

ATTAQUE AGRESSIVE

Effort : 1 par attaque p403

- EFFETS -

Attaque : +3
Dommages : +3
Défense Physique : -3
Défense Magique : -3



ATTAQUE CAUDALE

Effort : Non p48

- EFFETS -

Une attaque supplémentaire (caudale uniquement)
Malus aux tests d'action : -2



PARADE CAUDALE

Effort : Non p49

- EFFETS -

Défense Physique : +1
Malus à tous les tests : -1
ou
Défense physique : +2
Malus à tous les tests : -2



ATTAQUE PRÉCISE

Effort : 1 p404

- EFFETS -

Attaque : -3
Si l'attaque réussit, elle touche la zone désignée



CÉDER DU TERRAIN

Effort : 1 p404

- EFFETS -

Attaque : -2
Défense Physique : +1/m cédé (distance maximale égale au rang en Armes de mêlées ou Combat à mains nues)



ATTAQUE ÉTOURDISSANTE

Effort : Non p403

- EFFETS -

Dommages étourdisants
Blessure grave = étourdi pendant degré de résultat round



DEPLACEMENT EN 2 TEMPS

Effort : 1 p405

- EFFETS -

Combinaison autorisée :
Déplacement + Action + Déplacement
Défense Physique : -2
Défense Magique : -2



GARDE DÉFENSIVE

Effort : Non p406

- EFFETS -

Défense Physique : +3
Défense Magique : +3
Malus aux tests d'action : -3 (sauf Équilibre, Esquive, etc.)



CONTOURNER LE BOUCLIER

Effort : Non p405

- EFFETS -

Init - Arm Phy bouclier :
> Init : Bouclier contourné
< Init : Sans effet, sauf malus de -2 à tous tests d'attaque



VISER 1

Effort : 1 p406

- EFFETS -

Bonus prochain test attaque à distance : +2
Possibilité de viser un round complet ou plusieurs rounds (voir carte Viser 2)



VISER 2

Effort : 1 par round p406

- EFFETS -

Bonus prochain test attaque à distance : +3



BOND RÉTABLISSEMENT

Effort : 2 p404

- EFFETS -

Test Dex (6), le malus d'armure s'applique.
Réussite : le personnage se relève et peut accomplir une action ordinaire



DÉTRUIRE UN BOUCLIER

Effort : 1 p405

- EFFETS -

Sur un coup critique, effectuer les dommages + taille de l'arme.
Détruit si le résultat est supérieur au seuil de destruction



RENVERSER

Effort : Non p406

- EFFETS -

N'inflige pas de dommages.
Résultat du test de dommages =
Difficulté du test d'Équilibre.



RÉCEPTIONNER UNE CHARGE

Effort : Non p406

- EFFETS -

Le personnage doit agir à la même initiative que le cavalier.
Degré de résultat Bon =
Test Équilibre du cavalier



À TERRE

p407

- EFFETS -

Malus aux tests d'action : -3
Défenses : -3



COUVERT

p407

- EFFETS -

Partiel : Défenses +2
Conséquent : Défenses +4
Total : NA



ÉTOURDI

p408

- EFFETS -

Actions défensives uniquement
Malus aux tests d'action : -2
Défenses : -2



HARCELÉ

p408

- EFFETS -

Malus aux tests d'action : -2

Défenses : -2

Débordé : malus supplémentaire pour chaque source de harcèlement supplémentaire



TRIS AU DÉPOURVU

p409

- EFFETS -

Défenses : -2



SURPRIS

p409

- EFFETS -

Aucun test d'action autorisé

Défenses : -3

