

# RÈGLES DE COMBAT AVANCÉES

## CORPS À CORPS

INITIATIVE = SCORE DESTIN

Note : 1pt de fortune = 1 point d'initiative en plus

RÉSERVE DE COMBAT  = Attribut de combat + Bonus de l'arme

### ACTION : ATTAQUE / DÉFENSE

Une attaque est un conflit avec son adversaire. Contre attaque possible du défenseur.  
Celui qui remporte le plus de succès, inflige des dommages.

- L'ATTAQUANT CHOISIT LE NOMBRE DE DÉS QU'IL VEUT UTILISER POUR L'ATTAQUE.
- LE DÉFENSEUR CHOISI LE NOMBRE DE DÉS QU'IL VEUT UTILISER POUR SA DÉFENSE.
- COMPARAISON DES SUCCÈS (RAPPEL : 1 VICTOIRE = 2 SUCCÈS)
- SI L'ATTAQUANT À PLUS DE RÉUSSITE CALCULE DES DOMMAGES
- SI LE DÉFENSEUR À PLUS DE RÉUSSITE IL ESQUIVE/PARE LE COUPS
- SI LE DÉFENSEUR À 2 RÉUSSITES DE PLUS QUE L'ATTAQUANT, IL PEUT RIPOSTER IMMÉDIATEMENT.
- UNE FOIS SON ATTAQUE EFFECTUÉE, LES DÉS RESTANT PEUVENT ÊTRE UTILISÉS EN DÉFENSE.
- LA RÉSERVE DE DÉS SE RÉGÈNÈRE À SON PROCHAIN TOUR.

ATTAQUE MULTIPLE : ON REPARTIT DES DÉS DE COMBATS ENTRE LES ADVERSAIRES VISÉS.

ATTAQUE BRUTALE : EXIGE AU MOINS 2 SUCCÈS, PERMET D'UTILISER LA FORCE EN BONUS DE SPÉCIALISATION, POUR LE CALCUL DES DÉGÂTS

### DOMMAGES

On compare les succès et victoire de l'attaquant et du défenseur. Chaque succès du défenseur élimine un succès de l'attaquant, les victoires nécessaires sont traitées en dernier.

DÉGÂT TOTAL = DÉGÂTS DE L'ARME + 1 /SUCCÈS SUPPLÉMENTAIRE + ATTRIBUT DE COMBAT /VICTOIRE

Note : la **spécialisation** ajoute le score de **Combat** dans le total ou le score de **Force** dans le cas d'une attaque brutale.

Si le jet ne fait pas de succès mais au moins une victoire, les dommages de l'arme sont tout de même appliqués.

### PROTECTION

Chaque protection soustrait sa valeur aux dommages infligés.

Si le personnage fait une défaite (1 au dé) : Sur la prochaine action physique, il transforme autant de victoire (6) en succès (4-5) que le malus de l'armure.

### RESISTANCE

Les points de résistance sont égale à : **Endurance x 4**