***L’INITIATIVE***

L’initiative est calculée en lançant un dé 20.

La ou le maitre de jeu peut décider de donner bonus ou malus divers, de donner un tour surprise (pour le groupe ou bien les adversaires), selon les différents facteurs qui entrent en compte.

***LES ACTIONS***

En combat, chaque personnage a le droit a un déplacement gratuit de 5 cases, ainsi que trois actions.

Une action peut être utilisée pour :

- Attaquer avec une arme (ou à mains nues), à hauteur de deux fois par tour maximum.  
 - Se déplacer une fois de plus, à hauteur d’une fois par tour.  
 - Utiliser des sorts  
 - Un discours bref (Prononcer quelques mots ne justifie pas l’utilisation d’une action, cependant)

Les actions peuvent également être utilisées à d’autres fins qui ne peuvent pas être listés dans un livret de règles, et dans ce cas, ce sera le/la maitre de jeu qui décide du nombre d’actions requises pour que le joueur puisse effectuer cette manœuvre. Par exemple, lancer une chaise, verrouiller une porte, immobiliser un ennemi, etc…

***L’ATTAQUE***

Pour attaquer avec une arme, le joueur doit décrire son action et faire un jet correspondant à l’attribut ou la compétence ciblée. L’attaque touche tout le temps, sauf si le joueur fait un échec critique ou si la différence entre l’attribut des deux personnages est bien trop grande.

30< 75% de dégâts en moins  
 20< 50% de dégâts en moins  
 10< 25% de dégâts en moins  
 0  
 >10 25% de dégâts en plus  
 >20 50% de dégâts en plus  
 >30 75% de dégâts en plus

Sur un 20, les dégâts sont doublés et un effet bonus s’applique.

Pour les attaques magiques, le même principe s’applique.

***LA VIGUEUR***

La vigueur est une ressource pouvant s’apparenter aux points de vie dans les autres jeux de rôles, à la différence que les personnages ne tombent pas aux portes de la mort lorsqu’ils atteignent zéro de vigueur. A la place, on pioche dans la vigueur, et on décrit le personnage qui évite le coup, ou bien l’encaisse sans broncher, par exemple.

En effet, lorsqu’un personnage perd des points de vigueur, le coup ou sort qui lui en fait perdre n’est jamais une blessure grave. C’est lorsque la vigueur atteint zéro que les coups commencent à avoir des conséquences plus lourdes. C’est alors à la ou le maitre de jeu de décrire les coups et leur impact sur le personnage, en prenant en compte tous les facteurs. Si un personnage à très peu de constitution et joue une race physiquement fragile, on imagine qu’un coup d’épée sera bien plus désastreux que sur un shaman Kleyn sous forme primale.

Si jamais un personnage prend trop de coups (voir même un seul) sans vigueur, le ou la maitre de jeu doit décider du sort du personnage, s’il perd conscience, meurt ou bien quoi que ce soit d’autre.

***LES SORTS***

Pour les sorts « libres », c’est au maitre de jeu de décider si un personnage arrive bien ou non à l’utiliser, en prenant en compte sa lore, son lancé de dé, et son niveau dans la branche.