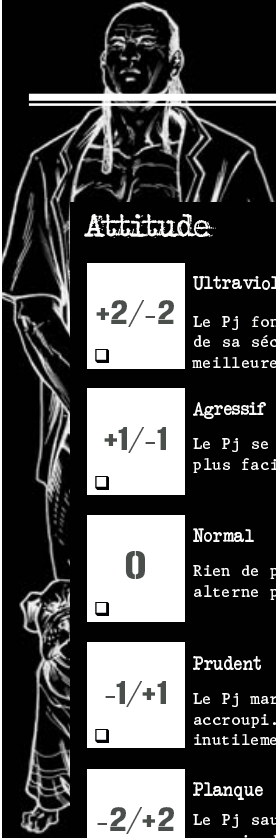


Cops : Carte de combat

© GRIA
SPECIAL THES - VON



Attitude

+2/-2

Ultraviolent

Le Pj fonce au combat au mépris de sa sécurité pour bénéficier de meilleures opportunités.

+1/-1

Agressif

Le Pj se montre pour acquérir plus facilement des cibles.

0

Normal

Rien de particulier. Le Pj alterne planque et exposition.

-1/+1

Prudent

Le Pj marche à couvert ou reste accroupi. Il ne s'expose pas inutilement.

-2/+2

Planque

Le Pj saute derrière une porte ou un coin de mur et tire à l'aveuglette. Il ne s'expose pas.

Tour de combat

1 Choix de l'attitude et de l'initiative en secret. Il suffit de placer un pion ou un dé sur les cases. On peut aussi placer des trombones sur les côtés.

2 Les initiatives sont dévoilées par les personnages Ultraviolents puis c'est au tour des Agressifs et ainsi de suite.

3 Les actions sont résolues par ordre d'initiative du plus rapide au plus lent.

4 En cas d'égalité le perso avec les meilleurs Réflexes l'emporte. En cas de nouvelle égalité c'est le plus agressif qui agit en premier.

Les personnages n'ont que quelques secondes pour se décider. S'ils sont trop lents, le Mj gueule 'Planque ton cul connard' !

L'attitude est automatiquement Planqué.

De même pour l'initiative, il pourra les insulter copieusement en disant 'T'es qu'une larve'. Dans ce cas l'initiative sera automatiquement Circonspect.

Initiative

Rapide

-2

Prompt

-1

Alerte

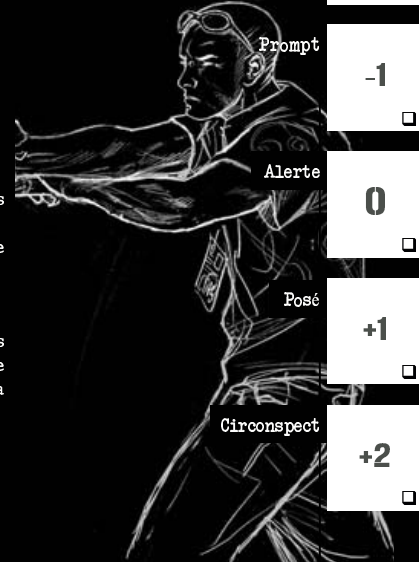
0

Posé

+1

Circonspect

+2



L'attitude doit être choisie au début de chaque tour de combat et doit être décrite. Le chiffre de gauche représente un MODIFICATEUR au nombre de dés à lancer. L'autre chiffre est à ajouter au nombre de succès nécessaires pour être touché par l'adversaire. Il sert aussi de bonus à une éventuelle action défensive du PJ.

Portée courte (Portée < 10 m)

1

Portée longue (Portée de l'arme)

2

Portée extrême (Portée X 2)

3

L'initiative est choisie au début de chaque tour. L'initiative minimale est déterminée selon les circonstances et les Réflexes (cf tableau au dos). Le chiffre indiqué dans la case est à ajouter au nombre de dés à lancer par le Pj.

Cops : Carte de combat

© ORLA
SPECIAL THMS : FON

Point de Vie

Encaissement (meilleurs de Sang-froid ou Carrure)
6+ / Enc (FA+loca)

Protections

Tête _____
 Torse _____
 Ventre _____
 Jambes _____
 Bras _____

Pour mémoire :

Masque de combat 2D6+6
 Blouson Cops 1D6+6
 Pantalon Cops 1D6+6

Arme

Nom Pr/Pu/Fa VC CDT Mun

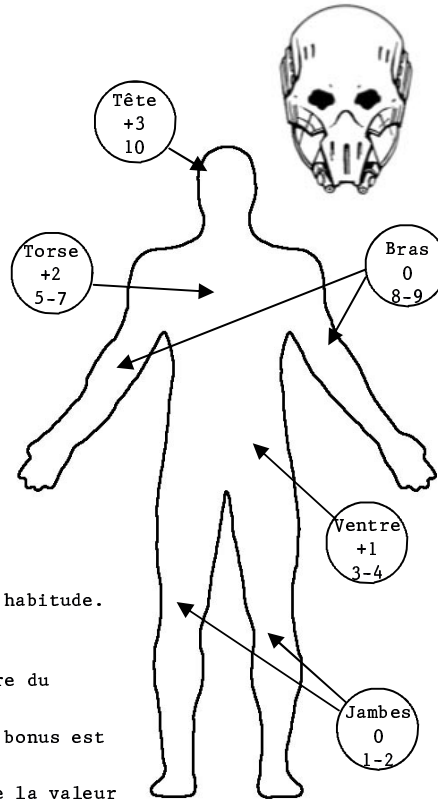
Règles des dommages

- La Puissance (PU) d'une arme est le nombre de D6 à lancer pour déterminer les dommages. Si au moins 1 point passe l'armure alors on ajoute (bonus de localisation X D6).
- Le FA d'une arme est la difficulté à battre pour éviter d'être jeté à terre et assommé par le choc.

- Jet réussi: pas d'init négative prochain tour.
- Jet raté mais au moins une réussite : -1 dé actions physiques et pas d'init négative.
- Jet raté et aucune réussite : hors de combat. Jet de récupération au début de chaque tour : 6+ / Enc (FA+loca-1/tour)

Corps à Corps

- Dommages par armes de contact :
- La procédure est strictement la même que d'habitude.
- Mains nues :
- Les dommages de base sont égaux à la Carrure du cogneur.
- Si on touche une localisation spéciale, le bonus est ajouté en POINTS et non en dés.
- Au corps à corps l'armure ne protège que de la valeur FIXE. (Ex : Une armure de 2D6+6 protège de 6 points)



Initiative minimum

Réflexes	Initiative
1	+2
2	+1
3	0
4	-1
5	-2

Les Réflexes limitent l'initiative minimale. Attention si l'arme doit être dégainée consulter le MJ.