

AIDE MEMOIRE

Invisible : +2 à l'attaque, +20 en discrétion, +40 en discrétion si immobile, 50% de chance de rater

Ténèbres : 6m de rayon, 20% de chance de rater, 50% dans la nuit sans lumière

Intangibilité : seul les armes et effets magiques peuvent blesser une créature intangible avec 50% de chance de rater, les effets de force touchent et protègent sans malus

Attaque venant du haut : +2 à l'attaque de corps à corps

Abri : +4 à la CA (abri supérieur, +10 en discrétion)

Agenouillé ou couché : +2 ou +4 CA contre les attaques à distance

Défense totale : +4 à la CA, action simple, ne peut pas attaquer

Combattre sur la défensive : -4 à l'attaque, +2 à la CA

Incantation sur la défensive : concentration DD 15 + niveau du sort

Charge : 3m de déplacement minimum, double de la VD maximum, en ligne droite sans obstacle, +2 à l'attaque, -2 à la CA, pas d'attaque d'opportunité liée au déplacement

Courir : provoque une attaque d'opportunité et la perte du modificateur de DEX à la CA, en ligne droite sans obstacle, déplacement au quadruple de la VD, pendant modificateur de CON rounds

Action de retraite : ne provoque pas d'attaque d'opportunité en quittant un espace contrôlé (sauf de la part d'ennemis invisibles), déplacement au double de la VD

Monter ou descendre de selle : ne provoque pas d'attaque d'opportunité, action de mouvement ou libre sur un jet d'équitation DD20

Prise en tenaille : +2 à l'attaque

Se serrer : -4 à l'attaque et à la CA, espace occupé divisé par 2

Dégâts excessifs : 50 points de dégâts en une seule attaque, vigueur DD 15 ou mort immédiate

Hors combat : à 0 PV, un personnage est encore conscient mais à peine, action simple ou de mouvement uniquement

Mourant : entre -1 et -9 PV, inconscience, perte de 1 PV/rd jusqu'à stabilisation ou décès, 10% de chance de se stabiliser seul ou premiers secours DD 15 ou sort, ou soins

Mourir : à -10 PV ou sur un échec au jet de vigueur en cas de dégâts excessifs ou en cas de caractéristique amenée à 0

Guérison naturelle : niveau PV/nuît de repos, 2x niveau PV/journée de repos, 1 point d'affaiblissement temporaire de caractéristique/nuît de repos, 2 points/journée

Aider quelqu'un : donne un bonus de circonstance de +2, peut-être fait en combat : jet d'attaque au corps à corps contre CA de contact à 10, confère soit +2 à l'attaque, soit +2 à la CA pour 1 round

Préparer une action : l'action doit être annoncée, le personnage peut agir quand les conditions indiquées sont réunies, le rang d'initiative du personnage change pour le reste du combat, peut tenter de déconcentrer un lanceur de sorts en lui infligeant des dégâts au début de son incantation, peut préparer une réception de charge et doubler les dégâts de certaines armes perforantes

Retarder une action : le personnage ne fait rien à son tour normale, il agit quand il le souhaite par la suite mais son initiative change pour le reste du combat

Faire 10 : s'il n'y a aucune menace, distraction

Faire 20 : s'il n'y a aucune menace, distraction, l'action prend 20 fois plus de temps (2 minutes pour une action simple), ne peut s'appliquer sur une action pour laquelle un échec entraîne une conséquence néfaste comme lors d'un sabotage