|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Liste des choix** | Bonus | Malus | **Effet(s)** | Dommages |
| Attaque armée au torse | Attaque totale | - | Rien de particulier | Attaque de l’arme +25% attaque de base |
| Attaque armée au bras | Attaque totale | 1 point d’énergie | Échappe ce qu’il a en main | Attaque de l’arme +25% attaque de base, ennemi ne peut aller sous 10% de ses points de vie |
| Attaque armée à la jambe | Attaque totale | 1 point d’énergie | Perd pied | Attaque de l’arme +25% attaque de base, ennemi ne peut aller sous 1 point de vie |
| Coup de poing/pied au torse | Attaque de base +30 si ne porte aucune armure | - | Rien de particulier | 50% attaque de base, ennemi ne peut aller sous 10% de ses points de vie |
| Coup de poing/pied au bras | Attaque de base +30 si ne porte aucune armure | 1 point d’énergie | Échappe ce qu’il a en main | 50% attaque de base, ennemi ne peut aller sous 10% de ses points de vie |
| Coup de poing/pied à la jambe | Attaque de base +30 si ne porte aucune armure | 1 point d’énergie | Perd pied | 50% attaque de base, ennemi ne peut aller sous 1 point de vie |
| Lancer au torse | Physique | -10/m après x mètres | Rien de particulier | 50% attaque de base + attaque du projectile |
| Lancer au bras | Physique | -10/m après x mètres, 1 point d’énergie | Échappe ce qu’il a en main | 50% attaque de base + attaque du projectile, ennemi ne peut aller sous 10 % de ses points de vie |
| Lancer à la jambe | Physique | -10/m après x mètres, 1 point d’énergie | Perd pied | 50% attaque de base + attaque du projectile, ennemi ne peut aller sous 1 point de vie |
| Tir, coup au torse | Dextérité | -1/m après x mètres | Rien de particulier | 25% attaque de base + attaque de l’arme + attaque projectile |
| Tir, coup au bras | Dextérité | -1/m après x mètres, -20, 1 point d’énergie | Échappe ce qu’il a en main | 25% attaque de base + attaque de l’arme + attaque projectile, ennemi ne peut aller sous 10% de ses points de vie |
| Tir, coup à la jambe | Dextérité | -1/m après x mètres, -20, 1 point d’énergie | Perd pied | 25% attaque de base + attaque de l’arme + attaque projectile, ennemi ne peut aller sous 1 point de vie |
| Renversement | Points de physique supérieurs à votre adversaire | Points de physique inférieurs à votre adversaire | Celui qui obtient le moins haut résultat se retrouve au sol, donc pris au piège | Aucuns |
| Mort Subite (75+) | Dextérité | Défense armure totale | Rien de particulier | 6 x Attaque de base ou attaque de l’arme selon le moyen employé |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Liste des choix | Bonus | Malus | Effet |
| Esquive | Vitesse ou dextérité + Défense de Base | Défense totale relié à votre armure | Vous évitez tous les dégâts |
| Bloc | Courage + Défense de Base | -15 avec tout objet, -10 avec armes ou -5 avec épée, aucun malus avec un bouclier | Avec un bouclier ou une arme vous évitez tous les dégâts |
| Encaisser | Physique + Défense de Base | Aucun | Cumulatif des défenses des pièces d’armures pour mieux absorber l’attaque |