

**MOMENTUM****1. Nature du Momentum**

- a. **Generated Momentum** : Momentum généré après un TEST réussi.
- b. **Pool Momentum** : Momentum venant d'autres tests réussis, maximum 6.

**2. Origine du Momentum**

- a. **Success above difficulty** : Chaque succès au-dessus du niveau de difficulté génère un MOMENTUM. Un test qui a échoué ne génère jamais de MOMENTUM.
- b. **Bonus MOMENTUM** : donné par certains TALENTS, n'existe que si le test est réussi, pas avant, et possibilité alors de les utiliser pour des repeatable spends.
- c. Normalement, on ne peut utiliser le MOMENTUM pour une action donnée qu'une seule fois par scène. Sauf les repeatables.

**3. Types d'utilisation du Momentum**

- a. **Immediate Spend** : Peut être utilisé n'importe quand ; il n'est pas nécessaire d'avoir réussi un TEST pour cela, mais peut tout de même être utilisé après un TEST réussi. Peut être acheté par du DOOM. Peut utiliser du MOMENTUM venant du MOMENTUM POOL, ou d'un TEST réussi, ou d'un échange contre du DOOM.
- b. **Regular Spend** : Peut être utilisé juste après un TEST réussi. Jamais après un TEST raté, jamais sans TEST. Peut utiliser du MOMENTUM venant d'être généré par un TEST réussi, mais aussi venant du MOMENTUM POOL. Ne peut pas être acheté par du DOOM.

Après un TEST réussi, on peut faire un IMMEDIATE SPEND, ou un REGULAR SPEND.

Après un TEST raté ou sans TEST, on peut utiliser un IMMEDIATE SPEND.

**4. Utilisations générales possibles du Momentum**

- a. **Create Opportunity (Immediate, Repeatable)** : +1D20 à un test par MOMENTUM, max +3D20. Doit être décidé AVANT de lancer les dés. Ne dure qu'un TEST.
- b. **Create Obstacle (Immediate, Repeatable)** : DIFFICULTY +1D pour DEUX MOMENTUM, max +3D. Doit être décidé AVANT que l'adversaire ne lance les dés. Ne dure qu'un TEST.
- c. **Obtain Information (Regular, Repeatable)** : Après un TEST, une question par MOMENTUM (situation actuelle, créature, personnage, bâtiment...). Le GM DOIT répondre sans mentir, mais n'est pas obligé de dire toute la vérité. L'information révélée doit être en rapport avec le TEST (RANGED pour information sur une arme de jet ; HEALING pour une maladie...).
- d. **Improve Quality of Success (Regular, Often Repeatable)** : Plus de points de dégâts, de succès lors de l'aide apportée à qqun après une réussite à un TEST.
- e. **Increase Scope of Success (Regular, Often Repeatable)** : Plus de personnes, d'espace affecté par la réussite au TEST.
- f. **Reduce Time Required (Regular, Often Repeatable)** : Action justifiant le TEST réussi est réalisée plus rapidement.

### 5. Utilisations possibles du Momentum lors d'une scène d'action

- a. **Bonus Damage (Regular, 1 R)** : +1 dommage (et non +1DC) par MOMENTUM
- b. **Break Guard (Regular, 2)** : Uniquement pendant une ATTAQUE ou une REACTION. La cible perd GUARD.
- c. **Called Shot (Regular, 2)** : Possibilité de viser un LOCATION particulière.
- d. **Change Stance (Immediate, 1)** : Se relever ou s'asseoir. Peut être utilisé même sans TEST ou après un TEST raté.
- e. **Confidence (Regular, 1 R)** : +1DC MORAL SOAK par MOMENTUM, max +4DC, jusqu'au début du tour suivant.
- f. **Disarm (Regular, 2 si l'adversaire a une arme à une main ; 3 pour une arme à 2 mains)** : L'arme de la cible lui échappe et tombe à terre, à REACH.
- g. **Penetration (Regular, 1 R)** : Les dégâts infligés par l'ATTAQUE justifiant le TEST ignore SOAK égal à deux fois le MOMENTUM dépensé.
- h. **Re-roll Damage (Regular, 1)** : Le joueur peut relancer autant de dés de dégâts qu'il le souhaite pour cette ATTAQUE.
- i. **Second Wind (Immediate, 1 R)** : Le joueur choisit un type de dégâts et récupère un point par MOMENTUM. Peut être utilisé même sans TEST ou après un TEST raté.
- j. **Secondary Target (Regular, 2)** : Une deuxième cible à REACH de la première prend la moitié arrondie par excès des dégâts. HIT LOCATION random, si PHYSIQUE.
- k. **Subdue (Regular, 1)** : L'ATTAQUE gagne la qualité NONLETHAL.
- l. **Swift Action (Regular, 2)** : Une STANDARD ACTION en plus dont le TEST verra sa difficulté augmentée de +1D.
- m. **Withdraw (Regular, 1)** : Quitter le REACH de l'adversaire sans déclencher un RETALIATE REACTION.

**À la fin d'une scène d'action, un MOMENTUM s'évapore.**