

DESCRIPTION DES ACTIONS

Le personnage agit 1 fois/tour, en 2 actions. On appelle cela une activation. Il peut choisir de :

* PORTER UNE ATTAQUE (1 succès pour toucher)

Une seule fois par activation.

- **Arme de tir** : PERCEPTION

- **Arme de contact ou de jet** : FORCE OU AGILITÉ (au choix de l'attaquant)

* DÉCLENCHER UN POUVOIR

Certains pouvoirs ne peuvent être utilisés que si on dépense 1 action, voir 2.

* PRÉPARER SON COUP

En dépensant 1 action avant juste d'attaquer, on relance 1 dé de son choix mais il faudra garder le nouveau résultat.

* SE DÉFENDRE

- **Pour 1 action** : POSITION DÉFENSIVE.

Valable jusqu'à la prochaine activation : 2 succès au lieu d'1 pour être touché.

- **Pour 2 actions** : DÉFENSE TOTALE.

Le personnage ne peut rien faire d'autre durant son tour : 3 succès au lieu d'1 pour être touché.

NOTE : Vous pouvez déclencher votre action pendant le tour d'un adversaire et vous passez en DÉFENSE TOTALE. Attention, pas d'action à la prochaine activation pour le joueur.

* SE DÉPLACER

10m par action dans n'importe quelle direction.

20m pour 2 actions.

En situation extrême (tempête, tremblement de terre...) : test d'AGILITÉ.

Si réussi, déplacement de 2 mètres par action.

Pour se relever : 1 action.

* SOIGNER UN ÊTRE SURNATUREL

Pour 2 actions : le personnage stabilise un être surnaturel en état critique qu'il touche.

Ce dernier devient gravement blessé (0PV).

Note : un Démon peut soigner un Ange et vice-versa.

LES DÉGÂTS

1 PT : coup de poing, coup de pied, morsure de chien, tonfa, taser.

2 PTS : couteau, cran d'arrêt, shuriken, pistolet ou revolver de petit calibre, cocktail Molotov, natte de base-ball.

3 PTS : épée, hache, pistolet ou revolver de gros calibre, pistolet-mitrailleur, grenade.

4 PTS : épée à deux mains, canon scié, fusil à pompe, fusil d'assaut, fusil de sniper.

LES ÉTATS DE SANTÉ

*** GRAVEMENT BLESSÉ (PV = 0)**

Être vivant : il ne peut agir tant qu'il ne possède pas 1 PV.

Être surnaturel : stigmates physiques, les humains pensent qu'il va mourir, mais... non.

*** ÉTAT CRITIQUE (PV < 0)**

Être vivant : meurt

Être surnaturel : état critique.

Même stigmates que ci-dessus, devient inconscient et passe en plage arrière.

Si un être surnaturel veut s'activer : jet de FORCE.

Attention, si aucun succès : mort, sinon reste en état critique.

Tout être surnaturel qui dépense 2 actions fait passer la victime surnaturelle à 0PV.

Sinon, reprend conscience au bout d'une minute (10 test en FORCE) avec 0 PV.

Attention, pendant ce temps, n'importe qui peut l'achever.

Un être surnaturel qui meurt disparaît avec tout son équipement.

GUÉRISON

*Un être vivant : +1 PV par semaine.

*Un être surnaturel : +1 PV par heure.

