

T7: Difficultés (p46)		
Difficulté		Requis
Routinière	ROUT	20
Facile	FAC	40
Moyenne	MOY	80
Difficile	DIF	120
Très difficile	TDIF	140
Absurde	ABS	180
Quasiment impossible	QIMP	240
Impossible	IMP	280
Surhumain	SURH	320
Zen	ZEN	440

T37: Actions (p81)		
DEX+AGI	Nb maxi d'Actions	
1 à 10	1	
11 à 14	2	
15 à 19	3	
20 à 22	4	
23 à 25	5	
26 à 28	6	
29 à 31	8	
32 et +	10	

T42: Attaques visées (p87)	
Zone du corps	Malus
Cou	-80
Tête	-60
Coude	-60
Coeur	-60
Aine	-60
Pied	-50
Main	-40
Genou	-40
Abdomen	-20
Bras	-20
Cuisse	-20
Tibia	-10
Torse	-10
Oeil	-100
Poignet	-40
Epaule	-30

T40: Situations spéciales de combats (p40)				
Situation	Attaque	Parade	Esquive	Action physique
De flanc	-10	-30	-30	-
De dos	-30	-80	-80	-
Surprise	NA	-90	-90	-90
Cécité partielle	-30	-30	-15	-30
Cécité totale	-100	-80	-80	-90
Position supérieure	+20	-	-	-
Renversé	-30	-30	-30	-30
Paralysie légère	-20	-20	-40	-40
Paralysie partielle	-80	-80	-80	-60
Paralysie totale	-200	-200	-200	-200
En joue	-20	-120	-120	-100
En lévitation	-20	-20	-40	-60
Qualité de Vol 7-14	+10	+10	+10	-
Qualité de Vol 15 et +	+15	+10	+20	-
En charge	+10	-10	-200	-
Dégainer	-25	-25	-	-25
Espace réduit	-40 spé	-40 spé	-40	-20
Petit adversaire	-10	-	-	-
Adversaire minuscule	-20	-10	-	-

T41: Défenses supplémentaires (p86)		
Attaque n°	Malus défensif	
2	-30	
3	-50	
4	-70	
5+	-90	

Défense contre attaques particulières (p95)	
Situation	Modificateur
Contre Energie	
Parer sans pouvoir affecter l'énergie	Parade = 0
Parer en pouvant affecter l'énergie	-
Esquiver	-
Contre Chaleur/Froid/Electricité	
Parer sans pouvoir affecter l'énergie	-120
Parer en pouvant affecter l'énergie	-
Esquiver	-
Contre Attaques de Zone	
Parer sans pouvoir affecter l'énergie	-120
Parer en pouvant affecter l'énergie	-
Esquiver sans être assez rapide pour quitter la zone	-80
Esquiver en étant assez rapide pour quitter la zone	-
Contre Attaque d'Essence	
Parer / Esquiver	Cécité totale (+Surprise)

T44: Modificateurs de combat à distance (p90)	
Situation	Modif
Se déplacer de plus d'un quart de son mouvement	-10
Courir à son Mouvement maximum	-50
Faible visibilité	-20
Cible à couvert	-40
Changer de cible	-10
Si la cible se déplace à 8-9 de Mouvement	-20
Si la cible se déplace à 10 de Mouvement	-40
Si la cible se déplace à plus de 10 de Mouvement	-60
Après s'être défendu au cours du même round	-40
Attaquer plus loin que la portée efficace de l'arme	-30
Grande cible	+30
Viser pendant un round	+10
Viser pendant deux rounds	+20
Viser pendant trois rounds	+30
Tirer à bout portant	+30

T46: Défense contre les projectiles		
Situation	Contre tirs	Contre lancers
Parade	-80	-50
Esquive	-30	-
Parade avec maîtrise	-20	-
Esquive avec maîtrise	-	-
Parade avec bouclier	-30	-
Parade avec bouclier et maîtrise	-	-

T45: Difficultés de tir (p90)	
Situation	Difficulté
A bout portant: moins d'1 m	FAC (40)
Portée courte: 2 à 10 m	MOY (80)
Portée moyenne: 11 à 50 m	DIF (120)
Portée longue: 51 à 150 m	TDIF (140)
Très longue portée: 151 à 500 m	ABS (180)
Portée extrême: de 501 m à 1 km	QIMP (240)
Inclassable: plus d'1 km	IMP (280)

T43: Portée en fonction de la Force (p89)		
Force	Distance	Qualité nécessaire
3	-30 m	
4	-10 m	
5 / 6	-	
7	+10 m	
8	+20 m	
9	+30 m	
10	+50 m	
11	+100 m	+5
12	+250 m	+10
13	+500 m	+10
14	+1 km	+15
15	+5 km	+15
16+	+10 km	+20