

Si vous avez des difficultés pour toucher l'adversaire (Parade)			
Et que	Alors essayez	En terme de jeu	Bénéfique à
Votre équipe est plus nombreuse	Attaquer à plusieurs	+1 en Combat par combattant au-delà du premier	L'équipe
Vous êtes plus agile que votre adversaire	une Feinte d'agilité <i>Lancez du sable dans la tête de votre adversaire</i>	<i>Succès</i> : Adversaire -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action	L'équipe
		<i>Raise</i> : Adversaire -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action et Secoué	
Vous êtes plus intelligent que votre adversaire	une Feinte d'intelligence <i>"Attention derrière toi"</i>	<i>Succès</i> : Adversaire -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action	L'équipe
		<i>Raise</i> : Adversaire -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action et Secoué	
Votre adversaire n'est pas très intelligent (Intellect)	les Sarcasmes <i>"T'es vraiment laid..."</i>	<i>Succès</i> : +2 bonus à votre prochaine action contre lui	Vous (succès) L'équipe (raise)
		<i>Raise</i> : +2 bonus à votre prochaine action contre lui et adversaire Secoué	
Votre adversaire n'est pas très courageux (Ame)	l' Indimidation <i>Faire craquer ses articulations ou un cri de guerre</i>	<i>Succès</i> : +2 bonus à votre prochaine action contre lui	Vous (succès) L'équipe (raise)
		<i>Raise</i> : +2 bonus à votre prochaine action contre lui et adversaire Secoué	
Vous n'avez pas de problème pour blesser votre adversaire qui n'est ni fort (Force) ni Agile (Agilité)	l' Empoignade	Plus de jets pour toucher l'adversaire mais des jets opposés de Force ou d'Agilité. Les dégâts sont seulement de For	Vous
Cela ne vous dérange pas de baisser votre défense jusqu'à votre prochaine action	l' Attaque Sauvage	+2 en Combat et Dégâts mais -2 en Parade jusqu'à votre prochaine action	Vous
Vous utilisez une arme à distance	de Viser	+2 en Tir	Vous
Vous utilisez une arme automatique ou semi-automatique	le Double Tir ou le Triple Tir	<i>Double tir</i> : +1 en Combat et aux dégâts	Vous
		<i>Triple tir</i> : +2 en Combat et aux dégâts	
Vous utilisez une arme de mêlée	de changer pour des attaques à distance	Seuil de 4 au lieu de la Parade à Courte distance si vous n'êtes plus au corps à corps	Vous
Vous avez besoin de chance	de tirer un Joker	+2 à tous les traits et aux dégâts	Vous
Vous pouvez vous enfuir pour revenir Furtivement	l' Attaque par surprise	+4 en Combat et aux dégâts	Vous
Vous allez mourrir si vous continuez à combattre	de Rompre le combat pour revenir une prochaine fois	Tous les adversaires non secoués bénéficient d'une attaque gratuite. Essayez l'option de combat Défense pour bénéficier de +2 à votre Parade et d'un mouvement normal	Vous

Si vous avez des difficultés pour faire des dégâts à votre adversaire* (Résistance)			
Vous n'avez pas de problème pour toucher votre adversaire	une Attaque précise sur des zones non armurées ou les organes vitaux	Membres : -2 Tête / organe vital : -4 Cible petite : -4 Cible minuscule : -6 +4 aux dégâts à la tête ou organe vital	Vous
Cela ne vous dérange pas de baisser votre défense jusqu'à votre prochaine action	l'Attaque Sauvage	+2 en Combat et Dégâts mais -2 en Parade jusqu'à votre prochaine action	Vous
Votre adversaire n'est soit pas agile ou intelligent ou brave	de l'Etourdir à l'aide des manoeuvres de combat Feinte, Sarcasme ou Intimidation pour que vos alliés le blesse plus facilement	Des dégâts qui devraient secouer votre adversaire lui infligent une blessure s'il est déjà secoué	L'équipe
Vous utilisez une arme automatique ou semi-automatique	le Double Tir ou le Triple Tir	<i>Double tir</i> : +1 en Combat et aux dégâts <i>Triple tir</i> : +2 en Combat et aux dégâts	Vous
Vous utilisez une arme automatique	le Tir de barrage (Suppressive fire)	Jet d'Ame ou cible secouée. Si 1 sur le jet d'Ame alors dégâts sur la cible	Vous (1) L'équipe (secoué)
Vous pouvez vous enfuir pour revenir Furtivement	l'Attaque par surprise	+4 en Combat et aux dégâts	Vous

*La plupart des manoeuvres de combat pour augmenter vos chances de toucher l'adversaire marche aussi car elles augmentent les chances de faire une raise et donc d'obtenir 1d6 en plus à vos dégâts.