

<b>Déplacement</b>	<b>COURIR</b>		<b>COURIR COMME UN DÉRATÉ</b>
	Déplacement de 10m Coût : 1 action		Déplacement de 30m Coût : 3 actions

**Fiche individuelle d'options de combat**

<b>Attaque</b>	<b>ORDINAIRE</b> Adaptation + combat (+2D6) Coût : 1 action / attaque	<b>ECLAIR</b> Réflexe + combat (+2D6) Malus =marge pour le défenseur Coût : 1 action / attaque	<b>COMME UN BOURRIN</b> Force + combat (+2D6) Coût : 1 action / attaque
	<b>TIRER</b> Agir + compétence de tir (+2D6) : difficulté 10 + modificateurs Coût : 1 à 3 actions / tir		<b>IMMOBILISER</b> Agir + combat (+2D6) Contre réflexe + combat Coût : 2 actions

<b>Se concentrer</b>	<b>SUR 2 ACTIONS</b> <b>ATTAQUE OU DEFENSE</b> Bonus de +2 a l'action choisie Coût : 1 action	<b>SUR 1 ACTION</b> <b>ATTAQUE OU DEFENSE</b> Bonus de +4 a l'action unique Coût : 2 actions
----------------------	--	---

<b>Défense</b>	<b>ESQUIVE</b> Réagir x2 (Décision ou Réflexe) (+2D6) Coût : 1 action / défense	<b>PARER avec une ARME</b> Réagir ou Agir et la compétence dans l'arme (+2D6) Coût : 1 action / défense 3 actions par round	<b>PARER à MAINS NUES</b> Forcer ou Résister + combat à mains nues (+2D6) Coût : 1 action / défense
----------------	---	--	---

<b>Autres actions</b>	<b>DEGAINER / CHANGER D'ARME</b> Coût : 1 action	<b>RECHARGER SON ARME</b> Coût : 1 à 3 actions	<b>CHANGER DE POSITION</b> Coût : 1 à 2 actions
	<b>FAIRE AUTRE CHOSE</b> Soigner / crocheter / désamorcer / escalader / etc. Coût : 3 actions		

JLVPROD 02/2017

<b>Modificateur initiative suivant Action</b>	<b>Parler</b>	<b>Déplacement</b>	<b>Défense ou autre action</b>	<b>Attaque</b>
Initiative : <b>Réagir + 2d6 + Modificateur</b>	+12	+ 5	+0	- 10

JLVPROD 08/2020  
JLV PROD 11/2020