

----- COBALT BRUT

- Poignet de dés : Compétence + 1^{er} Aspect gratuit
- * 2^e puis 3^e Aspect (total max 3) = 1 Pt d'Aplomb chacun.

A! : sur 1 jet de Santé Mentale :

1 seul Aspect autorisé pour 1 pt d'Aplomb.

- Pts d'Aplomb de base : 4.

* 1 pt d'Aplomb permet de récupérer 6 Pts de Fatigue.

- Action toujours réussie si total des dés ≥ 6 (9,12 ou 15 suivant les États).

● Si l'action réussit : chaque de pair (2, 4 & 6) = 1 Qualité.

● Si majorité nette de 1 sur les dés : échec critique.

● Les Risques : chaque dé non lance = 1 Qualité automatique.

SE RATRAPER AUX BRANCHES

- **Facilités**

Dans un jet raté, les dés pairs peuvent se transformer en +2 (pour atteindre 6, 9, 12 ou 15). Mais, tous les Risques sont perdus.

- **Relances**

Utiliser un nouvel Aspect (3 Pts Effort, tjrs avec 3 aspect max au total) pour relancer autant de dés que sa valeur.

Permet de conserver le bénéfice des Risques.

- **Failles**

Chaque Pt activé par le MJ retire 1 dé.

Compte comme 1 Aspect (sur les 3 possibles), mais ne coûte pas de Pts d'Aplomb.

= 1/2 (arr supérieur) pts d'Aplomb

- **Coopération**

Choisir le joueur actif qui fera le test.

Nombre de joueurs autorisés < ou = score de Compétence du joueur actif.

Chaque assistant donne nombre dés = moitié de sa Poignet.

- **Réussites automatiques**

Doit se faire sans stress ni distraction majeure.

Coût en dés selon États du personnages.

Réussite automatique, les dés restant servent pour les Qualités.

----- COBALT CÉRAMIQUE

LES CONFLITS

- **Initiative**

= Score Compétence de circonstance + 1 aspect et (1 seul).

- **Nombre d'action par passe**

= Moitié du score de Compétence arrondi au supérieur.

Valable ensuite pour tout le combat.

- **Seuil de Rupture (seuil de blessure)**

= 1 + score de la Compétence de circonstance + Armure.

- **Procédure**

***Attaquant effectue un test** : si réussi, compter Qualités + Menace arme.

***Défenseur effectue un test** : si réussi, compter qualités + Couverture armure.

* **Valeur finale** = Qualités attaquant + Qualités défenseur.

Si < ou = 0 : défenseur esquive ou contre attaque.

Si > 0 : défenseur perds (valeur finale) Pts Effort.

Si pas assez Pts Efforts, perte de Fatigue.

Si Valeur finale > Seuil de Rupture : calculer Valeur finale - Rupture : blessure ! (voir page 23).

