

# HAUTS FAITS DE COMBAT

Haut Fait	Effet
Attaque brutale 3	+3 aux dégâts pour cet ASSAUT.
Attraper	Vous engagez une LUTTE avec votre adversaire qui devra remporter un ASSAUT pour se dégager de la lutte.
Bousculer	Vous faites tomber votre adversaire au sol. Il subit un malus de -1 et devra remporter un ASSAUT pour se relever.
Improviser / Environnement	Un effet à définir avec le meneur en fonction de la situation ou d'un environnement particulier.
Parade 3	+3 à votre PROTECTION pour cet ASSAUT.
Sonner 2	L'adversaire subit un malus de -2 au prochain TOUR.

# HAUTS FAITS DE LUTTE

Haut Fait	Effet
Clé de bras	L'adversaire subit un malus de -4 à son prochain jet. Vous devez être en LUTTE avec votre adversaire pour utiliser ce haut fait.

# CONDITIONS DE TIR

Conditions	Bonus ou Malus au Tir
Tir à distance (Arcs et arbalètes)	-1 par ZONE
Lancé à distance (Fronde, armes de jet...)	-2 par ZONE
Position surélevée	+2
Cible engagée avec un allié	-4 (Une marge négative et c'est autant de dégâts sur l'allié...)
Pluie, brouillard, pénombre...	-2
Bourrasques de vent	-6
Tempête	-12

