

Combat (p.146) :

Initiative: initiative + réussite à l'initiative

Actions libre (1 par passe) :

- changer le mode d'un appareil connecter
 - courir (arrivée à la prochaine passe)
 - dire une phrase courte
 - éjecter chargeur pour smart gun
 - faire un geste
 - intercepter (=attaque d'opportunité)
 - lâcher un objet
 - se jeter au sol
 - viser
- +1 à 4 à la VD contre -1 à -4 à la réserve de dés
Éviter une armure : dés négatifs=armure complète
Faire lâcher un objet : -4 dés, VD>For
Autre

Actions simples (2 par passe ou 1 action complexe) :

- Ajuster (+1 aux dés, cumulable, max=compétence arme/2)
- changer de mode de tir (non smartgun)
- dégainer rapidement => Pistolets+réaction (3, 2 pour holster rapide, 4 pour 2 armes)
- extraire un chargeur (non smartgun)
- insérer un chargeur
- préparer une arme (grenade, shuriken, couteaux)
- lancer une arme (après avoir préparé une arme)
- observer un détail (test perception -2 dés)
- prendre/poser un objet
- se lever
- sprinter (course+Force, +2 mètres par succès)
- utiliser un objet simple (bouton, poignet, levier)
- faire feu (voir plus loin)

Actions complexes (1 par passe ou 2 actions simples) :

- Attaque de mêlée (voir plus loin)
- défense totale (augmente les défense, peut-être fait à tout moment en sacrifiant sa prochaine action)
- faire feu armes montées (voir plus loin)
- faire feu en automatique (voir plus loin)
- recharger une arme à feu (si pas de chargeurs)
- utiliser une compétence
- utiliser un objet complexe

Armes à feu :

-Coup par coup :

1 tir par phase d'action

-Semi-auto :

2 tir par phase avec -1 de recul pour second

-Tir rafale (3 balles) :

concentrées (-2 ; -3 recul) +2 à la VD
larges (-2 ; -3 recul) -2 dés d'esquives défenseur

-Automatiques :

rafale longue (6 balles) (-5 ; -6) concentrée +5 VD ou large -5 défenseur. NB : 1 par IP
automatique (10 balles) (-9 recul) concentrée +9 VD ou large -9 défenseur
tir de couverture (20 balles) Agilité + compt. Arme

→ traverser : Réaction + Chance (+ modif. Def. totale), difficulté = hits du tir de couverture

-Shotguns :

- petite dispersion VD +2, PA +5 (une cible)
- moyenne dispersion VD +0 PA +7 (2 cibles espacées d'un mètre)
- grande dispersion VD -2 PA +9 (3 cibles à un mètres les unes des autres)

Armure :

Armure balistique : balles carreaux, flèches
Armure impacte : armes de mêlée, explosifs

AP : pas de dés d'armure si AP > armure, pas de bonus à l'armure si AP > 0 et Armure = 0

VD :

- VD = VD armes + succès excédentaires
- VD > Armure => dommages physiques, NB : le bonus de rafale ne compte pas ici (SR4A p153, narrow burst)
- VD < Armure => dommages étourdissants

Résistance aux dommages : Constitution + armure +/- AP

Si dommage > constitution : personnage projeté au sol

Résumé :

Attaquant : Agilité + compétence combat +/- modificateurs

Défenseur : Réaction +/- modificateurs (+ Esquive ou Gymnastique en esquive totale)

Combat mêlée :

Attaquant : Agilité+ compétence de combat +/- modificateurs

Défenseur (+ Esquive si totale) :
-Réaction+ compétence d'arme +/- modificateurs (si défenseur armé)
-Réaction+ combat main nue +/- modificateurs (si défenseur non armé, impossible si attaquant armé)
-Réaction +Esquive +/- modificateurs

Attaquer pour projeter au sol : Attaque normale, si Force+Succès exc.> constitution, projection sans dégâts

Maîtriser un adversaire : Attaque normale, si Force + succès exc.> constitution, défenseur maîtrisé sans dégâts (retenir succès excédentaires)

Pour se libérer : action complexe : Force+combat mains nues (Succès excédentaires)

Attaquant Renforcer la prise : refaire étape 1 pour augmenter le seuil par ajout des nouveaux succès

Dommages Étourdissants = Force (possibilité de résister avec Constitution + armure impact)

Mettre défenseur au sol

Interceptier :

Projectiles :

Lance-grenade (portée \geq 5 mètres) = lance-roquette pour résolution

Explosion à la passe d'initiative suivante lors du score du lanceur (si grenade non minutée)

Armure utilisée : Impacte

1. Dispersion :

ciblé => attaque à distance (Agilité + compétence combat / réaction) => dispersion sens et distance tableau p.145

2. Souffle : (dégâts p156)

résister aux dommages : Constitution + Armure impact +/- PA

Si barrière résiste et onde revient => VD = dommage 1^{ère} onde + dommage 2^{ème} onde + ... *chucky salsa ! *

Lance missile : tir = compétence arme lourde + indice senseur

Tir véhicule : arme véhicule + indice senseur

Dommages spéciaux (armure arrondie au supérieur) :

- Acide : Armure impact / 2 (+ indice armure contre acide) + constitution

- Chute : VD = +2 tous les 2 mètres

Résister : constitution + armure impact / 2 (+ compétence gymnastique)

- Électrique : dommage étourdissants => résister : armure impact / 2 (+ indice isolant) + constitution
constitution + volonté + armure impact / 2 (3) => raté = incapacité pendant 2 + succès tours

- Fatigue : durée sprint = Constitution + succès (course (longue dist. + Force) en nombre de tour

Au delà, 1 dommage étourdissant par tour, maximum 6 ou test constitution + volonté (2)

- Feu : Constitution + armure impact / 2 (+ indice armure ignifuge) (p.154)

- Froid : Constitution + armure impact / 2 (+ indice armure calorifique)

- Blast (Souffle) : dégâts physiques. Constitution + armure Impact / 2, VD + Force (sort) pour knockdown

- Glace : comme Froid, + du givre. Agilité + Réaction (nets hits de l'attaque) pour ne pas tomber en traversant.

- Lumière : dégâts physiques. Constitution + armure Impact / 2. Provoque l'éblouissement (Glare) pour 1 tour de combat (sauf avec protections). Peut enflammer les objets très inflammables (pétrole...)

- Métal : dégâts physiques. Comme les fléchettes : +2 DV +2 AP, Constit + armure impact en entier. Peut déchirer les objets fragiles

- Sable : dégâts physiques. Constit + Armure impact / 2. Grippe les mécaniques non protégées.

- Fumée : dégâts étourdissants, comme toxine inhalée : Pas d'armure, les masques comptent. Provoque un brouillard épais (voir table visibilité)

- Son : dégâts étourdissants, pas d'armure mais les protections auditives (ou sort de silence) ajoutent leur rang/force au jet de résistance. Si les dégâts subits sont supérieur à la volonté de la cible, elle souffre de nausée (SR4A p) et est assourdie pendant 10 minutes

- Eau : dégâts physiques, Constit + armure impact / 2. Force + dégâts pour knockdown. Éteint les feux (réduit le DV du feu par le DV de l'attaque d'eau). Peut provoquer des courts-circuits dans les électroniques non protégées.

Barrières :

Blindage = armure

Structure = case de dommage pour détruire $1\text{m}^2 * 10\text{cm}$

-Tirer à travers d'une barrière : -6 tir au jugé (mais pas de réaction défenseur)

si $VD < \text{blindage}$ (modifiée par PA) attaque échoue

résister : Constitution + armure + blindage (modifié par PA)

-Détruire barrière : table des dommages + succès excédentaire

résister : Blindage (*2 si non explosif ou magie)

Quand structure - dommages = 0 => trou de $1\text{m}^2 * 10\text{cm}$

Véhicules :

Structure = constitution

Moniteur de condition = 8 + structure/2 (supérieur)

Initiative : Normale si pilote

Matricielle si rigging

Pilote + réponse si drone (3 passes d'initiatives)

Blindage = armure, résister => blindage + Constitution

Si VD < blindage => attaque échoue

Senseurs Homme : si besoin à la place d'intuition pour test de perception

Drones : test perception

Accélération : accélération marche normale / Accélération en vitesse de course (en mètre par tour)

Peut-être augmenté : +5 m/t par succès au test pilotage

Vitesse = maximum atteignable (en mètre par tour)

Test pilotage : réaction + compétence véhicule +/- maniabilité (+1 en RA), seuil variable (-1 en RV, + variable suivant terrain)

Combats avec véhicule :

-combat tactique (combat mêlée avec des véhicules)

Actions libres :

Rigger

Activer/désactiver senseurs

Activer/désactiver des CCME

Armer/désarmer un système d'armement

Demander un rapport de statut

Actions simples :

Utiliser des objets simples : activer/désactiver manuellement des systèmes

Utiliser des senseurs : acquisition active : test senseur,

Senseur + Perception (= Clear sight drones) VS Agilité + Infiltration (Humain)

Senseur + Perception VS Infiltration + Réaction +/- maniabilité +/- signatures (véhicule)

Actions complexes :

-faire feu avec arme véhicule

-entrer en collision : cible à portée, Réaction + compétence véhicule +/- maniabilité (-3 si à portée courte) /

Réaction + Esquive (piéton)

Réaction + compétence véhicule +/- maniabilité (véhicule)

Si réussi : VD (table des dommages p.160)

véhicule : VD/2

Personnage : VD, résiste : armure impacte

Ensuite test pilotage Seuil 2 attaquant

Seuil 3 défenseur

-Course poursuite (plus de véhicule, plus rapide) :

1. Test opposé de pilotage : le gagnant modifie la portée d'engagement d'1 cran : Proche / Courte / Longue / Extrême

2. Initiative : cf véhicule

3. Déclaration des cascades (actions complexe)

-tailler la route (portée longue) : 3 tours à portée longue d'affilée, test de pilotage (nombre de poursuivants)

-couper la route (portée proche) : opposé pilotage, noté succès excédentaires

Perdant : test pilotage – succès excédentaires (3) => raté : accident

-manoeuvrer (n'importe qu'elle portée) : test pilotage, succès +1 dès au test des portées

-collision : cf combat tactique

Attaquer véhicule en combat à distance :

Défense pour éviter : -Réaction +/- maniabilité (conducteur humain) (+ comp. Véhicule si manoeuvre d'évitement = défense totale)

-Pilotage +/- maniabilité (Drone) (+ indice autosoft défense si manoeuvre d'évitement)

Cible : Véhicule, tir contre blindage ou possibilité de viser (-2 par pneu crevé au test pilotage)

Passagers, tir normal (défenseurs à couvert), Éviter = Réaction -2 +/- modificateurs

Résister = Constitution + Armure + Blindage véhicule

Véhicule + passagers pour rafales automatiques, armes à effet de zone, grenades, roquettes

Tir depuis un véhicule :

- tir normal, (-3 dés si pas de châssis) (humain), possibilité d'acquisition par senseur : Senseur + Arme véhicule

- pilotage + indice autosoft acquisition approprié (drone)