

## Les six scores de base du Système Action

**Si vous esquiviez, il est égal à 6 + Aptitude d'Esquive + Vivacité - Taille - Encombrement.**  
Aucun de ces deux totaux ne s'applique directement aux projectiles. En revanche, d'autres scores permettent de s'en défendre (voir le paragraphe *Projectiles*, page 139).

**DÉGATS :** Ce tirage détermine les dégâts que vous faites lorsque votre arme touche sa cible. Il est comparé au Total d'Encaissement de cette dernière et, s'il lui est supérieur, elle perd des Niveaux de Santé — votre meurt. Pour chaque tranche de 5 points (ou fraction de 5 points) de différence entre les deux scores, elle perd un Niveau de Santé.

Le Total de Dégâts pour les armes de Mêlée et de jet est égal à **dé de tension + Dégâts de l'arme + Aptitude Martiale + Force.**  
Pour les armes de trait, il est égal à **dé de tension + Dégâts de l'arme.**

**ENCAISSEMENT :** Ce Total représente votre capacité à encaisser les coups sans recevoir plus que des coupures ou des contusions négligeables. S'il est supérieur ou égal au tirage de Dégâts de l'attaquant, vous ne perdez pas de Niveau de Santé.  
Le Total d'Encaissement est égal à **6 + Protection de l'Armure + Taille + Energie.**

**FATIGUE :** Ce Total représente votre capacité à faire des efforts continus sans vous fatiguer. Chaque fois que vous passez d'une action fatigante à une autre sans prendre au moins un round de repos, il vous faut réussir un jet de Fatigue de 6+ sous peine de perdre un Niveau de Fatigue.  
Votre Total de Fatigue est égal à **dé de tension + Energie - Encombrement.**

**INITIATIVE :** On compare les Initiatives de tous les participants lorsque le combat commence. Celui qui a la plus haute attaque le premier durant toute la scène l'opposant au (x) même(s) adversaire(s). Les tirages indiquant une égalité sont à refaire. A tout moment, cependant, il est possible à un autre combattant de reprendre l'Initiative en obtenant un jet d'Attaque plus élevé que celui de l'ennemi qui la contrôle alors et en touchant ce dernier. Durant chaque round où vous contrôlez l'Initiative, vous repoussez votre opposant d'un pas.  
Votre Total d'Initiative est égal à **dé de tension + Vitesse de l'arme + Vivacité + Aptitude Martiale - Encombrement.**

**ATTAQUE :** Le tirage d'Attaque représente votre capacité à atteindre votre cible à l'aide d'une arme. Le résultat en est comparé au Total de Défense (voir ci-dessous) de la cible. S'il lui est supérieur, vous touchez cette dernière et pouvez faire un tirage de Dégâts.  
Pour les armes de Mêlée et de jet, le tirage d'Attaque est égal à **dé de tension + Bonus d'Attaque de l'arme + Dexterité + Aptitude Martiale.**  
Pour les armes de trait, il est égal à **dé de tension + Bonus d'Attaque de l'arme + Perception + Aptitude Martiale.**

**DÉFENSE :** Votre Total de Défense représente votre capacité à esquiver les coups lors d'un combat. Lorsque vous êtes attaqué, comparez-le au tirage d'Attaque de votre adversaire. S'il lui est supérieur ou égal, vous évitez le coup.  
Si vous vous défendez en parant à l'aide d'une arme ou d'un bouclier, votre Total de Défense est égal à **6 + Bonus de Parade de l'arme + Aptitude de Parade - Taille.**