

ACTIONS GÉNÉRALES DE COMBAT

COÛT	ACTION
1-3	(BASE) POUSSÉE D'ADRÉNALINE : regagnez autant de Fortune que de PA dépensés.
1-3	(BASE) PRENDRE L'ASCENDANT : gagnez +3 pts au score d'initiative par PA dépensé, changeant l'ordre d'initiative.
1-3	(BASE) ESQUIVER : gain de 1 pt de défense par PA dépensé jusqu'au début de votre prochain tour.
1-3	À COUVERT ! : si il est disponible à proximité, gagnez immédiatement un niveau de couvert par PA dépensé.
1+	ANGE GARDIEN : choisissez un allié à 5m de vous. Si il devait prendre des dégâts avant votre prochain tour, transférez-vous un point de dégâts par PA dépensé, tandis que vous vous interposez.
1+	ESCARMOUCHE : déplacez-vous ou déplacez la cible de votre attaque de 2m dans n'importe quelle direction pour chaque PA dépensé. Si ce mouvement expose votre cible à un danger (comme passer au dessus d'un parapet), effectuez un test opposé entre votre capacité d'attaque et le score le plus élevé de votre victime entre Force (Muscle) ou Dextérité (Acrobaties). Si vous perdez, la cible ne bouge pas.
1	CE QUI VOUS TOMBE SOUS LA MAIN : saisissez-vous immédiatement de n'importe quel objet à proximité qui pourrait raisonnablement servir d'arme improvisée (cf. chapitre 5).
2+	BINÔME TACTIQUE : déplacez un allié de 2m pour chaque 2 PA dépensés dans la direction de son choix.
2	IL EST À TOI, PARTENAIRE ! : un de vos alliés peut effectuer une attaque immédiate sur votre cible si elle est visible et à sa portée.
2	BLESSURE : si il reste à votre cible moins de la moitié de sa Fortune, et que votre attaque lui inflige des dégâts, vous lui imposez une condition « blessée » qui ne réduit pas les dégâts subis.
2	RENVERSER : vous jetez votre cible « à terre ».
2	ATTAQUE ÉCLAIR : vous effectuez une seconde attaque contre votre cible ou une cible différente.
2	TAPER LÀ OÙ ÇA FAIT MAL : contre votre attaque, l'endurance de la cible est diminuée de moitié (et arrondie à la valeur inférieure).
2	PROVOCATION : si vous réussissez un jet opposé de Communication (Tromperie) contre la Volonté (Autodiscipline) de votre cible, elle doit vous attaquer ou s'opposer à vous d'une quelconque manière lors de son prochain tour.
2	SALE COUP : votre attaque inflige 1d6 dégâts supplémentaires.
3	EXPOSER : vous détruisez ou déplacez un obstacle à portée, tel une porte ou une caisse, et qui peut apporter un couvert. Il peut s'agir d'une partie d'un objet plus grand comme un pilier ou un mur. Le MJ peut estimer qu'un objet est trop résistant (coque de vaisseau ou de station) ou trop lourd pour être déplacé.
3	FAIRE UN EXEMPLE : les adversaires qui viennent de vous voir réussir un exploit physique ou mettre un ennemi hors de combat doivent faire un jet opposé de leur Volonté (Courage) contre votre Force (Intimidation). S'ils échouent, ils se voient infliger une pénalité de -1 à leur prochain jet opposé contre vous ou à leur défense contre votre prochaine attaque, selon ce qui se produit en premier.
4	KO : si il reste à votre cible moins de la moitié de sa Fortune, et que votre attaque lui inflige des dégâts, vous lui imposez une condition « inconsciente ».
4	SAISIR L'INITIATIVE : déplacez-vous en tête de l'ordre d'initiative. Vous serez le premier à agir à partir du tour suivant, et jusqu'à ce que quelqu'un d'autre prenne votre place en tête.
5	COUP MORTEL : votre attaque inflige 2d6 dégâts supplémentaires.
5	ESTROPIER : si il reste à votre cible moins de la moitié de sa Fortune, et que votre attaque lui inflige des dégâts, vous lui imposez une condition « estropiée » qui ne réduit pas les dégâts subis.

ACTIONS DE SAISIE

COÛT	ACTION
1-3	(BASE) GÊNER : jusqu'au début de votre prochain tour, votre adversaire souffre d'un malus de -2 à ses dégâts par PA dépensé.
1	(BASE) AGRIPPER : effectuez un jet opposé de Combat (Saisie) avec votre adversaire. Si vous le réussissez, il ne peut pas se déplacer jusqu'à votre prochain tour. Pendant ce temps, lui et vous souffrez d'un malus de -2 à la défense.
2	PLAQUAGE : effectuez un jet opposé de Combat (Saisie) avec votre adversaire. Si vous le réussissez, vous vous retrouvez tous les deux « à terre » et il reçoit 1d6 dommages supplémentaires. Il ne peut pas se relever avant vous ou avant qu'il réussisse à vous porter une attaque.
3	BOULIER HUMAIN : effectuez un jet opposé de Combat (Saisie) avec votre adversaire. Si vous le réussissez, les attaques à distance portées contre vous souffrent d'un malus de -2 et celles qui vous ratent touchent votre adversaire à la place.
3	ÉTRANGLEMENT : effectuez un jet opposé de Combat (Saisie) contre Constitution (Souffle) de votre adversaire. Si vous gagnez, votre adversaire doit utiliser sa prochaine action mineure à reprendre son souffle.
4	OTAGE : effectuez un jet opposé de Combat (Saisie) avec votre adversaire. Si vous le réussissez, vous le manœuvrez en position vulnérable. Si quiconque vous attaque, vous ou un allié, avant le début de votre prochain tour, vous pouvez effectuer une attaque immédiate sur votre adversaire avec un bonus de +2 au dé d'action.
4	IMMOBILISATION : effectuez un jet opposé de Combat (Saisie) avec votre adversaire. Si vous le réussissez, il ne peut effectuer que des actions libres jusqu'à votre prochain tour. Pendant ce temps, lui et vous souffrez d'un malus de -4 à la défense.
5	LIGOTAGE : si vous disposez du matériel nécessaire, comme des menottes ou une corde, effectuez un jet opposé de Combat (Saisie) avec votre adversaire. Si vous le réussissez, il se retrouve en condition « entravée » et ne peut rien faire d'autre que tenter de se libérer au moyen d'une action majeure avec un jet de Force (Muscle) ou Dextérité (Sabotage) contre une difficulté de 10 + votre Combat (Saisie).

ACTIONS DE CORPS À CORPS

COÛT	ACTION
1-3	(BASE) PARADE : jusqu'au début de votre prochain tour, votre adversaire déséquilibré souffre d'un malus de -1 à sa défense par PA dépensé.
1+	(BASE) JEU DE JAMBES : vous manœuvrez sans effort et obtenez un bonus de +1 par PA dépensé pour une action en combat d'ici la fin de votre prochain tour.
1	FEINTE : votre adversaire perd un point à son score d'initiative pour cette rencontre.
2	DÉSARMEMENT : effectuez un jet opposé d'attaque au corps à corps avec votre adversaire. Si vous le réussissez, vous envoyez l'arme de votre adversaire à 1d6m + votre Force dans la direction de votre choix.
3	COUPE-JARRET : vous réduisez la vitesse de votre adversaire de 3, cumulativement, pour le reste de la rencontre. Si elle parvient à 0, votre adversaire est « entravé » et ne peut plus se déplacer.
3	PRENDRE LE FER : effectuez un jet opposé d'attaque au corps à corps avec votre adversaire. Si vous le réussissez, sa prochaine attaque vous manquera automatiquement.
4	TROUVER LE DÉFAUT DE L'ARMURE : vous pouvez convertir jusqu'à 3 points de dégâts infligés à votre adversaire en pénalité à son armure pour 1d6 tours, ou bien jusqu'à ce qu'il prenne une action majeure pour la réajuster, selon ce qui se produit en premier.
5	BRISER L'ARME : effectuez un jet opposé d'attaque au corps à corps avec votre adversaire. Si vous le réussissez, vous détruisez son arme.

ACTIONS D'ARMES À FEU

COÛT	ACTION
1-3	(BASE) SUR VOS GARDES : jusqu'au début de votre prochain tour, votre adversaire souffre d'un malus de -1 à ses attaques par PA dépensé.
1-4	(BASE) TIREUR D'ÉLITE : si vous attaquez à l'aide d'une arme à feu dotée d'un bonus de visée, vous pouvez augmenter ce bonus de +1 par PA dépensé jusqu'à la fin de votre prochain tour.
1-3	RICOCHET : vous effectuez une attaque habile qui ignore un point de couverture de votre cible par PA dépensé.
1-3	RAFALE COURTE (AUTOMATIQUE) : vous diminuez l'endurance votre cible d'un point par PA dépensé.
1-3	TIR À LA VOLÉE (AUTOMATIQUE) : vous vous déplacez dans la direction de votre choix d'autant de mètres que de PA dépensés. Vous attaquez sans exception toutes les cibles situées dans un rayon d'autant de mètres de votre cible initiale. Les cibles supplémentaires reçoivent des dégâts réduits de moitié (arrondis au point supérieur).
1-5	TIR DE SUPPRESSION (AUTOMATIQUE) : jusqu'à votre prochain tour, et à la fin du tour de chaque personnage, ami ou ennemi, effectuez un tir de votre arme contre lui si celui-ci se trouve à moins de PA mètres de la position actuelle de votre cible.
1	RECHARGEMENT RAPIDE : la prochaine fois que vous ratez votre cible, rechargez automatiquement votre arme sans tester les munitions.
2+	TIREUR EFFICACE : la prochaine fois que vous ratez, pour chaque 2 points d'actions dépensés, enlevez 1 du dé d'action pour le test de munitions.
2	RAFALE LONGUE (AUTOMATIQUE) : vous effectuez une seconde attaque contre la même cible ou une cible située à moins de 5m de la première. Cette attaque a un malus de -2 au toucher, mais un bonus de +2 aux dégâts. Relancer pour tester immédiatement les munitions après ça.
3	FRAPPE (PISTOLET) : si votre attaque touche un adversaire adjacent à vous, ou la prochaine fois que vous ratez un adversaire adjacent et que vous vous retrouvez à court de munitions, faites une seconde attaque sur la même cible avec Précision (Pistolets) pour la matraquer avec votre arme, lui infligeant 1d6 + votre Force en dégâts.
4	TIR CIBLÉ : votre tir vise une partie exposée de votre adversaire et devient une attaque perforante.
4	LE PERCHOIR DU SNIPER : vous prenez une position favorable, en hauteur ou autre, pour effectuer une tir. Outre les éventuels bonus qui peuvent s'appliquer, vous doublez les portées effectives de votre arme.
5	PRESSEZ LA DÉTENTE ET PRIEZ : vous effectuez une attaque sur toutes les cibles situées à moins de 5m de votre adversaire. Les cibles supplémentaires ont une défense augmentée de +1 contre cette attaque.

ACTIONS DE POURSUITE

COÛT	ACTION
1+	(BASE) PLUS VITE ! : votre prochain test de poursuite reçoit un bonus de +1 par PA dépensé.
2	MANŒUVRE ÉVASIVE : jusqu'à votre prochain tour les attaques dirigées contre vous et votre éventuel véhicule souffrent d'un malus de -2 au toucher.
2	SUIS-MOI SI TU PEUX : choisissez un test approprié à la situation, et un niveau de difficulté. Si vous échouez, vous vous écrasez. Si vous réussissez, votre poursuivant doit réussir le même test ou s'écraser.
3	ATTAQUE EN MOUVEMENT : vous pouvez effectuer une attaque gratuite, à distance ou au corps à corps, en activant une arme de bord ou en éperonnant votre cible, en fonction de la situation. Vous devez disposer de l'armement nécessaire.
3	TIENS BIEN LA BARRE ! : jusqu'à votre prochain tour, les passagers de votre véhicule bénéficient d'un bonue de +1 aux tirs ou à tout jet pour lesquels ils peuvent bénéficier d'une plate-forme stable (sauter d'un véhicule à l'autre, par exemple).
4	INTERFÉRENCE : le personnage de votre choix se voit infliger un malus de -2 à son prochain jet de poursuite.
5	RACCOURCI : votre capital de poursuite augmente immédiatement de 2 points.

ACTIONS DE COMBAT SUR VÉHICULES

COÛT	ACTION
1-3	SYSTÈME ENDOMMAGÉ : votre attaque endommage la Conduite, les Senseurs ou l'Armement. Infligez une pénalité de -1 par PA au score du système endommagé. Cette pénalité dure jusqu'à la réparation du véhicule. Elle peut être temporairement réduite par un jet d'Intelligence (Ingénieur) de difficulté 13, pour autant de tours que le dé d'action. Une capacité réduite en dessous de -2 est inutilisable. Si la Conduite passe en dessous de -2 ; le véhicule est hors de combat.
1+	COQUE PERFORÉE : votre attaque outrepassa la résistance du véhicule. Si le véhicule dispose d'un bonus de coque, vous devez dépenser autant de points dans cette action avant de pouvoir utiliser une autre action pour l'endommager.
2	DÉVIÉ : le véhicule est dévié hors de sa trajectoire à moins que le pilote ne réussisse un jet de Dextérité (Pilotage) de difficulté 15 pour maintenir le contrôle. Ce jet peut être tenté tous les tours.
2	COUP DE GRÂCE : un véhicule précédemment rendu hors de combat est détruit.
2+	SHRAPNEL : l'attaque cause une explosion à l'intérieur du véhicule. L'opérateur et les autres personnes à l'intérieur du compartiment subissent 1d6 dégâts pour 2 PA ou 2d6 dégâts pour 4 PA.
3+	BRÈCHE DANS LA COQUE : vous infligez de sérieux dégâts à la coque, diminuant son score d'un point pour 3 PA investis.
3	RALENTI : votre attaque réduit d'une catégorie la vitesse du véhicule. Si elle passe à Lent ou inférieure, l'opérateur doit réussir un jet difficulté 15 pour en conserver le contrôle. Un jet de contrôle de dégâts difficulté 13 permet d'annuler la pénalité pour autant de rounds que le dé d'action.
4	PROPULSION ENDOMMAGÉE : l'opérateur doit effectuer un jet de difficulté 15 pour garder le contrôle, et même après ça le véhicule est incapable de manœuvrer et hors de combat. Un jet de contrôle de dégâts difficulté 13 permet d'annuler la pénalité pour autant de rounds que le dé d'action.
4+	BLESSURE : votre attaque occasionne un maximum de dégâts à un personnage à l'intérieur du véhicule. Pour 4 PA, infligez 4d6, et pour 6PA infligez 6d6 ou les dégâts de votre arme + 2d6, selon ce qui en fait le moins.
5	COUP CHANCEUX : votre attaque provoque un incident critique. Les personnages d'un compartiment reçoivent 3d6 dégâts perforants ; en outre, le véhicule est soit RALENTI soit souffre d'un SYSTÈME ENDOMMAGÉ à 3 PA.
6	MOTEUR ENDOMMAGÉ : comme PROPULSION ENDOMMAGÉE , mais la source de puissance principale du véhicule est atteinte, et il ne fonctionne que sur les éventuels systèmes de secours.

ACTIONS DE COMMANDEMENT

COÛT	ACTION
1+	(BASE) ASSISTANCE : chaque PA investi vous permet de donner un bonus de +1 à un des tests de votre navire pendant ce round (manœuvre, guerre électronique, esquivé, défense de proximité, ou contrôle des avaries).
1+	MANŒUVRE AVEUGLANTE : vous manœuvrez votre navire de manière à gêner les senseurs de votre adversaire. Jusqu'au début de votre prochain tour, chaque PA investi réduit le bonus de senseurs de votre adversaire de 1, jusqu'à un minimum de -2.
2	CIBLES MULTIPLES : vos CDP peuvent à la fois attaquer et défendre sans pénalité ce tour ci.
2+	CIBLE VERROUILLÉE ! : pour chaque 2 PA investis, vous augmentez de 1 la difficulté d'esquiver les attaques de votre navire pendant ce tour.
2+	TACTIQUES : pour chaque 2 PA investis, vous augmentez de 1 la difficulté du prochain test de commandement de votre adversaire.
3+	ACTION ÉVASIVE : chaque 3 PA investis vous accordent un bonus de coque de +1d6 pour résister aux dégâts qui vous sont infligés ce round.
3	POINT FAIBLE IDENTIFIÉ : vous augmentez les dégâts de l'une de vos attaques de +1d6. Nécessite que l'une de vos attaques porte.
4	COUP PRÉCIS : une de vos attaques qui porte infligera une avarie supplémentaire, même si elle n'inflige pas de dégât.
4+	TRAQUENARD : votre manœuvre expose votre adversaire à un danger inattendu, comme une arme à portée normalement plus réduite, un champ de débris ou même un rocher flottant. Cette action est considérée comme une attaque infligeant la moitié (arrondie à l'inférieur) des PA investis en d6 de dégâts. Le traquenard peut être évité par un test d'esquive de difficulté de 10 + votre Intelligence + votre éventuel focus Commandement + nombre de dés de dégâts.

ACTIONS D'EXPLORATION

COÛT	ACTION
1-3	(BASE) J'AI ME QUAND UN PLAN SE DÉROULE SANS ACCROC : vous révélez que ce test faisait partie de votre plan dès le départ. Chaque PA investi accorde un bonus de +1 au test d'un de vos alliés pendant la même rencontre pour accomplir le même but. Le bonus peut être cumulé, mais il est donné avant que les dés ne soient lancés.
1+	SUR DE BONNES BASES (TEST AVANCÉ) : pour chaque PA investi, vos prochains jets dans le cadre de ce test avancé bénéficient d'un bonus de +1.
1+	BONUS INATTENDU : au cours de votre tentative vous remportez un pari, tombez sur une cache d'argent ou une info monnayable, etc, ... Chaque PA investi vous accorde un bonus temporaire de +1 à votre revenu jusqu'à votre prochain échec. Seul le meilleur bonus s'applique.
2	SYSTÈME D : vous improvisez ou trouvez du matériel qui annule une pénalité situationnelle pour cette rencontre.
2	VITE FAIT, BIEN FAIT : vous terminez votre tâche (ce test) dans la moitié du temps nécessaire.
3	SURPRISE ! : si votre test mène à un combat dans cette rencontre, bénéficiez d'un bonus de +3 à l'initiative.
4	CABOTIN : vous impressionnez les spectateurs et bénéficiez d'un bonus de +1 contre eux jusqu'à la fin de la rencontre.
5	ÉCONOME : vous terminez votre tâche (ce test) en n'utilisant que la moitié des ressources nécessaires.

ACTIONS D'INFILTRATION

COÛT	ACTION
1+	(BASE) TEL UNE OMBRE : pour chaque PA investi, recevez un bonus de +1 à votre prochain test pour cette rencontre tant que vous restez dissimulé.
1	(BASE) ÉCOUTER SON INSTINCT : effectuez un test de perception (focus à la discrétion du MJ) de même difficulté que le test que vous venez de réussir pour interroger le MJ sur les conséquences immédiates probables de votre action.
1+	PAS DE REMOUS, PAS DE VAGUES : réduisez la réserve de points de Remous du MJ d'autant que de PA investis.
1	BRAVOURE : votre succès vous provoque un regain de courage, recevez un bonus de +1d6 en endurance contre la prochaine source de dégâts.
2	JE SUIS LÀ ! : votre action d'éclat fait de vous le centre de l'attention. Lors de leur prochaine action nécessitant de la discrétion, vos alliés bénéficieront d'un bonus de +1. En attendant, les actions de vos adversaires vous ciblent vous.
2	EN PRENDRE UNE POUR L'ÉQUIPE : lorsqu'un membre de votre équipe reçoit des dégâts à la suite d'un danger auquel vous avez échappé, prenez les dégâts à sa place.
3	COUVRIR SES TRACES : infligez un malus de -2 à quiconque voudra pister l'action à l'origine de ce test (piratage, intrusion, etc, ...).
3	TECHNOBIDULE : à l'aide d'un gadget ou d'une application modifiée à la va-vite, échappez à une complication mineure, ou recevez la possibilité de réaliser une action autrement impossible, à la discrétion du MJ.
4	CE N'ÉTAIT PAS MOI ! : vous laissez des indices impliquant une autre personne. Les tests tentant de révéler qui est à l'origine de votre action reçoivent un malus de -2. Si ils échouent, ils indiqueront cette autre personne.
5	TIENS, C'EST MARRANT DE VOUS TROUVER ICI ! : choisissez un talent ou un focus que votre personnage ne possède pas. D'ici quelques instants, un PNJ au choix du MJ, possédant cette caractéristique, va apparaître sur les lieux. Son attitude à votre égard est laissée à l'appréciation du MJ.

ACTIONS D'ENQUÊTE

COÛT	ACTION
1-3	(BASE) A-HA ! : le MJ vous donne une info utile supplémentaire sur l'objet de votre test par PA dépensé (SIMPLE), ou vous recevez un bonus de +1 par PA dépensé à votre prochain test en suivant la piste que vous venez de trouver (COMPLEXE).
1	FLASH-BACK : ce test vous remémore une chose importante que votre personnage avait oubliée. Le MJ révèle l'identité ou l'existence d'une autre source d'information (SIMPLE), ou traitez un focus tangentiel comme un focus primaire lors d'un prochain test sur cette piste (COMPLEXE).
2	INTUITION : le MJ révèle un fait à propos de l'objet de votre test, que vous ne pouviez pas avoir simplement remarqué ou déduit en interagissant avec (SIMPLE), ou votre indice vous ouvre deux pistes au lieu d'une (COMPLEXE).
3	COUP DE CHANCE (COMPLEXE) : un évènement fortuit vous apporte un éclairage inattendu sur la situation. Dans la suite de votre enquête, vous pourrez traiter un de vos focus inutiles comme un focus tangentiel.
4	LA VÉRITÉ EST AILLEURS (COMPLEXE) : si ce test amène à une révélation, le MJ vous apporte une toute nouvelle piste à propos d'un nouveau sujet, encore plus intéressant.
5	GRANDE AVANCÉE : vous recevez non seulement un indice, mais également une forme de preuve (SIMPLE), ou vous pouvez sauter une étape dans l'enchaînement des indices vous amenant vers une révélation (COMPLEXE).

ORGANISATIONS ET RÉPUTATION

COÛT	ACTION
1	(BASE) BON MOT : vous vous fendez d'une remarque spirituelle pour conclure votre test. Si vous n'en trouvez pas, laissez le groupe en trouver une. Vous gagnez un surnom temporaire et bénéficiez de sa réputation passive jusqu'à la fin de la session.
1	PRENDRE DES RISQUES : vous mettez votre réputation en jeu pour aider un camarade. Votre allié bénéficie d'un bonus de +2 à son prochain test social, mais si il le rate, vous perdez tous les bonus de réputation associés à l'un de vos surnoms pour le reste de la session.
2	DE BON ALOI : pour le reste de la rencontre, traitez votre rang au sein de l'organisation à laquelle votre cible et vous-même appartenez, comme étant d'un rang supérieur pour tout ce qui est de l'accès aux ressources.
3	LE BÉNÉFICE DU DOUTE : vos actions plaisent ou impressionnent un personnage. Si il est Hostile ou pire, vous devez réussir un jet opposé de Communication (Persuasion) contre sa Volonté (Autodiscipline). Pour le reste de la session, tous les tests de réputation ou d'organisation effectués contre cette personne bénéficient d'un bonus de +1. À la discrétion du MJ, son attitude à votre égard peut également être affectée.
3	RÉPUTATION VIRALE : de votre fait ou pas, un enregistrement audio ou vidéo de votre action devient viral. Pour le reste de la session, un surnom approprié vous est attribué, et ses effets s'appliquent même dans des situations totalement étrangères.
4	CONFIANCE EN SOI INÉBRANLABLE : le résultat de votre action impressionne ou trompe les personnes qu'il faut. Pour le reste de la session ou jusqu'à ce que vous ratiez un test d'influence lié, vous bénéficiez des avantages d'un surnom approprié ou d'un avancement dans votre organisation.
5	Lâcher un nom : votre action rend publique votre association avec un membre reconnu et haut gradé de votre organisation, ou avec un personnage disposant d'une réputation que vous n'avez pas. Pour le reste de la session vous pouvez bénéficier des avantages de son rang ou de sa réputation. Si il l'apprend et qu'il n'approuve pas, son attitude à votre égard se détériore.

ACTIONS GÉNÉRALES SOCIALES

COÛT	ACTION
1-3	(BASE) IMPRESSIONNER : recevez un bonus de +1 par PA investi à votre prochain test contre cette même cible pendant cette rencontre.
1	CARTES SUR TABLE : si vous avez été sincère lors de votre test, votre cible doit également être sincère avec vous lors de sa prochaine action. Elle peut néanmoins omettre des informations ou présenter la vérité de manière trompeuse.
1	SOIGNER SON ENTRÉE : si c'est votre première action de la rencontre, recevez un bonus de +1 à votre prochain test opposé contre un personnage qui en a été témoin. Vous pouvez choisir cette action plusieurs fois.
2	ET ENCORE UNE CHOSE : effectuez un second test lié à votre action avant que quiconque ait eu le temps de réagir.
2	DOUBLE SENS : vos mots ont un sens caché pour une personne présente qui est la seule à pouvoir le comprendre.
2	CONVAINCRE LA FOULE : votre action affecte un autre personnage présent. Vous pouvez choisir plusieurs fois cette action, mais si le test était un test opposé, vous ne pouvez affecter un personnage avec un score de Caractéristique (Focus) supérieur à celui de votre cible.
3	MAUVAIS FLIC, BON FLIC : un de vos alliés fait immédiatement un test dans le sens contraire du vôtre. Si il réussit, au lieu d'obtenir le résultat de son test, la cible est contrainte de révéler un secret que vous ne connaissiez pas.
3	FAISONS UN MARCHÉ : votre action favorise une autre personne présente qui à présent vous doit une faveur, bien qu'à contrecœur.
3	OBJECTION ! : vous intervenez en faveur d'une tierce personne, qui pourra utiliser votre Caractéristique (Focus) lors de son prochain test opposé.
4	RIGOLO DE SERVICE : vous détendez l'atmosphère, imposant un malus de -2 à l'initiative des ennemis si un combat se produit dans cette scène.
4	FLIRT : effectuez, en tant qu'action SIMPLE , un jet opposé de Communication (Séduction) contre la Volonté (Autodiscipline) de votre cible qui présente une attitude Ouverte ou meilleure à votre égard. Si vous gagnez, la cible tombe amoureuse de vous, ce qui ouvre la porte à une évolution de vos relations. La manière dont ça influe sur le reste de l'aventure est à voir avec le MJ.
4	DU FOND DU CŒUR : vous croyez totalement à ce que vous dites. Choisissez un focus de volonté. Si vous ne l'avez pas, vous en recevez quand même le bénéfice jusqu'à la fin de la rencontre. Si vous l'avez, votre bonus de focus passe à +3.
4	JE TE TIENS À L'ŒIL : s'applique à votre cible si vous entretenez une Relation négative ou si elle a fait du mal à l'une de vos Relations. Si elle n'est pas en combat, votre prochaine attaque contre elle bénéficiera automatiquement de l'effet de surprise.
5	ENRAGER : choisissez un personnage présent dont l'attitude à votre égard est Neutre ou pire, ou la version négative d'une attitude positive. Le personnage doit vous attaquer ou quitter la scène. Si il attaque, il est possible qu'il utilise un moyen létal, mais ce n'est pas obligatoire.
5	JOUTE VERBALE : le débit rapide auquel vous enchaînez vos phrases perturbe votre cible. Si vous gagnez un test opposé de Communication (Tromperie) contre sa Perception (Empathie) sa prochaine action à votre égard, hormis une attaque, échouera automatiquement.
7	J'AI DONNÉ MA PAROLE : cette action nécessite l'utilisation de PA bonus obtenus par une Relation. Vous ne pouvez l'effectuer que lorsque vous effectuez un test directement lié à une tâche que vous vous êtes engagé à réaliser envers cette Relation. Jusqu'à la fin de la session, bénéficiez d'un bonus de +2 pour tous les tests liés à l'accomplissement de cette tâche.

ACTIONS D'ATTITUDE

COÛT	ACTION
1-3	(BASE) FAIRE UNE OFFRE : votre offre permet d'améliorer l'attitude de votre cible à votre égard d'un cran par PA dépensé. Son attitude se détériorera d'autant lorsque vous échouerez un test d'interaction sociale à son égard. Inapplicable quand vous tentez un Grand Geste.
1	LIRE DANS L'ASSISTANCE : le MJ vous indique l'Attitude ou donne un indicateur de l'humeur ou de l'intention d'un personnage présent lors de votre test. Vous pouvez prendre cette action plusieurs fois pour le même test. Les personnages disposant des focus Communication (Tromperie) ou Volonté (Autodiscipline) peuvent tenter un jet opposé contre votre Perception (Empathie) pour éviter de se trahir.
2	EMPORTER L'INDÉCISION : un autre personnage dans l'assistance d'attitude Réservée, Neutre ou Ouverte, prend position pour vous si il ne vous est pas déjà opposé (SIMPLE), ou améliore son attitude envers vous d'un cran (COMPLEXE).
3	PROVOCATION : gagnez immédiatement 4 PA. Un personnage de l'assistance vous considère comme une menace ou un rival, son attitude passant à Hostile s'il était Neutre ou Réservé, ou à la version négative de son attitude si elle était meilleure. Inapplicable si tous les PNJ présents sont déjà hostiles à votre égard.
3	OUTING : votre action embarrasse un autre personnage présent, lui infligeant un malus de -2 à ses interactions sociales sauf avec vous jusqu'à la fin de la rencontre (SIMPLE), ou dégrade d'un cran ses relations avec un autre personnage présent (COMPLEXE).
4	SEMER LE VENT : votre test révèle un secret ou contient une calomnie. L'attitude de votre cible envers un autre personnage présent passe de Neutre ou pire à Très Hostile. Son attitude à votre égard se dégrade d'un cran. Si vous avez menti et qu'elle s'en aperçoit, elle devient Très Hostile.
5	ENTREMETTEUR : votre action rapproche ou fâche deux autres personnages présents, dont l'attitude réciproque s'améliore ou se dégrade d'un cran.