

## RESUME DES ACTIONS DE COMBAT

DEMI ACTIONS	ACTIONS ETENDUES (ou complètes)	ACTIONS LONGUES
Attaque standard		
Dégainer une arme	Enchaînement d'attaques	Rechargement arbalète lourde (1 action étendue + 1 demi action)
Incantation rapide	Attaque, parade (si talent parade éclairé)	Incantation longue (variable)
Mouvement *1	Charge *3	Rechargement arquebuse, pistolet, long fusil d'Hochland (2 actions étendues)
Parade	Incantation étendue	Rechargement tromblon (3 actions étendues)
Rechargement, arc, fronde, bolas	Désengagement	
Dégainer nouvelle objet de lancé : couteau, étoile, hache de jet...	Attaque brutale *4	
Visé *2	Attaque prudente	ACTIONS GRATUITES
Se lever/Monter à cheval	Rechargement arbalète légère ou de poing	
Manœuvre	<i>Rechargement arbalète lourde (si talent rechargement rapide) *5</i>	<i>Esquive (si compétence esquive)</i>
Feinte	Course	<i>Parade (si arme dans la main non directrice et si talent arme de parade) *6</i>
Retardement		<i>Rechargement, arc, fronde, bolas (si talent rechargement rapide)</i>
Posture défensive		Dégainer une arme légère ( ex : une dague )
<i>Désarmement (si talent désarmement)</i>		Parade si bouclier ou rondache
<i>Rechargement arbalète légère ou de poing (si talent rechargement rapide)</i>		

\*1 Les déplacements se font de environ 1 m si le personnage est engagé en corps à corps, sinon voir le tableau p129 du livre WJDR 2<sup>nde</sup> éd

\*2 N'est utilisable que pour les armes à distance (évite que le +10% devienne automatique pour chaque combat au corps à corps. Le tireur, lui, il perd soit son mouvement soit son rechargement si il vise)

\*3 La charge donne +1 en dégâts pas en CC (Si on était plus précis en fonçant comme un malade ça se saurait.)

\*4 Attaque brutale donne +2 en dégâts mais l'esquive ou la parade est impossible et l'adversaire gagne +10% en CC

\*5 L'arbalète lourde permet un +1 en dégâts par rapport à une arbalète normale mais demande une demi action de plus pour être rechargée

\*6 a parade comme action gratuite demande de porter une arme à une main du coté de la main non directrice mais EN PLUS de posséder le talent arme de parade. J'estime, en effet, que l'action de parer un coup avec la main non directrice en plus de l'attaque n'est pas quelque chose d'inné mais nécessite un entraînement.

