

# RÈGLES DE COMBAT AVANCÉES

## ARMES À DISTANCE

INITIATIVE = SCORE DESTIN

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

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

## ATTAQUE À DISTANCE

Considérer comme un défi. Pas de contre attaque possible.  
Les armes à distance ne procure pas de bonus d'arme (sauf accessoire adéquat: viseur,...)

Le défenseur peut tenter de se mettre à couvert.  
Cette action est un défis avec l'attribut Combat ou Astuce.  
S'il est réussit, la difficulté augmente de 2 dés

DIFFICULTÉ SUIVANT LA DISTANCE DE LA CIBLE:

DIFFICULTÉ POUR SE METTRE À COUVERT :

	DIFF.		DIFF.
BOUT PORTANT (JUSQU'À 10-COMBAT)	1	MULTIPLE BARRIÈRE	1
COURTE (JUSQU'À 20M)	2	PLUSIEURS OBSTACLES	2
MOYENNE (JUSQU'À 50M)	3	QUELQUES OBSTACLES	3
LONGUE (JUSQU'À 200M)	5	PAS DE COUVERTURE	5
TRÈS LONGUE (JUSQU'À 800M)	6		

## 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 nécessites sont traité en dernier.

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

Note : la **spécialisation** ajoute le score de **Combat** dans le total.

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 à une défaite (1 au dé) sur 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**