

Advance (Mouvement) *Action simple ou complexe, mouvement*

Une simple action de mouvement permet au combattant d'utiliser son MOUV actuel en cm une seule fois pour se déplacer.

L'action de mouvement complexe donne au combattant le double de son MOUV actuel en cm.

En général, un point de MOUV équivaut à 1 cm de mouvement sur le champ de bataille.

Cependant, le mouvement est influencé par le type de mouvement et le terrain.

Une action de mouvement simple ou complexe peut être combinée avec les types de mouvements :

Sauter, monter, descendre, tourner, et nager, tant que le MOUV total disponible du combattant n'est pas dépassé.

Errata - Tourner :

Le simple changement d'orientation d'un personnage nécessite également une simple action préalable.

Dans le cadre d'un combat, le combattant qui change ainsi d'orientation doit terminer son mouvement en contact avec tous les adversaires avec lesquels il était en contact avant de tourner.

Aim (Viser) *Action simple, combat*

Le combattant reçoit un bonus de **+1A** pour sa **prochaine attaque** qui doit être effectuée juste après l'action de viser lors de la même phase d'activation.

Cela peut être utilisé en combat à distance ou rapproché.

Attack (Attaquer) *Action simple, combat*

Le combattant attaque un adversaire ou un élément de décor en combat à distance ou rapproché. Il doit attaquer **une** cible dans son **champ de vision**.

L'attaque doit être annoncée en détails : qui ou quoi est attaqué et avec quelle arme.

Une attaque peut être précédée par une autre action comme « prendre de l'élan » ou « viser ».

Attention, l'**action** attaque n'est pas la même chose que l'**attribut** Attaque. L'attribut attaque détermine le nombre de cartes de localisation à choisir lors d'une attaque.

Charge (Charger) *Action complexe, mouvement, combat*

Lors d'une charge, le combattant peut utiliser **une** action complexe **de déplacement** pour charger son adversaire et effectuer contre lui **une attaque** avec une arme de mêlée, à condition que son mouvement l'ait amené au contact socle à socle avec son adversaire.

L'adversaire doit être **visible** par le combattant et être dans son **champ de vision** au début de son activation.

L'action complexe de déplacement doit pouvoir être faite en **ligne droite** et doit permettre au combattant d'arriver en contact socle à socle. Au tout début de sa charge, le combattant est tourné pour faire face à sa cible. Après cela, il ne peut plus être tourné ou dévié de la ligne droite entre lui et sa cible, ou uniquement pour éviter des obstacles fins qui ne sont pas suffisamment larges pour bloquer la ligne de vue, comme un mât ou un tronc d'arbre.

La charge **peut** être combinée avec des mouvements comme un **saut** ou un **saut vers le bas**, tant que le combattant n'a **pas à se tourner**. Le combattant peut traverser des terrains difficiles (en subissant les pénalités de mouvement) mais ne peut pas charger et monter ou descendre une échelle ou un gréement.

Le combattant **ne peut pas** non plus combiner une charge avec les mouvements : **tourner, escalader ou nager**.

Un combattant doit se déplacer d'une distance **au moins égale** à son **mouvement** normal en cm pour avoir l'impulsion suffisante pour une charge.

Si le combattant commence son mouvement plus près que ça, il effectue une **action simple** de déplacement, suivie d'une **attaque simple**, sans aucun bonus de charge.

Si le combattant **ne peut pas** effectuer sa charge, car sa cible se révèle **plus loin** que le mouvement qu'il peut effectuer, il doit effectuer une **action simple de déplacement**, dans la direction prévue à l'origine et s'arrête sans avoir chargé et sans engager aucun adversaire. (Il s'arrête à plus d'1cm de tout adversaire). Son activation est terminée.

Une autre fin possible a une charge se produit lorsque un autre combattant que la cible de la charge « réagit » au mouvement du combattant et vient se placer devant la cible pour bloquer la charge. Dans ce cas, une fois la réaction effectuée, la charge est simplement transférée sur le nouveau combattant comme si ça avait été la cible dès le début.

Si le combattant peut effectuer sa charge jusqu'au contact de son adversaire, il reçoit un bonus de force, +2FOR pour cette attaque **SI** :

- Le combattant a utilisée au moins la valeur de son MOUV pour la charge.
- Son MOUV n'a pas été réduit par des pénalités de terrain ou une blessure critique dans les jambes.
- A la fin du mouvement de charge, l'avant du socle du combattant entre en contact avec le socle de la cible.

Une charge peut être effectuée avec une arme de mêlée ou sans arme.

Get up (Se relever) *Action simple, mouvement, obligatoire*

Un combattant qui a été mis à terre suite à un évènement, une chute ou une puissante attaque doit utiliser la première action de son activation pour se relever.

« Se relever » peut être combiné avec le mouvement « tourner ».

Pull down (Faire tomber) *Action simple, combat*

Si deux combattants sont en combat rapproché sur des niveaux de terrain différents, celui en bas peut tirer l'autre vers lui. L'action faire tomber est une action de combat rapproché qui ne cause pas de dommages. L'action « faire tomber » n'est pas une action de mouvement.

L'attaquant ajoute la valeur d'une carte Destin à sa force de base. Si la somme est supérieure ou égale à la Res du défenseur plus une carte Destin, le défenseur est placé sur le même niveau que l'attaquant.

L'attaquant et le défenseur sont tournés l'un vers l'autre de sorte qu'ils sont en contact socle à socle avec les faces avant l'une contre l'autre.

Si l'action faire tomber n'est pas possible par manque de place a coté de l'attaquant, elle ne peut pas être réalisée.

Si l'attaquant est aussi en contact avec un bord donnant dans le vide, il peut tenter d'y précipiter son adversaire. La hauteur de la chute est déterminée par la position du défenseur avant l'action.

Rallying and fleeing (Se rallier ou fuir) *Action complexe, mouvement, obligatoire*

Au **début de son activation**, le combattant en panique doit tenter de se **rallier** et mettre fin à sa panique en réussissant un test de moral.

Un combattant mis en panique peut seulement **fuir** et espérer réussir à se **rallier** une fois le calme revenu plus loin. Il ne peut tenter de se rallier que lors de sa phase d'activation ou par le biais d'un cri de ralliement.

Si le combattant **réussit** le test, la panique disparaît et sa fuite prend fin. Le combattant ne peut pas faire d'autres actions, à part se **réorienter**. Il pourra agir normalement au prochain tour.

Si le combattant **échoue** au test, il doit fuir. Son mouvement de fuite le dirige vers le **bord de table le plus proche en ligne droite**, tant que les décors et autres obstacles le permettent.

Si le combattant sort du terrain, il est hors combat.

Un combattant en fuite se déplace d'une distance égale à la somme de **deux cartes Destin** en cm.

Un combattant en fuite se déplace toujours de la totalité du mouvement indiqué par les cartes Destin.

Le combattant peut combiner différents types de mouvement pendant sa fuite, escalader, sauter, sauter en bas et éventuellement nager. Il ne peut **jamais** arriver au **contact socle à socle** avec **un adversaire** de sa propre volonté.

Un combattant en fuite est autorisé à éviter les obstacles infranchissables et ceux qu'il a déjà tenté d'escalader ou de sauter sans succès. Si le combattant doit descendre d'un obstacle ou décor, il saute vers le bas plutôt que d'en descendre en escaladant. Un combattant en fuite ne peut pas se déplacer en eau profonde, il a peur de se noyer.

Le combattant peut fuir en contournant les arbres, piliers ou décors similaires, fins et verticaux, sans pénalité.

Mouvement de fuite réduit :

Un combattant ayant reçu une **blessure critique** aux jambes, ou à terre et **devant se relever** d'abord, ne fuit que d'une distance d'1 carte Destin en cm, au lieu de deux.

Errata :

Un combattant subissant les deux effets fuit de la valeur (arrondi supérieur) d'une carte Destin, son mouvement n'est pas réduit à zéro carte.

Si un combattant en fuite fait une chute, sa panique et la fuite prennent immédiatement fin, survivre à la chute et ses conséquences l'aide à reprendre ses esprits.

Un combattant en fuite est « **paniqué** » et « **sans défense** ».

Si un combattant doit fuir, mais qu'il lui est impossible de le faire car il est entouré d'ennemis, ou acculé dans un angle, il ne se déplace pas. Selon son tempérament, il va se recroqueviller en boule, ou commencer à tourner sur place en agitant les bras, en hurlant des malédictions bien senties. Le combattant est néanmoins toujours « paniqué », en fuite et « sans défense ». Il utilisera la première opportunité pour fuir, s'il est bien sûr toujours en panique à ce moment-là.

Reload (Recharger) *Action simple ou complexe selon le type d'arme*

Le combattant peut recharger une seule arme complètement avec une action « recharger », quel que soit le nombre de coups qui ai été tiré avant. Si un combattant possède plusieurs armes à distance, il faut préciser exactement laquelle il recharge.

Recharger les armes dites « **lourdes** » est une action complexe.

Un combattant ne peut pas recharger s'il est engagé en combat rapproché avec un adversaire.

Les armes chargées peuvent être marquées à l'aide de petits marqueurs amovibles placés sur la carte du combattant, un pour chaque arme chargée que porte le combattant. Un marqueur est retiré et placé à côté si l'arme est utilisée.

Exemples :

Dans le premier exemple, les deux pistolets sont chargés. Dans le second exemple, seul le pistolet droit de Revlugg est chargé. Dans le troisième, les deux pistolets sont vides.

Retrait (Retraite) *Action simple, mouvement*

Le combattant peut tenter de se désengager d'un adversaire..

Le joueur tire **une carte Destin** et soustrait 2 à la valeur pour chaque adversaire au contact de son socle.

Si le résultat est égal ou supérieur à 1, cela correspond à **la distance** dont peut s'éloigner le combattant **en cm**. Ce mouvement est fait en ligne droite et le combattant peut se réorienter à la fin du mouvement même si il ne pouvait normalement pas se déplacer..

L'adversaire **ne reçoit pas** d'attaque en réaction à la retraite. Le combattant **ne peut pas faire d'action de combat** ce tour-ci, même s'il lui reste une action ou s'il reçoit un ordre.

Shoulder charge (Charge déstabilisante) *Action complexe, mouvement, combat*

Le combattant se rue sur son adversaire épaule en avant et tente de le déstabiliser pour le faire tomber en arrière.

Une charge déstabilisante fonctionne exactement *comme une charge normale*, sous les mêmes conditions, seulement au lieu d'effectuer une attaque de mêlée à la fin de son mouvement, le combattant effectue une action « **poussée** ».

Au vu de l'élan pris, l'attaquant reçoit un bonus de **+2 à sa force de base** pour tenter sa poussée.

Shove (Pousser) *Action simple, combat*

Le combattant peut pousser un adversaire au contact. Pousser est une action de combat qui ne provoque pas de dommages, ce n'est pas une action de mouvement.

Pour pousser quelqu'un, le combattant ajoute à sa **FORce de base**, la valeur d'une carte Destin.

Si le résultat est **plus grand** que la valeur d'une carte Destin **plus l'ENDurance** de l'adversaire, le défenseur est écarté de l'attaquant. La distance est égale à la différence entre les deux résultats en cm.

La poussée est effectuée en ligne droite sans tourner le défenseur. Si le défenseur heurte un obstacle, comme un mur ou un autre combattant, la poussée prend fin et il n'y a pas de dommages. Si le défenseur est poussé par-dessus le vide, au bord d'une falaise ou équivalent, il tombe.

Smash (Défoncer) *Action simple, combat*

Une porte fermée ou verrouillée ou bien un mur fin ou fragile sont des **éléments** qui peuvent être défoncés. Bien sûr, un combattant peut tenter de défoncer une porte sans verrou ou une porte dont il a la clef parce que ça lui paraît mieux.

Le combattant doit être au contact avec l'élément qu'il souhaite défoncer. Les éléments ne se défendent pas et sont **automatiquement touchés**.

Le combattant ajoute à sa **FORce** la valeur d'une carte Destin et en soustrait l'**ENDurance** de l'élément. Aucune carte Destin n'est tirée pour l'élément. Une valeur positive correspond au nombre de points de Vie que perd l'élément.

Si un élément perd son dernier point de Vie, il est détruit, un combattant peut le traverser, l'ouvrir sans pénalité de MOUV.

Les éléments ont deux attributs, leur **ENDurance** et leur Vie. Leurs valeurs peuvent varier et sont expliquées dans les scénarios.

Valeur de base pour un élément :

- Porte END 12 V 1
- Chaise END 9 V 1
- Table END 10 V 1
- Mur fin (divisé en sections de 5 cm de large)
END 14 V 1

Take a swing (Prendre de l'élan) *Action simple, combat*

Un combattant peut prendre de l'élan avant de frapper ou tirer. Cela correspond à viser avec application sa frappe ou reculer son bras et cambrer le dos, avant d'envoyer un coup vraiment puissant. Un combattant qui effectue cette action profite d'un bonus de + **3 à la FORce** de sa prochaine attaque, dans la **même phase d'activation**. Ce bonus s'applique aussi à la force de base du combattant, pour une poussée par exemple. Cette action ne peut être entreprise qu'en combat rapproché.

Use item (Utiliser un objet) *Action simple, mouvement*

Cette action regroupe tout ce qui peut raisonnablement être fait au regard des objets disponibles.

Examiner et **ouvrir** un coffre, **prendre, jeter ou déplacer** et, bien sûr, **utiliser** un objet.

Chaque action requiert **une** action simple, le scénario explique généralement quels objets sont présents et leur utilité.

Le cas échéant, « la séquence temporelle » y sera aussi expliquée (exemple : chaussette puis chaussure).

Pour utiliser un objet, le combattant a besoin d'être au **contact socle à socle** avec l'objet et l'objet doit être dans son **champ de vision**.

Un objet peut être ramassé et transporté par un combattant, qui peut aussi le donner à un autre combattant, à condition que celui-ci soit au contact socle à socle avec lui.

Les objets notés sur la carte d'un combattant ne peuvent pas être transmis ou échangés, ils font partie de la personnalité et de l'apparence du combattant.

Un combattant engagé dans un combat rapproché ou paniqué ne peut pas manipuler ou utiliser d'objet.

Wait (Attendre) *Action complexe*

Le combattant ne fait pas d'action pendant son activation mais pourra réagir à l'action d'un adversaire visible par le combattant.

Pour cela, le combattant interrompt l'action adverse et effectue une **action simple** lui-même. On parle de **réaction ou d'action réactive**.

Il n'est pas possible de réagir à une réaction. Plusieurs combattants peuvent réagir face à la même action adverse. Tous les combattants souhaitant réagir doivent être annoncés puis seulement après leur action est résolue l'un après l'autre.

Les réactions possibles sont : **se déplacer et attaquer** (action simple uniquement).

Errata : cela signifie qu'on ne peut pas déclencher une tempête de feu ou lancer une bombe, car ce ne sont pas des attaques simples (même si elles requièrent une action simple pour être effectuée, ce n'est pas la même chose).

Une réaction de **déplacement** doit être effectuée avant que l'adversaire n'effectue l'action annoncée.

L'action de l'adversaire peut être vaine car le combattant attaqué est désormais hors du champ de vision ou trop loin. L'adversaire peut toujours faire son action. Cependant, s'il tire alors que la cible n'est plus accessible, l'arme a quand même été utilisée. Les actions de mouvement sont résolues même celles qui étaient censées mener au combat et qui ne le peuvent plus (voir échec d'une charge).

Une attaque en réaction avec **une arme à distance** interrompt l'action de l'adversaire à n'importe quel moment, même en plein milieu d'un mouvement.

La LdV, la portée et le couvert potentiel sont déterminés au moment où l'action est interrompue. L'action réactive doit être menée jusqu'au bout, y compris dommages, blessure critique éventuelle, test de moral, panique, etc. avant que l'adversaire ne soit autorisé à finir son action.

Errata : **Lorsqu'un combattant en attente réagit face à une attaque à distance et se déplace de façon à engager socle à socle le tireur, l'attaque à distance est interrompue et est automatiquement un échec, l'action est dépensée et l'arme est déchargée.**

Une attaque en réaction avec une **arme de mêlée** est résolue au moment où l'adversaire arrive au contact socle à socle, avant que lui-même n'effectue une attaque.

L'action réactive doit être menée jusqu'au bout, y compris dommages, blessure critique éventuelle, test de moral, panique, etc. avant que l'adversaire ne soit autorisé à finir son action.

La fin de l'attente

- Au début de la prochaine activation du combattant, le tour suivant, ou
- Une fois que le combattant a réagi à une action adverse, ou
- Si le combattant reçoit un ordre, ou
- Si le combattant se retrouve impliqué dans un combat rapproché contre un adversaire.

Les combattants **ne peuvent pas** effectuer une action « attendre » s'ils sont au contact d'un adversaire.