

## Légende — Couleurs de Blattes

- Échec critique
- Échec
- Réussite
- Réussite améliorée
- Réussite critique

## Initiative & Phases d'action

Ordre des phases : ● Rouge, ● Verte, ● Bleue, ● Blanche, ● Noire. Phases par tour = **Activité** (modifiée par certaines armures). La **Célérité** (Vivacité) : tirer *Activité* + *Vivacité*, garder *Activité* (1 tour sur 2).

## Actions de base

**Attaquer** : Mêlée/Prédateur vs Défense (contact) — Tir vs Agilité (distance). Une même arme ne peut frapper qu'une fois par phase.

**Recharger** : certaines armes demandent 1+ actions pour être prêtes.

**Saisir** : Prédateur vs Défense. La cible ne se déplace plus ;

**Se libérer** : Mandibule vs Mandibule.

**Bousculer** : Chitine vs Chitine :

- Vous rebondissez : plus engagé avec la cible.
- Pas d'effet (la cible tient bon).
- Repoussé ; si surface dure : test Dégâts *Chitine* -1 vs Carapace.
- Repoussé ; si surface dure : test Dégâts *Chitine* vs Carapace.
- Repoussé ; si surface dure : test Dégâts *Chitine* +1 vs Carapace.

**Foncer** : test de Vitesse vs Difficulté (souvent 3). **Se ruer** : applique une **amélioration de couleur** au résultat de *Foncer* mais met votre **Défense = 0** jusqu'à la fin du tour.

**Aider** : donner **+1 Blatte** à l'allié ciblé pour sa prochaine action.

## Résoudre une attaque

### Résultats du test d'attaque :

- L'attaque est complètement ratée (maladresse).

- L'attaque ne porte pas ou ne fait pas de dégâts.
- L'attaque porte : dégâts normaux.
- Point sensible : **+1 Blatte** aux dégâts.
- Point vital : **+1 Blatte** aux dégâts et **amélioration de couleur** pour les dégâts.

### Calcul des dégâts :

Blattes de dégâts = **Chitine attaquant** + modif. d'**arme** – **Carapace** (Chitine + armure) de la cible.

### Résultats des dégâts :

- Aucun dégât.
- Égratignure : **1 impact**.
- Coup porté : **2 impacts**.
- Blessure aggravée : **3 impacts**.
- Mutilation : **4 impacts** et mutilation.

*Rappel* : les **Impacts** s'additionnent jusqu'au maximum (**Résistance**), puis l'excédent devient des **Blessures internes** (seuil = **Métabolisme**).

## Compétences de combat (manœuvres)

### Blocage

Immobilisation : Blocage vs Défense. Défense de la cible = 0 jusqu'à libération (Mandibule vs Mandibule).

Encaisser (si touché) : Blocage vs Mêlée/Prédateur (adverse) — modifie les dégâts :

- +1 Blatte aux *dégâts subis* (ça tourne mal).
- -1 Blatte aux dégâts subis.
- -2 Blattes aux dégâts subis.
- -3 Blattes aux dégâts subis.
- Tous les dégâts sont **bloqués**.

### Coup vicieux

Attaque sournoise : si la cible est surprise/désavantagée, **+1 couleur** aux dégâts (amélioration de couleur) ; ignore le bonus de bouclier si applicable.

Diversión : Coup vicieux vs Instinct — malus aux prochaines attaques de la cible :

- **+1 Blatte** (l'action se retourne contre vous).

- -1 Blatte à ses attaques au prochain tour.
- -2 Blattes à ses attaques.
- -3 Blattes à ses attaques.
- **Affaiblissement d'une couleur** sur ses attaques (-1 couleur).

### Escrime

Coup précis : **+1 Blatte** à la difficulté pour toucher ; si ça porte : **+2 Blattes** aux dégâts.

Parade (réaction) : Escrime vs Mêlée/Prédateur — effet :

- Trop confiant : l'adversaire gagne **+1 Blatte** pour toucher.
- Aucun effet.
- Attaque adverse **bloquée**.
- Bloquée et **+1** à votre prochaine attaque contre lui.
- Bloquée et **+2** à votre prochaine attaque contre lui.

### Fureur

Coup brutal : jusqu'à la fin du tour, **-1 Blatte Défense** (cumulable) ; si ça touche : **+2 Blattes** aux dégâts.

Frappe en rafale : **+2 Blattes** pour toucher ; si ça porte : **-1 Blatte** aux dégâts. (Arme naturelle requise.)

### Tireur d'élite

Tir précis : version distance du *Coup précis*.

Tir rapide : -1 à -3 Blattes aux dégâts pour réduire d'autant le rechargement.

### Vivacité

Férocité : 1 attaque suppl. (jusqu'à Vivacité) dans la phase de votre choix ; ensuite **-1 Blatte Défense** jusqu'à fin du tour.

Célérité : voir Initiative (tirer *Activité* + *Vivacité*, garder *Activité* ; 1 tour sur 2).