deux personnes se retrouvent face à face dans un duel à mort au pistolet. Dans de telles situations, le plus rapide est souvent le vainqueur, et la rapidité dans ce cas là n'est pas tant liée à l'initiative mais bien à l'expérience au blaster. Voici de quoi gérer ce cas de figure.

Tout d'abord, précisons que les règles de duel ne peuvent être appliquées que dans une situation où les deux camps se font face et s'apprêtent à combattre, les armes n'étant pas encore dégainées.

Il n'est possible d'utiliser qu'une arme de poing (que l'on peut dégainer rapidement) dans un tel duel : pistolet blaster, pistolet blaster lourd, mini blaster, etc.



Lors d'un duel, aucune autre action que le ou les tirs ne peut être tentée, même une esquive. Ceci fait des duellistes des cibles parfaites pour un quelconque intervenant extérieur.

Le principe du duel est simple : on partage les dés de la compétence appropriée (pistolet blaster par exemple) entre la **Rapidité** et la **Précision**.

Il est possible de faire plusieurs tirs sur une même cible, mais avec un malus de -1D à la fois pour la *Rapidité* et la *Précision*. Il est également possible de viser plusieurs cibles, mais chaque cible après la première ajoute un malus de -1D supplémentaire (en plus des malus liés au nombre de tirs).

Celui qui obtient le plus grand score en **Rapidité** agit le premier, et utilise les dés de **Précision** pour toucher son adversaire.

Dans un tel duel les actions ne sont pas considérées comme simultanées, et l'adversaire ne peut riposter que s'il n'a pas été blessé.

S'il a été sonné il peut riposter, mais avec un malus de -3D à tous ses tirs. S'il a été blessé (ou pire) la douleur brise sa concentration et l'empêche de riposter.

Il est possible d'utiliser le principe du duel contre quelqu'un qui tente d'esquiver ou de faire une autre action. Il faut alors comparer le jet d'*Esquive* au jet de *Rapidité*.

Si la *Rapidité* est plus importante, la cible se fait tirer dessus avant d'avoir eu le temps de se mettre à couvert : le tireur utilise alors ses dés de *Précision* pour toucher sa cible (en ignorant l'esquive). Sinon, le tireur n'est pas assez rapide et il faut comparer les dés de *Précision* à l'*Esquive* réalisée (plus modificateur éventuels s'il s'agit d'une esquive totale).

REGLES DE DUEL EN MELEE

(inspiré de Dueling Blades de P. Schweighofer, et des idées de Bren, Zzaphod et Atgxtg sur <http://www.rancorpit.com>)

En mêlée, la notion de 'qui agira le premier' est moins critique, et les possibilités du corps à corps sont variées. Il est possible d'utiliser ces règles de duel dès que deux adversaires (ou plus) sont prêts à s'affronter avec des armes équivalentes (à mains nues, avec une arme de mêlée ou au sabre-laser).

Armes

Si un des duellistes a une arme avec moins d'allonge, il a un malus de 5 pour attaquer. Si l'un des duellistes est à mains nues (et n'a pas de protections pour parer) et que l'autre est armé, celui qui est armé a un bonus de 5 pour attaquer.

Complications

Un attaquant qui obtient un score inférieur à la difficulté requise, ou un défenseur qui obtient une complication peut, au choix du MJ ou après un second 1 sur le dé libre, perdre sa prise sur son arme. Celle-ci atterrit 1D mètres plus loin, dans une direction aléatoire.

Plusieurs adversaires

A cause de la mobilité d'un duel, pas plus de 4 personnes ne peuvent s'en prendre à un seul adversaire. En raison de la gêne occasionnée par les autres duellistes, chaque personne se voit attribuer un malus de 1D par autre personne dans son camp. Si le combat est à 2 contre 2 (ou plus) il faut le gérer comme des duels séparés (quitte à permuter les adversaires en cours de combat).

Round de combat

Celui qui gagne l'initiative donne le rythme : il choisit combien d'actions de combat il veut effectuer pour ce round. Son adversaire doit effectuer le même nombre d'actions de combat, sous peine de ne pouvoir se défendre. Chaque duelliste peut déclarer des actions supplémentaires (activer un interrupteur, etc.). Les pénalités d'actions multiples (PAM) s'appliquent normalement.

Celui qui gagne la dernière passe d'armes du round précédent a un bonus de +1D à l'initiative.

Ordre des actions

Celui qui a l'initiative attaque en premier. Ensuite, le vainqueur de l'action précédente effectue, s'il le souhaite, l'attaque suivante. S'il ne veut pas attaquer, il peut à la place effectuer une action hors combat (dialogue, etc.). L'action adverse est alors perdue.

Résultat des actions

Résultat = jet de l'attaquant - jet du défenseur + modificateurs éventuels

Résultat	Effet
0	Blocage de lames : toutes les autres actions du round sont annulées, et à la place les duellistes font un jet de levage en opposition. Celui qui perd est repoussé (comme ci-dessous). Si les jets de levage sont à l'égalité, continuer ainsi le prochain round.
1-5	Repoussé : le défenseur doit battre en retraite (dans une direction au choix de l'attaquant) ou l'attaquant aura un bonus de +1D à sa prochaine attaque.
6-10	Déséquilibré : l'attaquant gagne un +1D à sa prochaine attaque ou, s'il lui reste des actions non utilisées, il peut effectuer une attaque à mains nues ou utiliser un pouvoir de Force. Le défenseur peut se défendre normalement, mais sans utiliser sa compétence sabre-laser. Les PAM s'appliquent normalement.
11-15	Entaille : tirer les dégâts normalement, avec un résultat maximum de "Blessé".
16-20	Entaille profonde : tirer les dégâts normalement, limités à "Neutralisé".
21-30	Coup puissant : tirer les dégâts normalement, limités à "Mortellement Blessé".
31+	Coup mortel : tirer les dégâts normalement, sans limite.