

ACTIONS POSSIBLES en combat (en vert : préparent une autre action)

Combat au corps à corps

Demi	Dégainer (et) / ou Rengainer une (autre) arme.
Demi	Viser : +10% à CC si attaque standard immédiate.
Demi	Feinte : Test CC opposé. Si réussi attaque std. immédiate ni esquivable ni parable.
Demi	Attaque standard : Faire une seule attaque (jamais plus d'une fois par round).
Complète	Attaque rapide : Faire plusieurs attaques (autant que sa valeur en A).
Complète	Attaque brutale : +20% à CC mais aucune parade ni esquive pendant le round.
Complète	Charge : Attaque avec +10% à CC (nécessite un mouvement de plus de 4 m).
Complète	Attaque prudente : +10% aux Parades / Esquives mais -10% à CC pour le round.

Combat à distance

Demi	Viser : +10% à CT si attaque standard immédiate.
Demi	Attaque standard : Faire une seule attaque (jamais plus d'une fois par round).
Complète	Attaque rapide : Faire plusieurs attaques (autant que sa valeur en A).
Demi ou Complète	Recharger une arme à distance (dépend de l'arme).

Défense

Demi	Préparer une parade (inutile si 2 ^{ème} arme ou bouclier dégainé).
Complète	Posture défensive : Les adversaires ont -20% à CC, mais aucune attaque possible.
Gratuite	Parade lorsque l'on subit une attaque au corps à corps (si préparée ou 2 ^{ème} arme).
Gratuite	Esquive lorsque l'on subit une attaque au corps à corps (si compétence acquise).

Déplacements

Demi	Mouvement : Se déplacer de sa valeur de mouvement normale.
Demi	Manœuvre : Test CC opposé. Si réussi, force l'adversaire à se déplacer de 2 m.
Demi	Se lever ou Monter en selle.
Complète	Sauter.
Complète	Course : Les adversaires ont -20% à CT mais +20% à CC.
Complète	Désengagement du combat sans subir une attaque de chaque adversaire adjacent.

Magie

Demi	Test de focalisation : Facilite le lancement d'un sort.
Demi ou Complète	Incantation : Lancer un sort (jamais plus d'une fois par round).

Autres actions

Demi	Retarder sa Demi-Action restante (à utiliser avant son prochain tour).
Demi ou Complète	Utiliser une compétence (dépend des circonstances).
Demi	Sortir et boire une potion.
Gratuite	Utiliser un Point de Fortune pour :

- **Rejeter 1d100 raté.**
- **Obtenir une Parade / Esquive supplémentaire.**
- **Obtenir une Demi-Action supplémentaire.**
- **Obtenir +1d10 à l'initiative (début de combat).**

Attributs des armes

ATTRIBUTS DES ARMES

À mitraille Pas de test de CT. Tracer une ligne de la portée maximum de l'arme et de 2m de large. Quiconque se trouvant dans cette zone doit réussir un test d'Ag pour éviter les dégâts.	Équilibrée Pas le malus de -20% en CC pour l'utilisation d'une arme dans votre main non directrice.	de F) ou de s'en dégager en se contorsionnant (test d'Ag): il s'agit dans les deux cas d'actions complètes. Les attaques prenant la victime immobilisée pour cible bénéficient d'un bonus de +20% en CC ou en CT.	Peu fiable Sur un 96-99, l'arme s'enraye et ne peut plus tirer jusqu'à ce qu'un test de Métier (arquebusier) soit réussi. Sur un 00, l'arme explose, infligeant ses dégâts normaux à son porteur, et se détruisant du même coup.
Assommante +10% en F pour utiliser le talent Coups assommants.	Expérimentale Sur un 96-98, l'arme s'enraye et ne peut plus tirer jusqu'à ce qu'un test de Métier (arquebusier) soit réussi. Sur un 99-00, l'arme explose, infligeant 8 points de Blessures à son porteur, et se détruisant du même coup.	Lente +10% à la CC pour parer ou esquiver une telle arme.	Précise La valeur critique de tout coup critique augmente de 1. Cumulable avec le talent Coups précis.
Défensive +10% à la parade.	Immobilisante En cas de réussite, la cible est faite prisonnière à moins qu'elle ne réussisse un test d'Ag. Elle ne peut ensuite que tenter de se libérer. La victime peut tenter de rompre ses liens (test	Percutante Lancez deux d10 pour les dégâts et conservez le meilleur résultat.	Rapide -10% pour parer ou esquiver une telle arme.
Épuisante Si l'arme dispose de l'attribut percutant, il ne s'applique que pendant le premier round de combat au corps à corps.	de F) ou de s'en dégager en se contorsionnant (test d'Ag): il s'agit dans les deux cas d'actions complètes. Les attaques prenant la victime immobilisée pour cible bénéficient d'un bonus de +20% en CC ou en CT.	Perforante Ignore 1 point d'Armure. Si une cible n'a pas d'armure, cet attribut est sans effet. Cumulable avec le talent Tir de précision.	Spéciale Voir description de l'arme.