

MMXII : Actions

Nom	Métier	Lieu	Conditions	Cible de l'action	Coût	Interaction	Paramètres	Durée de réalisation	Proba réussite (%)	Portée (en case)	Effets	Proba état	Importance	Historique	Logguée	Récompense	Courbe récompense	
Marcher		Région	Vie_jambes>0	Joueur A	0	Switch dessin marche	Direction	10	100	0	Déplacement en xy	Fatigue: 1%	/	Non	Oui	+1PP	Décroissante	
Courir		Région	Vie_jambes>0	Joueur A	0	Switch dessin course	Direction	5	100	0	Déplacement en xy	Fatigue: 8%	/	Non	Oui		Décroissante	
Ramper		Région	Vie_jambes>0 & Vie_Bras>0	Joueur A	0	Switch dessin ramper	Direction	20	100	0	Déplacement en xy	Parano: 4%	/	Non	Oui		Décroissante	
Nager		Région	Vie_jambes>0 & Vie_Bras>0	Joueur A	0	Switch dessin nage	Direction	15	100	0	Déplacement en xy	Fatigue: 7%	/	Non	Oui		Décroissante	
Prendre		Région, Ville	Vie_Bras>0	Objet	0	Ouverture fenêtre d'objets	Inventaire	Instantané	100	0	Déplace objet de case/banque dans inventaire		2	Non	Non		Décroissante	
Fouiller		Région	Vie_bras>0	Objet	0	- Objets lootés dans inventaire de la case	Case	12	100	0	Demande de loot à case actuelle		2	Non	Oui		Décroissante	
Frapper		Région, Ville (Invasion), Combat	Sur même case que cible & Vie_bras>0	Ennemi	1	- Ouverture fenêtre des cibles possibles	Joueur A, Objet	8	73	0	- Message d'information après l'action	Dégâts: 23	1	Oui	Oui		Croissante	
Agresser		Région, Ville	Sur même case que cible Vie_bras>0	Joueur B	2	- Ouverture fenêtre des cibles possibles	Joueur A	17	66	0	- Message d'information après l'action	Dégâts: 18	4	Oui	Oui		Croissante	
Attaque suicide		Invasion	Sur même case que cible	Ennemi	0	- Demande de confirmation	Joueur A	22	93	0	- Message d'information sur l'action	Dégâts: 130	Mort: 88%	/	Oui	Oui		Croissante
Tirer		Région, Ville, Combat, Invasion	Conteneur "arme de distance" dans inventaire & Vie_bras>0 & Vie_bras>0 & Objet conteneur arme à feu/Objet conteneur munitions pour armes à feu & Munitions correspondant à l'arme	Joueur B, Ennemi	2	- Ouverture fenêtre des cibles possibles	Joueur A, Objet	10	0	0	- Message d'information après l'action	Dégâts: 0	1	Oui	Oui		Croissante	
Recharger		Région, Ville	Objet A et B cumulables selon la liste des recettes & Vie_bras>0	Objet "arme à feu"	1	Message d'information	Objet	8	75	0	arme_marche=true		2	Non	Non		Décroissante	
Mélanger		Région, Inventaire	Objet destructible selon la liste des recettes	Objet	2	Ouverture fenêtre d'objets mélangables	Recette	8	70	0	Objet A+ObjetB= création Objet C		2	Oui	Oui		Décroissante	
Extraire		Région, Inventaire	Objet destructible selon la liste des recettes	Objet	2	Ouverture fenêtre d'objets extractibles	Recette	10	70	0	Objet A= création objet B et objet C		3	Oui	Oui		Décroissante	
Donner		Région, Ville	Objet A et B sur même case & Inventaire Joueur B= Libre & Poids objets+poids inventaire Joueur B= Capacité poids Joueur B	Joueur B	0	Message d'information	Joueur A	13	100	0	objet_selectionné_Jd new_objet_JourB		3	Oui	Non		Décroissante	
Poser		Région	Objet	Objet	0	Ouverture fenêtre inventaire	Joueur A	6	100	0	objet visé de l'inventaire= objet à terre sur la case		3	Non	Non		Décroissante	
S'enfermer		Ville (Maison)	Joueur A	Joueur A	1	- Autres sections inaccessibles	Région: Maison	10	83	0	Enfermé: 100%	Paranoia: 37%	/	Oui	Oui		Croissante	
Sortir		Ville (Maison)	Joueur A	Joueur A	0	- Message d'information	Région: Maison	10	100	0	- Autres sections accessibles	Fin enfermé= 100%	1	Non	Non		Décroissante	
Remplir		Région	Position = Case "eau" & Objet conteneur "bouteilles"	Objet	0	Ouverture fenêtre d'objets	Joueur A	16	100	0	Objets remplissables	etat_objet=rempli	2	Non	Non		Décroissante	
Fabriquer		Inventaire	Objets inventaire= pré-requis d'une recette	Objet	0	Ouverture fenêtre d'objets	Recette	10	83	0	Objets fabriquables	objet A+objet B=Objet C	2	Oui	Oui		Croissante	
Capturer		Région	ennemi=gibier & ennemi_vie < 20%	Ennemi "Gibier"	2	- Animal dans inventaire case	Joueur A	14	Formule	0	animal_capture=non		2	Oui	Oui		Croissante	
Empoisonner		Région, Ville	Objet conteneur "armes blanches", "munitions", "légume", "graines", "nourriture" ou "eau" + "poison"	Objet	2	- Menu des éléments empoisonnables	Objet conteneur	20	Formule	0	- Demande de confirmation	objet_x=objet_x en	4	Oui	Oui		Croissante	
Aiguiser		Ville (Forge)	Objet du conteneur "Fer" dans inventaire coffre & recette possible Vie_bras>0	Objet	1	Message d'information	Recette	5	92	0	objetA+action aiguiser=objetB		/	Oui	Non		Décroissante	
Couper		Ville (Forge)	Objet du conteneur "Fer" dans inventaire coffre & recette possible Vie_bras>0	Objet	1	Message d'information	Recette	5	92	0	objetA+action couper=objet B		/	Oui	Non		Décroissante	
Forger		Ville (Forge)	Objet du conteneur "Fer" dans inventaire coffre & recette possible Vie_bras>0	Objet	1	Message d'information	Recette	5	92	0	similaire à fabriquer, mais avec objets de conteneur fer		/	Oui	Non		Décroissante	
Récolter		Région (Potager)	Libre & objets récoltables= Oui & Vie_bras>0	Objet	0	Message d'information	Joueur A	10	100	0	objets_potager=new	objets inventaire	/	Oui	Non		Décroissante	
Poser un piège	Poseur d'appâts	Région	Vie_bras>0	Joueur A, Joueur B+, Ennemis +	3	Ouverture fenêtre avec objets pièges	Objet de conteneur "Piège"	27	70	= vision joueur	Poser un objet de conteneur "piège" sur case claire		3	Oui	Oui		Décroissante	
Purifier	Poseur d'appâts	Région, Ville	4PG, 3POu	Objet	2	- Ouverture fenêtre avec objets inventaire	Joueur A	11	95	0	- Message d'information	Enlever poison	/	Oui	Oui		Décroissante	
Placer construction	Maire	Région	Construction terminée où Lieu=Région	Case	1	Case touché par l'odeur directe ou indirecte= couleur avec capacité faible	Joueur A	30	100	=vision joueur	Case installation= nouvelle construction		1	Oui	Oui		Egale	