

Fiche Aide au Combat



Personnage : **Compétence de Circonstances** p246
 Expérience_{p283} : Citadin ■□□□
 Paysan ■□□□
 Voyageur ■□□□
 Arme : Autre : ■□□□
 Expérience_{p338} :

Test p240 : Nb dés égal comp, somme supérieure ou égale au seuil des États (6/9...). Maxi 3 Aspects ou Faille. 1 dé indiquant face paire ou mis de coté = 1 qualité.
Nombre de préparation/coopération maximum = Niveau compétence utilisée. Bonus = moitié poignée de dés (arrondi sup). Il n'est pas possible d'utiliser le même aspect ou la même compétence dans une préparation et sur le test proprement dit. Préparation/coopération supplémentaire = bonus +1 seulement. p250&243
Difficulté p240 : enlève dé à la main avant de lancer. **Réussite auto** p243 : possible si pas de stress ou distraction. **Facilité/Relance** p242 : sacrifier un dé pair pour un +2 et en perdant tous les dés mis de coté. Ou activé un Aspect après le jet, pour refaire le test. **Réaction/riposte** : voir textes p251.

Initiative **Nombre d'actions** p247 **Seuil de rupture** p246

Compétence de circonstance + 1 aspect gratuit (Compétence de circonstance + 1 aspect payé pour la passe)/2 Comp circ+1+ Protection + Bonus arme p313

Attaque	Aspects	Total/2
<i>(maximum 3 aspects par test ou préparation, premier Aspect gratuit puis 3 pts Effort/Aspect)</i>		
Compétences de Préparations		

Compétence d'Attaque	Aspects	Total
<i>(maximum 3 aspects par test ou préparation, premier Aspect gratuit puis 3 pts Effort/Aspect)</i>		
Ferrailleur (+ bonus arme « Combat »)		
<i>Attaques/coups spéciaux : voir textes p252-253 Test attaque (Difficulté = 0), si réussit, ajouter risques (dés mis de cotés) et Menace de l'arme p248</i>		

Armes	Me	Co	FP	Recharge	Aspects

Me : menace, Co : couverture, FP : facteur de portée, Recharge : type d'action de recharge

Défense	Aspects	Total/2
<i>(maximum 3 aspects par test ou préparation, premier Aspect gratuit puis 3 pts Effort/Aspect)</i>		
Compétences de Préparations		

Compétence de Défense	Aspects	Total
<i>(maximum 3 aspects par test ou préparation, premier Aspect gratuit puis 3 pts Effort/Aspect)</i>		
Ferrailleur (+ bonus arme « Combat »)		
<i>Riposte : voir texte p251. Test de Défense (Difficulté = 0), si réussit, ajouter risques (dés mis de cotés) et Couverture de l'arme p248</i>		

Armures	Protection	Solidité	Aspects

Dépassement p249 : Défenseur perd : Valeur finale = valeur attaque – valeur défense en point d'Effort, si pas assez, compense par Fatigue. De plus, si valeur finale est supérieur au **Seuil de Rupture**, il perd un nombre de pt de Fatigue égal à la valeur de dépassement. De plus, si cette valeur est de 4 ou plus, le Défenseur est **Hors de combat**. Si la valeur est de 8 ou plus, le Défenseur est **mort**.

Dépassement	Blessure	Aggravation après	Perte physique	Perte psychologique/sociale	Temps de récupération	Séquelle
1	Égratignure	--	1 pt Faiblesse	1 pt Tension	Normal (p258-260)	--
2	Légère	1 h	2 pts Faiblesse	2 pts Tension	Normal(p258-260)	--
3	Sérieuse	6 h	5 pts Faiblesse	5 pts Tension	Normal(p258-260)	Faille = 5 – qualités test Médecin (à effectuer dans les 12 h) avec Difficulté = nb dépassement
4 (HS)	Grave	24 h	8 pts Faiblesse	8 pts Tension	Long (p254 : 1 semaine/pt)	Faille = 5 – qualités test Médecin (à effectuer dans les 12 h) avec Difficulté = nb dépassement
5-7	Mourant	48 h	10 pts Faiblesse	10 pts Tension	Long (p254 : 1 semaine/pt)	Faille = 5 – qualités test Médecin (à effectuer dans les 12 h) avec Difficulté = nb dépassement
8 (mort)	Mort	--	Mort	Folie/mis au ban	--	--

États p257 à 263

Fatigue	Faiblesse	Tension
○○○ ○○○○ 6 ○○○	○○○○○ 6 ○○○	○○○○○ 6 3D
○○○ ○○○○ 9 ○○○	○○○○○ 9 ○○○	○○○○○ 9 5D
○○○ ○○○○ 12 ○○○	○○○○○ 12 ○○○	○○○○○ 12 7D
○○○ ○○○○ 15 ○○○	○○○○○ 15 ○○○	○○○○○ 15

Effort p239 (par scène) = 10 – valeur actuelle de Fatigue
Récupération p239... : 1 pt de Fatigue donne 6 pts d'Effort
Stabilisation (pour éviter aggravation) p254... : **blessure physique** test de Médecin (-1 par pt au-dessus de 4), **blessure psychologique** ou **sociale** test de Orateur/Intrigant (-1 par pt au-dessus de 4).
Soins p254 : Médecin Difficulté (-1/condition non satisfaite : repos, confort thermique, humidité raisonnable, propreté, calme, matériel soins).

Effort p236