

LE COMBAT (EN RESUME) :

Initiative : 1d10 + REF

A chaque round : 1 Déplacement et 1 Action (ordre au choix)
(+ possibilité d'effectuer une action supplémentaire -3 END).

Attaquer : Jet de combat contre jet de défense (1 ou 10 : ajouter/déduire et relancer).
L'attaque doit être strictement supérieure à la défense pour toucher.
Calculer la différence pour évaluer un éventuel critique.

Attaque au corps à corps : 1d10 + REF + compétence d'arme (+ Précision).

Attaque à distance : 1d10 + DEX + compétence d'arme (+ Précision) + modif. portée.

Attaque magique : 1d10 + VOL + compétence de lancement de sort (et coût en END).

Action d'attaquer, au choix :

Attaque simple rapide : frapper deux fois (arme, pieds/poings, impossible à l'arc).

Attaque puissante : une attaque à -3 mais dégâts doubles (arme, pieds/poings, ou arc).

Deux coups simultanés : à deux armes, -3 à chaque jet.

Viser : (facultatif : par défaut, l'attaque touche le torse)

Tête : -6T / x3D Bras : -3T / x1/2D Jambes : -2T x1/2D

Pattes : -3T / x1/2D Queue/ailes : -2T / x1/2D

Se défendre : La première défense à chaque round est gratuite, chaque déf. supp. coûte 1 END.

Esquiver : jet d'esquive.

OU Se repositionner : jet d'athlétisme (avec demi déplacement bonus).

Parer : jet de comp. d'arme à -3 (-5 contre armes de jets, impossible contre carreaux et flèches)
avec effet de stupéfaction en bonus (-2 Att. et Déf. jusqu'au début du prochain round).

OU Bloquer : jet de mêlé (-1 en fiabilité ou PA pour l'objet utilisé).

Si on échoue à parer ou bloquer, on peut tenter une esquive ou un repositionnement.

Si on échoue à esquiver ou se repositionner, on peut tenter un blocage d'urgence.

Dégâts : Jet selon l'arme.

Ajouter les éventuels bonus/malus de COR.

Appliquer les éventuels effets spécifiques de l'arme.

Déduire le PA de l'armure des dégâts à subir selon la localisation.

Ce qui dépasse le Pouvoir d'Arrêt de l'armure fait perdre des PS (Points de Santé)

ET endommage l'armure (-1 PA) ! Les bonus critiques affectent directement les PS.

à 0 PS : inconscient (toutes les caractéristiques sont diminuées à 1/3)

et jets de sauvegarde contre la mort (sous valeur ETOU non modifié)

à chaque round jusqu'à stabilisation.

si réussi : survie un round supplémentaire (malus cumulatif de -1 à chaque rnd).

si raté : mort définitive (n'oubliez pas vos points de chance).

à 0 END : Tombe inconscient (toutes les caractéristiques sont diminuées à 1/3)

pour reprendre conscience et revenir à 1 END il faut réussir un jet de

sauvegarde contre la mort (sous la valeur d'ETOU non modifiée)

On reste étourdi jusqu'à récupérer 20 END et réussir un autre jet contre

l'étourdissement (ou se faire frapper ou se faire secouer par un allié)