

### 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 detail : [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 defense
- 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 distance : 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<br>course: 2m. arrêt 1m. vertical: 0.5m |
| Grenade | arme de jet + Agilité + modif - blessures (3)                 |

### Sequence de combat

|                  |                                                              |
|------------------|--------------------------------------------------------------|
| Déclar-<br>ation | 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 | declaration de vitesse de mouvement |
| 2.1.2 | declaration 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<br>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                 | encoche 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]                 |

