



ACTIONS

COMBATTANTS ACTIFS SE DÉPLACER (SIMPLE)

Le combattant effectue un Mouvement Standard (voir page 47).

TIRER (ÉLÉMENTAIRE)

Le combattant effectue une attaque avec une arme de Tir. Les règles de tir sont détaillées page 48.

VISER (ÉLÉMENTAIRE)

Si le combattant effectue ensuite une action Tirer au cours du même tour, ajoutez 1 au résultat de ses jets de touche.

CHARGER (DOUBLE)

Le combattant effectue un Mouvement Standard, en ajoutant D3" à la distance sur laquelle il peut se déplacer. Il peut se déplacer à 1" ou moins d'un ou plusieurs ennemis debout ou Bloqués mais s'il le fait, il doit se déplacer en contact socle à socle, et devenir Engagé. S'il le fait et est Engagé à la fin de l'action, il peut effectuer aussitôt une action Combattre (Élémentaire) gratuitement.

SE METTRE À COUVERT (ÉLÉMENTAIRE)

Le combattant plonge à couvert, tentant de sortir de la ligne de tir. Il peut effectuer un Demi-mouvement, puis il est Bloqué.

PORTER LE COUP DE GRÂCE (SIMPLE)

Choisissez un combattant ennemi Gravement Blessé à 1" ou moins et dans le champ de vision du combattant effectuant l'action. Ce combattant est aussitôt mis Hors de Combat.

Un combattant effectuant une action Charger s'achevant à 1" ou moins d'un ennemi Gravement Blessé, sans être Engagé avec d'autres ennemis, peut effectuer une action Porter le Coup de Grâce au lieu d'une action Combattre.

RECHARGER (SIMPLE)

Choisissez une des armes À Court de Munitions du combattant et effectuez un test de Munitions (comme décrit précédemment). Si le test est réussi, l'arme est rechargée et le pion À Court de Munitions est retiré. S'il est raté, le combattant ne parvient pas à recharger son arme, soit par manque de magasins sous la main, soit car il est trop distrait par les combats. Un combattant peut tenter de recharger la même arme plusieurs fois dans le même tour.

ACTIONNER UNE PORTE (SIMPLE)

Ouvrez une porte fermée à 1" ou moins du combattant, ou fermez une porte ouverte à 1" ou moins du combattant.

ACCÉDER AU TERMINAL (ÉLÉMENTAIRE)

Effectuez un test d'Intelligence pour le combattant avec un modificateur de -2. Si le test est réussi, le combattant effectue une action Actionner une Porte sur la porte du terminal.

FORCER UNE PORTE (ÉLÉMENTAIRE)

Jetez un D6 et ajoutez la Force d'un combattant, en ajoutant 2 au résultat pour chaque autre combattant ami dont le socle est en contact avec la porte. Sur 9 ou plus, la porte est ouverte.

RAMPER DANS UNE CONDUITE (DOUBLE)

Déplacez le combattant de l'autre côté du mur, en le plaçant à 1" ou moins de la conduite et à plus de 1" de toute figurine ennemie. Si ce n'est pas possible, cette action ne peut pas être entreprise.

TIRER À TRAVERS UNE CONDUITE (ÉLÉMENTAIRE)

Le combattant effectue une attaque de tir contre un combattant ennemi à 1" ou moins de l'autre côté de la conduite. Cette attaque touchera toujours sur 5+, sans tenir compte de la Capacité de Tir de l'attaquant ni d'aucun modificateur. Les armes qui utilisent normalement un gabarit de Souffle n'utilisent pas ce gabarit ici. À la place, elles touchent automatiquement chaque combattant situé à 2" ou moins de l'autre côté de la conduite.

FRACTURER UNE CAISSE DE BUTIN (ÉLÉMENTAIRE)

Jetez un D6 et ajoutez la Force du combattant. Si le résultat est 6 ou plus, la caisse est ouverte; toutefois, soustrayez 1 au résultat du dé pour déterminer le contenu de la caisse, jusqu'à un minimum de 1.

GROCHETER UNE CAISSE DE BUTIN (ÉLÉMENTAIRE)

Effectuer un test d'Intelligence pour le combattant. Si le test est réussi, la caisse est ouverte.

PORTER UNE CAISSE DE BUTIN / CACHE DE MUNITIONS (SIMPLE)

Le combattant effectue un Mouvement Standard, en portant la caisse de butin ou la cache de munitions. Une fois son mouvement terminé, placez la caisse au contact du socle du combattant. La caisse ne peut pas être placée au sommet de quoi que ce soit d'autre.

COMBATTANTS ENGAGÉS COMBATTRE (ÉLÉMENTAIRE)

Le combattant effectue des attaques de corps à corps contre un ou plusieurs ennemis avec lesquels il est Engagé – voir page 50 pour les détails des attaques de corps à corps.

SE REPLIER (ÉLÉMENTAIRE)

Effectuez un test d'Initiative pour le combattant. En cas de réussite, il peut se déplacer de jusqu'à D6", sans passer à 1" ou moins de tout autre ennemi. Si le test est réussi, il peut effectuer un Mouvement Standard, se déplaçant de jusqu'à D6" sans tenir compte de sa caractéristique de Mouvement. En outre, chaque ennemi avec lequel il est Engagé peut effectuer un test d'Initiative. Si le test est réussi, l'ennemi peut effectuer des attaques de Réaction (voir page 51) comme si le combattant qui tentait de se replier l'avait attaqué.

COMBATTANTS BLOQUÉS SE RELEVER (ÉLÉMENTAIRE)

Le combattant se met debout, et revient au statut Actif. Le joueur en contrôle choisit l'orientation du combattant.

RAMPER (DOUBLE)

Le combattant effectue un Demi-mouvement.

TIRER À L'AVEUGLETTE (DOUBLE)

Le combattant effectue une attaque de tir, en traitant son champ de vision comme s'il était de 360°. Soustrayez 2 au résultat de tout jet de touche.

RECHARGER (SIMPLE)

Choisissez une des armes À Court de Munitions du combattant et effectuez un test de Munitions (comme décrit précédemment). Si le test est réussi, l'arme est rechargée et le pion À Court de Munitions est retiré. S'il est raté, le combattant ne parvient pas à recharger son arme, soit par manque de magasins sous la main, soit car il est trop distrait par les combats. Un combattant peut tenter de recharger la même arme plusieurs fois dans le même tour.

COMBATTANTS GRAVEMENT BLESSÉS RAMPER (DOUBLE)

Le combattant effectue un Demi-mouvement.



SÉQUENCE DE TIR (PAGE 48)

1. Déclarez le tir
2. Vérifiez la portée
3. Effectuez le jet de touche
4. La cible est Bloquée
5. Résolvez les dégâts

MODIFICATEURS DE TIR

- À couvert partiel (-1)
- À couvert total (-2)
- Modificateur de Précision (+/- ?)
- Engagé (-1)
- Au Tapis (-1, porté Longue uniquement)

SÉQUENCE DE CORPS À CORPS (PAGE 50)

1. Pivotez pour Faire Face
2. Choisissez les armes
3. Déterminez les dés d'Attaque
4. Déclarez les cibles
5. Effectuez le(s) jet(s) de touche
6. Résolvez les touches
7. Les ennemis font des attaques de Réaction
8. Consolidez

DÉS D'ATTAQUE BONUS

- Deux armes (+1)
- Charge (+1)

RÉSoudre LES TOUCHES (PAGE 52)

1. Effectuez le jet de blessure
2. L'adversaire effectue un jet de sauvegarde
3. Infligez les Dégâts

JET DE BLESSURE

Force vs. Endurance	Résultat Requis sur le D6
La Force est-elle au moins le DOUBLE de l'Endurance ?	2+
La Force est-elle SUPÉRIEURE à l'Endurance ?	3+
La Force est-elle ÉGALE à l'Endurance ?	4+
La Force est-elle INFÉRIEURE à l'Endurance ?	5+
La Force est-elle la MOITIÉ ou moins de l'Endurance ?	6+

TRAUMAS (PAGE 61) HORS DE COMBAT

Le combattant est immédiatement mis Hors de Combat et est retiré du jeu.

BLESSURE GRAVE

Le combattant est couché face contre terre – il est Gravement Blessé (voir page 43), jusqu'à ce qu'il parvienne à récupérer au cours d'une phase de Fin ultérieure.

Si le trauma a été causé en corps à corps, et que l'attaquant n'est pas Engagé avec d'autres combattants, il peut immédiatement effectuer une action Porter le Coup de Grâce gratuitement (voir page 57) contre la cible. Le corps à corps peut être mortel !

BLESSURE LÉGÈRE

Le combattant subit une Blessure Légère, signalée en plaçant un pion Blessure Légère sur sa carte Combattant. Chaque Blessure Légère sur sa carte réduit son Endurance de 1. Si l'Endurance d'un combattant est réduite à 0, il est mis Hors de Combat.