

ACTIONS SPECIALES

Attaque en force	Charge/jet de force opposé/le défenseur recule d'1,5m+0,3 par < ou l'attaquant revient à sa place / Att. D'opportunité du déf.
Attaque mains nues	-4 pour réaliser des dommages létaux / Att. D'opportunité du déf.
Charge	Déplacementx2 / 3m mini. / ATT +2 def. -2/ Att. D'opportunité du déf.
Combat défensif	-4 ATT / +2 à l'esquive
Coup de grâce	Seulement contre défenseur sans défense / toucher et critique auto / jet de vigueur (10+dégâts) pour rester en vie
Croc en jambe	Avec certaines armes / jet ATT ; / opposition FOR contre DEX ou FOR / défenseur a une ATT Trébuchante gratuite
Défense massive	Aucune ATT/ +4 à l'esquive
Dégâts de soumission	-4 à l'attaque
Désarmement	Att. D'opportunité du déf. / +4 avec arme à 2 mains / -4 avec arme légère / jets ATT Opposés / échec : défenseur a un désarmement gratuit
Bousculade	Charge / coup trébuchant / réussite : charge poursuivie
Frapper arme	+4 avec arme à 2 mains / -4 avec arme légère /opposition de jets ATT
Sans défense	Def.= 10
Tirer dans une mêlée	-4 au tir / si échec<ou=à 4 autre protagoniste touché
Monter/sauter de selle	Action libre si jet d'équitation (20+malus d'armure)
Flanquer	+2 ATT En mêlée
Porter assistance	Jet d'ATT ; contre 10 / l'allié reçoit +2 en ATT ou déf.
Charge montée/contre	Dégâts * 2 avec lance de cavalerie ou de fantassin
Feinte	Bluff contre psychologie+ bonus d'attaque / pas de bonus de DEX à la défense au round suivant

Combat à 2 armes

Circonstances	Main	Main opposée
Normal	-6	-6
Arme légère dans la main opposée	-4	-4
Dons combat à 2 armes	-2	-2
Dons combat à 2 armes Arme légère dans la main opposée	0	0

Pénétration d'Armure

Si la PA est supérieur à la RD, celle-ci ne compte que pour moitié

Attaque en finesse : si la MR du jet d'attaque est supérieur à la RD celle-ci ne s'applique pas.

MANŒUVRES DE COMBAT

	Pré requis	effets
Entrelacement	DEX 13 / base d'attaque +1 / utiliser une hache, hallebarde, armes d'hast / pas d'attaque ou d'autre parade	Bloque l'arme de l'adversaire / jet d'opposition contre parade pour se dégager
Charge bondissante	Base d'attaque +1 / compétence saut DM 5	2 ^{ème} attaque / -2 attaque et défense