

Assaut

Applicable sur une attaque avec une arme adaptée. Certaines armes permettent par leur allonge et leur taille de se lancer dans une charge sur l'adversaire. Les dégâts d'Assaut sont décrits dans la liste des armes. Un Assaut ne peut être tenté que si on a la place et l'élan pour y parvenir. On ne peut tenter qu'un seul assaut par Tour de Combat et sur un seul adversaire.



Viser membre

Applicable sur une attaque. Les effets sont à la discrétion du MJ et, selon la volonté du joueur et le contexte, cela peut déséquilibrer l'adversaire, ou le handicaper temporairement avec une Difficulté de +2 à ses Actions pour la durée du combat. Des armures peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.



Contre-attaque

Applicable uniquement en réussissant une parade ou une esquive. L'effet permet de tenter immédiatement une attaque après la parade ou esquive réussie, quel que soit le score d'initiative. Le coût en points d'Action de l'attaque est alors décompté de celle-ci. On ne peut contre-attaquer qu'une seule fois par adversaire et par Tour de Combat.



Mur défensif

Applicable seulement avec un bouclier en parant. Si l'Exploit est réussi, tous les adversaires attaquant le personnage devront réussir un Test augmenté de la Difficulté de tous les Exploits réussis par le personnage à son premier Test de Parade. L'utilisation de Mur défensif consomme tous les Points d'Action du Tour de combat en cours et dure tout le Tour de Combat en cours.



Esquive totale

Applicable seulement en esquive. Tous les adversaires attaquant le personnage devront réussir un Test augmenté de la Difficulté de tous les Exploits réussis par le personnage à son premier Test d'Esquive. L'utilisation d'Esquive totale consomme tous les Points d'Action du Tour de combat en cours et dure tout le Tour de Combat en cours.



Avantage

Applicable sur une attaque ou en parant/esquivant. Permet en cas de réussite de gagner un PA qui se rajoute à au Test d'Initiative pour le Tour de Combat suivant. Il est possible de cumuler 5 PA en faisant plusieurs tests d'Action de Combat.



Feinte

Applicable sur une attaque ou en parant/esquivant, permet de gagner un bonus de +2 à tout test entrepris contre cet adversaire, pour la durée du Tour de Combat en cours et jusqu'à la fin du Tour de Combat suivant.



Protéger

Applicable en parant/esquivant : donner un bonus de +5 pour parer/esquiver à un allié proche en combat, en jouant le rôle de bouclier humain.



MÊLÉE

Attaque à deux armes

Permet de frapper deux adversaires distincts simultanément ou un seul adversaire avec les deux armes. Le coût en PA est celui de l'arme la plus lente. Les dégâts sont appliqués à chaque cible distinctement ou sur une seule cible.



LES CHANTS DE LOSS, LE JEU DE RÔLE © 2018 MATAGOT
AUTORISATION DE PHOTOCOPIE UNIQUEMENT POUR UN USAGE PRIVÉ

MÊLÉE

Moulinet

Applicable sur une attaque. Permet de frapper plusieurs cibles à la fois, à la condition qu'elles soient proches du personnage et en mêlée. Le personnage touche toutes les cibles lui faisant face (avec un maximum de 3) s'il réussit son Test d'Action. Il peut ajouter des Exploits pour augmenter les dégâts.



LES CHANTS DE LOSS, LE JEU DE RÔLE © 2018 MATAGOT
AUTORISATION DE PHOTOCOPIE UNIQUEMENT POUR UN USAGE PRIVÉ

MÊLÉE

Renverser

Applicable sur une attaque, ou en parant/esquivant. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige ou non des dégâts en lançant l'effet spécial de cette attaque. Si le Test est réussi, l'adversaire trébuche et devra se relever à son action suivante.



LES CHANTS DE LOSS, LE JEU DE RÔLE © 2018 MATAGOT
AUTORISATION DE PHOTOCOPIE UNIQUEMENT POUR UN USAGE PRIVÉ

MÊLÉE

Viser zone précise

Applicable sur une attaque. Frapper au nez ou vers un œil, trancher une ceinture ou des attaches peut obliger l'adversaire à subir une Difficulté de +5 pour le reste du combat. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige ou non des dégâts. Des armures et des casques peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.



LES CHANTS DE LOSS, LE JEU DE RÔLE © 2018 MATAGOT
AUTORISATION DE PHOTOCOPIE UNIQUEMENT POUR UN USAGE PRIVÉ

MÊLÉE

Désarmer

Applicable sur une attaque, ou en parant/esquivant : si la manœuvre réussit, l'adversaire ne peut plus attaquer. Il conserve ses PA mais ne peut plus attaquer pour le Tour de Combat et sa première Action au Tour suivant est de ramasser son arme ou se remettre d'aplomb. Le personnage décide s'il inflige des dégâts.



LES CHANTS DE LOSS, LE JEU DE RÔLE © 2018 MATAGOT
AUTORISATION DE PHOTOCOPIE UNIQUEMENT POUR UN USAGE PRIVÉ

MÊLÉE

Viser point précis

Applicable sur une attaque : l'effet peut s'avérer redoutable : le malus peut être de +10 à la Diff de toutes les Actions de l'adversaire pour la durée du combat. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige ou non des dégâts. Certaines armures et des casques peuvent compliquer l'Exploit.



LES CHANTS DE LOSS, LE JEU DE RÔLE © 2018 MATAGOT
AUTORISATION DE PHOTOCOPIE UNIQUEMENT POUR UN USAGE PRIVÉ

MÊLÉE

Neutraliser

Applicable sur une attaque, ou en parant/esquivant : handicaper ou sonner l'adversaire, en tentant de lui infliger une attaque qui l'étourdit. Si le Test est réussi, l'adversaire est neutralisé et ne peut plus se battre durant tout le reste du combat. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige des dégâts.



LES CHANTS DE LOSS, LE JEU DE RÔLE © 2018 MATAGOT
AUTORISATION DE PHOTOCOPIE UNIQUEMENT POUR UN USAGE PRIVÉ

MÊLÉE

Tempête de lames

Applicable sur une attaque. La Tempête de Lames peut être tentée avec n'importe quelle arme de mêlée. Le personnage touche toutes les cibles l'entourant (avec un maximum de 5) s'il réussit son Test d'Action et peut ajouter d'autres effets spéciaux à son attaque, qui affecteront toutes les cibles touchées.



LES CHANTS DE LOSS, LE JEU DE RÔLE © 2018 MATAGOT
AUTORISATION DE PHOTOCOPIE UNIQUEMENT POUR UN USAGE PRIVÉ

Tuer net

Applicable sur une attaque. Le but est d'infliger une blessure qui retire tous les niveaux de santé de la cible, sans tenir compte de ses Niveaux de Santé actuelle et de son armure. La Cible est morte : elle tombe à 0 case de Blessures Fatales, sans lancer de dés de dégâts. Seul le sacrifice d'Inspiration peut sauver la cible.



LES CHANTS DE LOSS, LE JEU DE RÔLE © 2018 MATAGOT
AUTORISATION DE PHOTOCOPIE UNIQUEMENT POUR UN USAGE PRIVÉ

Ricochet

Applicable sur une attaque. Permet de faire ricocher un projectile pour toucher une cible cachée derrière un abri, sans tenir compte du Modificateur d'abri, à la condition d'avoir un obstacle contre lequel le projectile puisse rebondir.



LES CHANTS DE LOSS, LE JEU DE RÔLE © 2018 MATAGOT
AUTORISATION DE PHOTOCOPIE UNIQUEMENT POUR UN USAGE PRIVÉ

Contre-attaque

Applique sur une esquive. L'effet permet de tenter immédiatement une attaque après l'esquive réussie, quel que soit le score d'initiative. Le coût en PA de l'attaque est alors décompté de celle-ci. On ne peut contre-attaquer qu'une seule fois par adversaire et par Tour de Combat.



LES CHANTS DE LOSS, LE JEU DE RÔLE © 2018 MATAGOT
AUTORISATION DE PHOTOCOPIE UNIQUEMENT POUR UN USAGE PRIVÉ

Tir au travers

Applicable sur une attaque. Permet de toucher deux cibles à la fois avec un seul projectile, à la condition qu'elles soient alignées et proches. Le Tir au travers ne peut s'envisager qu'avec des arcs, arbalètes ou impulseurs. Le personnage touche toutes les cibles s'il réussit son Test d'Action. Il peut ajouter des Exploits pour augmenter les dégâts.



LES CHANTS DE LOSS, LE JEU DE RÔLE © 2018 MATAGOT
AUTORISATION DE PHOTOCOPIE UNIQUEMENT POUR UN USAGE PRIVÉ

Avantage

Applicable sur une attaque ou en esquivant. Permet en cas de réussite de gagner un PA qui se rajoute à au Test d'Initiative pour le Tour de Combat suivant. Il est possible de cumuler 5 PA en faisant plusieurs tests d'Action de Combat.



LES CHANTS DE LOSS, LE JEU DE RÔLE © 2018 MATAGOT
AUTORISATION DE PHOTOCOPIE UNIQUEMENT POUR UN USAGE PRIVÉ

Désarmer

Applicable sur une attaque : si la manœuvre réussit, l'adversaire ne peut plus attaquer. Il conserve ses PA mais ne peut plus attaquer pour le Tour de Combat et sa première Action au Tour suivant est de ramasser son arme ou se remettre d'aplomb. Le personnage décide s'il inflige des dégâts.



LES CHANTS DE LOSS, LE JEU DE RÔLE © 2018 MATAGOT
AUTORISATION DE PHOTOCOPIE UNIQUEMENT POUR UN USAGE PRIVÉ

Attaque à deux armes

Permet de tirer sur deux adversaires distincts simultanément ou sur un seul adversaire avec les deux armes. Le coût en PA est celui de l'arme la plus lente. Les dégâts sont appliqués à chaque cible distinctement ou sur une seule cible.



LES CHANTS DE LOSS, LE JEU DE RÔLE © 2018 MATAGOT
AUTORISATION DE PHOTOCOPIE UNIQUEMENT POUR UN USAGE PRIVÉ

Pluie de projectiles

Applicable sur une attaque. La Pluie de Projectile peut être tentée avec n'importe quelle arme à distance. Le personnage touche toutes les cibles visées (avec un maximum de 5) s'il réussit son Test d'Action et peut ajouter d'autres effets spéciaux à son attaque, qui affecteront toutes les cibles touchées.



LES CHANTS DE LOSS, LE JEU DE RÔLE © 2018 MATAGOT
AUTORISATION DE PHOTOCOPIE UNIQUEMENT POUR UN USAGE PRIVÉ

