

Faire un jet

Les dés sont explosifs (on relance et additionne s'ils font le maximum).

Trait (Attribut ou Compétence)

On lance le dé du Trait (de l'attribut ou de la compétence) ET un dé joker, on prend le meilleur des deux.

Compétence non maîtrisée: utiliser un d4, -2 au jet (y compris dé Joker).

Succès : faire 4 ou +, sauf si jet opposé.

On compte une **Relance** si le jet est réussi de plus de 4 (on peut avoir plusieurs Relances).

Échec Critique: si les 2 dés font '1', une catastrophe se produit.

Dégâts

On lance les dés indiqués pour l'arme (ou le sort) et on les additionne.

Jetons:

3 jetons par séance par joueur.

Un jeton permet de relancer un jet de Trait (pas de dégâts), on prend le meilleur.

On peut utiliser plusieurs jetons consécutifs sur le même jet.

Règle d'univers : un **Échec Critique** ne peut être relancé

Un jeton permet de réduire ou d'éliminer une blessure:

- soit avec un jet de Vigueur (sans les malus de l'attaque subie)
-1 Blessure par succès et Relance (un seul jet par attaque)
- soit en éliminant automatiquement l'état secoué sans jet.

Initiative

L'initiative se tire à tous les rounds, avec une carte, le plus fort commence (en cas d'égalité on procède dans l'ordre Pique, Coeur, Carreau, Trèfle).

Si on tire un Joker à l'initiative :

+2 aux jets de Traits et dégâts pour le round
on mélange le jeu à la fin de ce round.

Actions dans un round:

1 Action au choix.

Actions multiples: -2 aux jets de Trait par Action supplémentaire.

Mouvement gratuit de Allure x cases (2m).

Courir: compte comme une action, +1d6 cases de mouvement.

Rompre le combat: 1 attaque gratuite pour chaque adversaire non Secoué.

Tir dans la mêlée: si 1 au jet de Tir ou de Lancer, 1 cible adjacente au hasard est touchée.

Jet de Combat opposé à score de Parade

Tir ou Lancer: Succès (4+) et modificateurs de portée/couvert/visibilité.

Si Relance (une ou plusieurs) au jet d'attaque : +1d6 de dégâts.

Dégâts opposés à Résistance

Blessures

En cas de succès du jet de dégâts, la cible est Secouée, et subit 1 Blessure pour chaque Relance au jet de dégâts.

Si la cible était déjà Secouée, un succès suffit à lui infliger une Blessure, la première Relance est « perdue », la cible reste Secouée.

4ème Blessure: Jet de Vigueur pour voir si mort ou blessures éventuelles.

Secoué

Jet d'Âme pour se remettre et agir immédiatement.

Malus de Blessure

-1 en Allure et aux jets de Traits par Blessure.

Malus de Fatigue

-1 aux jets de Traits par niveau de Fatigue.

Guérison

1 heure pour faire les soins (magiques ou premiers secours).

Guérison naturelle: jet de Vigueur au bout de 5 jours.