

INITIATIVE

Agility Bonus + 1d10

(certains Talents ajoutent un bonus à l'Initiative)

Surprise : 1er round : • attaquants +30
• défenseurs ne peuvent agir

COMPÉTENCE – variable

Utiliser une Compétence prend au moins un round.

DARK HERESY

FICHE DE COMBAT

v1.1 (campagne T.L.)

1 round = 5 secondes

ACTIONS

1 « action complète » ou 2 « ½ action »
Remarque : Impossible de prendre 2 fois la même ½ action dans le round (1 seule attaque).

ATTAQUE STANDARD – ½ action

Jet de WS ou BS. Impossible d'en faire 2 dans le round.

Tir : l'arme s'enraye sur un jet de 96-00.

DÉGAINER / PRENDRE UN OBJET – ½ action

Dégainer ou rengainer une arme. Préparer un objet.

VISER – ½ ou 1 action

Bonus +10 (½ action) ou +20 (1 action) pour enchaîner une attaque (perdu si suit un autre type d'action).

FEINTE – ½ action

Test de WS en opposition. Si réussit, l'attaque standard suivante dans le round ne peut être Parée ni Esquivée. Si échoue, ½ action suivante perdue et malus de -20 à la prochaine Réaction.

RENVERSER – ½ action

Test de Strength en opposition (un défenseur qui a WS 40+ peut utiliser WS au lieu de S pour résister).

Si réussit, l'opposant est projeté au sol à 1 m (½ action pour se relever). Si réussit de 2 degrés ou +, l'opposant est projeté au sol à 1d2 m, subit Strength Bonus de dégâts (l'armure compte double) et 1 niveau de Fatigue. Si échoue, ½ action suivante perdue (mais les Réactions sont conservées). Si l'opposant réussit de 2 degrés ou + que l'attaquant, ce dernier subit les effets. Précédé d'un déplacement (½ action ou charge) : +10 au Test pour l'attaquant.

POUSSER – ½ action

Test de WS en opposition. Si réussit, l'adversaire doit se déplacer d'1 m (l'attaquant peut aussi parcourir 1 m).

MARCHE / COURSE – ½ ou 1 action

Half Move (½ action), Full Move (1 action) ou Run (1 action). Distances : Cf. p. 212.

DÉPLACEMENT A COUVERT – 1 action

D'une position protégée à une autre, considéré comme couvert pendant le mouvement (max : Full Move).

SAUTER / SE RELEVER – ½ action

Jet de Compétence pour le saut.

ROMPRE LE COMBAT – 1 action

Fuir sans être attaqué (max : Half Move). Sinon, la fuite entraîne une attaque gratuite des adversaires.

ATTAQUE TOTALE – 1 action

Bonus +20 WS.

Ne peut Parer ni Esquiver pour ce round.

CHARGE – 1 action

Course (au moins 4m, les 4 derniers m en ligne droite). Distance maximale : Charge Move.

Bonus +10 WS. Peut tenter une Empoignade ou un Renversement à la place d'une attaque normale.

POSTURE DÉFENSIVE – 1 action

Ne peut porter d'attaque dans ce round.

Conserve sa Réaction (Parade ou Esquive).

Les adversaires ont un malus de -20 WS.

EN GARDE – 1 action

Attaque avec un malus de -10 WS.

Bonus de +10 à sa réaction (Parade ou Esquive).

RAFALE SEMI-AUTO – 1 action

Arme capable de tirer en Semi-Auto. Bonus +10 BS.

Chaque 2 degrés de succès ajoute un coup au but sur la cible ou tout opposant proche de moins de 2 mètres (nombre de tirs max = max semi-auto rate).

Localisation sur une même cible : Cf. p.190.

L'arme s'enraye sur un jet de 93-00 (Cf. p.196).

À partir de 4 degrés d'échec, risque de toucher un allié dans la ligne de tir (jet de BS, cible aléatoire).

RAFALE FULL-AUTO – 1 action

Arme capable de tirer en Full-Auto. Bonus +20 BS.

Chaque degré de succès ajoute un coup au but sur la cible ou tout opposant proche de moins de 2 mètres (nombre de tirs max = max full-auto rate).

Localisation sur une même cible : Cf. p.190.

L'arme s'enraye sur un jet de 90-00 (Cf. p.196).

À partir de 2 degrés d'échec, risque de toucher un allié dans la ligne de tir (jet de BS, cible aléatoire).

RÉACTIONS – 1 "gratuite" / round

Esquive : Test de Dodge pour éviter un coup. Flammes, grenade... : pour sortir de la zone d'effet (max Ag B m).

Semi ou Full-Auto : annule 1 tir / degré de succès.

Parade : Test de WS. Uniquement si le personnage est armé, et seulement contre une arme de contact.