





LANCER LES DÉS



- * **Base** : Attribut + Compétence, obtenir au moins un ☉ pour réussir.
- * **Forcer un jet** : relancez les dés, hormis les ☉ et ☼. Vous devez appliquer le nouveau résultat, puis subir 1 pt de Dégâts (VIG ou AGL) ou de Stress (INT ou EMP) par ☼ obtenus sur le jet de base.

/ **Dés de munitions** : vous devez également les relancer, hormis les ☼ et les ☞. Les ☼ baissent la fiabilité de l'arme, enrayée sur 2x ☼.
- * **Réussites** : les ☉ excédentaires indiquent une action efficace et permettent de déclencher des effets.

RÉCUPÉRATION



- * **Soins** : INT + Assistance médicale → chaque ☉ retire un point de dégâts.
- * **Sommeil** : +1 point de santé et de stress par quart de repos dans de bonnes conditions.

MOUVEMENT



Échelle tactique : 1 Hexagone = 10 mètres.

- * **Courir** : aucun ennemi dans l'Hex de départ, course jusqu'à 2x Hex. Au-delà, AGI + Mobilité (+/- mod. terrain, ne peut forcer le jet) → +1 Hex par ☉ obtenu.
- * **Ramper** : idem, un Hex, +1 Hex si au moins une ☉.
- * **Obstacles** : AGL + Mobilité pour franchir un obstacle. Sur des barbelés, 1 pt de dégâts sur un échec. Sur de la concertina, -2 au jet, blessure critique n°3 aux jambes sur un échec.

EMBUSCADE



- * **Embuscade de groupe** : se faufiler avec le niveau *le plus bas* (+ mod. terrain), reconnaissance avec le niveau *le plus haut* (+ mod. luminosité).
- * **Interception** : pour se positionner, INT + Détection (+2/+3 si un intervalle ou un quart est consacré à son élaboration), possibilité de forcer le jet. Noter le nombre de ☉ obtenus.
À portée de vue, la cible effectue INT + Détection (passif, sans modificateur). Si ☉ obtenus ≥ résultat adverse → positions repérées.

INITIATIVE



Les actions se déroulent par ordre croissant, de 1 à 10.

- * **Situation claire** : pour le combat, chaque protagoniste tire une carte révélée devant lui.
- * **Brouillard de guerre** : chaque tour, les protagonistes impliqués tirent une carte cachée.
- * **Échange d'initiative** : à votre tour, échangez votre carte avec un PJ/PNJ consentant qui n'a pas encore agi. La communication doit être possible.
- * **Embuscade réussie** : carte "1" donnée aux initiateurs, puis chaque protagoniste tire sa carte.

TIR



Appliquer au jet les modificateurs situationnels (+/- la position, la visibilité, le terrain, le couvert, etc.).

Tir direct : AGL + Tir
Lancer : AGL + Mobilité

- * **Dégâts** : Base de l'arme +1 par ☉ excédentaire (+/- couvert et protection, moins la pénétration). Si dégâts infligés ≥ au seuil de critique → blessure critique (p.74).
- * **Dés de munitions** : pour chaque ☞ obtenu, +1 au dégâts *ou* autre touche (nouvelle localisation, dégâts de base) *ou* autre cible dans le même hexagone.
- * **Munitions dépensées** : minimum 1. Additionner les résultats des dés de munitions et décompter. À zéro ou moins, le chargeur est vide.
- * **Localisation** : sur un tir au jugé, le D6 détermine la zone touchée. Sur un tir visé, la zone est choisie.
- * **Hors de combat** : si les dégâts infligés ≥ au seuil de santé → inconscience ou prostré au sol. Pour achever la cible, *rater* un jet d'EMP (+ 1 pt de stress).
- * **Neutralisation** : Si l'adversaire touche ou obtient ☞ sur ses dés, jet de SF (+ morale si un équipier est en visuel). Raté → au sol, +1 pt de stress, perte des 2 prochaines actions. Les alliés présents dans l'hexagone font un jet de SF pour éviter la panique.
- * **Tir ami** : si des alliés se trouvent sur la trajectoire de la balle sur un tir raté : lancer 2D6 de base, sur un ☉, un allié est touché. Un autre ☉ inflige +1 pt de dégâts. Tir raté ou réussi, jet de SF (neutralisation).
- * **Tir d'appui** : surveillance d'un Hex entre votre action et le prochain tour, en vue de tirer sur un cible pénétrant la zone. Action annulée si :
vous réalisez une autre action
vous subissez des dégâts
vous essayez un corps-à-corps.
vous êtes neutralisé

TEMPORALITÉS



Un round (combat)	-> 5 à 10 secondes
Un intervalle (réparations)	-> 5 à 10 minutes
Un quart (voyage)	-> 5 à 10 heures

PROTECTION



- * **Cumul possible** : armure + couvert / blindage. Si *dégâts de base* de l'arme +2 < protection -> attaque déviée, peu importe le nombre de ☉ ou ✂.
- * **Usure** : lorsqu'un tir pénètre une armure / couvert, lancer 1D6 -> sur 🌟, protection -1.

CORPS À CORPS



Sur le même hexagone que l'adversaire, sans obstacle séparant les protagonistes.

Corps-à-corps : VIG + Corps-à-corps

- * **Localisation** : modificateur de -2 pour viser une partie du corps (tête, torse, jambes, bras), sinon le D6 détermine la zone touchée.
 - * **Dégâts** : Base de l'arme +1 par ☉ excédentaire (+/- couvert et protection, moins la pénétration). Si dégâts infligés ≥ au seuil de critique -> blessure critique (p.74).
 - * **Forcer le jet** : chaque 🌟 obtenu réduit la fiabilité de l'arme de mêlée de 1 pt, ou vous inflige 1 pt de dégâts à mains nues.
 - * **Blocage** : action rapide à déclarer avant le jet adverse. Chaque ☉ élimine un ☉ de l'attaquant. Peut être forcé si l'attaquant en a fait de même.
 - * **Désarmer** : une ☉ pour déloger un objet tenu à une main, 2x ☉ s'il est tenu à deux mains.
 - * **Renverser** : une ☉ obtenue pour renverser un adversaire, 2x ☉ s'il a une meilleure VIG.
 - * **Agripper** : à mains nues. Un ☉ pour un travail au sol. L'adversaire ne peut tenter que de *Se dégager*, l'attaquant uniquement *Frapper l'adversaire immobilisé*.
- / **Se dégager** : jet en opposition. Si les ☉ obtenus ≥ aux ☉ de l'adversaire -> dégagement.
- / **Frapper l'adversaire immobilisé** : ne peut être bloquée. Attaque de Corps-à-corps à mains nues.
- * **Retraite** : si un adversaire actif se trouve dans l'hexagone (sans obstacle), jet de AGL + Mobilité pour en sortir. Échec -> attaque gratuite, ne peut être bloquée.
 - * **Hors de combat** : inconscience si les dégâts infligés ≥ au seuil de santé. Pour achever la cible, *rater* un jet d'EMP (+ 1 pt de stress).

STRESS



Les événements stressants impliquent un jet de résistance : scènes effroyables, situations inextricables, échec sur un jet forcé en INT/EMP, neutralisation, etc.

- * **Résister au stress** : SF + moral de l'unité (si un équipier est en visuel) -> chaque ☉ obtenu élimine 1 pt de stress potentiel. Si au moins 1 pt de stress passe -> figé, perte des 2 actions du prochain tour.
- * **Hors de combat** : si pts de stress ≥ au seuil de stress -> paralysie de combat (indécision/peur) ou prostré au sol (désespoir). Seule action possible : se mettre à couvert. Récupération de 1 pt après un intervalle.
- * **Ralliement** : EMP + Commandement -> l'allié récupère 1 pt de stress pour chaque ☉ obtenu.
- * **Traumatisme** : au prochain quart de repos après avoir été mis *Hors de combat* par le stress, jeter le dé d'EMP. Échec -> traumatisme chronique (p.77).

ARMES LOURDES



Les armes lourdes peuvent embarquer divers types de munitions suivant l'effet recherché (p.71).

Mitrailleuse :	VIG + Armes lourdes
Tourelle / pivot :	AGL + Armes lourdes
Artillerie :	INT + Armes lourdes

- * **Mitrailleuses** : sans bipied, malus de -2 sur les ML (légères), de -3 sur les MMU (multi-usages). Les MLO (lourdes) ne s'opèrent que sur trépied / véhicule.
 - * **Tir indirect** : INT + Détection pour l'observateur de tir (mortier, artillerie, etc.), avant que le tireur ne vise. Échec -> le tireur ne touche pas sa cible, *Déviaton*.
- / **Ciblage** : lorsqu'on cible un Hex, les modificateurs de terrain ne s'appliquent pas, et les ☉ excédentaires de l'attaque n'ont aucun effet.
- / **Correction** : uniquement sur l'Hex précédemment visé. L'observateur effectue un relevé, le tireur corrige (une action lente chacun) -> +1 sur la prochaine attaque, avec un maximum +3.
- / **Déviaton** : si une attaque avec un effet explosif échoue, lancer 2D6 -> un pour l'orientation, l'autre pour la distance en hexagones.
- * **MGAC** : tous les missiles guidés antichars frappent leur cible au round suivant l'action de tir.
- / **filoguidés** : aucun jet au lancement, mais lors de la deuxième action lente pour le guider sur sa cible. L'action rate si vous êtes neutralisé, hors de combat, en mouvement ou que la cible n'est plus en ligne de vue.
- / **autonomes** : lancer les dés lors du tir. Échoue si la cible s'est déplacée hors de portée (extrême).

EXPLOSIONS



L'aire d'effet (p.68) dépend de la puissance de l'explosif. Même sans être touchées, les cibles dans la zone sont soufflées au sol → jet de SF (neutralisation).

Puissance	Dés	Dégâts	Critique	Pénétration
A	2D12	4	3	+1
B	2D10	3	3	+1
C	2D8	3	3	+1
D	2D6	2	2	+1

* **Grenades** : pas de malus de visée, portée courte. Dégoupiller (action rapide), lancer avec AGL + Mobilité. Échec → 2D6 de déviation. Dégâts → voir *Explosifs*.

* **Explosifs** : pour chaque cible présente dans l'aire d'effet, jeter les 2D indiqués. Chaque ☉ excédentaire ajoute 1 pt de dégâts → D6 de localisation.

* **Mines** : Pour poser une mine sur un Hex, jet de INT + Technique (un intervalle). Échec → les cibles détectent le champ de mines.

/ **Repérage** : INT + Détection (passif). Échec → vous ignorez leur présence, 1D6 par Hex traversé. Si nombre de mines ≥ résultat → détonation.

/ **Déminage** : INT + Technique. Échec → détonation. Pour le traverser en toute conscience : mouvement /2, INT + Détection à chaque Hex. Échec → détonation.

AP : dégâts directs (jambes) + explosion.

AC : ne se déclenche qu'au passage d'un véhicule. Repérage +2 à pied, -2 à bord. Dégâts direct à l'arrière du véhicule + explosion.

Dirigée : angle de 60° en frontal, déclenchement à distance (RF ou fil tendu). Dégâts d'explosion uniquement.

EEI : déclencheurs et puissance variés (p.70).

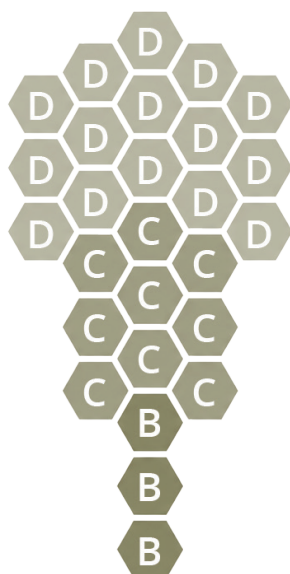
DIAGRAMMES



Déviation



Explosifs



Charge dirigée

VÉHICULES



Les véhicules sont toujours orientés sur un côté de l'Hex, offrant une vision à 120° sur les 3 Hex face à lui (p.82).

* **Conduite** : la vitesse (sur / hors route) représente le nombre d'hexagones parcouru en une action rapide. AGL + Conduite, +1 Hex par ☉ excédentaire obtenu. Échec → le véhicule est coincé en fin de mouvement.

/ **Forcer le jet** : chaque ✱ baisse sa fiabilité d'un point. À 0, le véhicule est immobilisé avant son mouvement.

/ **Se décroincer** : AGL + Conduite (action lente). Échec → véhicule enlisé. Sortir, puis VIG + Endurance sur un intervalle pour le sortir de l'ornière.

* **Blindage** : protections → avant / latéral / arrière (p.83). si protection ≥ dégâts de base de l'arme → attaque déviée, peu importe les ☉ et / obtenus.

* **Usure du blindage** : si une attaque pénètre, lancer 1D6. Sur un ✱, -1 en protection. Réparable en un quart via INT + Technique, chaque ☉ obtenu restaurant 1 point.

* **Localisation** : dès qu'un véhicule est touché, lancer 1D10 sur le tableau "élément du véhicule touché" et consulter les effets p.84 à 86.

* **Tir précis** : Choisissez l'élément touché par votre arme personnelle (malus compensé par la grande taille de la cible). Ces tirs ne pénètrent jamais le blindage.

* **Véhicule bélier** : viser une cible sur le même Hex (action rapide), INT + Conduite en opposition (ou contre AGL + Mobilité pour un piéton). Réussite : *blindage arrière* en dégâts, +1 pt par ☉ excédentaire obtenu.

/ **percuter un véhicule** : l'attaquant subit autant de dégâts que le niveau de blindage arrière de la cible.

/ **percuter quelqu'un** : seuil de critique de 2. Le véhicule n'a aucun dégât conséquent.

* **Démonter des pièces** : INT + Technique pendant un quart. Pour chaque ☉ obtenu → récupération d'une pièce de rechange. Une de moins sur un véhicule endommagé (au moins 2X ☉ nécessaires).

* **Chevaux** : vous pouvez chevaucher à 2x mouvement en réussissant AGL + Mobilité.

/ **Tir** : malus de -2 à une main, -3 à deux mains pour tirer en chevauchant. Si vous tirez depuis le sol, choisir le cavalier ou sa monture.

/ **Corps-à-corps** : arme à une main en chevauchant. Depuis le sol, malus de -1 pour toucher un cavalier.

/ **Dégâts** : si la monture est blessée, AGL + Mobilité. Échec → vous chutez, 1 pt de dégâts. Son seuil de santé est de 5. Les blessures critiques lui sont fatales. Hors de combat, il peut recevoir des soins dans le quart.

RADIATIONS



Les points de radiation augmentent en touchant des objets irradiés, en pataugeant dans des boues souillées, en consommant des rations contaminées.

Radiations faibles → 1 rad / quart
Radiations fortes → 1 rad / intervalle
Radiations intenses → 1 rad / round

En tenue NBC → INT + Technique, un ☉ pour éviter les radiations. En véhicule, unités de temps x2.

- * **Fièvre des radiations** : VIG + Endurance (+4, moins les pts de Rad) pour en éviter les effets (p.81).
- * **Décontamination** : 1 rad / jour en zone saine. 50% des rads en une fois avec de l'eau claire.
- * **Rad permanents** : dès qu'on perd 1 Rad, jeter 1D6. Sur ☀, le Rad devient permanent.

DANGERS



- * **Chute** : (Hauteur /2) pts de dégâts, arrondi à l'inférieur. Seuil critique de 3. Saut contrôlé avec AGL + Mobilité, chaque ☉ réduit de 1 pt les dégâts infligés.
- * **Noyade** : les PJ savent nager. Tempête et forte houle : AGL + Mobilité pour garder la tête hors de l'eau. Apnée ou submersion : VIG + Endurance chaque round. Raté → 1 pt de dégâts. Une fois hors de combat, un nouvel échec signifie la mort.
- * **Feu** : Son intensité indique les dés de dégâts.
 - A → Violent incendie
 - B → Brasier / phosphore blanc
 - C → Feu standard / cocktail molotov
 - D → Braises / torcheJeter les 2 dés, chaque ☉ obtenu inflige 1 pt de dégâts. Un jet chaque round subséquent, +1 niveau d'intensité. Pour éteindre → AGL + Mobilité (+2 avec couverture/sable, action lente). Si dégâts infligés ≥ 2 (seuil de critique) → grave brûlure (-2 End. / Mob.). VIG + Endurance chaque round. Raté → mort. Temps de guérison de 2D6 jours.
- * **Neurotoxiques** : Dès l'exposition, VIG + Endurance chaque round. Échec → +1 pt de dégâts et de stress. Hors de combat, un nouvel échec signifie la mort. Seul remède : injection d'atropine.
- * **Vésicants** : VIG + Endurance dans le quart suivant l'exposition. Échec → +1 pt de dégâts et de stress et brûlure chimique (-2 End. / Mob.). Nouveau jet chaque quart subséquent. Échec → +1 pt de dégâts et de stress. Hors de combat ou réussite : les effets s'estompent (la brûlure reste à soigner).
- * **Maladies** : Après la période d'incubation (p.81), jet d'infection : VIG + Endurance (+/- virulence). Échec → +1 pt de dégâts. Récupération impossible, jet quotidien. Si hors de combat : Échec → mort le lendemain. Soins : INT + Assistance médicale (+/- virulence, +3 avec les médicaments appropriés).

ÉTATS



Vous récupérez normalement de vos états une fois le besoin correspondant assouvi, comme indiqué p.77 (manger, boire, dormir un quart ou se réchauffer).

- * **Affamé** : sans ration de nourriture journalière, il est impossible de perdre des points de dégâts (le stress s'élimine normalement).
+1 pt de dégâts par semaine. Hors de combat, une nouvelle semaine sans manger signifie la mort.
- * **Déshydraté** : sans ration d'eau potable journalière, il est impossible de perdre des points de dégâts (le stress s'élimine normalement).
+1 pt de dégâts par jour. Hors de combat, une nouvelle journée sans boire conduit au décès.
- * **Exténué** : sans sommeil pendant au moins un quart par jour, il est impossible de récupérer des points de stress (les dégâts se perdent normalement).
+1 pt de stress par jour. Hors de combat, inconscience pendant un quart.
- * **En hypothermie** : quand le froid vous glace les os, effectuer un jet régulier (Automne frisquet : 1/jour, Hiver : 1/quart, Immergé dans l'eau glacé : 1/intervalle) de VIG + Endurance.
Échec : +1 pt de de dégâts et de stress. Hors de combat, mort au prochain jet. Hallucinations et comportements irrationnels.

PERSUASION



S'efforcer de convaincre, flouer, charmer quelqu'un ou de calmer une situation tendue. Formuler une demande plausible et raisonnable avec un objectif clair.

- * **Échange verbal** : EMP + Persuasion, en opposition. L'objectif est atteint sur un ☉, avec parfois un bonus sur des ☉ excédentaires. Lors d'un interrogatoire, la victime résiste avec VIG + Endurance.

Le rapport de force entre les parties impliquées influence vos chances de manipuler votre interlocuteur.

Facteurs positifs (+1) :

- * Votre camp est plus nombreux
- * La demande ne coûtera rien à l'adversaire
- * Votre adversaire a subi des dégâts / du stress
- * Vous retenez votre adversaire captif
- * Vous avez aidé votre adversaire par le passé
- * Votre argumentation est imparable (choix de l'arbitre)
- * Vous avez un grade supérieur (militaires, même nation)

Facteurs négatifs (-1) :

- * Le camp adverse est plus nombreux
- * La demande implique un danger ou un coût
- * Votre adversaire n'a rien à gagner à vous aider
- * Votre adversaire vous retient prisonnier
- * Vous avez du mal à vous comprendre
- * Vous n'êtes pas sur le même hexagone
- * Vous avez un grade inférieur (militaires, même nation)

VOYAGE



Carte de voyage (échelle stratégique)	-> 1 Hex = 10 Km
Carte de ville (échelle urbaine)	-> 1 Hex = 1 Km
Carte de combat (échelle tactique)	-> 1 Hex = 10 M

Vue la densité des gravas, ruines et épaves, la gestion des déplacements en zone urbaine est équivalente à celle d'une carte de voyage.

Lors d'un voyage, la journée est divisée en quarts de +/- 6H (matin, journée, soirée, nuit). À l'exception de *Monter la garde*, il n'est possible d'effectuer qu'une seule tâche par quart.

- * **Marcher** : pendant 2 quarts par jour maximum, pour 2 Hex /quart sur route ou terrain dégagé, ou 1 Hex hors des sentiers battus.

/ **Fortes pluies** : VIG + Endurance (tous). Échec -> déplacement réduit d'un Hex.

/ **Obscurité** : INT + Survie (un PJ) pour s'orienter. Échec -> aucune progression.

/ **Marche forcée** : VIG + Endurance (tous) pour marcher un troisième quart. Échec -> vous ne progressez plus et devez vous reposer. Un quart de plus : -2 sur un nouveau jet. Même en cas de réussite, vous êtes *Exténués*.

- * **Conduire** : AGL + Conduite (+ mod. terrain, climat, etc.) au début de chaque quart. Échec -> incident (p.142). Réussite -> déplacement de vitesse (route / hors route) en Hex de 10 Km /quart.

/ **Terrain** : réduction de la vitesse hors route.

Bois, collines, ruines	-> 2 Hex pour un
Montagnes	-> 3 Hex pour un
Marais	-> 4 Hex pour un

/ **De nuit** : réduit la vitesse de déplacement de 50%

/ **Carburant** : la consommation est mesurée en litres / Hex. Hors route -> consommation x2.

- * **Monter la garde** : jet de INT + Détection (passif, ou opposé en cas d'embuscade) à l'orée d'une rencontre, puis en déterminer la distance (p.138). Échec -> l'autre groupe vous repère en premier.

/ **Contourner** : si vous n'êtes pas repérés, cela vous coûte un Hex supplémentaire pour éviter la rencontre.

/ **Véhicules** : à pied, +2 pour remarquer un véhicule adverse. Motorisé, -2 pour repérer des piétons.

Les tâches nécessaires pour subvenir à ses besoins essentiels sont gérées via un jet de INT + Survie (+/- mod. terrain) :

- * **Chercher des matériaux** : pour chaque ☉ obtenu -> lancer 1D100 sur la table des rebuts (p.144).
- * **Chercher des provisions** : chaque ☉ obtenu octroie une ration de nourriture sauvage (p.131) *OU* un seul ☉ autorise le remplissage de vos bouteilles d'eau potable.

- * **Chasser** : Pour chaque ☉, une proie est débusquée. Lancer sur la table p.147, puis choisir l'animal à traquer. INT + Détection (+ mod. p.61, jet direct) pour s'en approcher discrètement. Puis action de *Tir*. Si la bête est tuée -> récupération de rations p.147. Blessée (ou *Tir* raté) -> elle prend la fuite.

- * **Pêcher** : Pour chaque ☉ obtenu -> une ration de nourriture préparée (p.131). Avec le matériel adéquat et si l'Hex comporte une rivière, un lac ou un océan.

- * **Monter le camp** : sur un ☉ (un PJ), vous trouvez un endroit abrité pour y passer la nuit. Échec -> l'arbitre lance sur la table des incidents (p.148) et le déclenche au moment désiré. Vous vous reposez malgré tout.

- * **Cuisiner** : 12 rations /quart (nourriture préparée). Jet caché pendant la confection. Échec -> VIG + Endurance pour éviter une intoxication alimentaire (p.81) lors de leur consommation.

/ **Rations militaires** : rasquette pour la journée, durée de conservation de 3 ans (p.131).

- * **Dormir / repos** : si votre sommeil ou votre repos est interrompu par un événement important, vous ne récupérez pas pendant ce quart. Dormir est obligatoire un quart chaque jour pour éviter d'être *Exténué*.

- * **Explorer** : votre voyage s'interrompt pour explorer une zone, sur un quart jusqu'à plusieurs semaines en fonction de l'endroit.



ACTIONS LENTES

ACTION	COMPÉTENCE	PARTICULARITÉS
Attraper un objet dans un sac à dos	Mobilité	Vous-même ou une tierce personne sur l'hexagone
Persuader	Persuasion	Demande plausible et raisonnable dans le contexte (p.61)
Attaque au corps-à-corps	Corps-à-corps	Être sur le même hexagone, sans obstacle vis-à-vis de l'adversaire
Agripper	Corps-à-corps	Action blocable. <i>Se dégager</i> pour s'extraire de la prise (p.63)
Se dégager	Corps-à-corps	Jet d'opposition. Échec -> l'immobilisation se poursuit (p.63)
Tirer avec une arme à feu	Tir	<i>Viser</i> d'abord pour éviter le malus de tir au jugé (p.63)
Désenrayer une arme	Tir	Jet de Tir ou Armes lourdes pour remettre l'arme en fonction (p.67)
Tir de précision	-	Avec une lunette. Pas de malus de portée pour les fusils (p.64)
Tirer à l'arc	Tir	<i>Bander son arc</i> pour encocher une flèche (p.67)
Lancer une arme	Mobilité	<i>Dégoupiller</i> d'abord. Portée max. : Courte, pas besoin de <i>Viser</i> (p.70)
Tirer à l'arme lourde	Armes lourdes	<i>Viser</i> obligatoirement, le tir au jugé à l'arme lourde est impossible (p.71)
Viser avec un mortier ou un obusier	-	Obligatoire pour cibler avec des armes de tirs indirects (p.71)
Orienter un tir indirect	Détection	Même Hex ciblé, +1 pour la correction de tir, maximum de +3 (p.72)
Prodiguer les premiers secours	Ass. médicale	Une fois les soins réussis, d'autres jets n'ont aucun effet (p.74)
Ralliement	Commandement	Motiver un allié à reprendre ses esprits (p.77)
Monter/descendre d'un véhicule	-	

ACTIONS RAPIDES

ACTION	COMPÉTENCE	PARTICULARITÉS
Laisser tomber son sac à dos	-	S'affubler d'un sac à dos impose un malus de -2 aux jets de Mobilité.
Se mettre à couvert (total ou partiel)	-	Champ de vision à 120° (p.59)
Passer de couvert total à partiel	-	
Courir	Mobilité	Vous devez être debout, sans ennemi dans l'Hex (sauf retraite réussie)
Franchir un obstacle	Mobilité	Escalader un obstacle haut est une action lente (p.59)
Passer une porte (déverrouillée)	-	Sinon crocheter (INT + Technique, un intervalle) ou enfoncer (5 pts)
Ramper	Mobilité	Hex différent : -1 au Tir adverse / Même Hex : -2 au Corps-à-corps
Se relever	-	
Prendre un objet de l'éqt de combat	-	Sur le brelage, la ceinture, le holster ou en préhension rapide
Bloquer	Corps-à-corps	Ne suit pas l'ordre du tour.
Désarmer	Corps-à-corps	Action blocable. Aucun dégât occasionné (p.63).
Renverser	Corps-à-corps	Action blocable. Aucun dégât occasionné (p.63).
Frapper un adversaire immobilisé	Corps-à-corps	Ne peut être bloquée, seule action possible sur un adversaire <i>agrippé</i>
Retraite	Mobilité	Jet de Mobilité. Échec -> attaque gratuite de l'adversaire (au corps)
Viser	-	Évite le malus de tir au jugé (-1 pistolet/carabine/PM, -2 pour le reste)
Bander son arc	-	
Se mettre en position de tir d'appui	-	Surveillance d'un hexagone en ligne de vue (p.66)
Rechargement	Tir	Jet de Tir. Échec -> action lente pour recharger (p.67)
Dégoupiller une grenade	-	
Se mettre en selle	-	Monture, moto ou vélo
Prendre le volant	-	
Mettre le contact	-	
Conduire	Conduite	
Utiliser un objet	Variable	

ACTIONS GRATUITES

ACTION	COMPÉTENCE	PARTICULARITÉS
Se jeter au sol	-	
Lâcher un objet	-	
Passer d'un couvert partiel à total	-	
Crier quelques mots	-	