

ACTIONS SIMULTANÉES

FICHE N°4

Note pour le Maître du Jeu : nous vous conseillons de n'introduire ces règles qu'à la fin de la troisième partie afin que vos joueurs aient bien intégré les autres règles.

RÈGLES POUR PERSONNAGES EXPÉRIMENTÉS (4ÈME PARTIE)

ACTIONS SIMULTANÉES

Les personnages peuvent effectuer plusieurs actions en même temps. Le joueur subit un malus de -2 à chacun de ses dés, pour chaque action au-delà de la première.

Exemple : Nicolas est poursuivi et pressé. Il conduit sa voiture à toute allure dans de petites ruelles tout en cherchant sur l'ordinateur de bord des renseignements sur ses poursuivants en essayant de réparer son revolver enrayé. Il subit un malus de -4 à sa compétence de Conduire, d'Informatique et de Mécanique.

La règle des actions simultanée s'applique aussi à un lanceur de sort qui voudrait lancer plusieurs sorts dans le même round.

ACTIONS SIMULTANÉES SPÉCIALES : EN ATTAQUANT

La règle des actions simultanées s'applique aussi aux compétences de combat, en particulier lorsqu'un personnage souhaite attaquer deux adversaires dans le même round.

Cependant, pour les actions ci-dessous, la règle est légèrement différente.

Les personnages peuvent effectuer certaines actions tout en combattant. Par exemple, faire un roulé-boulé et donner un coup de poignard dans le même round (6 secondes). Pour réussir l'attaque, le personnage doit d'abord réussir son action, sinon l'attaque est perdue. Voici quelques exemples d'actions « en attaquant » :

Roulé-boulé (Dex-3) : permet, au premier round d'un combat, si vous êtes à distance, de vous rapprocher étonnement rapidement. Lors de la première attaque, vous gagnez sur votre adversaire une seconde de « Réactivité » (Vous considérez que vous avez deux points de plus en Sens pour déterminer l'initiative).

Saut périlleux (Dex-4) : principalement pour le style, cette action permet aussi de sauter sur un personnage ou sur du mobilier en hauteur.

Dégainer (Sens) : permet d'attaquer dès le premier round d'un combat alors que son arme est encore dans son étui. Peut surprendre l'adversaire.

Sauter en hauteur, en longueur (limité à 6m) : Voir feuille de personnage.

Se déplacer de 6 mètres ou moins (Réussi automatiquement)

Viser : Avant de jeter un dé d'attaque, un personnage peut viser une partie précise du corps. Si le personnage ratte son jet en « Viser », son attaque est perdue. Le jet de Viser se fait sous la **Dextérité** moins 2 (**Dex-2**). On ne gagne pas d'expérience en Viser (Puisqu'on en gagne déjà dans les compétences de combat).

Exemples :

- Nicolas attaque Chloé à la tête, car elle porte une armure de cuir mais pas de casque. Ainsi, elle ne bénéficiera pas de +1 à la **Classe d'Armure**. Nota : s'il réussit, les dégâts ne sont pas pour autant plus importants.
- Chloé attaque Nicolas au poignet droit pour lui faire lâcher son arme. Si elle réussit, Nicolas jettera un jet sous ses PV pour voir s'il tient bon.
- Nicolas attaque Chloé aux jambes, pour la ralentir si elle essaie de s'enfuir.
- Chloé attaque Nicolas à l'œil. Le Maître du Jeu donnera un malus de -2 à Chloé pour cette attaque particulièrement difficile. Chloé jette un dé et doit faire moins que (**Dex-4**).

En général, un coup « visé » ne fait perdre ni plus ni moins de points de vie qu'un coup non visé.

Un personnage ne peut pas se déplacer de plus de 6 mètres par round en plein combat et attaquer.

Recharger une arme à feu ne se fait pas « en attaquant ». Il faut tout un round (6 secondes) pour recharger une arme.

On peut effectuer au maximum 2 actions différentes « en attaquant ».

ACTIONS À PLUSIEURS

Le Jeu de Rôle se joue en groupe, et les actions à plusieurs sont un des éléments de ce groupe.

Lorsque plusieurs personnages agissent ensemble, par exemple pour défoncer une porte, c'est celui qui a le plus haut score dans la caractéristique qui jette son dé, avec un bonus de +1 pour tous ceux qui l'aide.

Exemple : Chloé à 4 en **Savoir**, un bonus de 3 en **Médecine**. Elle va essayer d'opérer sur la table de sa cuisine un ami blessé, assistée de Nicolas qui a 2 en **Savoir** et un bonus de 2 en **Médecine**. Le Maître du Jeu estime que c'est incroyablement difficile et impute un malus de -5 à l'opération. Chloé doit donc réussir un jet sous $4 + 3 + 1$ (aide de Nicolas) - 5 = 2.

Cette règle s'applique aussi aux lanceurs de sort. Il faut avoir au moins 6 en **PSY** pour aider quelqu'un d'autre à jeter un sort.