

FRAG

VARIANTE RESOLUTION COMBATS

Résolution des dommages :

Cette phase a lieu seulement si le jet de Précision est réussi. L'attaquant lance autant de dés que lui permet l'arme qui l'utilise (cf. la carte de l'arme) et le défenseur lance autant de dés que son niveau de Santé (éventuellement modifié par des cartes ou dommages antérieurs).

Comparer les dés des 2 joueurs dans l'ordre décroissant. L'attaquant inflige une blessure pour chaque résultat supérieur ou égalité sur un 6. Sur un résultat inférieur ou une égalité (sauf sur les 6), le défenseur n'est pas touché. Les dés restant non comparés sont mis de côté.

Exemple : l'attaquant lance 6 dés et fait 4, 3, 3, 2, 2, 1. Le défenseur lance 3 dés et fait 3, 3, 2. On compare les résultats par ordre décroissant : $4 > 3 = 1$ blessure, $3 = 3 =$ rien, $3 > 2 = 1$ blessure. Les 3 derniers dés de l'attaquant, ne pouvant être comparés, ne comptent pas. Le défenseur perd donc au total 2 points de Santé.

Note : certaines armes font des dommages additionnels (extra damage). Ces dommages comptent même si les dommages occasionnés lors de la résolution sont nuls.