Caractéristiques :

* Capacité de combat
* Capacité de tir
* Force
* Endurance
* Agilité
* Volonté
* Intelligence
* Sociabilité
* Perception
* Vitesse

Combat :

1. Jet d’initiative : Tous les joueurs ont 1D10 + BA en initiative
2. Par ordre d’initiative décroissant les joueurs jouent leur tour, ils peuvent décaler leur tour pour agir en conséquence des autres.
3. Corps à corps : Jet de CC, si le jet de CC du joueur réussi l’adversaire peut effectuer 1 réaction. Si l’adversaire rate sa réaction => phase de dégât
4. Tir : Jet de CT, si le jet de CT passe, l’adversaire peut tenter 1 réaction. Si l’adversaire rate sa réaction => phase de dégât.
5. Phase de dégât : Le joueur jette les dégâts indiqué par l’arme. Il enlève au dégât tiré max(CAM-PAM, CAP-PAP), avec un minimum de 0, et le bonus d’endurance de la cible. Si ce total > 0 alors la cible perd total point de vie.

Test de compétence

Test de caractéristique

Mort

Point de destin

Santé mental

Motivation

Artisanat