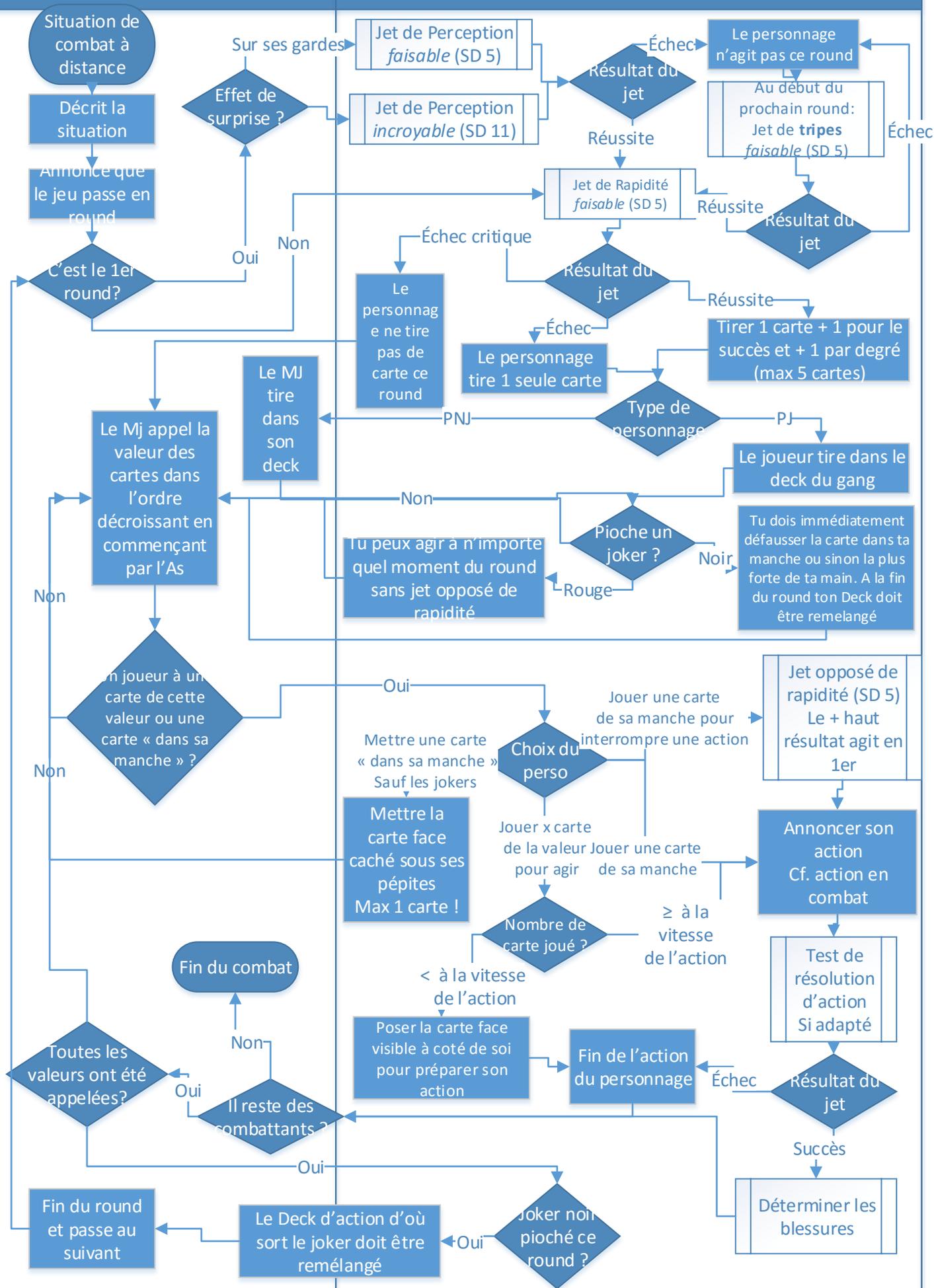




MJ

PJ ou PNJ actif concerné

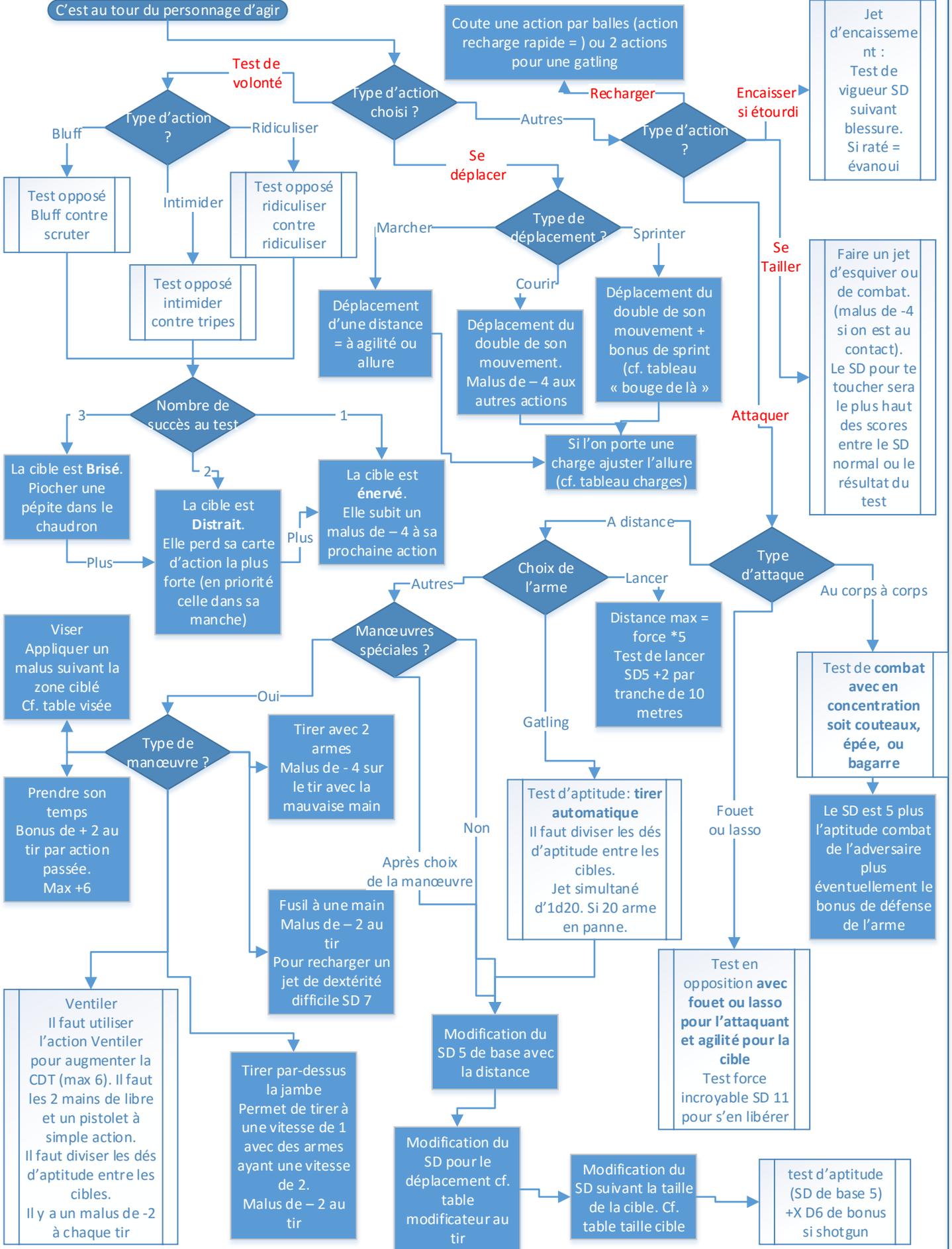
Gestion des combats





Personnage actif

C'est au tour du personnage d'agir



Actions possibles durant un combat



Cible de l'attaque

Attaquant



Gestion des blessures PJ et PNJ important



Cible de l'attaque

Attaquant

Un PNJ mineur est touché par une attaque

Pour chaque balles ou touche: Lance 1D20 sur la table de localisation

Appliquer les modificateurs de localisation (degré, hauteur, etc.)

Cible ventre à terre ?

Oui

Non

Tête

Poitrine

bras

Autres

Zone touchée?

Oui

Non

Attaque raté fin de l'action de blessure

Le tir est dévié l'attaque est un échec

Résultat du jet?

1 à 3

4 à 6

Le tir traverse le couvert et touche

Réduire le type de dés de dégâts de X niveau en fonction de la protection cf. tableau protection

Non

Zone touchée?

Tripes / poitrine

tête

Ajout de 2 D aux dégâts

Ajout 1 D aux dégâts

Type de combat ?

Distance

Corps à corps

Faire un jet de force SD 0

Lancer les dés de dégâts (relance en cas de chiffre max) et les additionner + le résultat du test force

Lancer les dés de dégâts (relance en cas de chiffre max) et les additionner

Annonce au MJ le total de dégâts

Personnage ou créature continu à agir

Personnage ou créature hors combat

Calcul la pénalité de la cible pour le prochain round = nombre de point de coup / 5

0 ou -

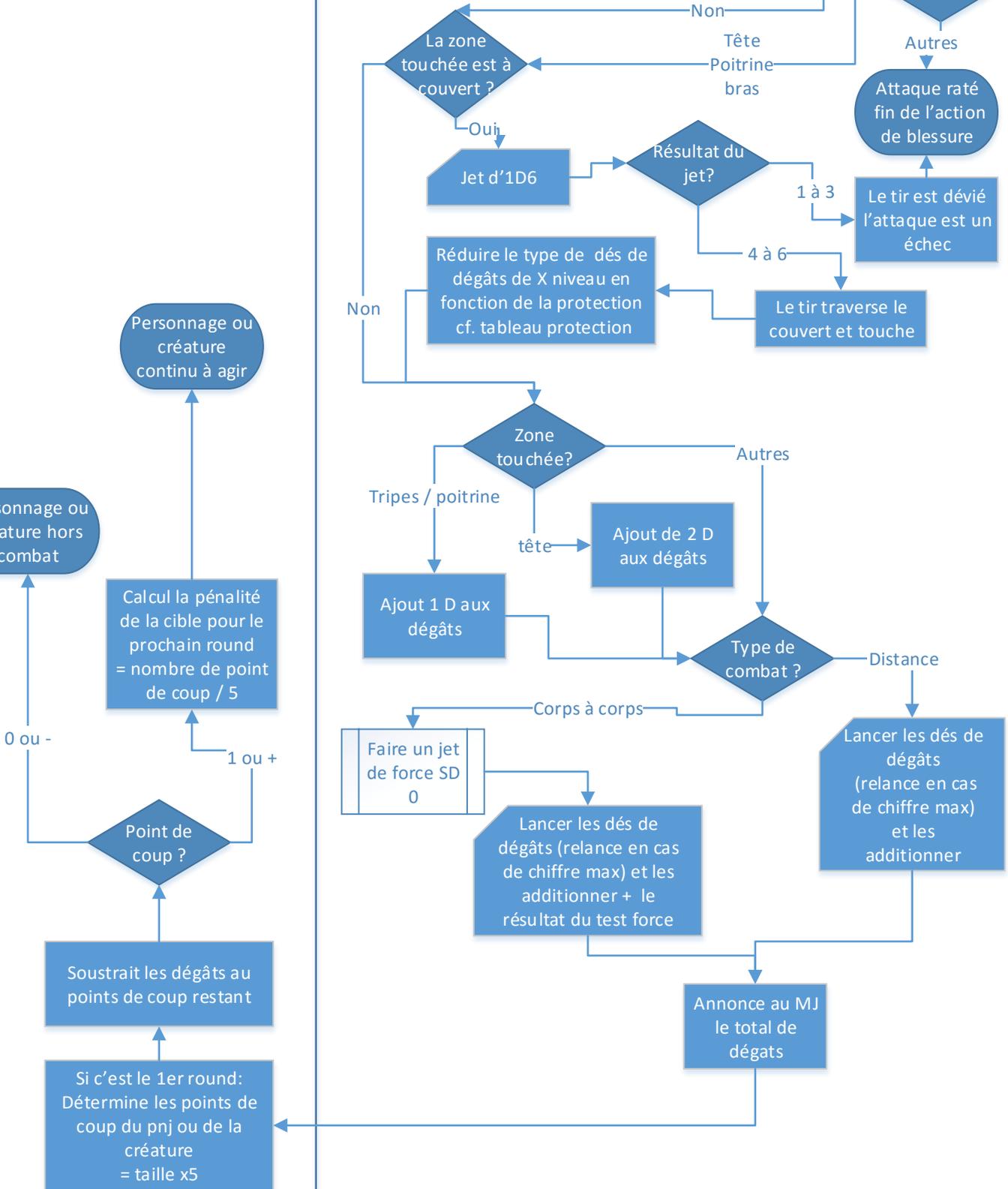
Point de coup ?

1 ou +

Soustrait les dégâts au points de coup restant

Si c'est le 1er round: Détermine les points de coup du pnj ou de la créature = taille x5

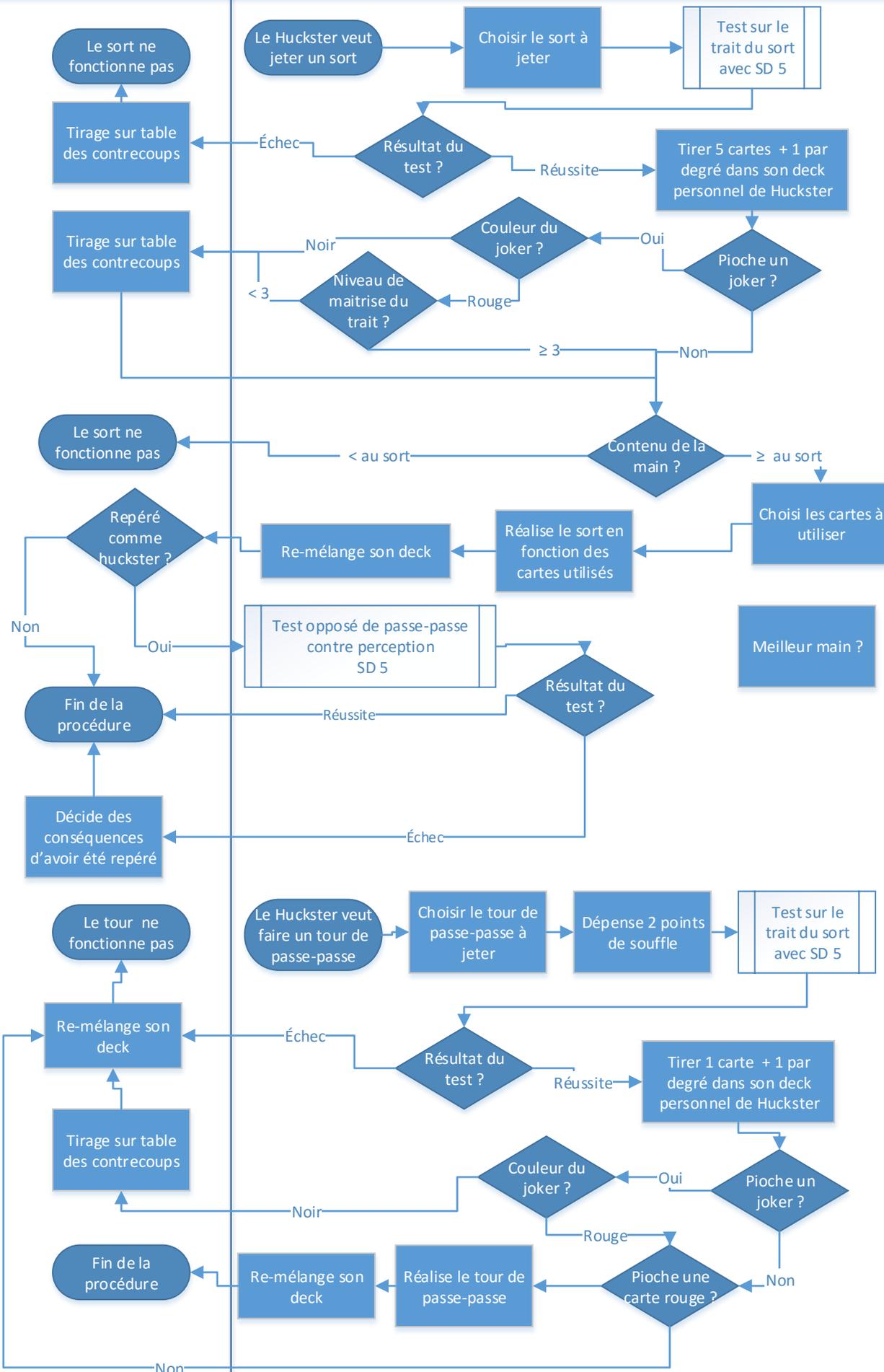
Gestion des blessures PNJ mineurs





MJ

HUCKSTER

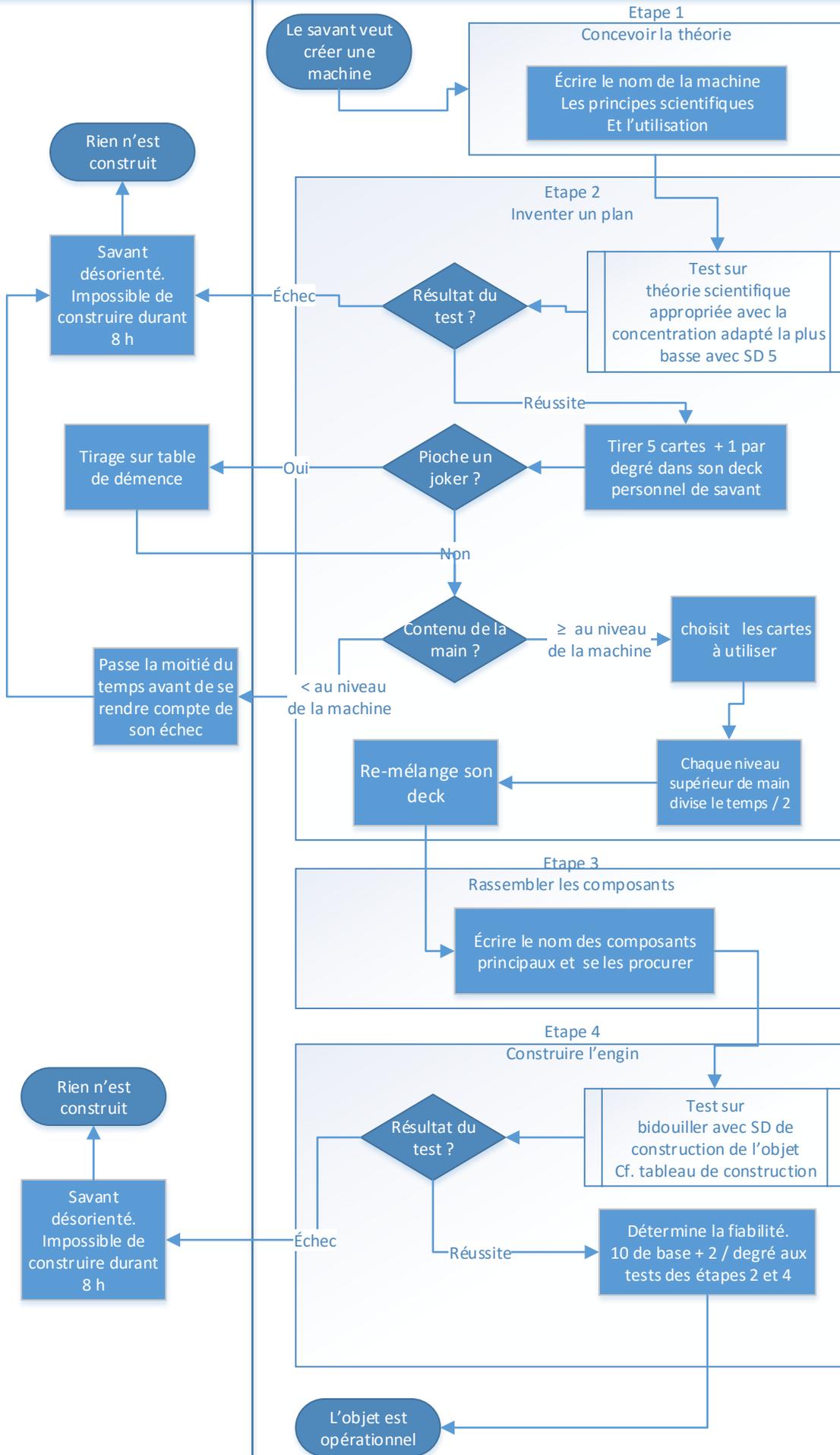


Jeter un sort de Huckster P99 & H P21



MJ

PJ Savant





MJ

PJ actif

Un croyant commet un péché

Test d'Ame SD en fonction du péché

Résultat du test ?

Échec

Réussite

Le personnage perd 1 point de Foi

Aucune conséquence

Si la Foi = 0
Le MJ enlève 5 points de prime

Peut demander au PJ une quête particulière en réparation de ses fautes

Fin de la situation de péché

Fin de la situation de péché

Un croyant veut réaliser un miracle qu'il a appris

Test de Foi SD en fonction du miracle

Résultat du test ?

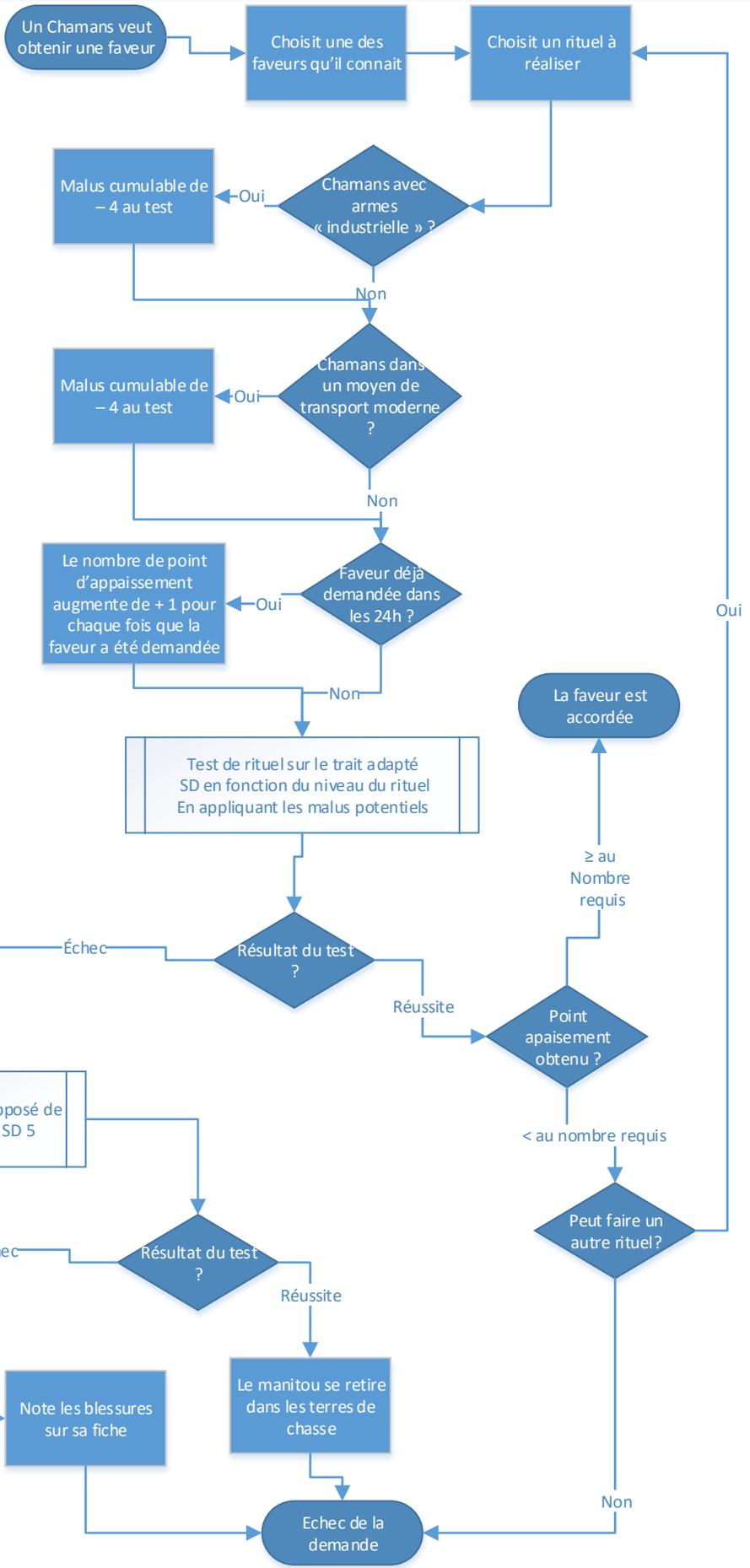
Échec

Réussite

Rien ne se produit

Le miracle fonctionne

Fin de la gestion du miracle



MJ

PJ concerné

