

SE DÉPALCER



Annexe

le personnage se déplace de 10 mètres, ou se relève s'il était au sol.

SE DÉPALCER FURTIVEMENT



Annexe

Le personnage se déplace de 5 mètres mais ne perd pas son éventuelle couverture s'il s'était précédemment Mis à couvert *

*(voir Action annexe : Se mettre à couvert).

PARER



Annexe / Réaction

Dévier une attaque au corps-à-corps. Le personnage confronte son Déplacement. Le résultat de l'attaque est diminué de 1 par niveau obtenu (min. 0).

SE METTRE À COUVERT



Annexe

Le personnage utilise un couvert pour se protéger (-1 à tous les tirs le ciblant jusqu'au début de son prochain tour).

Il peut également se mettre totalement à couvert, si sa position le permet. Il ne pourra pas être pris pour cible par les tireurs n'ayant pas un angle de vue sur lui. Il ne pourra pas effectuer l'action principale "Attaquer" lors de ce tour

PRÉPARER



Annexe

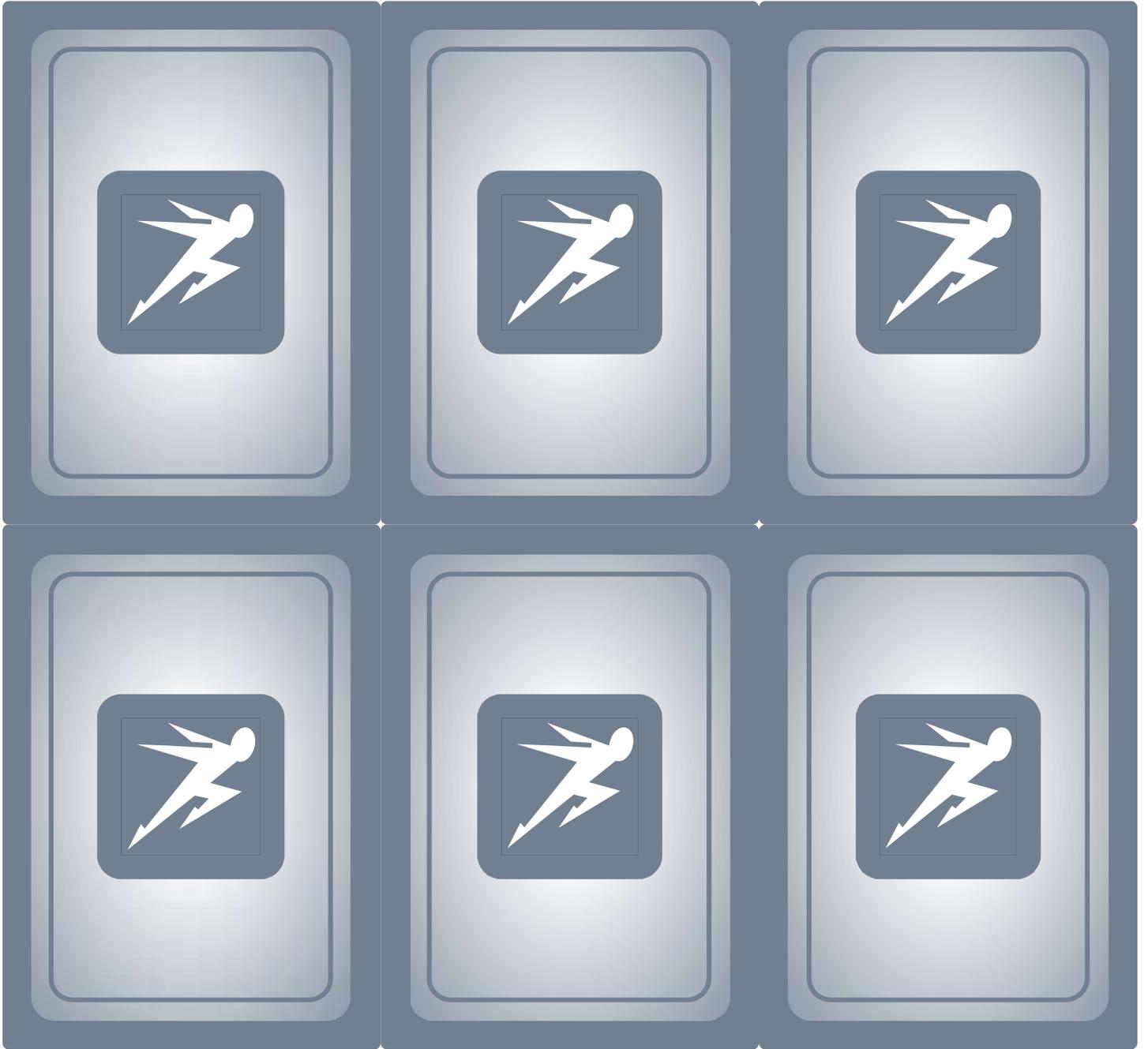
Le personnage ajuste son coup. Si sa prochaine Action est une attaque, celle-ci bénéficie d'un bonus de 1. Sinon, l'effet de la préparation est perdu.

SORTIR UN OBJET



Annexe

Le personnage sort un objet de sa poche, dégaine son arme, encoche une flèche...



COURRIR



Principale

le personnage se déplace de 10 mètres + 10 mètres / niv de Déplacement.
S'il était au sol, il doit se relever et parcourt 10 mètres de moins.

ESQUIVER



Principale / Réaction

le personnage esquive une attaque portée contre lui au corps-à-corps ou un tir. Il confronte son Déplacement. Le résultat de l'attaque est diminué de 1 par niveau obtenu (min. 0).

SE JETER AU SOL



Principale

Tous les tirs ciblant le personnage souffrent d'un malus de 1 pour le reste de ce tour. Le personnage devra dépenser une action annexe « Se déplacer » pour se relever.

RECHARGER



Principale

Le personnage recharge son arme à feu.

TEMPORISER



Principale

le personnage analyse la scène. Son initiative est augmentée de 2 niveaux dès le début du round suivant.

ATTAQUER



Principale

Le personnage confronte son Talent Combat. S'il obtient le niveau requis (voir ci-dessous), la cible subit des dommages.

