

Actions possibles

ACTION SIMPLE	ACTION DE MOUVEMENT	ACTION COMPLEXE	ACTION LIBRE	ACTION RAPIDE	ACTION IMMEDIATE
MOUVEMENT :	MOUVEMENT :	MOUVEMENT :	MOUVEMENT :	MAGIE :	MAGIE :
Retraite restreinte	Déplacement	Courir	Pas de placement	Lancer un sort rapide	Lancer feuille morte
COMBAT :	Nager (comp)	Se déplacer sur terrain difficile	Monter /descendre de selle rapidement. (comp)		Identifier un sort (comp)
Attaques au corps à corps	Escalader (comp)	Retraite	COMBAT :		AUTRE :
Attaques à mains nues	Escalade accélérée (comp)	Nager (complexe comp)	Combattre sur la défensive		reconnaître un monstre (comp)
Attaques à distance	Monter/descendre de selle	COMBAT :	Rengainer (action libre)		Rester en selle (comp)
Attaques naturelles	Se relever	Attaque a outrance	Reprendre des munitions		Utiliser sa monture pour s'abriter (comp)
Exécuter une feinte	Ramper	Charge	Se dégager de sa lutte (lutte)		Amortir sa chute d'une monture (comp)
Aider quelqu'un (combat)	Éviter une attaque d'opportunité (comp)	Charger une arbalète lourde ou à répétition	Combattre sur un destrier (comp)		
Défense totale	Quitter une cachette (comp)	Donner le coup de grâce	MAGIE :		
Charge restreinte	Sauter un obstacle sur monture (comp)	COMBAT :	Toucher avec un sort de contact		
Bousculade	Sauter (comp)	Toucher 6 alliés avec un sort de contact retenu	Sortir les composants accessible d'un sort		
Croc-en-jambe	COMBAT :	Lancer un sort complexe	Retenir un sort de contact		
Désarmement	Rengainer en mouvement	AUTRE :	Utiliser un pouvoir magique sur la défensive		
Destruction	Dégainer en mouvement	Accrocher une arme à un gantelet d'armes	Incantation sur la défensive		
Entraîner avec soit	Dégainer	Éteindre des flammes	Préparer ses composantes pour lancer un sort		
Commencer une lutte	Rengainer	Se dégager d'un filet	AUTRE :		
(Lutte) Déplacement	Exécuter une feinte (mouvement)	Se préparer à lancer une arme à impact	Lâcher un objet		
(Lutte) Dégâts	Charger une arbalète légère ou de poing	Pousser un animal (comp)	Plonger au sol		
(Lutte) Attacher	MAGIE :	Crocheter une serrure (comp)	Parler		
(Lutte) Immobiliser	Rediriger un sort	Saboter (comp)	Retarder son action		
Se libérer (lutte)	AUTRE :		Transmettre un message secret (comp)		
Aider quelqu'un (lutte)	Manipuler un objet		Diriger un animal (libre comp)		
Renversement	Préparer ou détacher un bouclier		Guider sa monture avec les genoux. (comp)		
Tir embusqué (comp)	Déplacer un objet lourd				
Démoraliser un adversaire (comp)	Ouvrir ou fermer une porte				
MAGIE :	Ramasser un objet				
Lancer un sort simple	Diriger un animal (comp)				
Maintenir l'effet d'un sort	Pousser un animal (comp mvmt)				
Toucher avec un sort de contact retenu	Éperonner sa monture (comp)				
Mettre un terme a un sort	Contrôler sa monture au combat (comp)				
Canalisation d'énergie	Perception (comp)				
Activer un objet magique					
Lire un parchemin					
AUTRE :					
Commencer/finir une action complexe					
Préparer une action simple					
Premier secours (comp)					
Boire une potion ou appliquer une huile					
Créer une diversion pour se cacher (comp)					
Soigner une blessure/empoisonnement (comp)					