

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