



ACTIONS DE COMBAT



ACTIONS D'ATTAQUE

Action	Type	Description
Assommement	1 AC	Vise à assommer un adversaire (cf. page 189)
Attaque à outrance	1 AC	+20 en CC; impossible d'esquiver ou de parer.
Attaque prudente	1 AC	-10 en CC; +10 pour esquiver et parer.
Attaque standard	1/2 AC	Effectue une attaque au corps à corps ou à distance.
Attaques multiples	1 AC	Utilisation des talents Attaque éclair ou Attaque rapide pour porter plusieurs attaques.
Charge	1 AC	Déplacement de 4 mètres obligatoire; +10 en CC.
Feinte	1/2 AC	Test de CC opposé; si le personnage l'emporte, son attaque suivante ne peut être ni esquivée ni parée.
Posture défensive	1 AC	-20 en CC pour les ennemis; impossible d'attaquer.
Qui-vive	Variable	Tir sur des cibles entrant dans une zone définie.
Rafale automatique	1 AC	+20 en CT; coup supplémentaire pour chaque degré de réussite.
Rafale semi-auto	1 AC	+10 en CT; coup supplémentaire pour chaque tranche de 2 degrés de réussite.
Renversement	1/2 AC	Vise à faire tomber un adversaire au sol (cf. page 191).
Saisie	1 AC	Effectue une attaque de saisie (cf. page 197).
Tir de couverture	1 AC	Force les adversaires à se mettre à l'abri; -20 en CT (cf. page 196 : Effroi).

ACTIONS DE MOUVEMENT

Action	Type	Description
Course	1 AC	Déplacement triplé; les ennemis ont -20 en CT et +20 en CC.
Déplacement	1/2 ou 1 AC	Se déplacer jusqu'à sa vitesse de déplacement (demi-action) ou au double de celle-ci (action complète).
Déplacement tactique	1 AC	Se déplacer d'un abri à un autre.
Désengagement	1 AC	Permet de rompre le combat et de se déplacer de la moitié de sa vitesse de déplacement.
Manœuvre	1/2 AC	Test de CC opposé; si vous le remportez, vous déplacez l'adversaire de 1 mètre.
Saut	1 AC	Sauter (cf. page 213).
Se lever/monter en selle	1/2 AC	Se relever ou se mettre en selle.

ACTIONS DIVERSES

Action	Type	Description
Caler une arme	1/2 AC	Permet de tirer avec une arme lourde sans malus; annulé si déplacement; angles 45°/90°/180°
Concentration psychique	Variable	Utiliser un pouvoir psychique.
Esquive	R	Effectuer un test d'Agilité pour annuler une attaque à distance ou de corps à corps (Agilité/2 si vous n'avez pas la compétence <i>Esquive</i>).
Parade	R	Si vous avez une arme de CàC en main, vous pouvez effectuer un test de CC pour parer une attaque au CàC.
Réactivité	1/2 AC	Sortir une arme ou un objet.
Rechargement	Variable	Recharger une arme à distance.
Retardement	1/2 AC	Mettre en réserve une demi-action à utiliser avant votre prochain tour de jeu.
Utilisation de compétence	Variable	Utiliser une compétence.
Viser	1/2 ou 1 AC	Bonus de +10 (1/2 AC) ou de +20 (1 AC) pour toucher lors de votre prochaine attaque.



ATTRIBUTS DES ARMES



Champ Énergétique	75% de chances de détruire une arme ne possédant pas cet attribut en cas de parade réussie.
Décharge	Si l'arme inflige des dégâts, la cible doit réussir un test d'Endurance (+10/PA) sous peine d'être assommée pendant (dégâts/2 rounds).
Déchirante	Lancez deux dés et gardez le meilleur résultat pour déterminer les dégâts infligés.
Défensive	+15 aux tests de parade; -10 aux tests d'attaque.
Dispersion	Utilisée à courte portée, touche une fois de plus par tranche de 2 degrés de réussite. PA de la cible doublés à longue ou extrême portée.
Encombrante	Ne peut être utilisée pour parer.
Équilibrée	+10 aux tests de parade.
Fiable	En cas d'enrayement, lancer 1d10 : l'arme ne s'enraye que sur un 10.
Flexible	Ne peut être parée.
Fumigène	Crée un écran de fumée de 3d10 mètres de diamètre à partir du point d'impact; dure 2d10 rounds.
Immobilisante	La cible doit réussir un test d'Agilité sous peine d'être immobilisée. Une cible immobilisée ne peut rien tenter d'autre que d'essayer de se libérer, en arrachant ce qui l'entrave (test de Force) ou en se tortillant (test d'Agilité). Une cible immobilisée est considérée comme <i>sans défense</i> .
Imprécise	Viser avec ces armes ne confère aucun bonus.
Instable	Si tir réussi, lancez 1d10 : 1: dégâts réduits de moitié, 2-9: dégâts normaux, 10: dégâts doublés.
Lance-Flammes	Pas de test de CT. Toute cible dans un cône de 30° doit réussir un test d'Agilité* ou recevoir les dégâts de l'arme. Une cible blessée doit réussir un second test d'Agilité pour ne pas prendre feu (cf. page 210). S'enraye sur un 9 naturel aux dégâts.
Mal Équilibrée	-10 en CC aux tests de parade.
Peu Fiable	S'enraye sur un résultat de 91-100 aux tests de CT.
Précise	+10 en CT lorsqu'un personnage entreprend l'action de Viser. Si le personnage <i>Visé</i> , il bénéficie d'un bonus de +1D10 de dommages pour chaque tranche de 2 degrés de réussite jusqu'à un maximum de +2D10 (soit 4 degrés de réussite).
Primitive	La PA des armures non-primitives est doublée contre les armes primitives.
Rapide	Tout personnage souffre d'une pénalité de -20 à toutes ses tentatives de parade contre une arme possédant l'attribut Rapide.
Recharge	Ne tire qu'un round sur deux.
Surchauffe	Surchauffe sur un résultat de 91-100 aux tests de CT. (Lancez 1d10 puis reportez-vous p.131).
Toxique	Si l'arme inflige des dégâts, la cible doit faire un test d'Endurance (-5/point de dégât subi): en cas d'échec elle subit 1D10 dégâts d'impact supplémentaires (sans réduction d'Endurance ou de PA).
Zone d'Effet (X)	Quiconque se trouve dans la zone d'effet (rayon de X mètres) est touché. On détermine la localisation et les dégâts séparément pour chaque cible.

Degré de Qualité des Armes et Armures

Utilisation des Points de Destin

Qualité Médiocre	Arme à distance : devient <i>Peu fiable</i> . Si déjà <i>peu fiable</i> , enrayement à chaque tir raté. Arme de corps à corps: -10 en CC. Armure: -10 en Agilité.	Utiliser un point de destin compte comme une action gratuite et permet d'effectuer les actions suivantes : - Relancer 1d100 pour tout test raté. - Obtenir 10 à un test d'initiative. - Ajouter 1 degré de réussite à un test. - Récupérer instantanément 1d5 points de Blessures - Sortir instantanément d'un état <i>assomé</i> .
Bonne Qualité	Arme à distance: <i>Fiable</i> Arme de corps à corps: +5 en CC. Armure: +1PA contre la 1ère attaque de chaque round.	
Qualité Exceptionnelle	Armes à distance: ni enrayement ni surchauffe Armes de corps à corps: +10 en CC; +1 dégât. Armure: +1PA; poids divisé par deux.	

* Ce test d'Agilité s'accompagne d'un bonus de +20 si le porteur n'a pas le talent associé au maniement de l'arme, ce bonus passe à +30 si l'arme est *Lourde* et non *Calée*.