

Actions de Combat

Par Régis Mousset

Attaque rapide (1 action)

Le personnage peut effectuer un nombre d'attaques de CAC ou de tir égal à sa valeur en attaque.

Dans le cas d'attaques au tir, le personnage ne peut faire plusieurs attaques, que si son arme peut être rechargée en 1 AG, ou si il a 2 pistolets (2 attaques max).

Attaque standard (1/2 action)

Attaque au CAC ou au tir.

Charge (1 action)

Le personnage charge son adversaire, celui-ci doit être dans le rayon de charge du personnage. Les 4 derniers mètres doivent être parcourus en ligne droite.

Bonus : +10% en CC.

Dégainer (1/2 action)

Dégainer une arme ou sortir un objet.

Rengainer une arme et en sortir une autre.

Désengagement (1 action)

Le personnage se désengage du combat. Ses adversaires ont droit à une attaque avant désengagement.

Incantation (variable)

Lancer un sort.

Mouvement (1/2 action)

Déplacement (voir mouvement de combat du PJ).

Rechargement (variable)

Recharger son arme.

Se lever/monter en selle (1/2 action)

Se relever quand au sol ou monter/descendre d'une monture.

Viser (1/2 action)

+10 % en CC ou CT.

Attaque brutale (1 action)

Bonus de +20% en CC. Parade ou esquive impossible jusqu'au prochain round.

Attaque prudente (1 action)

Malus de 10% en CC à l'attaque.

Bonus de 10% pour la parade et l'esquive.

Course (1 action)

Le personnage court.

Malus de -20% pour le toucher en CT.

Bonus de +20% pour le toucher en CC.

Feinte (1/2 action)

Test de CC opposé. Si réussite, la prochaine attaque (qui doit être standard) ne peut être ni parée ni esquivée.

Manœuvre (1/2 action)

Test de CC opposé pour forcer son adversaire à se déplacer de 2 mètres max.

Parade (1/2 action)

Parer une attaque au CAC. Un bouclier ou une rondache donne droit à une parade gratuite.

Posture défensive (1 action)

Le personnage ne peut attaquer ce round. Les attaques au CAC le prenant pour cible ont un malus de -20%.

Saut (1 action)

Le personnage peut sauter.

Utiliser une compétence (variable)

Le personnage utilise une compétence.