

### combinaisons d'actions

- 3 gratuites
- 2 gratuites, 1 simple
- 1 gratuite, 2 simples
- 1 gratuite, 1 complexe

### Actions de combat

#### Actions gratuites

Attaque multiple	Divise le pool d'attaque entre les cibles
Courir	Ca va plus vite ;)
Faire un plan	Déclarer l'action : [Attaque - 4]
Geste de combat	Intuition(2) pour comprendre un geste inconnu.
Laisser tomber	laisser tomber un objet au sol sans y prêter attention
Mode : smartlink	mode de tir, choke, wireless, vision system, ...
Parler	Injonction courte (~ 5 mots)
Se laisser tomber	... à plat ventre. Évite le feu de suppression
Vider l'arme :	Éjecte le chargeur d'un smartgun. Commande mentale.

#### Actions simples

Arc : décocher	Une seule attaque par tour
Arc : encocher	
Arme : lancer	Une seule attaque par tour, attaque multiple avec action gratuite
Arme : tirer	Une seule attaque par tour (CC, SA, RA, FA)
(Dé)charger	Enlever ou insérer un chargeur
Dégainer	Si holster + [Compétence arme + réaction](3) : tire de suite
Mode	Mode de tir, choke, wireless, vision system, ...
Observer en détail	[Perception + Intuition]
Prendre / Déposer	Délicatement poser ou prendre un objet
Se couvrir	Bonus de couverture
Se lever	Si blessé : [Constitution + Volonté](2)
Utiliser	Appareil simple (bouton, interrupteur, icône, ...)

### Actions de combat (cont)

Viser	+1d ou max 1/2 Volonté
<b>Actions complexes</b>	
Arme : tirer	(RS, RL, FR, suppression) {mode de tir}
Arme montée	Tirer avec une arme sur pied/véhicule {artillerie}
Mêlée	Ajouter la portée au pool de defense
Recharger	Belt, b, cyl, d, mag, muzzle, speed loader
Sprint	Courir + [Force] mètres
<b>Interruptions</b>	
Bloquer	cout : 5 [defense + combat] à main nue a une attaque
Esquive	cout : 5 [defense + gymnastique] à une attaque
Defense totale	cout : 10 [defense + volonté] pour toutes les attaques
Manger le sol	cout : 5 a plat ventre, évite le feu suppressif
Interception	cout : 5 attaque CaC d'opportunité
Parade	cout : 5 [defense + arme de mêlée] à une attaque

### Mouvement

marche	2 * agilité
course	4 * agilité
sprint	[force] +1m (nains, troll), +2m (elfes, humains, orcs)

### Pools communs

att. a	compétence + agilité + modif - recul - distance - blessures
recul	balles tirées - 1 - Fo/3 - compensation
att. au CaC	compétence + agilité + modif - blessures
Encaisser	Constitution + armure - penetration (AP)
Premiers soins	premiers soins + logique + mekit + modif (2)
Stabilisation	premiers soins/medecine + logique + modif (3)
Sprint	course + [Force]



### Pools communs (cont)

Sauter [gymnastique + agilité](max 1.5 Ag)  
course: 2m. arrêt 1m. vertical: 0.5m

Grenade arme de jet + Agilité + modif - blessures (3)

### Sequence de combat

**Déclaration** définir pool d'attaque & défense / méthode,...

**Attaque** [compétence + attribut] vs [reaction + intuition] - surprise

**Défense** si DV+touches < armure - AP : étourdissant.

**Dégâts** DV + touches - [Con. + armure]

### Tour de combat (3 sec)

1 lancer l'initiative

2 passe d'initiative

2.1 phase d'action du joueur

2.1.1 déclaration de vitesse demouvement

2.1.2 déclaration des actions

2.1.3 résolution des actions

2.2 phase suivante

3 initiative -10

4 si initiative >0 : nouvelle passe

5 nouveau tour de combat

### Modes de tir

Mode	Action	Balles	remarques
CC (SS) coup par coup	simple	1	cible unique, pas de recul
SA semi-auto	simple	1	
RS (SB) rafale semi-auto	complexe	3	-2 defense
RA (BF) rafale	simple	3	-2 defense
RL (LB) rafale longue	complexe	6	-5 defense
FA full auto	simple	6	-5 defense
FR (FB) Full rafales	complexe	10	-9 defense

### Modes de tir (cont)

Suppression complexe 20 force la couverture, pas de recul  
attaque vs [reaction+edge]

### Recharge

Methode	Resultat
Chargeur (c)	enlever ou insérer
Speed loader	charge complètement
Remplir	+ (Agilité) balles (c) (belt) (d)
Basculement (b)	+ 2 balles
Ceinture (belt)	enlever ou insérer
Magasin interne (m)	+ (Agilité) balles
Canon (ml)	+ 1 tube
Cylindre	+ (Agilité) balles
Tambour	enlever ou insérer
Arc	encocher une flèche

### Coup planifiés

Désarmer	l'objet vole a (touches) mètres
Sale coup	-4 modif a la prochaine action
Frapper dur	étourdissant => physique
Faire peur	-5 initiative
Calmer le coup	change des dégâts physiques en étourdissant
Trick shot	+ touches au modificateur d'intimidation
Zone vitale	+2DV

### Entrave

Agripper	emprise = [Force + main nue] vs [(Fo+Fo+Con+Rea) / 3]
Se libérer	emprise - [Force + main nue]
Réagripper	emprise + [main nue]
Assomer	Melee-4+Force > [(Fo+Fo+Con+Rea) / 3]

