

ACTIONS LENTES

ACTIONS LENTES	INFOS
Arrêter la panique	Test Commandement
Attaque au corps à corps	Test Combat Rapproché
Donner des ordres	Chaque 6 offre +1D à l'exécutant
Enfiler une combinaison	Test Mobilité
Lancer une arme	Test Combat à Distance
Persuader / Manipuler	Test Manipulation Opposé : l'interlocuteur doit faire ce que le PJ veut OU l'attaquer directement
Premiers secours	Rétablir une victime brisée ou mourante
Ramper	Plus lent que marcher/courir
Recharger	Une arme ou un objet
Tirer avec arme à feu	Test Combat à Distance
Tirer en automatique	+1PS immédiat / +2D au Test de Combat à Distance / Les 6 d'éclat peuvent être répartis entre les cibles
Utiliser l'objet fétiche	-1PS / Une fois par acte

ACTIONS RAPIDES


ACTIONS RAPIDES	INFOS
Attaque de saisie	Eclat Combat Rapproché / Humains ou Synthétiques
Bloquer une attaque	Annoncer avant le Test Combat Rapproché adverse
Chercher un abri	Dans la même zone
Conduire	Test pilotage
Courir	Pas d'ennemi au contact
Dégainer une arme	-
Démarrer un moteur	Pas de test
Entrer/Sortir Véhicule	-
Posture Surveillance	Tirer avec une arme hors de son initiative
Pousser	Test Combat à Distance / Repousser ennemi à portée courte
Ramasser un objet	-
Retraite / Fuite	Test Mobilité / Passer de contact à portée courte
Se relever	Si à terre auparavant
Passer une porte/sas	Qui n'est pas verrouillé
Utiliser un objet	Variable
Viser	+2D au Test de Combat à Distance



COMBATTRE
POUR
SURVIVRE

A L I E N
LE JEU DE RÔLE

MUNITIONS :

1  signifie que le chargeur est vide (en plus du test de panique !)

VISER :

Action rapide : +2D au test de Combat à Distance (le test doit impérativement être la prochaine action)

TIRER EN AUTOMATIQUE :

- L'arme doit avoir « Mode Auto »
- +1 Point de Stress immédiat
- +2D au Test de Combat à Distance
- Les 6 d'éclat peut être répartis entre plusieurs cibles

POSITION DE SURVEILLANCE :

Action rapide : permet de mettre en joue une direction et de tirer hors de son initiative

Conditions : conserver l'action lente du round où l'on tire ; la prochaine action doit être le tir ; se faire attaquer l'annule

PROTECTION ET COUVERTURE :

Lorsqu'on subit des dégâts : lancer un nombre de D égal à la protection/couverte : chaque 6 absorbe 1 dégât

TIRER AU CONTACT :

- Si la cible peut se défendre : -3D au test de Combat à Distance
- Si la cible ne le peut pas : +3D au test de Combat à Distance

BLOQUER UNE ATTAQUE :

Action rapide : test de Combat Rapproché : permet de bloquer une attaque au corps à corps,

- Doit être annoncé avant que l'attaquant ne fasse son test
- Bloquer nécessite d'être équipé d'un objet robuste (sauf pour bloquer une attaque à main nue d'un humain)

Pour chaque 6, choisir une action d'éclat :

- Retirer un 6 du jet de l'adversaire
- Contre-attaquer avec l'arme en main en faisant 1 test correspondant (les actions d'éclats ne peuvent pas être utilisées ici)
- Désarmer l'adversaire

RETRAITE / FUITE :

Action rapide : test de Mobilité pour se dégager d'un adversaire au contact et passer en portée courte.

En cas d'échec : le déplacement est réussi mais l'adversaire gagne une attaque gratuite immédiate ne pouvant être bloquée

EXÉCUTER UN HUMAIN BRISÉ :

Exécuter de sang-froid n'est pas facile moralement : il faut échouer à un test d'Empathie

SAISIR UN ADVERSAIRE :

Dépenser 1 action d'éclat en Combat Rapproché : l'adversaire lâche son arme et se retrouve immobilisé au sol

- Uniquement contre les humains ou les synthétiques
- L'attaquant ne peut rien faire d'autre que lâcher l'adversaire ou continuer la saisie à l'aide d'une action rapide : test de Combat Rapproché à mains nues (qui inflige des dégâts et ne peut être bloqué)

- L'adversaire peut se libérer en faisant un test de Combat Rapproché Opposé

POUSSER UN ADVERSAIRE :

Action rapide : test de Combat Rapproché : repousse un adversaire au contact vers une portée courte

- L'adversaire peut bloquer cette action
- Selon l'adversaire, une difficulté peut être ajoutée



SOINS MÉDICAUX :

Rétablir une victime brisée ou mourante ; soigner une blessure critique.

Chaque 6 redonne 1 point de santé.

COMMANDEMENT :

Donner des ordres : chaque 6 offre +1D à l'exécutant

Arrêter la panique de quelqu'un

MANIPULATION :

Convaincre, négocier ou manipuler.

Des modifications s'appliquent selon la situation (p.45/71 livre(t) de règles)

En cas de succès : l'adversaire doit soit accepter (mais peut demander quelque chose en retour), soit attaquer directement

ACTIONS D'ÉCLAT :

- L'adversaire accepte sans rien demander en retour
- L'adversaire donne davantage
- L'adversaire est impressionné et pourra aider à nouveau ultérieurement

COMBAT À DISTANCE :

Combattre à distance

ACTIONS D'ÉCLAT :

- +1 dégât par 6 supplémentaire
- L'adversaire fait un test de panique
- Echanger l'initiative avec celle de l'adversaire dès le round suivant
- L'adversaire lâche un objet
- L'adversaire se retrouve à terre ou recule

PILOTAGE :

Piloter / Conduire des véhicules

ACTIONS D'ÉCLAT :

- +1D à un test ultérieur lié à celui-ci
- Vous avez de quoi frimer

MOBILITÉ :

Mouvements périlleux ou discrets

ACTIONS D'ÉCLAT :

- +1D à un test ultérieur lié à celui-ci
- Transmettre un 6 à un autre PJ dans la même situation
- Vous avez de quoi frimer



EXPLOITER SES
COMPÉTENCES
DANS L'ESPACE

A L I E N
LE JEU DE RÔLE

MACHINES LOURDES :

Utiliser, réparer, bidouiller ou endommager des machines mécaniques

ACTIONS D'ÉCLAT :

- +1D à un test ultérieur lié à celui-ci
- Plus besoin de faire de test face à une situation parfaitement identique
- Action réussie 2X plus vite que prévu
- La machine est HS définitivement
- Le travail a été fait discrètement
- Vous avez de quoi frimer

ENDURANCE :

Résister à l'effort, à la maladie, face à une blessure ou à un environnement dangereux

ACTIONS D'ÉCLAT :

- Transmettre un 6 à un autre PJ dans la même situation
- +1D à un test ultérieur lié à celui-ci
- Plus besoin de faire de test face à une situation parfaitement identique
- Vous avez de quoi frimer

COMBAT RAPPROCHÉ :

Combattre au corps à corps, bloquer ou saisir* (*uniquement action d'éclat)

ACTIONS D'ÉCLAT :

- +1 dégât par 6 supplémentaire
- Echanger l'initiative avec celle de l'adversaire dès le round suivant
- L'adversaire lâche un objet
- L'adversaire se retrouve à terre
- Saisir adversaire (humain ou synthétique)

OBSERVATION :

Détecter un ennemi, élément ou objet caché ; en apprendre plus sur une menace

ACTIONS D'ÉCLAT :

- Déterminer si la menace vous a pris pour cible
- Trouver d'autres ennemis / éléments / objets similaires à proximité
- Trouver un chemin discret ou un abri

COMTECH :

Utiliser, réparer, bidouiller ou endommager des appareils électroniques

ACTIONS D'ÉCLAT :

- +1D à un test ultérieur lié à celui-ci
- Plus besoin de faire de test face à une situation parfaitement identique
- Action réussie 2X plus vite que prévu
- Vous obtenez des infos supplémentaires
- Le travail a été fait discrètement
- Vous avez de quoi frimer

SURVIE :

Trouver un moyen de survivre dans un environnement hostile

ACTIONS D'ÉCLAT :

- Transmettre un 6 à un autre PJ dans la même situation
- +1D à un test ultérieur lié à celui-ci
- Vous avez de quoi frimer

