



ACTIONS DE COMBAT

Option de combat	Effet
À terre	Couverture moyenne ; Parade -2 et Combat -2.
Armes à distance dans un corps à corps	Pistolets seulement ; La Difficulté pour toucher est la Parade de l'adversaire.
Armes improvisées	Petite : Portée 3 / 6 / 12, Dégâts For + d4, CdT 1, Force min. d4, -1 attaque et Parade Moyenne : Portée 2 / 4 / 8, Dégâts For + d6, CdT 1, Force min. d6, -1 attaque et Parade Grande : Portée 1 / 2 / 4, Dégâts For + d8, CdT 1, Force min. d8, -1 attaque et Parade
Attaque ciblée	Membre -2 ; Tête -4 ; Petite cible -4 ; Cible minuscule -6.
Attaquer à plusieurs	+1 à l'attaque par combattant supplémentaire ; maximum +4.
Attaque rapide	3 attaques à -4 ou 6 tirs à -4 avec une arme semi-automatique ou u nrévolver.
Attaque surprise	+4 à l'attaque et aux dégâts.
Attaque totale	Combat +2, Dégâts +2, Parade -2
Attaque pour toucher	Combat +2
Attaque de zone	Les cibles se trouvant sous le gabarit subissent des dégâts. La Couverture compte comme de l'Armure. Les attaques ratées subissent une déviation de 1d6 cases pour les armes lancées, 1d10 pour les armes à projectiles, ×1 pour une Portée Courte, ×2 pour une Portée Moyenne et ×3 pour une Portée Longue.
Casser des trucs	voir la Table Résistance des obstacles. Parade2. Pas de bonus aux dégâts ou d'As.
Combattre à deux armes	-2 aux attaques, -2 supplémentaire sur la main non-directrice sans l'Atout Ambidextre.
Coup de grâce	Mort instantanée d'une victime sans défense si l'attaque a lieu avec une arme létale.
Couverture	Légère -1 ; Moyenne -2 ; Totale -4
Défense	Parade +2 ; aucune autre action possible
Défense totale	Un jet de Combat remplace la Parade s'il lui est supérieur.
Défenseur désarmé	Combat +2 pour les attaquants armés.
Dégâts non létaux	La victime est assommée dès qu'elle est dans un État critique.

Option de combat	Effet
Désarmement	Attaque -2 ; le défenseur doit réussir un jet de Force contre les dégâts subits ou lâcher son arme.
Dommages collatéraux	Un Tir ou un Lancer de 1 ou moins (2 ou moins pour un fusil de chasse ou à pompe ou en tir automatique) touche une cible adjacente.
Empoignade	Jet de Combat pour agripper son adversaire. Relance = adversaire Secoué ; Le défenseur fait un jet de Force ou d'Agilité pour s'extraire de la prise (toute autre action est à -4). L'attaquant peut faire des jets opposés de Force ou d'Agilité pour faire des dégâts.
Obscurité	Pénombre -1 ; Obscurité -2 ; Ténèbres : les cibles ne sont pas visibles au delà de 10 cases. Une cible détectée peut être attaquée à -4
Obstacles	Si une attaque touchait sans la couverture d'un obstacle, ce dernier agit comme une Armure..
Plateforme instable	-2 en Tir sur un véhicule ou une monture.
Pousser	Repousser : l'adversaire recule d'une case pour chaque succès et relance obtenu. Repousser au bouclier : comme ci-dessus +For de dégâts, +1 pour un petit bouclier, +2 pour un moyen et +3 pour un grand. Faire chuter : le défenseur tombe au sol.
Rompre le combat	Les adversaires adjacents bénéficient d'une attaque gratuite.
Ruses	Le personnage décrit l'action ; il fait un jet opposé d'Agilité ou d'Intelligence. Succès = Parade -2 pour l'adversaire jusqu'à sa prochaine action. Relance = Parade -2 et Secoué.
Semi-auto / Double action / Tir en rafale	+1 à l'attaque et aux dégâts / +2 à l'attaque et aux dégâts.
Tir Automatique	Voir les règles page 127.
Tir de barrage	Sur un jet de Tir réussi, les cibles prises dans un Gabarit Moyen doivent réussir un jet d'Âme ou être Secouées ; sur un 1, elles sont touchées (dégâts normaux).
Tirer dans la mêlée	Voir Dommages collatéraux.
Viser	+2 en Tir / Lancer si le personnage ne se déplace pas.

VÉHICULES

PERTE DE CONTRÔLE

2d6	Effet
2	Tonneaux : le véhicule effectue une glissade, puis part dans 1d6 tonneaux dans cette direction. Le véhicule et tous ses passagers subissent les dégâts d'une collision. Toutes les armes et tous les accessoires extérieurs sont détruits.
3-4	Tête-à-queue : déplacez le véhicule de 1d6 cases dans la direction de la manoeuvre d'origine, ou dans le sens des dégâts ayant provoqué la perte de contrôle. Tirez ensuite 1d12 pour déterminer la nouvelle orientation du véhicule.
5-9	Dérapiage : déplacez le véhicule de 1d4 cases sur la gauche la droite, dans la direction de la manoeuvre d'origine, ou dans le sens des dégâts ayant provoqué la perte de contrôle.
10-11	Glissade : déplacez le véhicule de 1d6 cases sur la gauche la droite, dans la direction de la manoeuvre d'origine, ou dans le sens des dégâts ayant provoqué la perte de contrôle.
12	Toupie : le véhicule part en toupie et tourne 1d4 fois sur lui-même. Déplacez-le de sa propre longueur pour chaque toupie. Appliquez les dégâts de collision pour le véhicule, les passagers et tout obstacle heurté. Au choix du MJ, pour des véhicules lents et lourds comme des tanks, ce résultat peut être remplacé par Glissade ou Dérapiage.

DÉGRADATIONS CRITIQUES

2d6	Effet
2	Éraflures : l'attaque ne fait qu'écorner la peinture. Il n'y a aucun dégât permanent.
3	Moteur : le moteur est touché. L'huile s'écoule ou les pistons sont dérégés. Quoi qu'il en soit, l'Accélération du véhicule est divisée par deux (arrondi à l'inférieur). Les possibilités de décélération ne sont pas affectées.
4	Locomotion : les roues ou chenilles du véhicules ont été touchées. La Vitesse maximale du véhicule est réduite de moitié. Si le véhicule était tiré par des animaux, l'un d'eux est touché par l'attaque.
5	Contrôles : le système de contrôle est touché. Jusqu'à réparation, le véhicule ne peut plus tourner que dans une direction (1-3 gauche, 4-6 droite). Il va de soi que certaines manoeuvres deviennent impossibles.
6-8	Châssis : le châssis est endommagé, mais sans effets supplémentaires.
9-10	Passager : un passager du véhicule est touché par l'attaque. On tire à nouveau les dégâts. Si le passager se trouve à l'intérieur, on retire aux dégâts l'armure du véhicule. Des dégâts causés par une explosion affectent tous les passagers d'un véhicule.
11	Arme : un des armements du véhicule est détruit. Si le véhicule ne dispose pas d'armement, considérez ce résultat comme un résultat Châssis.
12	Épave : le véhicule est réduit à l'état d'épave et passé immédiatement hors de contrôle.

POURSUITES

Chaque participant à la poursuite fait un jet du Trait approprié à la situation (en général Agilité, Equitation, Conduite ou Pilotage) et tire une carte d'action pour chaque succès et Relance. Un personnage peut attaquer n'importe quelle cible ayant une carte inférieure ou égale (on dit qu'il a l'**Avantage**). La carte d'action détermine le malus qui s'applique aux attaques à distance. En outre, si la carte d'action est un trèfle, une complication survient. La plupart des poursuites durent 5 phases (les plus longues pouvant aller jusqu'à 10). A la fin du dernier round, les poursuivis n'ayant pas été repris s'échappent d'une manière ou d'une autre.

PERTE DE CONTRÔLE

2d6	Effet
2	Hors de portée . L'ennemi est hors de portée, ou la ligne de mire est bloquée. Aucune attaque n'est possible. Désastre : le conducteur doit faire un jet de Trait à -4. En cas d'échec, c'est la catastrophe : la voiture a heurté un objet solide à vitesse maximale, le coureur a glissé dans un ravin, le moteur du véhicule explose ou s'arrête. Quoi qu'il en soit, la poursuite est finie pour lui.
3-10	Portée longue (-4) Obstacle majeur : un objet est dans la trajectoire du véhicule ou du personnage. Le personnage doit faire un jet de Trait à -2 pour l'éviter, ou subir les dégâts appropriés comme s'il était à la moitié de la vitesse maximale, ou un niveau de fatigue de Bleus et bosses (p. 153) s'il est à pied.
Valet, dame	Portée moyenne (-2) Obstacle mineur : un objet est dans la trajectoire du véhicule ou du personnage. Le personnage doit faire un jet de Trait pour l'éviter, ou subir les dégâts appropriés comme s'il était à la moitié de la vitesse maximale, ou un niveau de fatigue
Roi, joker	Portée courte (pas de malus) et les attaques au contact sont possibles. Distraction : quelque chose bloque la vision ou la ligne de mire du personnage. Il ne peut pas attaquer ce round.

DÉGÂTS & TERREUR

Dégâts

Si les dégâts d'une attaque sont au moins supérieurs au score d'Encaissement de la cible, la cible est Secouée si la différence est entre 0 et 3, et subit une blessure par tranche de 4 points.

Etat de la victime	Elle subit...	Au final, elle est...
En pleine forme	un état Secoué	Secoué
En pleine forme	X blessures	Secoué, avec X blessures
Secoué	un état Secoué	Secoué, avec 1 blessure
Secoué	X blessures	Secoué, avec X blessures
X blessures	un état Secoué	Secoué, avec X blessures
X blessures	Y blessures	Secoué, avec X+Y blessures
Secoué avec X blessures	un état Secoué	Secoué, avec X+1 blessures
Secoué avec X blessures	Y blessures	Secoué, avec X+Y blessures

Etat critique

Un Extra est considéré comme hors de combat dès qu'il subit une blessure. Un Joker passe en État critique dès subit plus de trois blessures et fait un jet de Vigueur :

- ▶ **1 ou moins** : le héros est mort.
- ▶ **Échec** : lancez 2d6 et consultez la Table des blessures. La blessure est permanente, et le héros est victime d'une hémorragie.
- ▶ **Succès** : lancez 2d6 et consultez la Table des blessures. Les effets disparaîtront lorsque toutes les blessures auront été soignées.
- ▶ **Relance** : lancez 2d6 et consultez la Table des blessures. Les effets disparaîtront au bout de 24 heures, ou lorsque toutes les blessures auront été soignées.

Hémorragie

Au début de chaque round, avant que les Cartes d'action aient été distribuées, le personnage doit faire un jet de Vigueur :

- ▶ **Échec** : le personnage meurt d'hémorragie. Dans le cas de dégâts non létaux, il est inconscient pour 1d6 heures.
- ▶ **Succès** : le personnage devra refaire un jet le round suivant, ou la minute suivante si ça n'arrive pas durant un combat.
- ▶ **Relance** : l'hémorragie est endiguée, et la vie du personnage n'est plus en danger. Il n'aura plus à faire de jet.

D'autres personnages peuvent tenter de stopper une hémorragie en faisant un jet de Soins. En cas de succès, l'hémorragie est endiguée et plus aucun jet n'est nécessaire. L'utilisation de la Compétence Soins dans ce cas ne fait que stopper le saignement.

TABLE DES BLESSURES

2d6	Blessure
2	Entrejambe : si la blessure est permanente, inutile de penser à la reproduction de l'espèce sans une chirurgie miraculeuse ou de la magie puissante.
3-4	Bras : tirez au sort s'il s'agit du bras droit ou du bras gauche. Le bras touché est inutilisable comme avec le handicap Manchet (si le c'est bras de la main directrice qui est touché, les pénalités de mauvaise main continuent de s'appliquer à l'autre).
5-9	Tripes : votre héros s'est pris un coup entre la hanche et les épaules. Tirez 1d6 : <ul style="list-style-type: none">▶ 1-2 : Fracture : l'Agilité est réduite d'un dé (minimum d4).▶ 3-4 : Contusion : la Vigueur est réduite d'un dé (minimum d4).▶ 5-6 : Déchirure : la Force est réduite d'un dé (minimum d4).
10	Jambe : tirez au sort s'il s'agit de la jambe droite ou de la gauche. La jambe touchée est inutilisable. Le héros reçoit le handicap Boiteux (ou Unijambiste si le personnage était déjà boiteux).
11-12	Tête : une grave blessure à la tête. Lancez 1d6 : <ul style="list-style-type: none">▶ 1-2 : Balafre : le héros reçoit le Handicap Moche.▶ 3-4 : Borgne : le héros reçoit le Handicap Borgne (ou Aveugle s'il était déjà Borgne).▶ 5-6 : Cerveau touché : l'Intellect est réduit d'un dé (minimum d4).

TABLE DE TERREUR

1d20*	Effet
1-4	Décharge d'adrénaline : le héros réagit instinctivement en combattant sa peur. Il gagne un bonus de +2 aux jets de Traits et de dégâts lors de sa prochaine action.
5-8	Secoué : le personnage est Secoué.
9-12	Paniqué : le personnage panique et se déplace immédiatement de son Allure plus son dé de course. Il est également Secoué.
13-16	Phobie mineure : le personnage gagne le Handicap Phobie (Mineur) en association avec le traumatisme.
17-18	Phobie majeure : le personnage gagne le Handicap Phobie (Majeur) en association avec le traumatisme.
19-20	Marque de la Terreur : le personnage est Secoué et souffre également d'une altération physique au niveau cosmétique : une mèche blanche dans les cheveux, ses yeux clignent constamment, etc. Son Charisme est réduit de 1.
21+	Attaque cardiaque : le héros est tellement terrifié qu'il fait une attaque. Il passe dans un État critique et doit réussir un jet de Vigueur à -2. En cas de succès, il est Secoué et ne peut pas récupérer avant 1d4 rounds. En cas d'échec, il meurt en 2d6 rounds. Un jet de Soins à -4 peut sauver la vie de la victime, mais il reste dans un État critique.