

COMBAT

Note : les tests sont des d100.

1. Calcul de l'initiative

Perception (PJ) vs Awareness (ennemi). Celui qui obtient le plus haut résultat *sous* son score de compétence attaque en premier. Lancer autant de d100 que d'ennemis et organiser les attaquants en fonction de leur résultat au test.

Tentative de surprise possible : Stealth vs Awareness. Si réussite, initiative et première attaque +20. Si échec : procéder au test d'initiative avec -10 au score de Perception.

2. Vérifier les éventuels checks de début de round. Ex. : Frightening.

3. Test d'attaque.

Lancer d100 pour l'attaquant puis le défenseur.

Rappel : l'attaquant ajoute +10 à sa compétence d'attaque.

- *Si attaquant PJ* : le test se fait sur la compétence d'attaque correspondant à son arme.
- *Si attaquant ennemi* : le test d'attaque sur sa compétence de combat.
- *Si défenseur PJ* : le test se fait sur la compétence Dodge.
- *Si défenseur ennemi* : le test se fait sur sa compétence de combat.

Note : il est possible de cibler une partie du corps en particulier en appliquant -30 au lancer pour :

- toucher le Weak Spot OU
- handicaper l'ennemi en blessant un de ses membres (bras, jambe, aile). Si réussite, l'ennemi a -10 à son attack skill.

4. Résultats

Celui qui a obtenu le plus haut résultat *sous* son score de compétence remporte le duel. Si les deux échouent, le vainqueur est celui qui possède le score de compétence le plus élevé.

- *Si l'attaquant PJ remporte le duel* : lancer dans la table « Hit location » correspondant à l'ennemi puis lancer dans la table « Damage Dealt » p. 70.

S'il touche le Weak Spot, coup critique : il lance le double des dés de dommages. Ex : 2D6 au lieu d'1d6 s'il combat avec une arme.

- *Si l'attaquant ennemi gagne* : Lancer d6 dans la table d'action pour savoir ce qu'il fait. Si attaque physique, déterminer l'endroit où il touche le PJ et la quantité de dégâts infligée. Sinon, appliquer les effets décrits.
- *Si le défenseur gagne* : lancer dans la table « Defensive Move ».
- *Si l'un des deux fait un double au-dessous de son score de compétence* : coup critique.
- *Si l'un des deux fait un double au-dessus de son score de compétence* : table « Fumbles » p. 73.

Répéter les étapes 2 à 4 jusqu'à ce que la Health du PJ ou des ennemis tombe à 0.

5. Fin du combat

Si le combat est remporté par le PJ :

- Lancer dans la table mentionnée dans la case « Spoils »
- Gagner 50 xp
- Récupérer d4 Toughness
- Réduire le dé d'intégrité de toute armure qui a été utilisée (= si un coup lui a été porté)