

Initiative	= $[Dex + Vol + Dé100]$
Dans un tour	1 action majeure + 1 action mineure ou 3 actions mineures
Action mineure	consommable ceinture ou se relever ou changer arme ou utiliser compétence ou jet Sav/Cha ou sort d'amélioration ou ramasser objet
Action majeure	Sprint ou Dep + (<i>attaque/sort</i> ou manipuler sac)
Attaque	<p>1) Jet d'Ad(resse) au Dé100 : 01-02 → <i>coup critique</i>, $\leq Ad$ → Réussite, $>Ad$ → Échec, 99-100 → <i>échec critique</i></p> <p>2) Botte éventuelle au Dé100, si réussie : <i>attaque</i> 2× plus dure à défendre</p> <p>3) <i>Défense</i> éventuelle de la cible, si réussie : <i>attaque</i> terminée</p> <p>4) Zone du corps touchée : dépend du jet d'Ad (à relancer si <i>coup critique</i>), 01-90 → cf Équipement Fiche perso, 91-98 → zone au choix</p> <p>5) Dégâts = $[Fo(perso) \times Fo(arme)] + [FP + Dé\ de\ puissance]$ Si Dégâts > SR la cible perd $[(Dégâts - SR) \times (1 - RN)]$ PV Si Dégâts < 0, attaquant <i>désarmé</i> Cas de l'Arbalète : Dégâts = $[Fo(arbalète) \times 20]$</p>
Adresse (Ad)	= $[Dex - \text{malus Armure} - \text{malus Arme} + \%Maîtrise\ d'arme]$
Agilité (Ag)	= $[Dex - \text{malus Armure}]$
Dé de Puissance	1Fo → Dé4 , 4Fo → Dé8 , 11Fo → Dé12 , 16Fo → Dé20 , 25Fo → Dé30 , 30Fo → [Dé30 + 5] (à part sur 1)
Coup Critique	<i>attaque</i> 2× plus dure à défendre, -20% au SR(cible) Dégâts Perforants → $-[Fo(arme)]$ PV par tour pendant [2 + Dé4] tours Dégâts Tranchants → $-[2Fo(arme)]$ Dex pendant [2 + Dé4] tours Dégâts Contondants → $-[Fo(arme)]$ SR dans la zone touchée, doublé si tête
Échec Critique	Échec désastreux (<i>désarmement</i> ou mauvaise cible ou ...)
Sort	Impossible de lancer 1 <i>sort</i> en action mineure + 1 <i>sort</i> en action majeure 1) Choix de 1 <i>sort</i> indépendant ou 1 <i>sort</i> primaire + X <i>sorts</i> secondaires ou X <i>sorts</i> secondaires sur un <i>sort</i> primaire existant → $X \leq 3$ si N(iveau) ≤ 5 , $X \leq 4$ si $N \leq 7$, $X \leq 5$ si $N \leq 9$, $X \leq 6$ si $N=10$ 2) Lancement du <i>sort</i> au Dé100 : $\leq N$ → <i>effet critique</i> , $> (95 + (1\ \text{par}\ N > 5))$ → <i>contre-effet</i> , autre → Réussite
Effet Critique	Durée minimale de 50% (si jet de <i>Volonté</i> de la cible), +1 N au <i>sort</i> , le lanceur récupère [50 + 10 × Dé10] % du coût du <i>sort</i>
Contre-effet	Échec du <i>sort</i> + effet aléatoire au Dé20
Défenses	Parade → réussit si Dé100 $\leq [Ad(cible)/2]$ Esquive → réussit si Dé100 $\leq [Ad(cible) + Esquive - Ad(agresseur)]$ Blocage → réussit si Dé100 $\leq [Ad(cible)]$ <i>Sort</i> de protection → consomme 1 action majeure
Volonté (Vol)	Dégâts magiques réduits de Vol% Jet de Vol au Dé100 contre les effets (hors dégâts) d'un <i>sort</i> : si $\leq Vol$ OU $\leq Jet(mage)$ → durée/2, si $\leq Vol$ ET $\leq Jet(mage)$ → durée/3, si = 01 ou 02 → effets annulés
Désarmement	Arme à terre (<i>action mineure</i> pour ramasser)
Étourdissement	Cible KO pendant 1 tour , +50Dex aux ennemis, impossible si Vit(agresseur) < Vit(cible)/2
Renversement	Fait perdre une <i>action majeure</i> , impossible si Vit(cible) > 4×Vit(agresseur) (> 1×Vit(agresseur) si cible non-bipède)