

EMPOIGNADE – 1 action

- 1°) Test de WS (si précédée d'une charge : +10).
- 2°) Si touche : Test de Strength en opposition :
- Si réussit et l'opposant échoue, il subit des dégâts à mains nues ("unarmed damage" = 1d5-3 + S Bonus, l'armure compte double) et **s'il prend au moins un point de dégât** il encaisse 1 niveau de Fatigue.
 - Si réussit et l'opposant réussit, il y a empoignade mais pas de dégâts.
 - Si échoue, ½ action perdue au prochain round (mais les Réactions sont conservées). L'opposant décide s'il veut rester ou non dans l'empoignade.
 - Si échoue et l'opposant réussit, il peut empoigner l'attaquant, qui subit en plus les effets (dégâts, Fatigue).
- S'échapper de l'étreinte ou prendre l'avantage (effets ci-dessus) : Test de Strength en opposition. Celui qui a l'avantage peut rompre l'empoignade (action gratuite).
- Ceux qui s'empoignent ne peuvent effectuer aucune autre action qu'Empoignade tant qu'ils n'ont pas rompu l'étreinte, et ils ne peuvent pas utiliser une Réaction.

ASSOMMER – 1 action

- Talent Takedown : Test de WS. Si touche et provoque au moins 1 point de dégâts, les dégâts sont ignorés et à la place l'opposant **encaisse 1 niveau de Fatigue**. De plus, il doit réussir un Test de Toughness ou être Stunned **jusqu'à la fin du prochain round**.
- Sans le Talent : malus -20 WS. Si touche, lancer 1d10 + S Bonus pour l'attaquant et pour le défenseur 1d10 + T Bonus + 1/pt d'armure de la tête. Si l'attaquant gagne, l'adversaire encaisse 1 niveau de Fatigue et est Stunned **jusqu'à la fin du round**. Si l'attaquant échoue au Test de WS ou au jet de 1d10 + SB, il perd une ½ action au round suivant (mais garde sa Réaction).

RETARDER UNE ACTION – ½ action

- La ½ action suivante est réservée pour agir plus tard dans le round (perdue si non utilisée à la fin du round).
- Si deux personnages qui retardent leur action agissent en même temps, Test d'Agility en opposition pour déterminer le premier à agir. **À partir du moment où le personnage retarde son action, il subit un malus de -10 à sa Réaction jusqu'à la fin du round.**

CIRCONSTANCES (p.198-199)

- Pas le Talent d'arme : -20 aux Tests
- Désarmé : attaquer sans arme vs adversaire armé : -20 WS
- Main non directrice (Off Hand Attacks) : -20 à WS et BS
- Visibilité :
- Ombre, Brouillard : -20 BS
 - Obscurité : -30 BS / -20 WS
- Coup précis : -20 pour toucher une localisation.

OVERWATCH – action prolongée

- Arme capable de tirer en Full-Auto.
- Zone de tir : 45° et jusqu'à la ½ portée de l'arme.
- Un round complet pour établir la zone. Tours suivants : attente de cibles. Peut maintenir la position pendant (Willpower Bonus) h, ensuite repos de (1d10 x 10) min. Toute autre action ou réaction annule la position (sauf parler ou observer).
- Peut déclencher le tir sur une cible qui entre dans la zone (idem Rafale Full-Auto). Possibilité de surprise.
- Cible(s) : Test de Pinning à -20 (Cf. p.196).

TIR DE COUVERTURE – 1 action

- Arme capable de tirer en Full-Auto.
- Zone de tir : 45° et jusqu'à la ½ portée de l'arme.
- Malus de -20 BS. Si touche, 1 cible aléatoire dans la zone et 1 nouvelle cible / 2 degrés de succès.
- Cible(s) : Test de Pinning à -20 (Cf. p.196).
- L'arme s'enraye sur un jet de 90-00 (Cf. p.196).

RECHARGER – variable

- Selon l'arme (peut être accéléré par certains Talents).

ATTAQUES MULTIPLES – 1 action

- Si Swift Attack ou Lightning Attack.
ou arme dans l'autre main (p.197)

2 ARMES – 1 action

- Chaque arme doit pouvoir s'utiliser à une seule main.
Un pistolet dans chaque main p.197
- 20 main non directrice (sauf si Talent Ambidextrous).
Talent Two-Weapon Wielder : -20 aux 2 attaques (1 action), -10 si Ambidextrous.
- Si manie au moins une arme de contact, peut Parer lors de sa Réaction, sans malus.
- Attaque deux cibles : à -10 m l'une de l'autre.

État de santé :

- Fatigued : -10 à tous les Tests
Stunned Target : +20 WS et BS pour attaquer
Helpless Target : p.199

Portée :

- Point Blank : 3m +30
Short Range : range /2 +10
Long Range : range x2 -10
Extreme Range : range x3 -30

Au sol :

- attaquer personne au sol +10 WS
personne au sol -10 WS et BS & -20 Dodge

Tir dans une mêlée : Impossible d'effectuer une att. à distance lorsqu'on est engagé au contact, sauf avec un pistolet. Tirer sur quelqu'un qui est au contact avec un adversaire : -20 BS (option : si rate de 2 ou plus, touche l'autre).

2 contre 1 : +10 WS. 3 contre 1 : +20 WS.

Contre quelqu'un Empoigné : +20 WS.