



Points d'Actions (p.83)

Les personnages peuvent dépenser 3 PA/Tour.

ACTIONS LENTES (3 PA)

- Tir oblique (+2)
- Tir en rafales automatiques
- Dispenser des premiers soins
- Bricoler un gadget
- Activer un pouvoir mystique

ACTIONS NORMALES (2 AP)

- Porter une attaque en combat rapproché
- Tir normal
- Recharger une arme
- Éperonner avec un véhicule

ACTIONS RAPIDES (1 PA)

- Sprinter sur une courte distance (10 m en général)
- Se mettre à couvert
- Se coucher au sol (-1 pour toucher un perso au sol)
- Se lever
- Dégainer
- Ramasser un objet
- Parer une attaque de mêlée
- Lancer une attaque d'opportunité en dose combat
- Tir rapide ou attaque de mêlée rapide (-2)
- Se mettre à couvert (pp. 90)
- Rentrer, démarrer, conduire un véhicule
- Se placer à l'affût

ACTIONS LIBRES (0 PA)

- Lancer un appel à l'aide, crier
- Utiliser son armure contre une attaque
- Se défendre dans un test d'opposition
- Prier les icônes

1er soins en état d'Incapacité (0 PV) est une action lente
Persévérance (solo) en Incapacité: 1 PV après 1d6 heures
Récupération après un état Incapacité: 1 PV / heure
Récupération en Défaillance (0 PE): 1 PE après 1d6 heure
Risque de traumatisme permanent 1 sur 1d6 (p92)
Récupérer après un état de défaillance: 1 PE / heure de repos

SONS ET RÉCUPÉRATION



Compétences

Jetez Attribut + Compétence Les 6 génèrent des succès.

Compétences Générales	Attributs	icône associée
Dextérité	Agilité	Le Danseur
Force	Vigueur	Le Matelot
Infiltration	Agilité	Le Sans-Visage
Manipulation	Empathie	Le Négociant
Mêlée	Vigueur	Le Danseur
Observation	Astuce	Le Joueur
Tir	Agilité	Le Juge
Survie	Astuce	Le Voyageur
Compétences Avancées		
Commandement	Empathie	Le Juge
Culture	Empathie	Le Voyageur
Data Djinn	Astuce	Le messager
Mediurgie	Astuce	La Dame des Larmes
Pouvoirs mystiques	Empathie	Le Sans-Visage
Pilotage	Agilité	Le Joueur
Science	Astuce	Le Messager
Technologie	Astuce	Le Messager



Tir (p.88)

TIR EFFETS BONUS (p. 89)

- Les bonus avec une * peuvent être choisis plusieurs fois.
- * Augmentation des dégâts: +1 pour chaque 6 supp.
- Blessure critique: si le nbre de 6sup. = Crit. de l'arme
- * Tir de suppression (engendre 1 PE à l'ennemi)
- * Augmentation de l'Initiative: + 2 au prochain tour
- Désarmer votre opposant: si le nbre de 6sup. = 2 (m)

TIR AUTOMATIQUE (p. 90)

- Votre cible doit se situer maxi à une portée Longue
- Vous subissez -2 à votre jet
- Après votre 1er jet (réussi ou pas) vous pouvez continuer de relancer les dés, un à la fois.
- Le 1er 6 engendre les dégâts de base
- Les 6sup. suivants augmentent de 1 les dégâts
- Le chargeur est vide si un dé donne un 1.
- Cibles multiples doivent être à Bout Portant de la précédente

TIR, VARIANTES

- Visée: une Action Lente (3PA) et +2 à l'attaque (impossible en corps-à-corps)
- Taille de la cible: -1 pour les petites tailles +1 pour les grandes tailles
- Support de tir: +1 (sauf pour les tirs rapides)
- Défenseur en position allongée: -1 à l'attaquant
- Tir d'affût: voir Réaction

PORTÉE ET ATTAQUES À DISTANCE

À Bout Portant (0 à 2m)	-3/+3
Courte (2 à environ 20m)	0
Longue (20 à environ 200m)	-1
Extrême (200 à environ 1 km)	-2
Incrément au-delà de la distance max	-3

ATTAQUES SOURNOISES ET EMBUSCADE (p.85)

- Surprise:** octroie un +2 à l'Initiative
- Attaque sournoise:** faire un test d'Infiltration en fonction de la distance. Si Réussi, +1 Action normale gratuite avant de lancer l'Initiative.
- Embuscade:** +2 au test d'Infiltration

LES RÉACTIONS

- Porter une attaque d'opportunité**
Dépense une Action Rapide (1 PA)
Donne +2 à l'attaquant de corps-à-corps
- Se défendre en combat rapproché**
C'est une Réaction Rapide (1 PA) et peut intervenir en dehors de son tour d'Initiative si des PA sont disponibles
- Tirer quand on est à l'affût**
C'est une Réaction Rapide (1 PA) et peut intervenir à tout moment jusqu'à son prochain tour pour tirer (une action normale (2 PA)
L'angle de visée est de maxi 90 degrés



Mêlée (p85)

MÊLÉE EFFETS BONUS (p. 86-87)

- Les bonus avec une * peuvent être choisis plusieurs fois.
- * Augmentation des dégâts: +1 pour chaque 6 sup.
- Blessure critique: si le nbre de 6 sup.=Critique de l'arme
- * Instiller la peur: 1 PE par 6sup. à son ennemi
- * Augmentation de l'Initiative: + 2 au prochain tour
- Désarmer votre opposant: si le nbre de 6sup = 2 (r.m)
- Agripper et Lutte (voir p.87)

SE DÉFENDRE EN MÊLÉE (p. 87)

- Doit être déclaré avant l'attaque de l'opposant
- Se défendre est une Réaction et coûte 1 PA
- Pour chaque 6 obtenus le défenseur peut:
- * Réduire les dommages de 1 par 6 obtenus
- Contre-attaque: inflige les dégâts de l'arme (pour la CA, le niveau de Crit. est majoré de 1)
- Désarmer: besoin d'obtenir deux 6 supp.
- (Le désarmement se fait après l'attaque)
- * Augmenter l'Initiative de +2

ARMURE

- Lancer le test d'Armure avant les dommages
- Lancer 1d6 par score d'armure
- Chaque 6 réduit 1 point de dommage
- Les tests d'Armure sont une Action Libre (0 PA)
- Les armures et les couvertures s'ajoutent.

COUVERTURE

Canapé	Armure 2
Table	Armure 3
Porte	Armure 4
Cloison	Armure 5
Mur extérieur	Armure 6
Mur de brique	Armure 7
Tranchée	Armure 8

PORTÉE ET ATTAQUES SOURNOISES ET EMBUSCADE

À Bout Portant (0 à 2m)	-2
Courte (2 à environ 20m)	0
Longue (20 à environ 200m)	+2
Extrême (200 à environ 1 km)	+4

L'INITIATIVE (p. 82)

- Tous les participants jettent 1d6. Le plus élevé commence le tour
- En cas d'égalité, jeter un d6 pour voir qui l'emporte
- Améliorer son Initiative**
 - Surprise (p85) donne +2 à l'Initiative
 - Le don Vétéran permet de lancer 2 fois le d6 et de garder le meilleur
 - Une position stratégique
 - Des effets Bonus
 - Via certaines armes (temporaire)
- Réduire son Initiative**
 - On peut descendre son score d'Initiative à n'importe quel niveau inférieur et attendre son tour

COROLIS RÉSUMÉ RÈGLES COMBAT SPATIAL



2. Phase d'Ingénierie (p.167)

DISTRIBUTION D'ÉNERGIE

À chaque tour, l'ingénieur distribue l'ensemble de la réserve de PN à lui-même, au pilote, à l'opérateur de capteurs et à l'artilleur

LES ACTIONS

Test de Technologie: toutes les actions coûtent 1 PN à l'exception de Surcharge (0 PN). Chaque PN supp. apporte un modificateur de +1.

Les réparations sans une station d'entretien donne un malus de -2.

- **Surcharge du réacteur**
Chaque 6 sur le jet donne + 1 P. Distribuez-le(les) de suite. Le vaisseau subit 1 PC par PN généré. Un échec au test inflige quand même 1 PC.
- **Réparer la coque / système**
Chaque 6 sur le jet donne +1 PC/+1PN selon le type de réparation. Nécessite une pièce de rechange.
- **Réparer un module / Dégâts critiques**
Un test réussi permet de restaurer un module / dégât critique. Nécessite une pièce de rechange.
- **Ouvrir un SAS**
Ouvre un SAS après l'amarrage du pilote (Phase 3).



1. Phase d'Ordre (p.166)

INITIATIVE

Jet de Commandement: le score est l'initiative du vaisseau

LES ORDRES

Test de commandement (pas de dépense de PN)
Les réussites donne un Bonus aux actions suivantes:

- **Réparations (phase 2)**
- **Repli (phase 3)**
Accorde un bonus au mouvement (UC) pour s'éloigner du vaisseau ennemi
- **Esquive (phase 3 & 4)**
Accorde un bonus aux manoeuvre d'évitement (Ph.3) et au x tentatives de briser un verrouillage ennemi (Ph.4)
- **Attaque**
Accorde un bonus au mouvement d'approche (Ph.3) et à toutes les attaques (Ph.5)

PORTÉE DE COMBAT ET DES CAPTEURS

Contact: 0 Unité de combat (UC); le même segment

Courte: 1 UC (segment adjacent)

Moyenne: 2 UC. Limite des capteurs passifs

Longue: jusqu'à 4 UC. Limite des capteurs actifs

Signature: +2 et Coût en PN 1

Extrême: Jusqu'à 8 UC. Limite des capteurs extrêmes

Signature: +2 et Coût en PN 1

DÉTECTION DES VAISSEAUX ET LEURS MODIFICATEURS

Contact	+4
Portée courte	+2
Portée moyenne	0
Portée longue	-2
Portée extrême	-4
Pas de silence radio	+2
Réacteur arrêté	-3
Arme en train de faire feu	Détection automatique

VOLS FURTIFS ET SIGNATURE

Pour détecter un vaisseau dont son transpondeur serait éteint, effectuer un **test de Data Djinn**, modifié par sa signature, la distance entre les vaisseaux et d'autres facteurs (silence radio, réacteurs arrêtés...)



3. Phase de Pilotage (p.168)

PARTICULARITÉS

Contrairement aux autres postes, le pilote peut effectuer plusieurs actions dans un tour s'il a reçu assez de PN. Chaque action supp. subit un malus de -2

LES ACTIONS

Test de Pilotage: chaque action coûte un nbre de PN égal à la classe du vaisseau. Chaque PN supp. donne un modificateur de + 1. Tous les jets sont modifiés par la manoeuvrabilité de l'appareil.

- **Se positionner**
Chaque 6 sur le jet donne + 1 au score d'initiative pour les tours suivants
- **Avancer / Retraite**
Chaque 6 sur le jet permet de déplacer le vaisseau dans la direction désirée de 1 segment
- **Manoeuvre d'évitement**
Inflige un malus de -1 pour chaque 6 obtenus à toutes les attaques contre le vaisseau jusqu'à la fin du tour
- **Éperonnage**
cause des dégâts aux deux vaisseaux à condition d'être dans le même segment (p.168 & 171 du Ldb)
- **Amarrage**
Besoin d'une station d'amarrage (p168)



4. Phase de Détection (p.169)

LES ACTIONS

Test de Data Djinn: toutes les actions coûtent 1 PN
Chaque PN supp. apporte un modificateur de +1.

- **Verrouillage de la cible**
Chaque 6 sur le jet donne + 1 aux attaques contre la cible. Le test est modifié par la Signature de l'appareil ciblé. Noter la force du verrouillage.
Utiliser une arme sans verrouillage, quand c'est possible inflige un -2 aux attaques. Verrouillage obligé pour les torpilles
- **Briser un verrouillage ennemi**
Le jet est modifié par la force du verrouillage. Un 6 sur le jet brise le verrouillage.
- **Attaque de même ou impulsion numérique**
Cela se fait en 2 étapes, soit 2 jets qui sont modifiés par la Signature de l'ennemi (p 149)
Étape 1: analyse (coûte 1 PN)
Étape 2: Désactivation du module (coûte 1PN)
- **Disparition**
Disparaître des capteurs ennemis
Nécessite la technologie furtive (p 169)



5. Phase d' Attaque (p.169)

PARTICULARITÉS

S'il y a plusieurs systèmes d'armement à bord, l'artilleur devra choisir lequel utiliser pendant ce tour.

LES ACTIONS

Test de Tir: Toutes les armes à l'exception des torpilles exigent la dépense d' 1 PN pour le tir. Chaque PN supp. accorde un modificateur de + 1

- **Faire feu**
Sans verrouillage, le tir subit un malus de -2
Les 6 supp. sur le jet donne peuvent soit faire :
> * Plus de dégâts (+ 1 PC et/ou PN selon l'arme)
> Coup critique (voir Table p 172)
- **Lancer une torpille**
Exige un verrouillage. La torpille se déplace de 2 UC par tour en direction de la cible
- **Tir défensif**
Le jet est modifié par la force du verrouillage ennemi
Si réussite, la torpille est interceptée avant impact
L'artilleur, n'ayant qu'une action par tour, ne pourra pas attaquer et défendre dans le même tour et devra choisir.