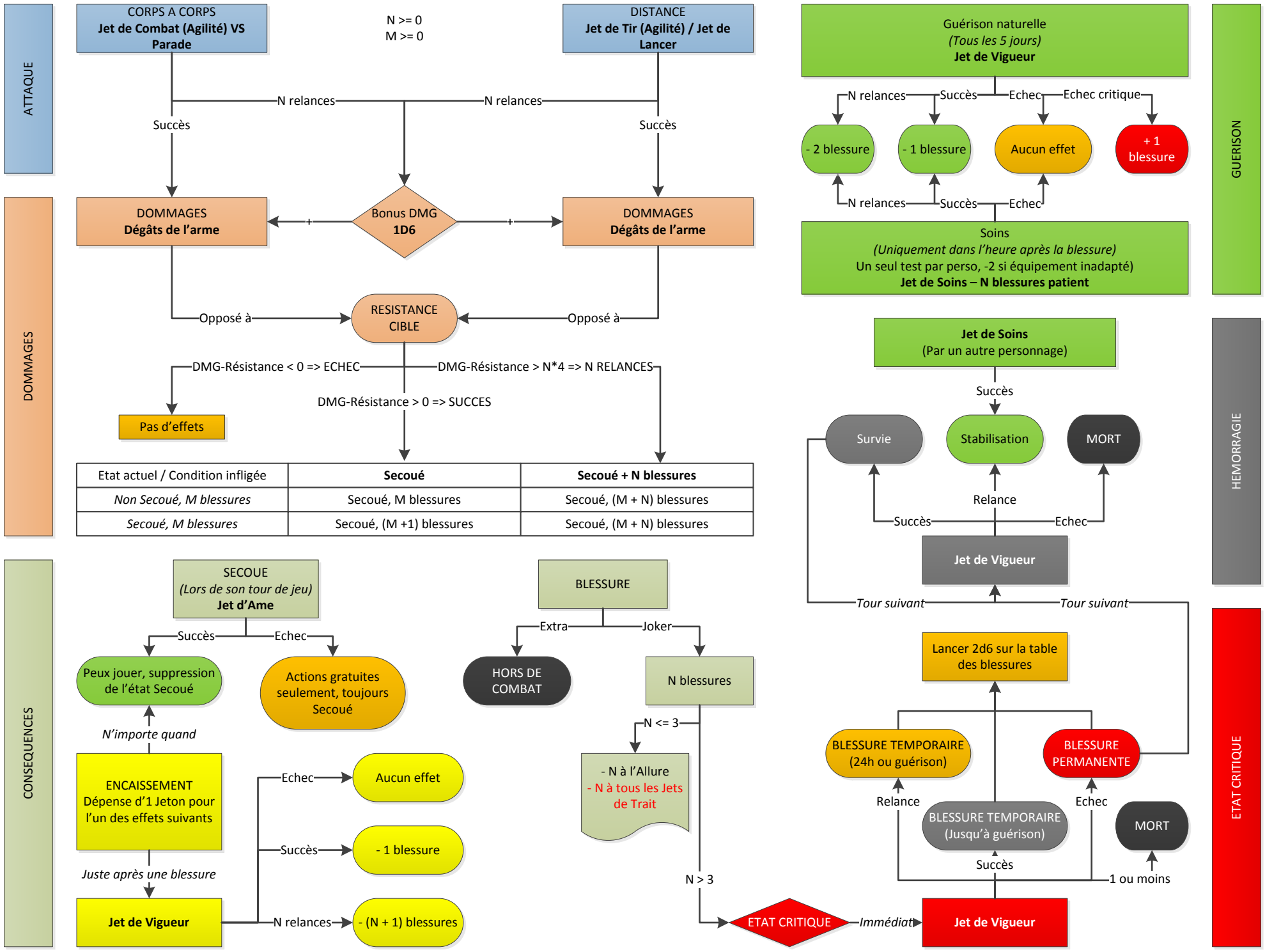
ATTAQUE
CORPS A CORPS
Jet de Combat (Agilité) VS Parade
N >= 0
M >= 0
DISTANCE
Jet de Tir (Agilité) / Jet de Lancer
N relances
N relances
Succès
Succès
DOMMAGES
DOMMAGES
Dégâts de l'arme
Bonus DMG
1D6
+
+
DOMMAGES
Dégâts de l'arme
Opposé à
RESISTANCE CIBLE
Opposé à
DMG-Résistance < 0 => ECHEC
DMG-Résistance > N*4 => N RELANCES
DMG-Résistance > 0 => SUCCES
Pas d'effets
Etat actuel / Condition infligée | Secoué | Secoué + N blessures
Non Secoué, M blessures | Secoué, M blessures | Secoué, (M + N) blessures
Secoué, M blessures | Secoué, (M +1) blessures | Secoué, (M + N) blessures
CONSEQUENCES
SECOUE
(Lors de son tour de jeu)
Jet d'Ame
Succès
Echec
Peux jouer, suppression de l'état Secoué
Actions gratuites seulement, toujours Secoué
N'importe quand
ENCAISSEMENT
Dépense d'1 Jeton pour l'un des effets suivants
Juste après une blessure
Jet de Vigueur
Echec
Aucun effet
Succès
- 1 blessure
N relances
- (N + 1) blessures
BLESSURE
Extra
Joker
HORS DE COMBAT
N blessures
N <= 3
- N à l'Allure
- N à tous les Jets de Trait
N > 3
ETAT CRITIQUE
Immédiat
Jet de Vigueur
GUERISON
Guérison naturelle
(Tous les 5 jours)
Jet de Vigueur
N relances
Succès
Echec
Echec critique
- 2 blessure
- 1 blessure
Aucun effet
+ 1 blessure
N relances
Succès
Echec
Soins
(Uniquement dans l'heure après la blessure)
Un seul test par perso, -2 si équipement inadapté)
Jet de Soins – N blessures patient
HEMORRAGIE
Jet de Soins
(Par un autre personnage)
Succès
Survie
Stabilisation
MORT
Relance
Succès
Echec
Jet de Vigueur
Tour suivant
Tour suivant
ETAT CRITIQUE
Lancer 2d6 sur la table des blessures
BLESSURE TEMPORAIRE
(24h ou guérison)
BLESSURE PERMANENTE
Relance
Echec
BLESSURE TEMPORAIRE
(Jusqu'à guérison)
MORT
Succès
1 ou moins
Jet de Vigueur