

COMBAT

- INITIATIVE :

GÉNÉRAL :

| Avantage pour ... | Difficulté du test |
|-------------------|---------------------|
| ... les PNJs | Très difficile ou + |
| ... personne | Difficile |
| ... les PJs | Facile ou - |

Trait :

- le trait à utiliser pour les tests d'initiative est à la discrétion du MJ en fonction des circonstances et de l'environnement (dans le cas général utiliser AG).

SURPRISE :

- les PJs et PNJs qui réussissent un test Très difficile se reportent au cas général ;
- les autres passent un tour puis doivent réussir un test Difficile pour pouvoir agir au deuxième tour ;
- dans tous les cas, tout le monde agit au troisième tour.

EMBUSCADE :

- les victimes qui réussissent un test de PE opposé à la discrétion des attaquants se reportent au cas général ;
- les autres passent un tour puis doivent réussir un test Difficile pour pouvoir agir au deuxième tour ;
- dans tous les cas, tout le monde agit au troisième tour.

- RESISTANCE :

HUMAINS :

- passent leur tour s'il subissent une BG ou BF ;
- conscients jusqu'à 1PF ;
- à 0PF : assommés/comateux ;
- récupèrent 1PF par heure.

ETRES SURNATURELS :

- conscients jusqu'à 1PF ;
- étourdis de 0 à -4PF ;
- à -5PF : assommés/comateux ;
- récupèrent 1PF par minute.

AVATARS :

- conscient jusqu'à 1PF ;
- étourdis de 0 à -4PF ;
- à -5PF : assommés/comateux
- récupèrent tous leurs PF en une minute ;
- se reconstruisent en 1d6 minutes.

Etats :

- conscient : peut agir mentalement et physiquement ;
- étourdi : ne peut agir que mentalement ;
- assommé/comateux : ne peut plus agir (peut être achevé gratuitement).

- ATTAQUE :

Conditions

Modificateur

| | |
|--------------------------------|---------------------------------------|
| le défenseur est sans défense | pas de défense, combat à +4, tir à +6 |
| le défenseur est de dos | défense à -4 |
| le défenseur est mobile | tir à -1 |
| viser (une seconde) | tir à +1 |
| viser (deux secondes) | tir à +2 |
| viser (trois secondes et plus) | tir à +3 |
| de nuit | tir à -2 |
| avantages tactiques divers | combat à +2 |

Cas particuliers :

- compétence < 2 : attaque un tour sur deux ;
- parade : défense à +4, attaque à -4 ;
- main gauche : combat à +1, défense à +1 -1 en puissance (3⁺ en AG) ;
- deux armes : combat à +1, défense à -1 +1 en puissance (3⁺ en FO) ;
- porter à une main une arme à deux mains : -1 en puissance (4⁺ en FO) ;
- tir au loin : repousser d'une catégorie la limite de portée avec un tir à -6.

Lutte :

- entrer en lutte : réussir un test résisté de Corps à corps ;
- s'échapper d'une lutte : réussir un test résisté de Corps à corps.

Engagé :

- faire tomber : réussir un test opposé d'AG ;
- déplacer ou immobiliser : réussir un test opposé de FO ;
- MORSURE.

Immobilisé (perd un tour et Défense/2 contre les ennemis extérieurs) :

- ETRANGLEMENT ;
- PROJECTION.

GUÉRISON NATURELLE

| | BLESSURES | | | |
|-------------|-----------|-----|-----|------------|
| | BL | BG | BF | MS |
| perte de PF | 1 | 2 | 4 | 12 ou mort |
| malus | --- | -2 | -4 | -12 |
| hémorragie | --- | 1/6 | 1/6 | 1/6 |

| Force | BL | BG | BF | MS |
|-------|------------|------------|------------|------------|
| 1 | 4 jours | 2 semaines | 2 mois | 8 mois |
| 2 | 2 jours | 1 semaine | 1 mois | 4 mois |
| 3 | 1 jour | 4 jours | 2 semaines | 2 mois |
| 4 | 12 heures | 2 jours | 1 semaine | 1 mois |
| 5 | 6 heures | 1 jour | 4 jours | 2 semaines |
| 6 | 3 heures | 12 heures | 2 jours | 1 semaine |
| 7 | 90 minutes | 6 heures | 1 jour | 4 jours |
| 8 | 45 minutes | 3 heures | 12 heures | 2 jours |
| 9 | 20 minutes | 90 minutes | 6 heures | 1 jour |

