URSS : Universal Rule System Swidenth

Kit d'Introduction V0.1

Auteur : SilverInTheLight

Présentation de règles :

Règles de base :

Dés Bonus et Malus :
Lorsque vous devez lancer 2D6 Bonus (autrement noté : faire un jet Bonus ou Jet +), lancez 3D6 et gardez les deux meilleurs. De même lorsque vous devez lancer 2D6 Malus (autrement noté : faire un jet Malus ou Jet -), lancez 3D6 et gardez les deux pires.

Lorsque plusieurs indications Bonus ou Malus s'accumulent pour un même jet de D6, deux indications Malus et Bonus s'annulent. Par contre deux indications Bonus ou deux indications Malus au final équivalent à lancer 2D6 Bonus normalement ou 2D6 Malus et ne se cumulent pas.

Jet en opposition et Test :
Un jet en opposition consiste à lancer 2D6 (Normaux, Malus ou Bonus) pour chaque protagoniste du jet. Le plus haut score l'emporte.

Un test consiste à lancer 2D6 (Normaux, Malus ou Bonus) pour une figurine. Si le score égale ou dépasse 7, le test est passé avec succès.

Arc avant/ Arc arrière d'une figurine :
Une figurine comporte un Arc avant et un Arc arrière qui correspondent respectivement au 50% avant et arrière de la figurine. Une figurine ne voit d'autres figurines que dans son Arc avant et ne peut onc que tirer sur celles dans son Arc avant.
Sauf si la figurine attaquant a la règle Coup dans le dos, une figurine engagée par une autre est considérée comme se tournant vers son adversaire lorsqu'elle est engagée.

Règles de Combat au Corps à corps :

Jet de Combat :
Pour les deux figurines participant au Combat on fait un jet de Combat en Opposition. La compétence pour savoir si le jet d 'une figurine est normal (de 2D6), Bonus ou Malus est Combat. Ainsi une figurine avec comme compétence Combat + lancera 2D6 Bonus, tandis que si l'autre n'a aucune indication elle lancera 2D6 normalement.
Le meilleur score emporte le Combat et le perdant est repoussé de 1 pas et subit un jet de Dégâts. En cas d'égalité les deux figurines sont repoussées de 1 pas mais aucune ne subit de jet de Dégâts.

Jet de Dégats au corps à corps :
Lorsqu'une figurine subit un jet de Dégâts, on lance 2D6 (Normaux, Malus ou Bonus) en fonction de la compétence Dégâts de la figurine attaquant (en général liée à l'arme utilisée). Si le résutat est supérieur ou égal à 7, la cible subit un point de Dégât.

Points de Vitalité et Personnages :
En général une figurine a un seul Point de Vitalité et est mise Hors de Combat dès qu'elle subit un point de Dégât.
Mais les figurine avec la règle Personnage ont 3 Points de Vie. Elle en perde un à chaque fois qu'elles recoivent et ainsi elles ne sont Hors de Combat qu'après avoir récu 3 points de Dégât.

Toutefois lorsqu'elles subissent leur premier point de Dégât, elles obtiennent la capacité Combat -, et en plus lors du deuxième point de Dégât subit, elle recoive la capacité Tir -.
Ce qui donne sous forme d'nn tableau.

Etat	Sain et Sauf	Blessé	Très blessé	Hors de Combat
Points de Vie	3	2	1	0
Dommages	Rien	Combat -	Combat - et Tir -	

Jet de Sauvegarde :
Une figurine qui vient de subir un point de Dégâts peut l'annuler s'il dispose d'une Sauvegarde, qui peut être conférée par une Armure ou un Bouclier par exemple. Une Sauvegarde consiste en un jet (Normal, Malus ou Bonus) de 2D6. Si le résultat égale ou dépasse 7 la Sauvegarde est réussie et annule le point de Dégâts.

Combats multiples :
Lorsqu'une figurine a plus d'un assaillant seulement pour elle, chaque assaillant en plus du premier inflige Combat – à la figurine seule. Ceci est temporaire et dure seulement le temps que la situation perdure. Certaines armes, avec la règle Combats multiples, permettent d'atténuer cet effet.

Attaque de groupe :
Une figurine avec la capacité Attaque de groupe a la possibilité au cours d'une même action de Combat d'effectuer un combat contre chacune des figurines engagées avec elle. Si jamais une de ces actions de Combat implique un changement de l'état de la figurine effectuant l'attaque de groupe (comme sa mise Hors de Combat par exemple), résolvez l'effet après avoir effectué toutes les autres actions de Combat.

Combat à mains nues :
Une figurine qui n'est pas dotée d'arme de corps à corps dans son profil se bat avec Combat- et Dégâts – au corps à corps. La règle Art Martial peut venir tempérer cet état de fait.

Attaque gratuite et Se désengager :
Une figurine engagée avec d'autres peut se désengager en subissant une attaque gratuite par figurine avec laquelle elle est engagée. Une attaque gratuite consiste en un jet de Dégâts sans jet de Combat préalable.

Règles de Tir :

Jet de Tir :
Lorsqu'une figurine tire sur une autre, la cible doit être à portée de l'arme utilisée (la distance tireur – cible doit être inférieure ou égale à la portée de l'arme.
On effectue alors un jet de Tir pour la figurine tirant sur sa cible. Pour cela on lance 2D6 (Bonus, Malus ou rien selon la capacité Tir de la figurine effectuant le tir). Si le résultat égale 7 ou plus, la cible est touchée et subit un jet de Dégâts.

Jet de Dégât au Tir, Personnages et Sauvegardes :
On procède de la même manière que pour le corps à corps. Notez bien qu'un Bouclier ne procure de Sauvegarde contre les tirs que dans l'Arc avant.

Couvert :
Une figurine ayant un couvert la cachant à plus de 50% bénéficie d'une Sauvegarde – (ainsi abrégée Svg -).

Actions de base d'une figurine:

Au cours de la phase d'activation d'une figurine, c'est à dire la phase pendant laquelle on la joue, la figurine dispose d'un certain nombre d'actions. Ce nombre est de 2 pour les PJs et est variable pour les PNJs (ce sera 2 aussi la plupart du temps).
Au cours d'une action une figurine peut faire un chose et une seule. Et des fois certains mouvements, comme courir, nécessiteront 2 actions. Une figurine ne peut faire qu'une fois le même type d'action par phase d'activation. Ainsi elle ne peut faire deux actions de tir consécutives.

Les actions de bases sont les suivantes :

Se déplacer (1 action) : Une figurine peut dépenser une action pour se déplacer, elle se déplace alors en suivant une trajectoire quelconque de la valeur de son déplacement de base. Une figurine se déplacant est considérée comme tournée dans la direction finale de son déplacement.

Nota Bene : Le déplacement de base par action est la même pour toutes les figurines et vaut 5 pas/action. Toutefois certaines règles spéciales peuvent venir moduler cela.

Courir (2 actions) : La figurine peut faire une trajectoires linéaire, en doublant le déplacement de base. Ainsi une figurine se déplacant normalement de 5 pas par action, parcoura la distance de 10 pas en ligne droite en courant.

Combattre (1 action) : Si la figurine est engagée en corps avec une autre (c'est à dire qu'elle est en contact socle à socle avec elle), elle peut effectuer une phase de combat avec cette dernière (Voir section Règles de Corps à Corps).

Tirer (1 action) : Une figurine avec de jet ou de tir peut la lancer ou tirer sur une cible, si elle est à portée, ce qui nécessite une action (Voir Règles de Tir).

Sauter (2 actions) : Une figurine peut sauter en deuxième action une distance égale à celle qu'elle a parcouru en ligne droite lors de la première action.

Escalader/Nager (1 actions) : Une figurine peut escalader une paroi à mi–vitesse de base. De même elle peut parcourir une certaine distance en nageant en eau profonde à mi-vitesse de base.

Grimper à une échelle ou une corde (1 action) : Une figurine peut grimper à une échelle ou à une corde à la vitesse de base.

Nota Bene : Une figurine peut tirer ou lancer un projectile même si elle est sur une échelle. Elle peut aussi attaquer une autre figurine si elle est arrivée au même niveau.

Posture d'alerte (1 action) : Une figurine peut utiliser sa dernière action pour se placer en Posture d'alerte. Une figurine en Posture d'alerte peut charger une figurine passant à moins de sa portée de déplacement standard (normalement 5 pas) avant que celle ci aie fini son déplacement, ou bien tirer sur une figurine devenant en vue et à portée de tir par exemple. Elle peut faire en fait n'importe quel type d'action ne nécessitant d'utiliser qu'une action.
Tout ceci n'est pas une obligation et la figurine peut rester en posture d'alerte sans rien faire ou en attendant qu'une autre figurine adverse se présente.
Ces actions se déroulent donc en dehors de la phase d'activation de la figurine.

Chute : une figurine chute si plus de la moitié de son socle est au dessus du vide. Si la chute est de 2 pas en partie entière (entre 2 et 3 pas non inclu), alors elle subit un jet de Dégâts -. Si elle est de 3

pas en partie entière, elle sbit un jet de Dégât et si elle est de 4 ou plus alors c'est un jet de Dégâts +.

Terrain difficile : En terrain difficile, la vitesse est divisée par deux.

Obstacle linéaire : Un obstacle lineaire (par exemple, un muret) fait environ un pas de large et au maximum un pas de haut. Il faut 2 pas de déplacement pour une figurine (en dehors de celles avec la règle Déplacement limité qui doivent le contourner) pour le franchir.

Test de Moral et Démoralisation :

Test de Moral :
Lorsqu'une figurine doit tester son Moral (que ce soit pour la Démoralisation ou pour charger une figurine effrayante par exemple), elle lance 2D6 (Normaux, Malus ou Bonus selon sa compétence Moral) et si son score égale ou dépasse 7 elle a réussi.

Démoralisation :
Si plus de 50 % du Groupe d'une figurine est Hors de Combat celle ci doit tester son Moral une fois ou Fuir définitivement.

Fuir, définitivement ou pas :
Une figurine qui doit fuir une autre figurine (parce que celle ci est Terrifiante et que la première a échoué son test de Moral par exemple) fuit dans la direction opposée à cette autre figurine en courant au maximum de distance permis par l'environnement. Cela peut être un déplacement hors activation qui est effectué dès que le test de Moral est échoué. Elle ne le fait qu'une fois sauf si elle échoue à nouveau à un test de Moral, auquel cas elle recommence à fuir.
Une figurine qui fuit définitivement est retirée de la partie.

Activation des figurines :

Chaque figurine appartient à un Groupe contrôlé par un Joueur ou une IA. Chaque Groupe joue l'un après l'autre dans un ordre défini en début de partie.
Pour déterminer cet ordre on lance 2D6 pour chaque groupe et l'ordre de jeu des groupes est défini par ordre décroissant de résultat (Départager les égalités en relancant 2D6).
Quand c'est à un groupe de jouer le Joueur contrôlant le groupe choisit dans quel ordre activer ses figurines. Une fois qu'il a commencé d'activer une figurine il doit la jouer entièrement (i.e. lui faire effectuer ses 2 actions) et il ne peut y revenir après avoir joué une autre figurine.

Règles et Compétences spéciales :

Ambidextre : Cette figurine peut utiliser deux armes de Tir en même temps et ainsi effectuer un tir avec chacune des armes par action de Tir.

Héros : Au prix d'une première action au cours de laquelle on fait un test de Héros avec 2D6 (Normaux, Malus ou Bonus selon la compétence), cette figurine peut, si le test est un succès, faire deux actions identiques successive lors de la deuxième action. Par exemple faire deux actions de tir ou deux actions de combat.

Combats multiples : Une figurine avec la règle Combats Multiples (qui peut être conférée par le fait d'avoir 2 armes à une main par exemple) ne se voit infliger Combat – qu'à partir du 3ème adversaire engagée avec elle.

Coup dans le dos : Une figurine avec la règle Coup dans le dos gagne une attaque gratuite contre

son adversaire si elle l'engage dans son Arc arrière.

Mise à terre : Tout combat contre une figurine a terre donne une Attaque gratuite. Une figurine mise à terre doit utiliser une action pour se remettre debout.

Marcheur agile : Une figurine avec Marcheur agile ignore les pénalités de mouvement liées à un terrain difficile.

Lent : Cette figurine a un déplacement de base de 3 pas.

Rapide : Cette figurine a un déplacement de base de 8 pas.

Déplacement limité : Cette figurine ne peut nager, escalader, ou grimper à une corde ou une échelle.

Funambule : Cette figurine escalade une paroi à sa vitesse de base.

Amphibie : Cette figurine nage à sa vitesse de base.

Ne repousse pas : Cette figurine ne repousse pas son adversaire de 1 pas lorsqu'il a remporté un Combat en Corps à corps.

Furtif : Une figurine furtive en contact avec un élément de décor d'un pas de haut et de large au moins est indécelable : elle ne peut être prise pour cible au Tir par une figurine à plus de 3 pas. De même une figurine commencant sa phase d'activation à plus de 3 pas de la figurine indécelable ne peut rentrer en contact socle à socle avec elle ce tour ci et doit s'arrèter à un pas d'elle au plus proche. Une figurine avec la règle Furtif engagée au Corps à corps ou effectuant un Tir avce une arme qui n'a pas l'attribut Silencieux perd les avantages de cette règle Indécelable tant qu'elle n'a pas bougé vers un autre obstacle.

Effrayant : Une figurine avec l'attribut Effrayant provoque la Peur. Une figurine qui veut charger une figurine qui provoque la Peur doit réussir un test de Moral ou ne pas charger.

Terrifiant : Une figurine avec l'attribut Terrifiant provoque la Terreur. Une figurine à moins de 10 pas d'une figurine provoquant la Terreur doit réussir un test de Moral ou fuir.

Infiltration : Cette figurine peut commencer à être déployée 10 pas en avant de la zone de déploiement, y compris sur un bâtiment.

Camouflage : Si cette figurine effectue l'action Se cacher au contact avec un élément de décor d'un pas de haut et de large au moins, elle devient indécelable : elle ne peut être prise pour cible au Tir par une figurine à plus de 3 pas. De même une figurine commencant sa phase d'activation à plus de 3 pas de la figurine indécelable ne peut rentrer en contact socle à socle avec elle ce tour ci et doit s'arrèter à un pas d'elle au plus proche. Une figurine avec la règle Furtif engagée au Corps à corps ou effectuant un Tir avce une arme qui n'a pas l'attribut Silencieux perd les avantages de cette règle Indécelable tant qu'elle ne s'est pas cachée à nouveau.

Annule les Sauvegardes : Un point de Dégât infligé par cette figurine ne peut être annulé par une quelconque Sauvegarde.

Cadence X : Cette arme permet d'effectuer X tirs pendant une même action de tir, contre n'importe quelles cibles dans l'Arc avant de la figurine.

Adaptation à StarWars :

La principale particularité de cette adaptation réside dans les pouvoirs de la Force qui sont des capacités spéciales.

Armes et Armures usuelles :

Blaster : Portée 20 (en pas).
En l'absence d'indication cette arme effectue un jet de Dégât normal (avec 2D6).

Pistolet Blaster : Portée 10
Armure légère : Svg -
Vibrolame : Rien (c'est l'arme de Corps à corps de base)
Sabre laser : Dégâts +, Annule les Svg, Svg + si Sensible à la Force (confère cette Sauvegarde + à la figurine si celle ci a la règle Sensible à la Force).
Double sabre laser : 2 mains (cette arme s'utilise à 2 mains), Dégâts +, Annule les Svg, Svg + si Sensible à la Force, Combats multiples
Bâton de Combat : 2 mains, Dégâts -, Combats multiples
Grenades : Portée 10, Dégâts -, Zone 3

Règles spéciales :

Sensible à la Force : Confère Svg- à la figurine.

Déviation : Si cette arme n'atteind pas sa cible elle dévie. Lancez 2D6. La flèche allant du Dé le moins haut vers le plus haut indique la direction tandis que la valeur du plus bas indique de combien de pas elle dévie dans cette direction par rapport à la cible initiale.

Jetpack : permet de sauter de 8 pas dans n'importe quelle direction.

Robuste : Confère Svg – à la figurine.

Destinée spéciale : Confère Svg – à la figurine.

Zone X : Toutes les figurines à moins de X pas de la cible sont concernés par l'effet de cette arme.

Pouvoirs de la Force :

Ces pouvoirs s'utilisent au prix d'une action et nécessitent un test de Force (Normal, Malus ou Bonus selon la compétence dans le pouvoir en question). Si l'attribut Parade par Duel de Force est indiqué cela veut dire qu'une figurine cible avec la règle Duel de Force peut l'utiliser contre ce pouvoir.

Lancer d'objets : Portée 10, Dégâts -, Parade par Duel de Force.

Poussée : Portée 5, Parade par Duel de Force. La figurine cible est éloignée de 5 pas et Mise à terre.

Eclairs : Portée 10, Parade par Duel de Force

Choc : Portée 5, Parade par Duel de Force, la cible à Combat – jusqu'à la prochaine activation de l'utilisateur du Pouvoir.

Etranglement : portée 5, Dégâts +, Annule les Sauvegardes, Parade par Duel de Force.

Méditation de combat : Confère Svg- à toute figurine alliée à moins de 5 pas jusqu'à la prochaine activation.

Guérison : Portée 1, Fait repasser une figurine alliée à l'état Sain et Sauf.

Surdéplacement : permet de sauter de 8 pas dans n'importe quelle direction.

Duel de Force : Lancez 2D6 (Normaux, Malus ou Bonus selon la compétence) quand la figurine est attaquée par un Pouvoir de la Force. Si le résultat dépasse le score obtenu par l'Utilisateur du Pouvoir de la Force adverse, les effets sont appliqués à ce dernier.

Profils Star Wars :

Stormtrooper : Blaster, Armure légère

Soldat Rebelle : Blaster

Soldat Rebelle Lourd : Blaster à répétition (Cadence 2, Portée 20)

Commando Rebelle : Tir +, Moral +, Blaster

Garde Gamorréen : Combat -, Robuste, Vibolame

Soldat Rebelle Bothan : Fusil Blaster Lourd (Portée 20, Dégâts +)

Chasseur de prime Mandalorien : Tir +, Personnage, Jetpack, Blaster, Grenades, Armure légère

Contrebandier de renom : Tir +, Héros, Destinée spéciale, Personnage, Pistolet Blaster

Sensible à la Force : Bâton de combat, Sensible à la Force, Personnage, Poussée -, Lancer d'objets -, Surdéplacement -

Jedi mineur : Sabre laser, Sensible à la Force, Personnage, Poussée, Lancer d'objets, Surdéplacement

Jedi Noir mineur : Sabre laser, Personnage, Sensible à la Force, Lancer d'objets, Choc, Surdéplacement

Jedi Guérisseur : Sabre laser, Personnage, Sensible à la Force, Poussée, Guérison, Méditation de combat

Jedi Gardien : Sabre laser, Personnage, Sensible à la Force, Poussée -, Lancer d'objets -, Surdéplacement -, Combat +

Maître du Côté Obscur : Bâton de combat, Sensible à la Force, Personnage, Lancer d'objets, Choc, Eclairs, Duel de Fprce

Adaptation Med Fan :

Cette adaptation permet de jouer facilement des parties dans la majorité des univers Med Fan usuels.

Armes usuelles de Cac :

Armes légères (Dague, Gourdin) : Dégâts -
Armes de base (Epée, Hache, Marteau, Masse d'arme) : Rien
Armes lourdes (Armes à 2 mains) : 2 mains, Dégâts +
Lance : Soutien
Hallebarde : Dégâts +, Soutien
Fleau d'arme : Passe Bouclier
Bâton : 2 mains, Dégâts -, Combats multiples

Armes usuelles de Tir :

Dague et hache de lancer : Portée 5, Dégâts -
Arc : Portée 20
Arbalète : Portée 20, Dégâts +, Rechargement

Armures usuelles :

Armure légère (Pourpoint, Armure de cuir) : Svg -
Armure (Cotte de mailles, Armure de plates légère) : Svg
Armure lourde (Armure de plates lourde) : Svg +

Rondache : Svg – en Cac dans l'Arc avant
Bouclier : Svg – dans l'Arc avant

Règles spéciales :

Robuste : Confère Svg – à la figurine.

Soutien : permet d'initier un combat si la figurine est en contact socle à socle avec une figurine alliée engagée avec une figurine ennemie. La figurine ennemie en question ne fait pas de jet de Dégâts si elle remporte le combat.

Rechargement : Cette arme nécessite une action à utiliser pour recharger entre deux tirs pour pouvoir retirer.

Passe Bouclier : Cette arme annule la Sauvegarde due à un éventuel Bouclier, Rondache ou Ecu.

Coup fatal : Enlève 1D3 Points de Vitalité par Point de Dégât.

Tueur de X : Dégâts + contre X, Coup fatal contre X

Zone X : Toutes les figurines à moins de X pas de la cible sont concernés par l'effet de cette arme.

Perce Armure : Cette arme annule la Sauvegarde due à une éventuelle Armure.

Enorme : Comme Personnage, sauf que la figurine dispose de 6 Points de Vie au lieu de 3.

Etat	Sain et Sauf	Blessé	Très blessé	Hors de Combat
Points de Vie	6 ; 5	4 ; 3	2 ; 1	0
Dommages	Rien	Combat -	Combat - et Tir -	

Magie :

Lancer un sort nécessite un jet de 2D6 (Normaux, Malus ou Bonus selon la capacité). Tout sort offensif peut être paré par un Duel de Magie.

Trait magique : Portée 20

Boule magique : Portée 15, Dégâts -, Zone 3

Impact magique : Portée 10. La figurine cible est éloignée de 5 pas et Mise à terre.

Malediction : Cadence 2, Portée 15. la cible à Combat – jusqu'à la prochaine activation du Lanceur de Sort.

Immobilisation : Portée 20. La cible ne peut plus se déplacer jusqu'à la prochaine activation du Lanceur de Sort.

Bouclier magique : Confère Svg- à toute figurine alliée à moins de 5 pas jusqu'à la prochaine activation.

Guérison : Portée 1, Fait repasser une figurine alliée à l'état Sain et Sauf.

Duel de Magie : Lancez 2D6 (Normaux, Malus ou Bonus selon la compétence) quand la figurine est attaquée par un Sort. Si le résultat dépasse le score obtenu par le Lanceur de Sort adverse, les effets sont appliqués à ce dernier.

Profils standards :

Milicien/ Guerrier/ Chevalier : Combat -/ Rien / Combat +

Milicien/ Archer/ Ranger : Tir -/ Rien/ Tir +

Guerrier humain : Arme de base, Armure, Bouclier

Archer Elfe : Tir +, Marcheur agile, Arc, Dague

Guerrier Nain : Robuste, Arme de base, Armure

Magicien : Combat -, Personnage, Trait magique, Immobilisation, Bouclier magique, Bâton

Paladin : Personnage, Guérison, Arme de base, Armure

Troll : Enorme, Combat -, Dégât +, Robuste, Effrayant, Attaque de groupe, Arme de base

Adaptation à un jeu de Survivants :

Cette adaptation permet de jouer un jeu ou des survivants affrontent des bandes rivales ou des zombis.

Armes usuelles :

Arme à 2 mains : Dégâts +
Arc : Portée 30, Dégâts -, Silencieux
Arbalète : Portée 30, Silencieux, Rechargement
Pistolet : Portée 15
Pistolet Mitrailleur : Portée 15, Dégâts +
Fusil : Portée 30
Fusil d'assaut : Cadence 2, Portée 30
Grenades : Portée 15, Zone 3, Dégâts -

Règles spéciales :

Guérison : Portée 1, Fait repasser une figurine alliée à l'état Sain et Sauf.

Livre Saint : La figurine portant un Livre Saint est effrayante pour les Zombis.

Rechargement : Cette arme nécessite une action à utiliser pour recharger entre deux tirs pour pouvoir retirer.

Profils usuels :

Survivant : Combat -, Tir -

Policier Survivant : Rien

Infirmier survivant : Combat -, Tir -, Guérison +

Prêtre Survivant : Combat -, Tir -, Livre Saint, Guérison -

Zombi : Lent, Effrayant, Ne repousse pas, Déplacement limité, Moral -

Les zombis se comportent tous de la même manière (sauf exception spécifiée dans le scénario) :

Déplacement :
Un zombi n'utilise qu'une action pour se déplacer par tour. Il se déplace par le chemin le plus court (une droite en général) et à vitesse normale vers la figurine non ennemie visible la plus proche.
A défaut il se déplace par le chemin le plus court vers le dernier point de Bruit qu'il a entendu (notez par un pion le dernier point de Bruit, qu'il soit du à un Tireur, ou à l'explosion d'une Grenade, un corps à corps ne faisant jamais de bruit).
Si un zombi n'a entendu aucun Bruit et n'a vu sur aucune figurine ce tour ci il ne bouge pas, simplement.

Combat :
Un zombi n'utilise qu'une action pour combattre par tour. Si une figurine non ennemi est en contact socle à socle avec le zombi, ce dernier dépense une action (il lui en reste au moins une normalement) pour effectuer un combat, qui est géré normalement.