


DEPLACEMENT	COURIR Déplacement x2 <i>mais pas d'attaque</i>		SE RELEVER Déplacement et défenses normaux une fois debout <i>mais pas d'attaque</i>
	CHARGER Attaque de mêlée ou de bagarre +2		SPRINTER Déplacement x4 <i>pas d'attaque.</i> Maintien du sprint = niveau de corps (en tours contigus). Après le sprint, il faut se reposer pendant son niveau de Corps (en tours contigus)

Fiche individuelle d'options de combat

ATTAQUE	SIMPLE Test d'attaque normal Coût : 1 manœuvre combat	BALAYER test de <i>bagarre</i> (-2 si 4 pattes ou plus). comparer les dégâts à la force, si > alors la cible tombe	PROJETER AU SOL test de <i>bagarre</i> (-2 si 4 pattes ou plus.) Si dégâts > à la force de la cible elle est jetée de 1,50m x nombre de succès supérieurs à la défense. Si la cible bloquée, elle subit des points non létaux par tranche 1,50m non parcouru
	DESARMER test de <i>bagarre</i> ou <i>mêlée</i>	ATTAQUER PRUDEMMENT test de <i>bagarre</i> ou <i>mêlée</i> - 4 à l'attaque, +2 au test de défense	IMMOBILISER test de <i>bagarre</i> (-2 si 4 pattes ou plus). Si réussite, cible immobilisée et un test de Force en opposition pour se libérer. Si les dégâts > 2xForce de la cible => immobilisation totale et elle n'a plus que sa défense passive.
	TIRER Test d'arme Talents tir instinctif possible	COUP DE GRACE 1 dommage par succès sur attaque. Uniquement sur inconscients, sans défenses et mourants.	
ATTAQUE TOTALE	VIF : 2 attaques de <i>bagarre</i> ou <i>mêlée</i> sur une cible à -4 Coût : <i>défense passive</i>	TIR RAPIDE (armes S ou A) : 2 <i>tirs</i> sur une cible à -4 Coût : <i>défense passive</i>	AMBIDEXTRE : 2 attaques avec une arme dans chaque main sur même cible ou 2 cibles différentes à -4 main directrice, -6 autre main Coût : <i>défense passive seulement</i>
	SALVE : 3 balles sur une cible unique. +1 à l'attaque	TIR AUTOMATIQUE : 20 balles sur une cible unique. +3 à l'attaque	MITRAILLADE : Tir sur plusieurs cibles. -2 à l'attaque par tranche de 1,50m séparant 2 cibles
TIR PRECIS	ZONE VITALE : Malus à l'attaque du niveau de défense de la cible. Un succès inflige automatiquement des dommages.		POINT SPECIFIQUE : Malus à l'attaque = -1 (Torse), -2 (Membre), -4 (Main, Tête), -8 (Œil)
	OBJET TENU : Malus à l'attaque de la taille de l'objet. Contre défense du porteur ou de l'objet (le + haut des 2)		TIR DANS UN COMBAT : Malus du couvert à l'attaque.

DEFENSE	DEFENSE TOTALE +4 au test de défense mais <i>pas d'attaque</i>	ESQUIVER LES TIRS Test de sport en opposition contre le tir <i>mais pas d'attaque</i>	DEFENSE PASSIVE on ne compte que le score de corps
	PARER AVEC UNE ARME Test de <i>Mêlée</i> en opposition, si Réussite alors l'attaque est parée Coût : <i>pas d'attaque possible sauf talent riposte</i>	BLOQUER Test de <i>bagarre</i> (-2 si bloquer attaque de mêlée) en guise de défense Coût : <i>pas d'attaque sauf talent contre-attaque</i>	

1 manœuvre d'attaque + 1 manœuvre de défense + 1 mouvement simple par round

AUTRES ACTIONS	DEGAINER / CHANGER D ARME Coût : 1 action	RECHARGER SON ARME Coût : 1 à 3 actions	VISER +2 à l'attaque par tour de visée (max 2 tours) Coût : <i>pas d'autre manœuvre possible</i>
	UTILISER UN OBJET OU UNE COMPETENCE Soigner / crocheter / désamorcer / escalader / etc. Coût : <i>pas d'autre manœuvre possible</i>		