

ACTIONS

1. Free Action

Une action demandant un TEST de DIFFICULTE non D0 ne sera jamais une Free Action

Autant de Free Actions par tour que souhaité, mais pas plus d'une fois chacune.

- a. Ajuster sa position

Se déplacer jusqu'en CLOSE, en incluant into or out REACH, sauf si TEST requis

- b. Laisser tomber un objet

Laisser tomber un seul objet, en REACH

- c. Se coucher

Se laisser tomber brutalement, devenir PRONE. Quand PRONE un personnage gagne 2 SOAK pour chaque EFFECT sur les COVER DICE, et augmentation de la difficulté des attaques RANGED à partir de MEDIUM RANGE vers ce personnage de 1 niveau. Par contre, les attaques MELEE, et les RANGED en CLOSE gagnent 2 BONUS MOMENTUM. Enfin, l'action SPRINT devient impossible. Il n'est pas permis dans un même tour de se coucher et de se lever.

- d. Tâche facile

Le personnage peut faire toute tâche simple nécessitant un TEST D0 ou pas de TEST. Si le joueur veut tout de même jeter des dés, ou si la TEST n'est pas D0, alors il faut prendre l'Action Standard SKILL TEST

- e. Parler

On peut dire ce que l'on veut, mais pas PERSUADE ni COMMAND. Dans ces cas, il faut prendre l'Action Standard SKILL TEST

2. Minor Actions

Sert à aider une Action Standard la plupart du temps.

Une seule Minor Action par tour, sauf si sacrifice d'une Action Standard. On peut aussi échanger une Minor Action contre des Free Actions.

a. Clear

Tentative d'enlever sur soi, un animal que l'on contrôle ou un objet dont on est proche une CONDITION. Le TEST est D2 au moins, et plus si c'est décrit dans les règles. RESISTANCE pour CONDITION physique, DISCIPLINE pour mental, ANIMAL HANDLING pour un animal, CRAFT ou WARFARE pour un objet.

b. Sortir un objet

Avec une main libre possibilité de sortir un objet que l'on porte, ou de ramasser un objet à terre en REACH. Cet objet peut être utilisé immédiatement s'il ne requiert pas un TEST pour commencer à l'utiliser.

c. Bouger

Possibilité de se déplacer en MEDIUM range.

d. Récupérer garde - REGAIN GUARD

PARRY TEST dont la DIFFICULTE est le plus haut REACH des armes ennemies en REACH. S'il n'y a personne, alors D0 et REGAIN GUARD peut être une Free Action.

e. Se relever

Si PRONE, possibilité de se lever.

3. Actions Standards

La plupart requièrent un SKILL TEST.

Action la plus importante du tour.

Une seule par tour normalement, et deux au maximum selon les modalités sous-jacentes.

FORTUNE

Un point de FORTUNE peut être échangé contre une autre Action Standard

SWIFT ACTION MOMENTUM SPEND

En utilisant 2 MOMENTUM d'un TEST réussi, même d'une REACTION, on peut gagner une Action Standard. Par contre la difficulté de tout TEST durant cette deuxième Action Standard augmente de 1.

DEUX ARMES

En utilisant SWIFT ACTION MOMENTUM SPEND, si l'une des Standard Actions du joueur est un type d'ATTAQUE différent (RANGED et MELEE, MELEE et THREATEN, etc.) ou utilise deux outils différents (deux armes différentes), alors le coût en MOMENTUM est de 1, au lieu de 2.

TALENT OU ABILITY

Parfois un TALENTS ou ABILITY permettent de faire une deuxième Standard Action, ceci est décrit dans les règles s'y rapportant.

- a. Assister

Désigner un personnage que l'on va aider. Déterminer quel SKILL TEST utiliser.

- b. Attaquer

MELEE, RANGED ou THREATEN

- c. Assurer sa prise – BRACE

Si arme avec QUALITE UNWIEDLY, les ATTAQUES donnent des complications sur 19 et 20, et la DIFFICULTE augmente de 2. Après BRACE, et si l'arme n'est pas bougée entre temps, la prochaine ATTAQUE n'a pas ces malus.

d. Étudier – EXPLOIT

Un personnage étudie la défense de l'adversaire, la situation, etc., pour TEST OBSERVATION D1 (à modifier selon la distance, la lumière, la vulnérabilité de la cible, etc., et aussi possibilité d'utiliser d'autres TEST, comme STEALTH, PERSUADE, ACROBATICS). Si TEST réussi, alors la prochaine ATTAQUE AVANT LA FIN DU TOUR SUIVANT gagne la QUALITY PIERCING 2. Possibilité d'utiliser UN MOMENTUM généré durant ce TEST OBSERVATION pour 1D20 supplémentaire durant l'attaque et 1DC de dégât supplémentaire, REPEATABLE, mais compte dans la limite de 3D20 de bonus.

e. Passer

Ne rien faire ce tour-ci.

f. Se préparer

Personnage doit spécifier une situation qu'il attend avant de faire une Action Standard. Quand cette situation arrive, le personnage interrompt l'Action en cours pour faire la sienne, qui est alors considérée comme DEUXIEME ACTION STANDARD (cf. au-dessus) puis on reprend l'Action interrompue si c'est toujours possible. Si la situation spécifiée n'intervient pas alors l'Action Standard est perdue.

g. Récupérer – RECOVER

Le personnage n'attaque pas ce tour et essaie de récupérer un peu. Choisir un type de dégâts (physique ou mental) et faire un SKILL TEST D1 (RESISTANCE pour physique, DISCIPLINE pour mental), pour récupérer 2 POINTS de STRESS, plus 2 par MOMENTUM (Repeatable). De plus, possibilité de reroll tout COVER DICE jusqu'au début du tour suivant.

h. Skill Test

Tout SKILL TEST, mais se souvenir que ce TEST est réalisé dans des conditions défavorables la plupart du temps.

i. Sprint

Se déplacer jusqu'en LONG. Difficulté de tout TEST augmentée de 1 en dehors de DEFEND REACTION.

j. Traiter – TREATMENT

Aider un allié en REACH. Soit HEALING (physique), soit COUNSEL (mental). La difficulté est le nombre de HARM de ce type dont l'allié souffre, avec un minimum de D1. Si succès, l'allié gagne 3 points de STRESS, plus 3 points pour chaque MOMENTUM utilisé (repeatable). COUNSEL peut être utilisé plus loin que REACH, mais la difficulté augmente de 1 en CLOSE, et 1 encore à chaque distance supplémentaire.

k. S'éclipser - WITHDRAW

Possibilité de s'éclipser en CLOSE, si cela n'est pas en REACH d'un ennemi, tout en assurant ses arrières, ne laissant pas la possibilité à un adversaire de RETALIATE. Si ce personnage et ses alliés sont en surnombre en REACH par rapport aux ennemis, alors cette action WITHDRAW peut être une Free Action.

4. Reactions

Autant de Reactions que l'on veut, mais le coût augmente de 1 DOOM à chaque fois (1 pour la première, 2 pour la deuxième, etc.).

Doit être déclarée avant le TEST d'ATTAQUE ou autre.

Les Reactions le sont à des circonstances particulières, et le personnage doit en être conscient.

a. Se défendre

STRUGGLE dont les SKILLS dépendent du type d'ATTAQUE : MELEE / PARRY ; RANGED / ACROBATICS ; THREATEN / DISCIPLINE

b. Protéger

Tenter de protéger un allié en REACH. STRUGGLE contre l'ATTAQUE, SKILL TEST (cf. au-dessus) D2. Si échec alors l'ATTAQUE vise la cible initiale, si succès alors le personnage qui protège la cible devient lui-même la cible de l'ATTAQUE, et ce STRUGGLE gagné remplace complètement le STRUGGLE DEFEND (pas d'autre jet de dés)

Ex : Diogo veut tuer Andreas l'Incendiaire pour lui apprendre à se révolter. Ergen souhaite protéger Andreas afin de l'interroger plus tard. Ergen fait une réaction PROTECT, cela lui coûte 1 DOOM.

Diogo a 3 réussites pour une difficulté D1, soit 2 MOMENTUM. Ergen a aussi 3 réussites mais pour D2, donc 1 MOMENTUM : Diogo gagne le STRUGGLE et Andreas se prend un coup de hache.

B Diogo ob a 3 réussites pour une difficulté de D1, soit 2 MOMENTUM. Ergen a 5 réussites, soit 3 MOMENTUM : Ergen gagne le STRUGGLE, et réussit d'une part à protéger Andreas, d'autre part à parer le coup d'épée qui lui était destiné.

c. Attaque d'opportunité

Lorsqu'un adversaire en REACH fait un SKILL TEST non ATTAQUE ou lorsqu'il essaie de quitter REACH sans WITHDRAW, un personnage peut faire une ATTAQUE DE MELEE d'opportunité. Cette attaque d'opportunité DOIT ETRE RESOLUE avant l'action dont elle est la Reaction. Si l'ATTAQUE de MELEE est un succès, alors possibilité d'utiliser du MOMENTUM pour augmenter la difficulté du SKILL TEST interrompu (cf. CREATE OBSTACLE MOMENTUM SPEND).

Les ennemis en REACH d'un personnage qui fait une ATTAQUE RANGED ont la possibilité de faire une Attaque d'opportunité.