

RÈGLES DE COMBAT

INITIATIVE = SCORE DESTIN

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

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

ATTAQUE CORPS-À-CORPS

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 CHOISIS LE NOMBRE DE DES QU'IL VEUT UTILISER POUR L'ATTAQUE.
- LE DÉFENSEUR CHOISI LE NOMBRE DE DÉS QU'IL VEUT UTILISER POUR LA CONTRE-ATTAQUE.
- COMPARAISON DES SUCCÈS ET DOMMAGES
- UNE FOIS SON ATTAQUE EFFECTUÉE, LES DÉS RESTANT PEUVENT ÊTRES 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 À DISTANCE

Considérée comme un défi. Pas de contre attaque possible. Les armes à distance ne procurent 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 réussi, la difficulté augmente de 2 dés

DIFFICULTÉ SUIVANT LA DISTANCE DE LA CIBLE:

DIFFICULTÉ POUR SE METTRE À COUVERT :

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

DOMMAGES

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

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

Note : la spécialisation double le score en cas de victoire (dégât de l'arme x2)

PROTECTION

Chaque protection soustrait sa valeur aux dommages infligés.

Si le personnage fait à un échec (1-2-3) sur action physique, il transforme autant de victoires (6) en succès (4-5) que le malus de l'armure.