

SÉQUENCE DE TIR COMPLÈTE (P. 34-36)

Choix de l'arme de Tir
Choix de la cible
Mesure des distances
Désignation d'une Cible de substitution par le Contrôleur de la Cible (si possible)
Utilisation d'Exploits Ki, de Traits et d'Effets Uniques (en terminant par le Joueur Actif)
Calcul de la Difficulté du Tir (Portée, Taille, etc.)
Vérification des Munitions
Détermination du nombre de dés lancés par le Joueur Actif
Lancer de dés (y compris relances)
Utilisation d'Exploits Ki Instantanés ou Activés (en terminant par le Joueur Actif)
Si la Cible était en CSS avec une figurine Hostile, vérifiez qui est touché
Jet de Dégâts contre la Cible (n'importe quelle figurine peut utiliser un Exploit Ki Instantané)
Gain des marqueurs Rechargement et retrait des jetons Munition (si nécessaire)

CIBLER UNE FIGURINE EN CSS

Si une figurine Cible un Ennemi en CSS avec un Allié du Tireur, effectuez un Défi de Tir (6) à l'étape 4b en appliquant les modificateurs suivants à sa Difficulté.

Cible Minuscule	+1
Cible Moyenne	-1
Grande Cible	-2
Cible Énorme	Succès Auto.

PASSE D'ARMES - SÉQUENCE COMPLÈTE (P. 38-42)

Rotation des figurines (alignement des Arcs Frontaux)
Choix des armes
Détermination de l'Initiative (Traits, Exploits, figurine Active, etc.)
Détermination du nombre de dés lancés (utilisation d'aptitudes, Exploits/Boosts en commençant par le Défenseur)
Répartition secrète des dés entre l'Attaque et la Défense.
Déclaration (simultanée) des Techniques Martiales Spéciales (ajuster le nombre de dés lancés)
Lancer de dés (relances comprises, simultanément, si les figurines sont toujours en CSS)
Calcul des scores finaux d'Attaque et de Défense (un dé par type auxquels s'ajoutent jusqu'à 2 Dés de Soutien) <i>Sans dé attribué à l'Attaque, aucune Attaque Spéciale ne se déclenche.</i> <i>Sans dé attribué à la Défense, aucune Défense Spéciale ne se déclenche.</i>
En commençant par la figurine ayant l'Initiative, PUIS par celle n'ayant pas l'Initiative (si elle est toujours vivante, en CSS avec l'Attaquant et n'est pas Au Sol), comparez l'Attaque à la Défense adverse <i>Si elle remporte la comparaison, appliquez son éventuelle Attaque Spéciale et effectuez un Jet de Dégâts contre l'adversaire.</i> <i>Si elle ne remporte pas la comparaison, appliquez l'éventuelle Défense Spéciale de l'adversaire.</i>
Chaque figurine impliquée dans la Passe d'armes retire un compteur d'Activation.

MODIFICATEURS DE LA STATISTIQUE MÊLÉE

Effet	Modificateur
La figurine est Épuisée	-1
Assistance en Mêlée	-1 par figurine Assistante
La figurine est Au Sol, Aveuglée, Étourdie, Apeurée, Paralysée	-1 par État
La figurine a couru ce Tour-ci	-1
La figurine est Surprise	-1
La figurine a déclaré l'action Se Relever	-1

SURPRISE

Une figurine Active Hostile peut Surprendre sa Cible si elle respecte les conditions suivantes :

- Elle commence son Activation sans être au CSS de la Cible
- Elle commence son Activation hors de la LdV de la Cible et demeure hors de sa LdV durant son éventuel Mouvement
- Elle effectue une action qui Cible la figurine et/ou la fait entrer en CSS avec elle

Une figurine Surprise :

- Est toujours le second Attaquant lors d'une Passe d'armes
- Subit -1 à sa statistique de Mêlée
- Ne peut pas utiliser d'Exploits/Boosts Ki
- Ne peut pas bénéficier de Traits/effets affectant l'Initiative
- Peut toujours déclarer des Techniques Spéciales

Une figurine demeure Surprise jusqu'à la résolution de l'action qui l'a Surprise.

FIXER LA DIFFICULTÉ D'UN TIR

Portée	Difficulté de base
Courte	4
Moyenne	5
Longue	6
Effet	Mod.
Cible Minuscule	+1
Cible Petite	+0
Cible Moyenne	-1
Cible Grande	-2
Cible Énorme	-3
Cible Au Sol	-1
Cible Surprise	-1
Cible à couvert	+2
La Cible a couru durant ce Tour	+1
Le Tireur court pendant ce Tour	+1
Le Tireur bouge/bougera dans le cadre de son action	+1
Le Tireur a déjà Tiré durant ce Tour	+1

TABLE DES DÉGÂTS

Niveaux de Succès											
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7
3	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8
4	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
5	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
6	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
8	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
11	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
12	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

TOUR DE JEU (p. 22-23)

PHASE INITIALE

Test pour la Durée Variable des Scénarios

Génération de Ki

Chaque figurine gagne 2 compteurs d'Activation

Test de Tactique

Effets de la Phase Initiale

Attribution des jetons Passe

PHASE PRINCIPALE

Le gagnant du Jet de Tactique devient le Joueur Actif

- Il peut à présent utiliser des Exploits Activés

Activation d'une figurine

L'action de la figurine est résolue

Le perdant du Jet de Tactique devient le Joueur Actif.

Poursuivez ce cycle jusqu'à ce qu'aucun joueur n'ait plus de figurine à activer

PHASE DE FIN

Effets de la Phase de Fin

Résolution des États causant des Dégâts à la Phase de Fin

Les effets expirant à la Phase de Fin s'achèvent

Décompte des Points de Victoire (si applicable)

Défaussez les jetons Passe inutilisés

ACTIONS (P. 27-29)	TYPE	POSSIBLE SI CSS ?	Mouvement possible ?
Action Scénaristique Complexe	Complexe	Non	Non
Action Scénaristique Simple	Simple	Non	Non
Attente	Simple	Non	Non
Charge	Complexe	Non	Oui
Concentration	Complexe	Non	Non
Course	Simple	Non	Oui
Désengagement	Simple	Oui	Oui
Exploit Ki Complexe	Complexe	Selon Exploit	Selon Exploit
Exploit Ki Simple	Simple	Selon Exploit	Selon Exploit
Marche	Simple	Non	Oui
Mêlée	Simple	Oui	Oui
Se Relever	Simple	Oui	Non
Tir	Simple	Non	Oui

MOUVEMENT (P. 24-25)

Marche	Action simple (peut se combiner avec d'autres Actions). La figurine se déplace dans la direction de son choix d'une distance au maximum égale à sa statistique de Mouvement. Impossible d'entrer dans une ZcC Hostile.
Course	Action simple (peut se combiner avec d'autres Actions) Orientez la figurine vers sa destination puis déplacez-la en ligne droite d'une distance égale à une fois et demie sa statistique de Mouvement. Impossible d'entrer dans une ZcC Hostile.
Charge	Action Complexe Déplacement en ligne droite jusqu'au double de la statistique Mouvement de la figurine pour atteindre la ZcC de sa Cible. • Impossible d'empiéter sur la ZcC d'une figurine Hostile différente de la Cible, tant que la ZcC de celle-ci n'est pas atteinte. Une fois la ZcC atteinte, la figurine se Rapproche directement de sa Cible (elle n'est plus obligée de suivre une ligne droite) jusqu'à établir le CSS. Exécutez une Attaque de Mêlée.
Placement	Tout placement ignore les Décors, le Terrain, les Zones, etc. La figurine peut changer librement d'orientation lors d'un Placement.

UTILISER UN EXPLOIT KI (P. 54-56)

COÛT

Dépensez le Ki indiqué

Pe Personnel. Uniquement la figurine

TIMING D'UTILISATION

Ta Cible. Une figurine à portée

I Instant. Utilisable n'importe quand. N'est pas une Action. Peut se combiner avec une Action.

Pu Impulsion. Toutes les figurines à portée jusqu'à la fin de l'activation

A Activé. Utilisable par le Joueur Actif (y compris par une figurine différente de la figurine active).
N'est pas une Action. Peut se combiner avec une Action.

Au Aura. Toutes les figurines à portée jusqu'à la fin du Tour

RESTRICTIONS

S Simple. Utilisable uniquement quand la figurine est active.
Requiert un compteur d'Activation

Sp Spécial. Se référer à la description

O.Ki Test de Ki Opposé requis

C Complexe. Utilisable uniquement quand la figurine est active.
Requiert deux compteurs d'Activation

BxB Ne peut pas être utilisé en CSS

Red Ne peut pas effectuer une Marche en utilisant cet Exploit

T Utilisable une fois par Tour

G Utilisable une fois par Partie

