

GUARD**1. Avoir GUARD**

GUARD est automatique lorsque l'on se bat, mais on peut le perdre.

2. Perdre GUARD

On peut perdre GUARD si l'adversaire utilise des MOMENTUMS pour l'action BREAK GUARD (Regular, 2 ; Uniquement pendant une ATTAQUE ou une REACTION) ; ou lors de toute autre situation adaptée.

3. Récupérer GUARD

On peut récupérer GUARD par la MINOR ACTION REGAIN GUARD. On fait un pas en arrière en se défendant, puis un PARRY TEST dont la difficulté est le REACH de l'arme ennemie en REACH dont le REACH est le plus élevé.

4. Effet de GUARD

Si un adversaire a GUARD et une arme dont le REACH est supérieur au REACH de l'attaquant, alors la difficulté de l'attaque est augmentée de 1 par différence de REACH.

Si l'adversaire a perdu GUARD et une arme dont le REACH est supérieur au REACH de l'attaquant, alors l'attaquant gagne 1D20 au TEST d'attaque par différence de REACH.

Exemple : Tif le Teigneux attaque à la dague (REACH 1) Bref le Tranquille qui utilise une lance (REACH 3), et ne fait pas de REACTION. La difficulté est de D1 + 2 niveaux en raison de la différence de REACH, soit D3. Tif utilise du MOMENTUM, et jette 5D20. Il a 5 réussites, générant 2 MOMENTUM qu'il utilise de suite pour BREAK GUARD. Il ne poursuit pas. Bref recule, empoigne sa lance à deux mains, et fait une MINOR ACTION REGAIN GUARD, dont la difficulté est de 1 (le REACH de la dague de Tif).