

PHASES DU COMBAT

1 JET D'INITIATIVE MONSTRES, PNJ'S ET JOUEURS

- Lancer 1d10. Ajouter l'Agilité.
- Dresser une liste de la valeur la + élevé à la + faible.
- Possibilité de grouper pour les adversaires.

2 ACTIONS DU ROUND (6 secondes)

- Se répartie en 2 x ½ actions ou 1 action et 1 gratuite

-**Dégainer ou rengainer** (½ action)

-**Mouvement** (½ action)

-**Viser** (½ action)

-**Tir** (½ action) -20 % obscurité, brouillard...-30% si le tir est > à la portée (maximum 2 x)

-**Recharge** (½ action à 1 suivant l'arme)

-**Tir en mêlée** (½ action) : arbalète de poing, pistolet.

-**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

-**Désengagement** (1 action) fuite de M (÷2 sur terrain diff.) et 1 attaque gratuite pour l'adversaire.

-**Incantation** (½ action à 1)

-**Parer** (½ action) ou utiliser 2nd arme (Action gratuite) ou compétence Esquive avec CC.

-**Combat mains nues** (1 action) BF-4 et 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 MÊLÉE ET TIR

-Lancer 1d100. si le résultat est inférieur à CC ou CT, dégâts (voir ci-dessous)

4 DÉGÂTS

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.

5 COUPS CRITIQUES

POUR L'ADVERSAIRE

-1d10 = 10, coup critique. Deuxième test CC. Si 1d10 à nouveau, troisième lancer de dégâts mais sans test CC, etc.

POUR LE JOUEUR

-Si dégâts du joueur supérieur à son total. Reporter dégâts - points restants sur le tableau Coups Critiques et lancer 1d100 et voir tableaux Effets Critiques

RÉCUPÉRATION

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