

Flinguer à tout va, c'est bien. Mais mieux vaut savoir comment ça marche, non?

1. **Je choisis mon attitude, que je donne au MJ à voix haute et intelligible**
(j'ai 3 secondes, sinon, je suis automatiquement Planqué - et au fait, une petite description est la bienvenue)

PLANQUÉ (-2/+2): Je me dissimule derrière tout ce que je peux trouver.

PRUDENT (-1/+1): Je fais très attention, je reste le plus possible à couvert.

NORMAL (0/0): Je progresse comme on m'a appris à l'académie, attentif.

AGRESSIF (+1/-1): Je choisis un bon angle de tir, au dépend de ma couverture.

ULTRA-VIOLENT (+2/-2): Au milieu de la fusillade, je prends les meilleurs angles de tir, en dépit de toute prudence.

Le score avant la barre (en rouge) est le nombre de dés en plus ou en moins que je jette lors de mon attaque. Le score après la barre (en bleu) est un modificateur au nombre de réussites que doivent obtenir mes adversaires pour me toucher (min. 1).

2. **Par ordre d'attitude (de ultra-violent à planqué), chacun choisit son initiative (entre -2 et +2)**
(j'ai 3 secondes, sinon mon initiative est automatiquement de +2 - on vous demande juste un chiffre, quoi, merde)

**L'INITIATIVE LA PLUS RAPIDE EST -2
L'INITIATIVE LA PLUS LENTE EST +2**

Mon score en réflexes détermine l'initiative minimum que je peux choisir (certains stages permettent de passer outre cette limite).

Le score d'initiative est également un modificateur au nombre de dés que je jette lors de mon attaque. Ainsi, plus j'agis vite, moins je suis précis et efficace.

Attention: Si je veux faire un tir de couverture, c'est maintenant que je dois le dire. Si je fais un tir de couverture, je ne choisis pas d'initiative, mon tir a lieu pendant tout le tour.

3. **On résoud les tirs de couverture par ordre d'Attitude**

- * Je détermine quelle zone je veux couvrir. On n'exagère pas, quelques mètres, c'est un maximum, n'est-ce pas?
- * Je jette autant de dés que Coordination, modifié par mon attitude, la précision de mon arme, +2 ; le seuil est de 6. La difficulté est la valeur de couverture de l'arme (VC). Un tir de couverture vide le chargeur d'une arme, qui doit encore en contenir au moins 3.
- * En cas de réussite, chaque personne qui veut entrer dans la zone de mon tir de couverture doit réaliser un jet de Sang-Froid/6+. 3 réussites sont nécessaires pour avoir les tripes d'entrer dans la zone couverte. Sinon, on reste où on est.
- * Je jette 1d10, +1d10 par marge de réussite, +attitude de chaque cible d10. Chaque 10 représente une balle qui touche. (Evidemment, on ne jette pas plus de d10 que de balles tirées, c'est malin).

4. **Par ordre croissant d'initiative, chacun agit.**
(Comme d'hab', j'ai 3 secondes ou je ne fais rien)

- * Pour flinguer: je jette un nombre de dés égal à ma **Coordination**, modifié par mon **attitude**, mon **Initiative** et la **précision** (PR) de mon arme.
- * Chaque dé qui donne un score **égal ou supérieur** à ma **compétence** Arme de poing ou Arme d'épaule ou Tir en rafale est une **réussite**.
- * D'après la distance, les conditions générales et l'attitude de mon adversaire, un certain **nombre de réussites** est nécessaire pour toucher. C'est ce nombre qu'on appelle "**Difficulté**".
- * Si je touche, je jette 1d10 pour **localiser** mon attaque.
- * Mon adversaire doit alors réaliser un jet de **Carrure ou Sang-froid** (au choix) contre un seuil de 6. Il doit obtenir un nombre de réussites égal à la **Force d'arrêt** (FA) de mon arme + **modif. de localisation**. Il est possible qu'il soit renversé par l'impact.
- * Quoiqu'il arrive, je jette alors les **dégâts** de mon arme: **Puissance** (PU) de l'arme **dés 6**.
- * Mon adversaire lance son jet de **protection** (éventuellement).
- * Si certaines de mes dommages sont passés, je jette alors des **d6 en bonus selon la localisation** (1 pour l'abdomen, 2 pour le torse, 3 pour la tête).
- * Mon adversaire soustrait cette somme de ses **points de vie**.

Tirer plusieurs balles par tour

Certaines armes ont une cadence de tir (CT) supérieure à 1. Cela signifie qu'on peut tirer plusieurs balles à la suite. Si on choisit cette option, chaque balle tirée se fait avec un dé de moins (-1 à la première, -2 à la deuxième, etc.).

Tirer en rafales

Il faut bien sûr posséder une arme capable de le faire. C'est la compétence "Tir en rafale" qui sera utilisée. Le jet est à part ça identique à un tir normal. En cas de réussite, on localise pour la première balle. On ajoute 1 à la localisation des balles suivantes. Si cette localisation dépasse 10, la balle et les suivantes sont des balles perdues (mais pour tout le monde?).

Se déplacer

Jusque 5 mètres, pas de problème. Jusque 10 mètres, un dé de moins à toutes mes actions. L'attitude choisie vaut pour tout le tour, donc pour mon action et aussi pour mon déplacement. Il peut ainsi être impossible de choisir l'attitude "planqué" et de se déplacer s'il n'y a pas d'obstacles dans la zone où je veux me déplacer. Le déplacement se fait avant ou après l'attaque, c'est kif-kif. Attention, si l'adversaire réalise un tir de couverture dans un tour où je me déplace, j'ai des chances d'être touché si j'entre dans la zone couverte.

Viser une partie du corps

Et bien viser ça s'apprend! Et le meilleur endroit pour ça c'est le stage de tir de niveau 2. Jusque là, vous n'avez qu'à espérer un peu de chance à la localisation... C'est que larguer une bastos d'un flingue, ça secoue, et c'est plutôt difficile de rester bien stable. Surtout dans le feu de l'action.