

TOUR DE COMBAT (P.160)

1. Initiative (max 5d6)
2. Actions :
 - 1 gratuite
 - 2 simples ou 1 complexe
3. Init. -10, reprendre à 2 si > 0
4. Nouveau tour, reprendre à 1

INITIATIVE ET CHANCE (P.162)

- Prendre l'initiative pour le tour
- Blitz, lancer 5d6 pour le tour

SEQUENCE DE COMBAT (P.174)

1. Attaquant déclare une attaque
2. Défenseur déclare la défense :
 - standard (REA + INT), gratuit
 - par une action d'interruption
3. Attaque : Comp + ATT ± modif [Lim]
4. Défense

succès A < succès D = échec
succès A = succès D = effleurement
succès A > succès D = touché

VDm = VD + succès excédentaires
IAm = Indice d'armure + PA attaque
VDm < IAm = dégâts étourdisants
VDm >= IAm = dégâts physiques

IAm > 0 = CON + IAm pour résister
IAm <= 0 CON pour résister
VDm - résiste = dégâts subis

PROJETER AU SOL (P.195)

- Si dégâts subis >= 10
- Si dégâts subis > [Phy]
- Si balles gels & dégâts subis > [Phy-2]

COMPTEUR D'INITIATIVE

40	30	20	10
39	29	19	9
38	28	18	8
37	27	17	7
36	26	16	6
35	25	15	5
34	24	14	4
33	23	13	3
32	22	12	2
31	21	11	1

ACTIONS UTILISEES

Gratuite	
Simple	Complexe
Simple	

TOUR DE COMBAT (P.160)

1. Initiative (max 5d6)
2. Actions :
 - 1 gratuite
 - 2 simples ou 1 complexe
3. Init. -10, reprendre à 2 si > 0
4. Nouveau tour, reprendre à 1

INITIATIVE ET CHANCE (P.162)

- Prendre l'initiative pour le tour
- Blitz, lancer 5d6 pour le tour

SEQUENCE DE COMBAT (P.174)

1. Attaquant déclare une attaque
2. Défenseur déclare la défense :
 - standard (REA + INT), gratuit
 - par une action d'interruption
3. Attaque : Comp + ATT ± modif [Lim]
4. Défense

succès A < succès D = échec
succès A = succès D = effleurement
succès A > succès D = touché

VDm = VD + succès excédentaires
IAm = Indice d'armure + PA attaque
VDm < IAm = dégâts étourdisants
VDm >= IAm = dégâts physiques

IAm > 0 = CON + IAm pour résister
IAm <= 0 CON pour résister
VDm - résiste = dégâts subis

PROJETER AU SOL (P.195)

- Si dégâts subis >= 10
- Si dégâts subis > [Phy]
- Si balles gels & dégâts subis > [Phy-2]

COMPTEUR D'INITIATIVE

40	30	20	10
39	29	19	9
38	28	18	8
37	27	17	7
36	26	16	6
35	25	15	5
34	24	14	4
33	23	13	3
32	22	12	2
31	21	11	1

ACTIONS UTILISEES

Gratuite	
Simple	Complexe
Simple	