

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 : 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
- Utiliser : Appareil simple (bouton, interrupteur, icône, ...)

Actions de combat (cont)

- Viser : +1d ou max 1/2 Volonté

Actions

complexes

- 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 défense
- Recharger : Belt, b, cyl, d, mag, muzzle, speed loader
- Sprint : Courrir + [Force] mètres

Interruptions

- 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 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 | passer d'initiative |
| 2.1 | phase d'action du joueur |
| 2.1.1 | déclaration de vitesse de mouvement |
| 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

| Méthode | Résultat |
|---------------------|-----------------------------------|
| 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] |