

FROST

REGLE DE COMBATS

Compétences [Cp]
0 à 6 puis niveaux de
Maîtrise.

Jet de Dés
([Cc] + Maîtrise) D6.
Réussie si un dés ≤ [Cp].

Réussites [Ru]
Plus grande occurrence.

Temporalité

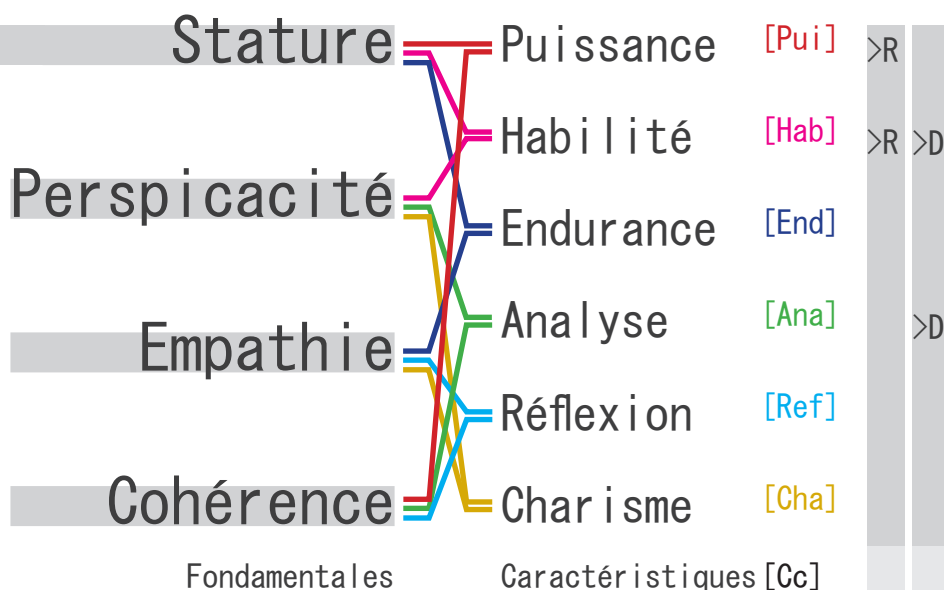
Les combats sont divisé en
rounds, eux même divisé en 5
instants.

Dommages

Quand une attaque touche le
joueur peut dépenser X[Ru]
pour infliger «[Ru]*dmg de
l'arme» touches à sa cible.

Par touches la cible lance
un jet d'armure, en cas
d'échec elle prend un dom-
mage effectif.

Par dommage obtenus elle
lance un jet d'endurance
sous 6 moins dommage actuel,
un échec enlève un point de
santé à la cible.



Combats à Distance

Le niveau de Couverts [Nc]
Les personnages vont bénéficier de bonus de couverts leurs
permettant d'être plus dur à toucher.

Camouflage et Bouclier

Bonus donné par la tenue ou par un bouclier, le
bouclier donne généralement un malus en contrepartie.

Terrain

Le terrain vas donner un bonus de couvert x/y , pour
les personnages à couvert, et ceux à découvert.

Viser

Il est obligatoire de faire une action de visé pour tirer.

Au jugé

Action gratuite mais qui demande 1[Ru] pour toucher

Rapide

Prend 1 instant, n'accorde ni bonus ni malus.

Tirer

«[Cc]+Maîtrise dés» sous «[Cp]-(Nc)de l'adversaire»

Combats Rapproché