

ACTIONS

ACTIONS MATRICIELLES

ACTIONS GRATUITES

Charger un programme [p. 229]

Échanger deux attributs matriciels [p. 229]

Désactiver un programme [p. 229]

Remplacer un programme en cours par un programme en mémoire [p. 229]

ACTIONS SIMPLES

Appeler / Renvoyer un sprite [p. 252]

Changer de mode d'interface [p. 239]

Changer son icône [p. 239]

Donner un ordre à un sprite [p. 252]

Envoyer un message [p. 241]

Inviter au markage [p. 241]

Se débrancher [p. 244]

Vérifier son Score de Surveillance [p. 246]

ACTIONS COMPLEXES

Brouiller les signaux [p. 239]

Compiler un sprite [p. 252]

Décompiler un sprite [p. 252]

Désamorcer une bombe matricielle [p. 240]

Éditer un fichier [p. 240]

Effacer une mark [p. 240]

Effacer une signature matricielle [p. 240]

Entrer / Sortir d'un serveur [p. 240]

Formater un appareil [p. 241]

Fureter [p. 241]

Hacker à la volée [p. 241]

Imiter un ordre [p. 241]

Inscrire un sprite [p. 252]

Passer en force [p. 242]

Perception matricielle [p. 242]

Pic de données [p. 242]

Pirater un fichier [p. 242]

Planter un programme [p. 243]

Plonger dans un véhicule interfacé [p. 243]

Poser une bombe matricielle [p. 243]

Rebooter un appareil [p. 244]

Sauter vers une grille [p. 244]

Se cacher [p. 244]

Tisser une forme complexe [p. 252]

Traquer une icône [p. 246]

Tuer une forme complexe [p. 253]

ACTIONS VARIABLES

Contrôler un appareil [p. 239]

Rechercher des données [p. 244]

ACTIONS D'INTERRUPTION

Passer en défense totale matricielle [p. 242]

ACTIONS DE COMBAT

ACTIONS GRATUITES

Attaques multiples [p. 165]

Changer le mode d'un appareil connecté [p. 165]

Cibler [p. 196]

Courir [p. 165]

Dire / Envoyer une phrase en mode texte [p. 165]

Éjecter le chargeur d'une arme

équipée d'un système smartgun [p. 166]

Faire un geste [p. 166]

Lâcher un objet [p. 166]

Se jeter au sol [p. 166]

ACTIONS SIMPLES

Ajuster [p. 166]

Changer le mode d'un appareil [p. 167]

Dégainer rapidement [p. 167]

Éjecter un chargeur [p. 167]

Encocher une flèche [p. 167]

Faire feu (CC, SA, TR, TA) [p. 167]

Insérer un chargeur [p. 167]

Lancer une arme [p. 167]

Observer en détail [p. 167]

Prendre / Poser un objet [p. 168]

Préparer une arme [p. 168]

Se mettre à couvert [p. 168]

Se relever [p. 168]

Tirer à l'arc [p. 168]

Utiliser un objet simple [p. 169]

ACTIONS COMPLEXES

Attaquer en mêlée [p. 169]

Faire feu (RSA, RL, TA) [p. 169]

Faire feu avec une arme montée ou de véhicule [p. 169]

Recharger une arme (voir table) [p. 169]

Sprinter (voir table) [p. 163]

Utiliser une compétence [p. 169]

ACTIONS D'INTERRUPTION

Bloquer [p. 170] (-5)*

Esquiver [p. 170] (-5)*

Intercepter [p. 170] (-5)*

Manger la poussière [p. 170] (-5)*

Parer [p. 170] (-5)*

Passer en défense totale [p. 170] (-10)*

* Modificateur au score d'Initiative

ACTIONS DE VÉHICULES / RIGGER

ACTIONS SIMPLES

Commandes groupées via CCR [p. 269]

Donner une instruction à un drone [p. 269]

Contrôler un véhicule [p. 203]

Cascade [p. 204]

Compenser le bruit à la volée via CCR [p. 270]

Couper la route [p. 205]

Faire un test de pilotage [p. 203]

Faire un test de pilotage [p. 203]

Percuter [pp. 203, 205]

ACTIONS D'INTERRUPTION

conduite évasive (p. 205)

Sortir d'un véhicule [p. 268]

Utiliser les senseurs [p. 203]

Plonger dans un véhicule [pp. 169, 268]

Plonger dans un véhicule interfacé [p. 243]

Rattraper son retard / Prendre de l'avance [p. 205]

Sauter d'un drone à l'autre via CCR [p. 269]

Faire feu avec une arme montée ou de véhicule [p. 169]

Faire feu avec une arme montée ou de véhicule [p. 169]

ACTIONS DE MAGIE

ACTIONS GRATUITES

Déclarer une défense contre sort [p. 297]

Désactiver un focus [p. 321]

ACTIONS SIMPLES

Activer un Focus [pp. 166, 321]

Changer de perception [p. 167]

Commander à un esprit [p. 167]

ACTIONS COMPLEXES

Activer un sort [p. 328]

Bannir un esprit [p. 169]

Déplacer une zone d'effet [p. 284]

Invoquer un esprit [p. 169]

ACTIONS D'INTERRUPTION

Déclarer une défense contre sort si plus d'action [p. 297]

Utiliser centrage / centrage d'adepte [p. 328]

Lancement de sort précipité [p. 167]

Renvoyer un esprit [p. 168]

Utiliser une préparation [p. 309]

Lancer un sort [p. 169]

«Nettoyer» une signature astrale [p. 315]

Passer en projection astrale [p. 169]

Se manifester [p. 317]

ACTIONS PAR ORDRE ALPHABÉTIQUE

| NOM DE L'ACTION | TYPE D'ACTION | PAGE |
|--------------------------------------------------------------|---------------|----------|
| Activer un focus | Simple | 166, 321 |
| Activer un sort | Complexe | 328 |
| Ajuster | Simple | 166 |
| Appeler / Renvoyer un sprite | Simple | 252 |
| Appeler un Esprit | Simple | 167 |
| Attaquer en mêlée | Complexe | 169 |
| Attaques multiples | Gratuite | 165 |
| Bannir un esprit | Complexe | 169 |
| Bloquer | Interruption | 170 |
| Brouiller les signaux | Complexe | 239 |
| Cascade | Complexe | 204 |
| Changer de mode d'interface | Simple | 239 |
| Changer de perception | Simple | 167 |
| Changer le mode d'un appareil | Simple | 167 |
| Changer le mode d'un appareil connecté | Gratuite | 165 |
| Changer son icône | Simple | 239 |
| Charger un programme ⁽¹⁾ | Gratuite | 229 |
| Cibler | Gratuite | 165 |
| Commander à un esprit | Simple | 167 |
| Commandes groupées via CCR | Simple | 269 |
| Compenser le bruit à la volée via CCR | Complexe | 270 |
| Compiler un sprite | Complexe | 252 |
| Contrôler un appareil | Variable | 239 |
| Conduite évasive | Interruption | 205 |
| Contrôler un véhicule | Complexe | 203 |
| Couper la route | Complexe | 205 |
| Courir | Gratuite | 165 |
| Déclarer une défense contre sort | Gratuite | 297 |
| Déclarer une défense contre sort si plus d'action | Interruption | 297 |
| Décompiler un sprite | Complexe | 252 |
| Dégainer rapidement | Simple | 167 |
| Déplacer une zone d'effet | Complexe | 284 |
| Désactiver un focus | Gratuite | 321 |
| Désactiver un programme ⁽¹⁾ | Gratuite | 229 |
| Désamorcer une bombe matricielle | Complexe | 240 |
| Dire / Envoyer une phrase en mode texte | Gratuite | 165 |
| Donner un ordre à un sprite | Simple | 252 |
| Donner une instruction à un drone | Simple | 269 |
| Échanger deux attributs matriciels ⁽¹⁾ | Gratuite | 229 |
| Éditer un fichier | Complexe | 240 |
| Effacer une mark | Complexe | 240 |
| Effacer une signature matricielle | Complexe | 240 |
| Éjecter le chargeur d'une arme équipée d'un système smartgun | Gratuite | 166 |
| Éjecter un chargeur | Simple | 167 |
| Encocher une flèche | Simple | 167 |
| Entrer / Sortir d'un serveur | Complexe | 240 |
| Envoyer un message | Simple | 241 |
| Esquiver | Interruption | 170 |
| Faire feu (CC, SA, TR, TA) | Simple | 167 |
| Faire feu (RSA, RL, TA) | Complexe | 169 |
| Faire feu avec une arme montée ou de véhicule | Complexe | 169 |
| Faire un geste | Gratuite | 166 |
| Faire un test de pilotage | Complexe | 203 |
| Formater un appareil | Complexe | 241 |
| Fureter | Complexe | 241 |
| Hacker à la volée | Complexe | 241 |

| NOM DE L'ACTION | TYPE D'ACTION | PAGE |
|----------------------------------------------------------------------------|---------------|---------|
| Imiter un ordre | Complexe | 241 |
| Inscrire un sprite | Complexe | 252 |
| Insérer un chargeur | Simple | 167 |
| Intercepter | Interruption | 170 |
| Inviter au markage | Simple | 241 |
| Invoquer un esprit | Complexe | 169 |
| Lâcher un objet | Gratuite | 166 |
| Lancement de sort précipité | Simple | 167 |
| Lancer un sort | Complexe | 169 |
| Lancer une arme | Simple | 167 |
| Manger la poussière | Interruption | 170 |
| «Nettoyer» une signature astrale | Complexe | 315 |
| Observer en détail | Simple | 167 |
| Parer | Interruption | 170 |
| Passer en défense totale | Interruption | 170 |
| Passer en défense totale matricielle | Interruption | 242 |
| Passer en force | Complexe | 242 |
| Passer en projection astrale | Complexe | 169 |
| Perception matricielle | Complexe | 242 |
| Percuter | Complexe | 203,205 |
| Pic de données | Complexe | 242 |
| Pirater un fichier | Complexe | 242 |
| Planter un programme | Complexe | 243 |
| Plonger dans un véhicule | Complexe | 169,268 |
| Plonger dans un véhicule interfacé | Complexe | 243 |
| Poser une bombe matricielle | Complexe | 243 |
| Prendre / Poser un objet | Simple | 168 |
| Préparer une arme | Simple | 168 |
| Rattraper son retard / Prendre de l'avance | Complexe | 205 |
| Rebooter un appareil | Complexe | 244 |
| Recharger une arme (voir table) | Complexe | 169 |
| Rechercher des données | Variable | 244 |
| Remplacer un programme en cours par un programme en mémoire ⁽¹⁾ | Gratuite | 229 |
| Renvoyer un esprit | Simple | 168 |
| Sauter d'un drone à l'autre via CCR | Complexe | 269 |
| Sauter vers une grille | Complexe | 244 |
| Se cacher | Complexe | 244 |
| Se débrancher | Simple | 244 |
| Se jeter au sol | Gratuite | 166 |
| Se manifester | Complexe | 317 |
| Se mettre à couvert | Simple | 168 |
| Se relever | Simple | 168 |
| Sortir d'un véhicule | Simple | 268 |
| Sprinter (voir table) | Complexe | 163 |
| Tirer à l'arc | Simple | 168 |
| Tisser une forme complexe | Complexe | 252 |
| Traquer une icône | Complexe | 246 |
| Tuer une forme complexe | Complexe | 253 |
| Utiliser centrage / centrage d'adepte | Gratuite | 328 |
| Utiliser les senseurs | Simple | 203 |
| Utiliser un équipement simple | Simple | 203 |
| Utiliser un objet simple | Simple | 169 |
| Utiliser une compétence | Complexe | 169 |
| Utiliser une préparation | Simple | 309 |
| Vérifier son Score de Surveillance | Simple | 246 |

(1) Reconfigurer son deck