

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 course: 2m. arrêt 1m. vertical: 0.5m
Grenade	arme de jet + Agilité + modif - blessures (3)

Sequence de combat

Déclar- 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 demouvement
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 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]



By **krapock**
cheatography.com/krapock/

Published 3rd May, 2020.
Last updated 2nd May, 2020.
Page 2 of 2.

Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish Yours!
<https://apollopad.com>