

Mythras Effets Spéciaux

— ATTAQUANT

Choisir Localisation, Désarmer, Coincer l'Arme, Endommager l'Arme, Entailler, Exiger la Reddition, Faire Trébucher, Prendre l'Avantage, Se Rapprocher

- **arme tranchante** : Saigner
- **arme contondante** : Étourdir, Repousser
- **haches, ou arme à 2 mains** : Fracasser
- **sans arme** : Enchaîner, Saisir, Prendre l'Arme
- **petites armes** : Remise, Tuer Silencieusement
- **bouclier** : Repousser
- **qui emmêle** : Emmêler
- **qui empale** : Empaler
- **critique** : Feinte, Maximiser les dégâts, Traverser l'Armure
- **maladresse** : Blessure Accidentelle, Forcer l'échec

— DÉFENSEUR

Désarmer, Endommager l'Arme, Entailler, Coincer l'Arme, Exiger la Reddition, Exposer l'Adversaire, Faire Trébucher, Préparer la Riposte, S'éloigner, Se Rapprocher, Se redresser, Se Replier, Tenir Ferme

- **Sans arme** : Prendre l'Arme
- **qui emmêle** : Emmêler
- **critique** : Aveugler, Coincer l'Arme, Parade Complète, Se Libérer
- **maladresse** : Forcer l'échec

Mythras Effets Spéciaux

— ATTAQUANT

Choisir Localisation, Désarmer, Coincer l'Arme, Endommager l'Arme, Entailler, Exiger la Reddition, Faire Trébucher, Prendre l'Avantage, Se Rapprocher

- **arme tranchante** : Saigner
- **arme contondante** : Étourdir, Repousser
- **haches, ou arme à 2 mains** : Fracasser
- **sans arme** : Enchaîner, Saisir, Prendre l'Arme
- **petites armes** : Remise, Tuer Silencieusement
- **bouclier** : Repousser
- **qui emmêle** : Emmêler
- **qui empale** : Empaler
- **critique** : Feinte, Maximiser les dégâts, Traverser l'Armure
- **maladresse** : Blessure Accidentelle, Forcer l'échec

— DÉFENSEUR

Désarmer, Endommager l'Arme, Entailler, Coincer l'Arme, Exiger la Reddition, Exposer l'Adversaire, Faire Trébucher, Préparer la Riposte, S'éloigner, Se Rapprocher, Se redresser, Se Replier, Tenir Ferme

- **Sans arme** : Prendre l'Arme
- **qui emmêle** : Emmêler
- **critique** : Aveugler, Coincer l'Arme, Parade Complète, Se Libérer
- **maladresse** : Forcer l'échec

Mythras Effets Spéciaux

— ATTAQUANT

Choisir Localisation, Désarmer, Coincer l'Arme, Endommager l'Arme, Entailler, Exiger la Reddition, Faire Trébucher, Prendre l'Avantage, Se Rapprocher

- **arme tranchante** : Saigner
- **arme contondante** : Étourdir, Repousser
- **haches, ou arme à 2 mains** : Fracasser
- **sans arme** : Enchaîner, Saisir, Prendre l'Arme
- **petites armes** : Remise, Tuer Silencieusement
- **bouclier** : Repousser
- **qui emmêle** : Emmêler
- **qui empale** : Empaler
- **critique** : Feinte, Maximiser les dégâts, Traverser l'Armure
- **maladresse** : Blessure Accidentelle, Forcer l'échec

— DÉFENSEUR

Désarmer, Endommager l'Arme, Entailler, Coincer l'Arme, Exiger la Reddition, Exposer l'Adversaire, Faire Trébucher, Préparer la Riposte, S'éloigner, Se Rapprocher, Se redresser, Se Replier, Tenir Ferme

- **Sans arme** : Prendre l'Arme
- **qui emmêle** : Emmêler
- **critique** : Aveugler, Coincer l'Arme, Parade Complète, Se Libérer
- **maladresse** : Forcer l'échec

Mythras Effets Spéciaux

— ATTAQUANT

Choisir Localisation, Désarmer, Coincer l'Arme, Endommager l'Arme, Entailler, Exiger la Reddition, Faire Trébucher, Prendre l'Avantage, Se Rapprocher

- **arme tranchante** : Saigner
- **arme contondante** : Étourdir, Repousser
- **haches, ou arme à 2 mains** : Fracasser
- **sans arme** : Enchaîner, Saisir, Prendre l'Arme
- **petites armes** : Remise, Tuer Silencieusement
- **bouclier** : Repousser
- **qui emmêle** : Emmêler
- **qui empale** : Empaler
- **critique** : Feinte, Maximiser les dégâts, Traverser l'Armure
- **maladresse** : Blessure Accidentelle, Forcer l'échec

— DÉFENSEUR

Désarmer, Endommager l'Arme, Entailler, Coincer l'Arme, Exiger la Reddition, Exposer l'Adversaire, Faire Trébucher, Préparer la Riposte, S'éloigner, Se Rapprocher, Se redresser, Se Replier, Tenir Ferme

- **Sans arme** : Prendre l'Arme
- **qui emmêle** : Emmêler
- **critique** : Aveugler, Coincer l'Arme, Parade Complète, Se Libérer
- **maladresse** : Forcer l'échec

Mythras Effets Spéciaux



ARMES A DISTANCE

Clouer sur Place, Neutraliser l'Adversaire, Plonger à Couvert, Rechargement Rapide, Tir Précis, Contourner la couverture

■ **maladresse** :
Arme défaillante, Autre cible

■ **critique** :
Maximiser les dégâts, Transpercer, Traverser l'Armure

Mythras Effets Spéciaux



ARMES A DISTANCE

Clouer sur Place, Neutraliser l'Adversaire, Plonger à Couvert, Rechargement Rapide, Tir Précis, Contourner la couverture

■ **maladresse** :
Arme défaillante, Autre cible

■ **critique** :
Maximiser les dégâts, Transpercer, Traverser l'Armure

Mythras Effets Spéciaux



ARMES A DISTANCE

Clouer sur Place, Neutraliser l'Adversaire, Plonger à Couvert, Rechargement Rapide, Tir Précis, Contourner la couverture

■ **maladresse** :
Arme défaillante, Autre cible

■ **critique** :
Maximiser les dégâts, Transpercer, Traverser l'Armure

Mythras Effets Spéciaux



ARMES A DISTANCE

Clouer sur Place, Neutraliser l'Adversaire, Plonger à Couvert, Rechargement Rapide, Tir Précis, Contourner la couverture

■ **maladresse** :
Arme défaillante, Autre cible

■ **critique** :
Maximiser les dégâts, Transpercer, Traverser l'Armure