


Les actions – KT 2021

Et... Action !

L'une des phases les plus « interactives » du jeu est la phase d'Affrontement (p. 59 à 67) où les joueurs vont pouvoir faire exécuter à leurs agents diverses actions. Qu'il s'agisse de tirer, combattre, se déplacer ou battre en retraite, toutes les actions (ou presque) ont un coût et des règles propres. Le nombre d'actions que peut exécuter un agent par activation est indiqué sur la [carte technique](#) sous l'indication LPA (limite de points d'action).

Cet article présente les Actions proposées dans le livre de base et un résumé de ce qu'elles proposent. Sont également listés les contraintes de ces dernières, références et renvois aux pages du livre de base.

ACTION	MOUVEMENT NORMAL
Coût	1 PA
Référence	Se référer à la carte technique. La capacité de mouvement correspond à la valeur M, généralement exprimée en  (cf. p. 63)
Ordre	Cette action est possible pour les unités avec l'ordre : Engagement ou Dissimulation

Impossible si (contraintes ou action déjà réalisée par l'agent)	Portée d'engagement, Action : Charger
---	---------------------------------------

ACTION	PASSER
Coût	1 PA
Référence	Pas d'effet de règle
Description	Permet à un joueur de faire passer un agent à qui il reste des Points d'Action. Il est possible d'effectuer cette action plus d'une fois à l'activation de l'agent(cf. p. 63)
Ordre	Cette action est possible pour les unités avec l'ordre : Engagement ou Dissimulation
Impossible si (contraintes ou action déjà réalisée par l'agent)	Pas de limite.

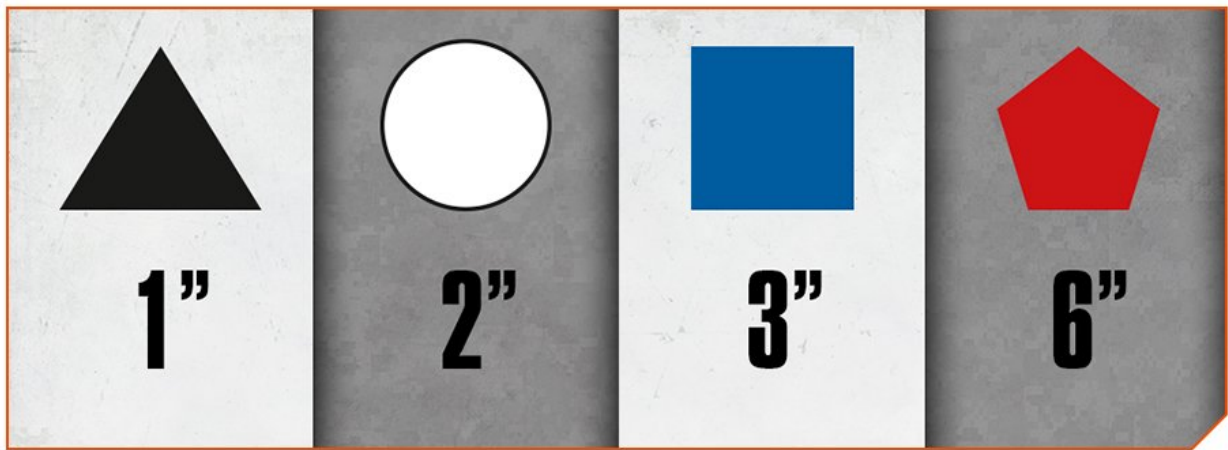
ACTION	ETAT D'ALERTE
Coût	0 PA

Référence	Voir la capacité de Tir (CT) de l'arme pour effectuer cette action. SOUSTRAIRE 1 à cette capacité pour faire le Tir en Etat d'Alerte
Description	Permet à un joueur de faire tirer une ou plusieurs figurines gratuitement (0 PA) quand il est en infériorité numérique. Cette action est possible uniquement quand un joueur n'a plus d'agent préparé contrairement à son adversaire(cf. p. 60 & 63)
Ordre	Cette action est possible pour les unités avec l'ordre : Engagement
Impossible si (contraintes ou action déjà réalisée par l'agent)	Portée d'engagement, Ordre Dissimulation, une seule fois par agent par Tournant, compatible avec l'état d'Alerte (cf. p. 60)

ACTION	RAMASSER
Coût	1 PA

Référence	<p>Être à ▲). L 'attaquant ET le défenseur lancent simultanément autant de dés qu'indiqués sur la carte technique (A) et ne gardent que les résultats égaux ou supérieurs à la caractéristique CC des armes de mêlées choisies. Un jeu d'attaques vs parades permet de savoir s'il y a des touches et leur valeur en PV retirés. Une action de soutien est possible. (cf. p. 66 & 67)</p>
Ordre	<p>Cette action est possible pour les unités avec l'ordre : Engagement ou Dissimulation</p>
Impossible si (contraintes ou action déjà réalisée par l'agent)	<p>Cible non valide, l'agent ciblé n'est pas à portée d'engagement.</p>

Rappel du système de mesure



Ce site propose quelques fiches permettant de comprendre les mécaniques de jeu. Ce sont des "mémos", mis la disposition de tout le monde. En cas d'inexactitudes ou imprécisions dans ces pages merci de me [contacter](#).

Article proposé par Astartes.Space.