

PHASES DU COMBAT

1 JET D'INITIATIVE : MONSTRES, PNJ'S & JOUEURS

- Lancer 1d10. Ajouter l'Agilité.
- Dresser une liste de la valeur la + élevée à la + faible.
- Possibilité de grouper pour le jet des adversaires.

2 ACTIONS DU ROUND (1 round = 6 secondes)

- Se répartie en deux ½ actions ou 1 action complète

ACTIONS DE BASE

- Dégainer ou rengainer** (½ action)
- Mouvement** (½ action)
- Attaque Rapide** (1 action) CC ou CT en nombre d'A
- Attaque standard** (½ action) corps à corps ou tir
- Charge** (1 action) attaque appuyée (Adv. dans le rayon de M), donne +10% en CC

ARMES DE JET

- Viser** (½ action) +10% en CT ou CC sur act. suivante.
- Tir** (½ action) -20 % obscurité, brouillard...-30% si le tir est > à la portée (maximum 2 x).
- Tir en mêlée** (½ action) : arbalète de poing, pistolet.
- Recharge** (½ action à 1 suivant l'arme).

MOUVEMENTS

- Désengagement** (1 action) recul de M (÷2 sur terrain diff.) donne 1 attaque gratuite pour l'adversaire.
- Feinte** (½) CC de l'Adv. qui ne peut ni parer/esquivé.
- Manoeuvre** (½) CC de l'Adv. qui recul 2 mètres.
- Course** (1 action) fuite de M (impossible/terrain diff.). Pour l'adversaire : -20% en CT et +20% en CC.
- Saut** (1 action) - **Chute** entre 3 à 5 m, 1d4 dég. 6 à 8 m, 1d6 ; 9 à 12, 1d10. Dégâts - BE et Test Ag (perte armes)

MAGIE

- Incantation** (½ à 1) M=1 soit 1d10 sur Difficulté.
- Focalisation** (½) Test FM donne 1 point de M sup.
- Ingrédients** permettent de gagner de 1 à 3 points.
- Lancers**, doubles à quadruples, => tables p 143.

CAPACITÉ DE COMBAT

- Parer** (½ action), ou compétence Esquive avec test CC
- Parer** (action gratuite) avec 2nd arme/bouclier (CC)
- Posture défensive** (1 action) Adv. -20% en CC
- Retardement** (½ action) à utiliser avant son tour
- Combat mains nues** (1 action) BF-4, Bon. Armure x2.
- Pugilat** (1 action) courir et saisir, réussir combat mains nues. Réussir Agilité pour l'adversaire et test Force pour se libérer.
- Main non directionnelle** (½ action) -20 % en CC

3 DÉGÂTS

- Lancer 1d100. si le résultat est < à CC ou CT = dégâts.
- Lancer 1d100 (inversés) pour la zone touchée.
- CT** : Lancer 1d10 + dégâts du projectile - Bonus d'Endurance de l'adversaire - Points d'armure de la zone
- CC** : Lancer 1d10. + Bonus de Force - Bonus d'Endurance de l'adversaire - Points d'armure de la zone.

COUPS CRITIQUES POUR L'ADVERSAIRE

Si 10 sur 1d10 = coup critique. Effectuez test CC. Si CC réussi ajoutez dégâts supplémentaires. Si 10 à nouveau, troisième lancer de dégâts mais sans test CC, etc.

COUPS CRITIQUES POUR LE JOUEUR

Si dégâts du joueur supérieurs à son total Blessures = Effets Critiques.

Localisez zone puis Dégâts - pv restants (Blessures).

Se reporter au tableau COUPS CRITIQUES puis tab. zones.

4 RÉCUPÉRATION

3 points/jour si Blessures =3 et 1 point/semaine si < à 3.