

MANOEUVRES OFFENSIVES

CIBLER

Choisir l'endroit où le coup porte.

- ⇒ Si l'attaquant utilise une arme à distance, il ne peut choisir la localisation que sur une Réussite Critique, à moins que le cible ne soit à portée courte et immobile, ou inconsciente de l'attaque.

ENCHAÎNER (SANS ARME / CUMULABLE)

Effectuer immédiatement une nouvelle attaque.

- ⇒ Attaquer à nouveau immédiatement (payer les Points d'Action) avec une partie différente du corps.

EMPALER (ARMES QUI EMPALENT)

Empale la cible.

- ⇒ Jeter deux fois le jet de dégâts, choisir le meilleur résultat, si l'attaque pénètre l'armure et blesse, l'attaquant peut :
 - a) Laisser son arme dans la cible : inflige un malus à l'utilisation de compétences selon la table ci-dessous.
 - b) Retirer l'arme : utiliser l'action Préparer une Arme, réussir un jet d'Opposition de Force Brute si la cible résiste.
- ⇒ Un succès libère l'arme et inflige ½ dégâts (pas de modificateur au dégâts et pas de réduction d'armure, les armes barbelées infligent des dégâts normaux).
- ⇒ Sur un échec, l'arme reste coincée sans effet supplémentaire ; le porteur peut réessayer le tour prochain.
- ⇒ L'attaquant ne peut utiliser une arme restant empalée pour parer.

TAI	Arme	Petite	Moyenne	Grande	Colossale	Énorme
Créature						
1-10	Redoutable	Herculéen	Incapacité	Incapacité	Incapacité	Incapacité
11-20	Difficile	Redoutable	Herculéen	Incapacité	Incapacité	Incapacité
21-30	Pas d'Effet	Difficile	Redoutable	Herculéen	Incapacité	Incapacité
31-40	Pas d'Effet	Pas d'Effet	Difficile	Redoutable	Herculéen	Incapacité
41-50	Pas d'Effet	Pas d'Effet	Pas d'Effet	Difficile	Redoutable	Incapacité
Chaque +10	Suivre la progression de la table					

ÉTOURDIR (ARMES CONTONDANTES)

Engourdir une partie du corps.

- ⇒ Si le coup surpasse les PA et blesse la cible...
- ⇒ Le défenseur doit effectuer un jet opposé d'Endurance contre le jet d'attaque, ou ...
- ⇒ La localisation touchée est engourdie ; nombre de tours = dégâts infligés
- ⇒ Perte d'un niveau de fatigue au début de chaque tour jusqu'à ce que les premiers soins soient appliqués
- ⇒ Une frappe au torse fait tituber l'adversaire, peut seulement défendre.
- ⇒ Une frappe à la tête assomme l'adversaire.

FEINTE (RÉUSSITE DE L'ATTAQUANT)

Contourne complètement une parade normalement réussie.

FRACASSER (ARME À DEUX MAINS)

Endommager l'armure ou une protection naturelle.

- ⇒ Les dégâts (déduction faite des effets magiques et de la parade) s'appliquent aux PA.
- ⇒ Le surplus de dégâts est déduit de la valeur de PA de la localisation.
- ⇒ S'il reste des dégâts après que les PA aient été réduits à zéro, ils s'appliquent aux PV de la localisation.

MAXIMISER LES DÉGÂTS (CRITIQUE DE L'ATTAQUANT / CUMULABLE)

Une blessure vicieuse.

- ⇒ L'arme fait des dégâts maximum avec l'un de ses dés.
- ⇒ Peut être utilisé avec des armes naturelles.

PRESSER L'AVANTAGE

Presser l'adversaire, l'empêchant d'attaquer au tour prochain.

RÉARMEMENT RAPIDE (CUMULABLE)

Réduit de un le temps de rechargement de la prochaine attaque.

REPOUSSER

Frapper un adversaire pour le faire reculer ; bouclier et armes contondantes seulement.

- ⇒ Les boucliers repoussent l'adversaire d'un mètre par tranche de 2 points de dégâts, les armes contondantes de un mètre par tranche de 3 points.
- ⇒ Fonctionne seulement sur les créatures ayant jusqu'à deux fois la TAI de l'attaquant.
- ⇒ Si la cible est obligée de reculer dans un obstacle, faites un jet difficile en Athlétisme ou Acrobaties pour éviter de trébucher.

SAIGNER (ARMES TRANCHANTES)

L'attaquant essaye de trancher un vaisseau sanguin important.

- ⇒ Si le coup dépasse les PA et blesse la cible...
- ⇒ Le Défenseur doit effectuer un jet d'Opposition d'Endurance contre le jet d'attaque, ou...
- ⇒ Subir un niveau de fatigue au début de chaque round jusqu'à ce que les Premiers Soins soient appliqués.

SAISIR (SANS ARME)

Agripper un adversaire.

- ⇒ Doit avoir une main libre (ou griffe, tentacule, etc.)
- ⇒ Une fois saisie, la cible ne peut pas changer de distance de combat ou se désengager.
- ⇒ La cible peut tenter de se libérer avec un jet de Force Brute ou Bagarre (selon son choix) contre la Force Brute ou la Bagarre de l'attaquant (selon son choix).

TRAVERSER L'ARMURE (RÉUSSITE CRITIQUE DE L'ATTAQUANT / CUMULABLE)

Trouver une faille dans l'armure de l'adversaire.

- ⇒ Affecte les armures naturelles OU portées (y compris magiques)
- ⇒ Ignorer les PA de la localisation touchée.
- ⇒ Peut-être cumulée pour traverser à la fois l'armure naturelle et l'armure portée.

TUER SILENCIEUSEMENT (TRAIT ASSASSINAT)

Neutralise une victime dans un silence complet.

- ⇒ Seulement contre un adversaire surpris, seulement sur la première attaque.
- ⇒ La cible ne peut ni crier ni donner l'alarme pendant un round entier.
- ⇒ Si l'attaquant inflige une blessure Sérieuse ou Grave, la victime rate automatiquement son jet d'Endurance.

MANOEUVRES DÉFENSIVES

AVEUGLER (CRITIQUE DU DÉFENSEUR)

Utiliser du sable, de la poussière, l'éblouissement.

- ⇒ L'attaquant effectue un jet d'Esquive (ou de Style de Combat s'il utilise un bouclier) contre la parade du défenseur.
- ⇒ En cas d'échec, il souffre du modificateur Aveuglé pour 1D3 tours.

BLESSURE ACCIDENTELLE

Oblige l'adversaire à se blesser lui-même.

- ⇒ L'attaquant doit effectuer un jet de dégâts contre lui-même, dans une localisation déterminée aléatoirement, avec l'arme qu'il utilise.

CHOISIR CIBLE (MALADRESSE DE L'ATTAQUANT)

Le coup touche un personnage adjacent.

- ⇒ La nouvelle cible doit être à portée de l'attaque (ou dans la ligne de tir).
- ⇒ L'attaque touche automatiquement, la nouvelle cible ne peut subir aucune manœuvre.

EXPOSER L'ADVERSAIRE (CUMULABLE)

Pas de côté ou retraite, attaquant entraîné par son élan.

- ⇒ L'attaquant ne peut pas attaquer au prochain tour.

PARADE COMPLÈTE (CRITIQUE DU DÉFENSEUR)

Dévie toute la force de l'attaque, quelle que soit la taille de l'arme.

SE LIBÉRER (CRITIQUE DU DÉFENSEUR)

Se libère automatiquement des Manœuvres Emmêler, Saisir ou Coincer.

SE RELEVER

Profiter d'une ouverture pour se remettre sur ses pieds.

SE REPLIER

Rompres l'engagement pour se mettre hors de portée.

TENIR BON (CRITIQUE DU DÉFENSEUR)

S'arc-bouter face à l'attaque pour éviter les effets du Recul.

MANOEUVRES DÉFENSIVES OU OFFENSIVES

BRISER L'ARME

Endommager l'arme de la cible.

- ⇒ L'arme visée utilise ses propres PA pour résister.
- ⇒ L'arme se brise si ses PV sont réduits à 0.

COINCER L'ARME (CRITIQUE)

Bloquer l'arme ou le bouclier de l'adversaire.

- ⇒ La cible peut tenter de libérer l'arme coincée en effectuant un jet d'Opposition de Force Brute ou de Bagarre (selon votre choix) contre la Force Brute ou la Bagarre de l'adversaire (selon son choix).
- ⇒ La cible ne peut éviter l'attaque qu'en esquivant, en utilisant la compétence Bagarre ou en se désengageant complètement.

DÉSARMER

Frapper, arracher ou tordre l'arme de la main de l'adversaire.

- ⇒ Ne fonctionne que sur les créatures ayant jusqu'au double de la FOR de l'attaquant.
- ⇒ La cible effectue un jet de Style de Combat contre le jet d'attaque/parade original.
- ⇒ Si l'arme ciblée est plus petite, chaque différence de catégorie de taille avec l'arme effectuant le désarmement augmente la difficulté du test d'un niveau. A l'inverse, si elle est plus grande, chaque différence de catégorie de taille diminue la difficulté d'un niveau.
- ⇒ En cas d'échec, l'arme est projetée à une distance égale au modificateur de dégâts en mètres (ou tombe aux pieds de la cible en l'absence de modificateur).

EMMÊLER (ARME D'ENCHEVÊTREMENT)

Immobilise la localisation touchée.

- ⇒ Bras = l'objet tenu est inutilisable, Jambe = ne peut pas manœuvrer ; Tête/Poitrine/Abdomen = le niveau de difficulté des jets de compétences augmente de un.
- ⇒ A la prochaine action, possibilité de dépenser 1 Point d'Action pour tenter de Faire Trébucher son adversaire.

- ⇒ Pour se libérer, effectuer un jet de Force Brute en opposition ou utiliser les manœuvres Briser l'Arme, Désarmer ou Se Libérer.

FAIRE TRÉBUCHER

Déséquilibrer ou projeter l'adversaire au sol.

- ⇒ La cible effectue un jet de Force Brute, Esquive ou Acrobaties contre le jet d'origine.
- ⇒ En cas d'échec, la cible tombe au sol.
- ⇒ Les quadrupèdes peuvent substituer leur Esquive par Athlétisme et réduire de un le niveau de difficulté du jet.

FORCER L'ÉCHEC (MALADRESSE DE L'ADVERSAIRE)

Échec automatique à un jet de résistance à toute autre manœuvre associée.

S'ÉLOIGNER

Changer la distance de l'engagement pour qu'elle soit favorable à l'arme la plus longue.

SE RAPPROCHER

Changer la distance de l'engagement pour qu'elle soit favorable à l'arme la plus courte.

PRENDRE L'ARME (SANS ARME)

Arracher l'arme des mains de l'adversaire.

- ⇒ La cible effectue un jet de Style de Combat contre le jet de Bagarre.
- ⇒ En cas d'échec, l'arme est prise et peut être utilisée par le personnage agissant.
- ⇒ La taille des armes n'est pas prise en compte ; les créatures dont la FOR est 2x supérieure à celle de l'attaquant sont immunisées.

REDDITION

Force la reddition d'un adversaire sans défense ou défavorisé.

- ⇒ Aucun dégât n'est infligé.
- ⇒ La cible effectue un jet de Volonté contre l'attaque ou la parade initiale.
- ⇒ En cas d'échec, la cible capitule.

ACTIONS PROACTIVES

Utilisables à son tour en utilisant un PA.

Attaque	Attaquer avec une arme de mêlée ou une arme à distance.
Renforcer sa Position	Pour résister au Recul ou aux Attaques par Bond, la TAI du personnage est traitée comme étant 50 % plus grande ; contre la Manœuvre Repousser, la TAI est doublée.
Utiliser la Magie	Lancer un sort, demander un miracle, invoquer un talent ou un esprit ; la magie peut être libérée à tout moment, et ce jusqu'au prochain tour du magicien (à ce point, elle pourra être retardée).
Changer la Distance	Se reprocher ou s'éloigner d'un adversaire ; succès automatique si l'adversaire n'a pas de Points d'Action ; sinon, jet d'Opposition contre Esquive, ou l'adversaire peut attaquer un personnage qui se rapproche en utilisant une compétence de combat contre Esquive.
Retarder	Conserver son action pour effectuer une Réaction ultérieurement.
Hésiter	Ne rien faire.
Retenir la Magie	Une fois l'incantation terminée, retenir un sort, un miracle ou un esprit, attendant le meilleur moment pour le déclencher au meilleur moment.
Monter	Monter ou descendre d'une monture.
Se Déplacer	Si non engagé, se déplacer de n'importe quelle distance.
Manœuvrer	Engager plusieurs adversaires dans un jet d'Opposition d'Esquive de groupe ; les adversaires qui échouent ne peuvent pas attaquer durant ce Round de Combat.
Préparer une Arme	Dégainer, rengainer ou recharger une arme ; récupérer une arme tombée à proximité nécessite deux tours.
Se Relever	Si désengagé, se relève.
Lutter	Se libérer d'une Manoeuvre

ACTIONS GRATUITES

Utilisables à n'importe quel moment durant un Round de Combat, ne coûtent aucun Point d'Action

Évaluer la Situation	Non engagé, faire un jet de Perception ; un succès permet de remarquer tout changement significatif de la situation tactique.
Lâcher une Arme	Lâcher une arme au sol.
Signaler	Faire des gestes en direction d'un ou plusieurs participants.
Parler	Limité à de courtes phrases.
Utiliser un Point de Chance	Dépenser un Point de Chance.
Garde	Protéger une localisation particulière de son corps en utilisant une arme pour couvrir la zone ; tout coup qui atteint cette localisation est automatiquement diminué comme si l'arme avait paré avec succès ; Garde dure jusqu'à ce que l'arme soit utilisée pour attaquer ou parer activement.

RÉACTIONS

A utiliser à n'importe quel moment d'un round de combat comme réponse à une menace éminente en dépensant un Point d'Action.

Contre-sort	Annuler ou contrer un sort, un miracle ou un esprit ; nécessite un temps d'incantation d'un Tour, sinon elle doit être préparée à l'avance et maintenue en utilisant l'action Retenir la Magie.
Esquiver	Plonger ou rouler à l'abri des menaces potentielles (projectiles, charges...) ; le personnage est au sol.
Interruption	Uniquement accessible aux personnages qui utilisent Retarder ; stoppe l'action d'un adversaire pour agir à sa place.
Parer	Bloque une attaque.