

Résumé des combats

Combat	Combat spatial
Type de combat au corps à corps ou avec des armes à distances.	Type de combat impliquant des vaisseaux.
Début du tour Description par le MJ et application des effets en début de tour.	Début du tour Description par le MJ et application des effets en début de tour.
Détermination de l'initiative Au premier tour seulement, sauf surprise ou nouveaux combattants. Les joueurs peuvent choisir d'avoir la même initiative que leurs chef avant la résolution du test. Test de Tactique .	Détermination de l'initiative Au premier tour seulement, sauf surprise ou nouveaux combattants. Les joueurs peuvent choisir d'avoir la même initiative que leurs chef avant la résolution du test. Test de Navigation .
Autant d'actions gratuites que voulues¹ Lâcher un objet (MDJ 104) Maintenir une mutation (MDJ 104) Parler (MDJ 105) Utiliser un PP (MDJ 109)	Autant d'actions gratuites que voulues¹ Lâcher un objet (MDJ 104) Maintenir une mutation (MDJ 104) Parler (MDJ 105) Utiliser un PP (MDJ 109)
1 action Simple¹ Activer une mutation (MDJ 103) Changer de mode tir (MDJ 146) Changer de position (MDJ 103) Dégainer (MDJ 147) Donner une consigne (MDJ 175) Marcher (MDJ 104) Ouvrir / fermer une porte (MDJ 105) Réarmer (MDJ 148) Utiliser un objet (MDJ 109) Viser (MDJ 149)	1 action Simple¹ Activer une mutation (MDJ 103) Communiquer (MDJ 136) Donner une consigne (MDJ 175) Pivoter (MDJ 136) Ouvrir / fermer une porte (MDJ 105) Utiliser un objet (MDJ 109) Viser (MDJ 139)
1 action Complexe¹ Attaque à outrance (R&P 14) À couvert (MDJ 146) Cascade ! (MDJ 103) Charger (MDJ 146) Courir (MDJ 103) Désarmer (R&P 14) Encourager (MDJ 175) Forcer (MDJ 104) Frapper (MDJ 147) Grimper (MDJ 104) Lancer (MDJ 147) Maîtriser (MDJ 147) Menacer (MDJ 176) Nager (MDJ 105) Posture défensive (R&P 15) Rallier (MDJ 177) Rapport d'engagement (MDJ 148) Recharger (MDJ 148) Repérer (MDJ 107) Retarder (MDJ 107) S'équiper (MDJ 108) Sauter (MDJ 107) Se cacher (MDJ 107) Se libérer (MDJ 148) Sprinter (MDJ 109) Tirer (MDJ 149)	1 action Complexe¹ À couvert (MDJ 146) Accrocher (MDJ 133) Analyse radar (MDJ 133) Assistance au Tir (F&S 12) Bastardos Salto (MDJ 134) Black Mamba Spécial (F&S 12) Break ! (MDJ 134) Brouillage radar (MDJ 134) Brouillage radio (MDJ 134) Canaliser (MDJ 135) Cascade ! (MDJ 135) Changer de poste (MDJ 135) Encourager (MDJ 175) Guider (P&P 15) Manoeuvre défensive (MDJ 136) Manoeuvre offensive (MDJ 136) Menacer (MDJ 176) Pourparlers ! (R&P 21) Préparer une arme (MDJ 136) Rallier (MDJ 177) Rapport de situation (MDJ 136) Recherche radar (MDJ 137) Retarder (MDJ 107) Rétrofusées ! (MDJ 137) Stella Spécial ! (MDJ 137) Tirer (MDJ 138) Virer (MDJ 139)
Fin du tour Description par le MJ et application des effets en fin de tour.	Fin du tour Description par le MJ et application des effets en fin de tour.

¹ Il n'existe pas d'ordre dans lesquelles les types d'actions (gratuites, simple et complexe) doivent être réalisés. Il est possible de faire une action complexe, une gratuite, une simple et d'autres gratuites.

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété des éditions du Matagot et de Arnaud Cuidet. Cette aide de jeu n'est pas publiée par les éditions du Matagot et Arnaud Cuidet et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de leur part. Pour de plus amples informations sur Metal Adventures et les éditions Matagot, consultez www.matagot.com



Nom (surnom) _____

Archétype _____

Origine _____

Motivation _____

Sexe : F/M Age : _____

Mutant : Oui/non/maudit Taille, poids, couleurs yeux et cheveux : _____

Agilité p56

Techniques p56

- Acrobaties p73
- Armes de poing p74
- Armes de trait G&D p10
- Armes d'épaule p74
- [Armes emb.] p74
- Artisanat p74 ()
- Artisanat p74 ()
- Artisanat p74 ()
- [Pilotage]81 (Vaisseaux)
- [Pilotage]81 ()
- [Pilotage]81 ()
- Technologie p83

Niv Total

Carrure p56

Survie p56

- Armes de jet p73
- [Armes lourdes] p74
- Athlétisme p75
- Équitation p78
- Mêlée p80
- Environnement78 (Espace)
- Environnement78 ()
- Environnement78 ()
- Spécialisation (p73) (1 500 / 3 000 XP)

Niv Total

Perception p56

Espionnage p56

- Déguisement p76
- Discretion p77
- Empathie p78
- [Falsification] p79
- Recherche p81
- [Senseurs] p82
- [Syst. Sécu] p82
- Vigilance p83

Niv Total

Santé (Car+SgF) p57

Indemne

Blessé léger

Blessé grave

Mort ?

Effets p99
 Léger : pas de MF. Grave : pas de jet sauf MF
 Dégâts létaux : 1 croix, Non létaux : 1 barre p100
 Guérison : p100+109

Points de Panache p89-90

Intelligence p56

Sciences p56

- Analyse p73
- Arts p74 ()
- [Cartographie]P&P p9
- Connaissance (Havana)
- Connaissance76 ()
- Connaissance76 ()
- [Ésotérisme] p78
- Histoire p79
- [Ingénierie] p79
- [Lang. (Galactique)]R&P p10
- [Lang. ()]R&P p10
- [Médecine] p80
- Navigation p80
- [Sciences Solaires] p81
- [Sciences Stellaires] p81
- [Sorcel. (Vulgaire)] B&B p10
- Stratégie p82
- [TechnoCog]S&I p10

Présence p56

Négociation p56

- Baratin p75
- Bureaucratie p75
- Comédie p75
- Commerce p76
- Danse p76
- Éloquence p77
- Étiquette p78
- Jeux p80
- [Propagande]F&S, p10
- Séduction p82

Coordonnées mémorisées

Sang-Froid p56

Trempe p56

- Commandement p76
- [Démolition] p77
- Détermination p77
- Dressage p77
- Illégalités p79
- Intimidation p79
- Premiers soins p81
- Tactique p82

G = bonus (Gloire)/2 (arrondi inférieur). Voir action *Se présenter* MDJ p179

Énergie X (Per+Int)p57+91(mutant)

Gloire p172

Gloire/2= bonus en Négociation, Commandement, Illégalité et Intimidation

Expérience p217

Total : _____

Disponible : _____

Compétences en gras : « violente » (peut recourir aux dés MF), [Compétences entre crochets] : « fermées » (nécessite au moins 1 niveau pour être utilisée), Compétence pouvant s'acquérir uniquement à la création ou auprès d'un PNJ. P&P : prise et profit, G&D : guerre et désolation, R&P : roi et peuple, S&I : science et infini, F&S : fer et sang, B&B : belle et bête

Armement

Armes p188	Dégâts99	MdT	Charg.	Portée	Munitions/notes
Mains nues					Dégâts S sans mutations <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
.....					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
.....					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
.....					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
.....					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
.....					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Les armes de mêlées indique que le niveau de dommage, le nombre est déterminé par la Carrure de l'utilisateur. MdT : p113+143, Charg. Nb munition par chargeur, Portée p149 : diff 1 si <5m, 3 <portée, 5<2xportée, impossible si supérieur au double de portée.

Armure p189 (protection p99, encombrement p102, notes)

Autres équipement p184-190 (porté ?)

Crédits : _____

Aptitude d'archétype p50-55 (2500XP)

Qualités p83-86 (coût x1000XP) et défauts p86-88

Mutations p92-95 (basique 2500 XP/avancée 5000XP)

Index actions	Cognitives	Compétence	Domaine	Durée	Notes	Livrepage
Ajouter / Supprimer		Spécial	Spécial	Spécial	Transfert unité mémoire (UM) : 5mn. Vers ordi programmable : 1h + test, Diff 1	S&I 16
Effraction cognitive		Spécial	Spécial	Spécial	Intrusion manuel 5mn, 1 action complexe avec prog + test diff <i>Efficacité prog protection</i> . + spécial	S&I 16
Examen cognitique		Spécial	Spécial	Complexe	Si ordi programmable → Technocog, sinon Recherche. Diff 3. Si ordi non purgé TD + spécial	S&I 17
Exécuter un programme		Complexe	Complexe			S&I 17
Purger		Spécial	Spécial	Variable	Si test, Diff 1 (équivalent à un « formatage »)	S&I 17
Restaurer		Technocog	Sciences	5 mn	Diff 5. Récupère données ou programmes purgés ou répare programmes.	S&I 17
Index actions, Combat		Compétence	Domaine	Durée	Notes	Livrepage
Attaque à outrance		Mêlée	Survie	Complexe	CAC. Attaquant TF. Si arme allonge et plusieurs adversaires → ils n'ont pas <i>Tous ensemble !</i> + spécial	R&P 14
À couvert		Tactiques	Trempe	Complexe	TIR. Distance couverture = CAR m. Diff p141. Malus tir adverse = succès excédentaires. + spécial	MDJ 146
Changer de mode tir				Simple	TIR	MDJ 146
Charger		Mêlée	Survie	Complexe	CAC. Ligne droite maxi = CAR x2m. Position surélevée : +1d. Voir autres modificateurs.	MDJ 146
Dégainer				Simple	Uniquement si arme facile accès (holster, à la ceinture, dans sac ouvert...)	MDJ 147
Désarmer		Mêlée	Survie	Complexe	Distance arme = succès excédentaires. TD si tente récupérer adverse. Immobile/immobilisé → MJD 146	R&P 14
Frapper		Mêlée	Survie	Complexe	CAC. Jet opposition. Sans arme de mêlée (ou armes naturelle améliorée) vs adverse qui en a : TD. + spécial	MDJ 147
Lancer		Arme de jet	Survie	Complexe	TIR. Portées : courte (<5m) Diff 1, ≤ portée arme Diff 3, ≤ double portée arme Diff 5, cible non visible TD, etc.	MDJ 147
Malfriser		Mêlée	Survie	Complexe	CAC. Jet opposition. Surprise : attaquant TF, défenseur TD. Voir <i>Se libérer</i> ci-dessous.	MDJ 147
Posture défensive				Complexe	Ne peut attaquer, mais bénéficie TF pour ses tests de Mêlée	R&P 15
Progresser		Spécial	Spécial	Variable	Temps dépend taille vaisseau (100 000 t ou + : 1h, sinon 5mn). Le chef ayant l'initiative choisit le type d'avance.	P&P 25
Rapport d'engagement		Tactiques	Trempe	Complexe	Permet de faire une initiative au début du round suivant.	MDJ 148
Rearmer				Simple	Sur les armes ayant une cadence de tir CC (coup par coup, MDJ 143)	MDJ 148
Recharger				Complexe		MDJ 148
Se libérer		Mêlée	Survie	Complexe	CAC. Diminue les succès excédentaires jusqu'à dépassement pour enfin agir.	MDJ 148
Tirer		Spécial	Spécial	Complexe	TIR. <5m Diff 1, ≤ portée arme Diff 3, ≤ double portée arme Diff 5. Si CC/Sa, peut tenter att local p149 (TD)	MDJ 149
Viser				Simple	+1d sur la prochaine attaque contre la cible	MDJ 149
Index actions, Combat spatial		Compétence	Domaine	Durée	Notes	Livrepage
Accrocher		Pilotage (Vais. spatial)	Techniques	Complexe	Cbt tournoyant. Les succès excédentaires augmentent ou diminuent l' <i>Avantage</i> . MDJ 128-129 pour les effets.	MDJ 133
Analyse radar		Senseurs	Espionnage	Complexe	Diff 1. Portée moyenne TD. Connaît nature contact + classe vaisseau, modèle vaisseau, etc.	MDJ 133
Assistance au Tir		Senseurs	Espionnage	Complexe	Diff 1. Succès excédentaires réduits par <i>Brouillage radar</i> . Bonus tir si vaisseau équipé de <i>Calculateur de tir</i> (F&S 67)	F&S 12
Bastardos Salto		Athlétisme	Survie	Complexe	Cbt tournoyant. Diff 1, TD. Si réussit, personnage atterrit sur vaisseau adverse, là où il souhaite.	MDJ 134
Black Mamba Spécial		Pilotage (Vais. spatial)	Techniques	Complexe	Cbt tournoyant. Résolue comme <i>Accrocher</i> . TD. Si réussit, prive adverse du <i>contact visuel</i> .	F&S 12
Break !		Pilotage (Vais. spatial)	Techniques	Complexe	Cbt tournoyant. Si <i>Avantage</i> , Diff 1, sinon Diff = <i>Avantage</i> . Si réussit <i>cbt tournoyant</i> devient une <i>poursuite</i> .	MDJ 134
Brouillage radar		Senseurs	Espionnage	Complexe	Diff 1. TD si > portée courte senseurs. E2F si vaisseau pas équipé de <i>Module guerre électronique</i> .	MDJ 134
Brouillage radio		Senseurs	Espionnage	Complexe	Jet opposition (pilote peut aider). Empêche appeler renfort et coordination.	MDJ 134
Canaliser		Ingénierie	Sciences	Spécial	Diff 1. Inflige TD à un poste (arme/propulsion/senseurs) et donne bonus = succès excédentaires.	MDJ 135
Cascade !		Pilotage (Vais. spatial)	Techniques	Complexe	Diff variable. Si raté, accident p164.	MDJ 135
Changer de poste				Complexe	Si vaisseau ≥ 1 000 t, alors 5mn	MDJ 135
Communiquer				Simple	Nécessaire pour parler à une personne qui n'est pas dans le même poste.	MDJ 136
Guider		Senseurs	Espionnage	Complexe	Cible à moins de 25K : Diff1. Cible à portée courte senseur : Diff 3. Permet à alliés de repérer la cible.	P&P 15
Manoeuvre défensive		Pilotage (Vais. spatial)	Techniques	Complexe	Diff : cbt tournoyant 1, champs astéroïdes 2, en orbite 4, vide spatial 5. Succès excédentaires ajoute à Diff des tirs.	MDJ 136
Manoeuvre offensive		Pilotage (Vais. spatial)	Techniques	Complexe	Diff 1. Bonus succès excédentaires aux tirs ou <i>Bastardos Salto</i> .	MDJ 136
Pivoter				Simple	Change l'arc de tir du vaisseau.	MDJ 136
Pourparlers !		Éloquence	Négo.	Complexe	Diff variable (1 à 10). Si réussit, cbt fini et début joute verbale.	R&P 21
Préparer une arme		Navigation	Sciences	Complexe	Obligatoire si arme tir en CC (coup par coup, p113)	MDJ 136
Rapport de situation		Senseurs	Espionnage	Complexe	Permet de faire une initiative au début du round suivant.	MDJ 136
Recherche radar		Senseurs	Espionnage	Complexe	Détection longue portée de planète ou flotte vaisseau, portée moyenne vaisseaux isolés, portée courte un humain.	MDJ 137
Rétrofusées !		Pilotage (Vais. spatial)	Techniques	Complexe	Approche. Diff 1. Fait demi-tour et se déplace de 25K	MDJ 137
Stella Spécial !		Pilotage (Vais. spatial)	Techniques	Complexe	Cbt tournoyant. Jet opposition TD pour pilote actif. Connecte les sas. À renouveler tous les rounds (sans le TD).	MDJ 137
Tirer		Armes embarquées	Techniques	Complexe	Diff portée : cbt tournoyant 1, ≤ portée arme Diff 3, ≤ double portée arme Diff 5. Peut tenter att local p138 (TD)	MDJ 138
Virer		Pilotage (Vais. spatial)	Sciences	Complexe	Diff 1. Augmente vitesse de 25K par succès excédentaires.	MDJ 139
Viser				Simple	+1d sur la prochaine attaque contre la cible	MDJ 139
Index actions, Commerce		Compétence	Domaine	Durée	Notes	Livrepage
Charger / décharger				voir notes :	Sans gravité : 5mn/unité cargo. Si gravité : 20mn/unité cargo. Harnacher containers : Pirate espace p91.	MDJ 214
Contrefaçon		Falsification	Espionnage	1 jour	Nécessite un modèle et matériel écrit (bon de douane), électronique (carte accès), module mémoire (code id)...	MDJ 214
Écouler son butin		Spécial	Spécial	1 jour	Marchandise légale : <i>Commerce</i> , sinon <i>Illégalité</i> . Diff selon prix de vente des marchandises.	MDJ 214
Effraction		Systèmes de sécurité	Espionnage	Complexe	Diff : serrure mécanique 1, serrure électronique 3, sas vaisseau 3, etc.	MDJ 214
Faire ses courses		Spécial	Spécial	1 jour	Marchandise légale : <i>Commerce</i> , sinon <i>Illégalité</i> . Diff selon catégorie marchandise C : 1, B : 3, A : 5...	MDJ 215
Marchander		Commerce	Négo.	5 mn	Jet opposition. ± 05% (de 50 à 150% maxi) / succès excédentaires.	MDJ 215
Voler		Discrétion	Espionnage	Complexe	Jet opposé à <i>Vigilance</i> . Si objet sous vêtement Diff +1. Si objet attaché TD.	MDJ 215
Index actions, Générique		Compétence	Domaine	Durée	Notes	Livrepage
Activer une mutation				Simple	EX	MDJ 103
Apprendre un ordre		Dressage	Trempe	1 jour	Diff : ordre simple 1, complexe ou tour de cirque 3, ordre impliquant un risque physique D+1	G&D 12
Apprivoiser		Dressage	Trempe	1 jour	Diff : animal domestique 1, potentiellement domestique 3, sauvage 5, monstre espace 8	G&D 13
Bidouiller		Spécial	Spécial	1 heure	<i>Ingénierie</i> (cf liste p79) ou <i>Technologie</i> . Diff 3. Associe deux appareils. Si test raté, au moins un appareil détruit.	S&I 13
Cascade !		Acrobaties	Techniques	Complexe	Diff variable.	MDJ 103
Changer de position				Simple	<i>Discrétion : Accroupi</i> (+1d) ou à <i>terre</i> (TF). Inflige D+1 aux tirs adverses dans les deux cas.	MDJ 103
Chiffrer / Déchiffrer		Analyse	Sciences	Variable :	qq phrases : action complexe, court discours : 5mn, lg discours : 1 h, qq pages : 1j...	R&P 25
Connaître		Conn. (au choix)	Sciences	Complexe	champ compétence légèrement inapproprié D+1, totalement inapproprié TD. Gloire 3+ : +1d, Gloire 6+ : TF	R&P 25
Courir		Athlétisme	Survie	Complexe	Diff selon terrain : Sol régulier et ferme 0, Sol naturel 1, Accidenté 2, Encombré 3, 5m/succès excédentaires.	MDJ 103
Dissimuler		Discrétion	Espionnage	Complexe	Diff : dague ou communicateur 1, arme poing 3, arme épée 5, arme lourde 5, utiliser bagage +1d, etc.	R&P 26
Effacer ses traces		Discrétion	Espionnage	Spécial	Cbt 1 rd, voyage 1 j. Diff = nb vhl (TD) ou personne. Si <i>Tous ensemble</i> pas de bonus, mais compte pas dans diff	G&D 13
Fabriquer		Artisanat (au choix)	Techniques	Variable :	Taille obj : tenant en main 1j, meuble 1 sem., vhl 1 mois. Diff : déco ou obj simple 1, outil ou arme complexe 3...	R&P 15
Forcer		Athlétisme	Survie	Complexe	Diff : poids objet/25kg. 1 succès excédentaire permet de marcher avec. Rd suivant, test à faire en <i>Action simple</i> .	MDJ 104
Formulation linguistique		Langue (au choix)	Sciences	Spécial	Diff : langue courante 1, termes techniques ou littéraire 3, poésie 5, exceptionnelle 8, galactique 10.	R&P 15
Fouiller		Recherche	Espionnage	Complexe	Diff : faire des poches 1, une pièce 3, une pièce mal rangée 5, retrouver un microfilm 8, une aiguille ds foin 10	R&P 26
Grimper		Athlétisme	Survie	Complexe	Diff : corde 1, nb prises 2, falaise 3, mur irrégulier 5, mur lisse 8. Vitesse : CAR m.	MDJ 104
Lâcher un objet				Gratuite		MDJ 104
Maintenir une mutation				Gratuite	EX, coûte autant que l'activation.	MDJ 104
Marcher				Simple	Distance = CAR m.	MDJ 104
Nager		Athlétisme	Survie	Complexe	Diff : piscine 1, courant léger 2, fort courant 3, courant terrible 5, intempéries D+1.	MDJ 105
Observation Scientifique		Sciences stellaires	Sciences	1 jour	Diff phénomène : connue et documenté 1, connu 3, inconnu 5, inconnu et étrange 8, défiant lois de la physique 10	S&I 13
Ouvrir/Fermer une porte				Simple	porte non verrouillée	MDJ 105
Parler				Gratuite	Phrase simple et courte, donnant lieu à aucun effet. Si communicateur utilisé : <i>action simple</i> .	MDJ 105
Pister		Recherche	Espionnage	Spécial	1 pièce 1rd, 1 rue 1h. Diff : sol meuble 3, dur 5, pluie/neige D+1. Par cible +1d. Cible vhl TF	G&D 13
Rafistoler		Spécial	Spécial	1 heure	Faire test dans l'heure qui suit les dommages. Objet <i>Gravement endommagé</i> nécessite pièces. Voir tableau p107	MDJ 105
Recouper		Analyse	Sciences	Spécial	Diff : info évidentes 1, qq recoup ¹ à effectuer 3, qq recoup ¹ avec sources info différentes 5, etc.	R&P 26
Récup ¹		Recherche	Espionnage	1 jour		G&D 16
Remettre à neuf		Spécial	Spécial	1 jour		G&D 17
Réparer		Spécial	Spécial	1 jour	Objet <i>Gravement endommagé</i> nécessite pièces. Voir tableau p107	MDJ 106
Repérer		Vigilance	Espionnage	Complexe	Diff : trouver une caméra de surveillance 1, un piège rudimentaire 2, système de sécurité sophistiqué 5, etc.	MDJ 107
Retaper		Spécial	Spécial	1 jour	10% du prix en pièces détachées. Diff 3 si objet inflige e2f. 5 si e2F	S&I 13
Retarder				Complexe	Lorsque les conditions sont réunies, il effectue son action (impossible de choisir de ne pas la faire).	MDJ 107
Sauter		Athlétisme	Survie	Complexe	Sans élan TD, Diff = longueur/2. Diff = hauteur x2, d'un vaisseau à l'autre 1+ malus apesanteur. Chute 167	MDJ 107
Se cacher		Discrétion	Espionnage	Complexe	Dépend du milieu de la planque. Diff : jungle ou foin 1, forêt ou vaisseau 2, rue ou appartement 3, etc.	MDJ 108
Se faufler		Discrétion	Espionnage	Complexe		R&P 27
Secourir		Premiers soins	Trempe	5 mn	Faire test dans les 5mn après les dmg. Voir tableau p109	MDJ 108
S'équiper				Complexe	Prendre un objet dans un sac, mettre un scaphandre (test <i>Environnement (espace)</i> 2), etc.	MDJ 108
Soigner		Médecine	Sciences	1 jour	Voir tableau p109	MDJ 108
Sprinter		Athlétisme	Survie	Complexe	Comme <i>Courir</i> , sauf succès excédentaires x10m.	MDJ 109
Utiliser un objet				Simple		MDJ 109
Utiliser un PP				Gratuite		MDJ 109
Index actions, Sabotage		Compétence	Domaine	Durée	Notes	Livrepage
Créer / Désarmer bombe		Démolition	Trempe	Spécial	Désamorcer bombe artisanale Diff 1, militaire 3. Fabrication 1h → succès = Diff désamorçage.	F&S 13
Placer une charge		Démolition	Trempe	5 mn	Diff : bâtiment primitif, vhl civil 1, bâtiment béton, vhl militaire, vaisseau 3, vaisseau militaire 5...	F&S 13

