

Maladresse au combat



Vous glissez ou trébuchez sur une plaque de sang, ou d'un autre liquide glissant : **vous perdez toutes vos attaques pour le round et vous subissez un malus de -2 à la CA jusqu'au début de votre prochaine activation. Votre ennemi peut se désengager sans que vous puissiez lui porter d'attaque d'opportunité.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthonv.free.fr>

Maladresse au combat



Vous glissez ou trébuchez sur un cadavre ou tout autre obstacle : **vous perdez votre prochaine attaque, votre ennemi peut se désengager sans que vous puissiez lui porter d'attaque d'opportunité.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthonv.free.fr>

Maladresse au combat



L'arme vous échappe des mains et atterrit à vos pieds : vous subissez un malus de -5 à votre initiative. **Vous devez déterminer votre nouveau rang d'initiative pour le reste du combat et récupérer votre arme. Votre ennemi peut se désengager sans que vous puissiez lui porter d'attaque d'opportunité.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Maladresse au combat



De la sueur dans vos yeux : **vous perdez vos attaques pour ce round et perdez une place dans le rang d'initiative pour le reste du combat.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Maladresse au combat



L'arme vous échappe des mains et atterrit à 3m dans une direction aléatoire.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthonv.free.fr>

Maladresse au combat



Tymora, Dame de la Chance veillait sur vous. **Vous évitez le pire et reprenez le combat comme si de rien n'était.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthonv.free.fr>

Maladresse au combat



Votre adversaire profite de votre maladresse pour vous porter une nouvelle attaque.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Maladresse au combat



Tymora, Dame de la Chance veillait sur vous. **Vous évitez le pire et reprenez le combat comme si de rien n'était.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthonv.free.fr>

Maladresse au combat



Beshaba se joue de vous. Tirez 2 cartes de maladresse.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthonv.free.fr>

Maladresse au combat



Vous glissez ou trébuchez sur une plaque de sang, ou d'un autre liquide glissant : **vous perdez toutes vos attaques pour le round et vous subissez un malus de -2 à la CA jusqu'au début de votre prochaine activation. Votre ennemi peut se désengager sans que vous puissiez lui porter d'attaque d'opportunité.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthonv.free.fr>

Maladresse au combat



Vous glissez ou trébuchez sur un cadavre ou tout autre obstacle : **vous perdez votre prochaine attaque, votre ennemi peut se désengager sans que vous puissiez lui porter d'attaque d'opportunité.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthonv.free.fr>

Maladresse au combat



Dans votre hâte d'en finir, vous touchez un ami ou vous-même à déterminer aléatoirement. **Effectuez votre jet d'attaque pour voir si votre maladresse occasionne un coup critique.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthonv.free.fr>

Maladresse au combat



Vous perdez une partie de votre armure. **Vous subissez un malus de -4 pour le reste du combat, et jusqu'à ce l'armure ait été réparé.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthonv.free.fr>

Maladresse au combat



La ligature de votre armure cède. **Vous subissez un malus de -2 pour le reste du combat, et jusqu'à ce l'armure ait été réparé.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthonv.free.fr>

Maladresse au combat



Une entaille couvre votre œil de sang vous rendant à moitié aveugle. **Vous subissez un malus de -2 à la CA et aux jets d'attaque jusqu'à ce que vous receviez des soins (Soins des blessures légères ou Premiers Secours DD15)**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthonv.free.fr>

Maladresse au combat



Vous vous déboîtez le genou. **Vous subissez une pénalité de -4 à la CA, ainsi qu'aux jets de compétence liée à la Dextérité jusqu'à ce que vous receviez des soins (Premiers Secours DD15)**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthonv.free.fr>

Maladresse au combat



Vous offrez une ouverture à votre adversaire. **Il en profite pour vous porter une attaque immédiatement.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthonv.free.fr>

Maladresse au combat



Votre arme se coince dans le bouclier ou l'armure de votre adversaire. **Vous devez réussir en jet de Force DD13 pour la dégager. Cette action vous empêche d'effectuer une attaque à outrance lors du round suivant.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthonv.free.fr>

Maladresse au combat



Vous vous foulez la cheville. **Votre vitesse de déplacement est réduite de moitié jusqu'à ce que vous receviez des soins (Soins des blessures modérées ou Premiers Secours DD17)**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthonv.free.fr>

Maladresse au combat



Votre adversaire profite de votre maladresse pour vous briser le nez. **Vous perdez 1d2 pv pendant 1d6+4 rounds et vous subissez un malus de -1 à vos jets d'attaque et de compétence tant que vous n'êtes pas soigné. (Soins des blessures graves ou premiers secours DD20)**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthonv.free.fr>

Maladresse au combat



Les armes s'entrechoquent avec tant de violence que votre arme se brise. Elle est inutilisable jusqu'à ce que vous la répariez.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthonv.free.fr>

Maladresse au combat



Votre adversaire profite de ce moment d'inattention pour vous asséner un violent coup à la tête. **Vous ne perdez aucun point de vie mais vous êtes considéré comme confus durant pour la fin du round et le round suivant.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthonv.free.fr>

Maladresse au combat



Vous êtes surpris par la manœuvre de votre adversaire. **En essayant de vous repositionner, vous tombez au sol. Votre adversaire peut se désengager s'il le souhaite.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthonv.free.fr>

Maladresse au combat



Votre adversaire glisse sus votre garde, et vous porte un coup violent qui vous coupe le souffle. **Vous ne portez aucune attaque jusqu'à la fin de round suivant.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthonv.free.fr>

Maladresse au combat



Une violente douleur vous vrille le bras droit car vous venez de vous luxer l'épaule. Le bras est inutilisable **jusqu'à ce que vous receviez des soins** (Premiers Secours DD15)

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthonv.free.fr>

Maladresse au combat



Une violente douleur vous vrille le bras gauche car vous venez de vous luxer l'épaule. Le bras est inutilisable **jusqu'à ce que vous receviez des soins** (Premiers Secours DD15)

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthonv.free.fr>

Maladresse au combat



Votre adversaire passe votre garde et vous porte un coup violent au plexus solaire. **Vous perdez vos deux prochains rounds attaques et votre bonus à la CA. Votre adversaire peu se désengager.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthonv.free.fr>

Coup Critique



Tête - Dommages +5

Votre adversaire est sonné. Il subit un malus de -5 au toucher et est considéré comme pris au dépourvu jusqu'à la fin du prochain round.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Tête - Dommages +7

Le casque de votre adversaire se brise. S'il ne porte pas de casque, il subit +6 points de dommages supplémentaires et doit réussir un jet de Vigueur DD10 + dommages subis. En cas d'échec il s'écroule inconscient.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Tête - Dommages +3

Votre adversaire est gêné par le sang qui coule devant ses yeux. Il subit un malus de -3 au toucher et à la classe d'armure jusqu'à la fin du combat.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Corps - Dommages +10

Votre adversaire se tord de douleur. Il doit réussir un jet de Vigueur DD10 + dommages subis ou s'écrouler inconscient.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Corps - Dommages +8

Votre adversaire se tord de douleur. Il doit réussir un jet de Vigueur DD10 + dommages subis ou s'écrouler inconscient.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Corps - Dommages +6

Un organe vital est touché. Votre adversaire perd temporairement 1d4 points de Force et 1d4 points de Constitution qu'il ne récupérera pas avant plusieurs mois s'il ne reçoit pas les soins magiques appropriés.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Corps - Dommages +4

L'armure de votre adversaire est endommagée : la valeur de protection de l'armure est définitivement réduite de 2, à moins d'être réparée. Si votre adversaire ne porte pas d'armure, il subit 6 points de dommages supplémentaires.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Corps - Dommages +4

Hémorragie : désormais, votre adversaire subit au début de chaque round 1d3 points de vie.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Corps - Dommages +4

Hémorragie : désormais, votre adversaire commence chaque round par un jet de Vigueur DD15. Au premier jet manqué, il perd connaissance.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Corps - Dommages +2

La douleur brise la concentration de votre adversaire qui perd sa prochaine action.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Corps - Dommages +4

La douleur brise la concentration de votre adversaire qui perd sa prochaine action.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Corps - Dommages +6

La douleur brise la concentration de votre adversaire qui perd sa prochaine action.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Bras droit - Dommages +0

Votre adversaire subit un malus de -3 au touché pour sa prochaine attaque.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Bras droit - Dommages +2

Votre adversaire subit un malus de -3 au touché pour sa prochaine attaque.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Bras droit - Dommages +3

Vous brisez les doigts de votre adversaire et faites voler son arme à 20 pas. Il perd l'usage de sa main droite et 5 points de dextérité jusqu'à sa guérison.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Bras droit - Dommages +1

Votre adversaire hurle de douleur et lâche son arme qui tombe à ses pieds.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Bras droit - Dommages +3

Votre adversaire hurle de douleur et lâche son arme qui tombe à ses pieds.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Bras droit - Dommages +5

Votre adversaire hurle de douleur et lâche son arme qui tombe à ses pieds.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Bras gauche - Dommages +1

Sous la violence du choc, votre adversaire trébuche et tombe en arrière.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Bras gauche - Dommages +2

Le bouclier de votre adversaire vole en éclat. S'il ne porte pas de bouclier, son bras gauche est inutilisable et sa dextérité réduite de 2 pour toute la durée du combat.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Bras gauche - Dommages +3

L'épaule est démise. Votre adversaire perd l'usage de son bras gauche et 4 points de dextérité jusqu'à ce qu'elle soit remise en place (Jet de premiers secours DD15)

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Jambe gauche - Dommages +4

Votre adversaire tombe au sol. Sa blessure l'empêchera de marcher correctement pendant plusieurs jours. Malus de -3 à la classe d'armure et vitesse de déplacement réduite de moitié jusqu'à guérison.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Jambe droite - Dommages +4

Votre adversaire tombe au sol. Sa blessure l'empêchera de marcher correctement pendant plusieurs jours. Malus de -3 à la classe d'armure et vitesse de déplacement réduite de moitié jusqu'à guérison.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Bras droit - Dommages +3

Vous brisez les doigts de votre adversaire et faites voler son arme à 20 pas. Il perd l'usage de sa main droite et 5 points de dextérité jusqu'à sa guérison.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Bras droit - Dommages +1

Sous la violence du choc, votre adversaire trébuche et tombe en arrière.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Bras gauche - Dommages +0

La sangle du bouclier de votre adversaire casse. S'il ne porte pas de bouclier, il subit 6 points de dommages supplémentaires.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Coup Critique



Tête - Dommages +12

Votre adversaire hurle de douleur avant de s'écrouler inconscient.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Maladresse aux armes de jet



Dans votre précipitation à vaincre vos ennemis, vous vous coupez la main: **bien que minime la douleur diminue votre habileté coutumière, vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à ce que l'on vous soigne (Premiers Secours DD10)**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Maladresse aux armes de jet



Dame Malchance devait s'acharner sur un plus malchanceux que vous. Votre tir est un échec mais rien de plus.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Maladresse aux armes de jet



Vous glissez ou trébuchez sur des pierres ou autres : **vous perdez votre prochaine attaque et êtes considéré comme pris au dépourvu jusqu'à votre prochaine activation.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Maladresse aux armes de jet



Dame Malchance devait s'acharner sur un plus malchanceux que vous. Votre tir est un échec mais rien de plus.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Maladresse aux armes de jet



De la sueur dans vos yeux : **vous perdez vos attaques pour ce round et perdez une place dans le rang d'initiative pour le reste du combat.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Maladresse aux armes de jet



L'arme vous échappe des mains et atterrit à vos pieds : vous subissez un malus de -5 à votre initiative. **Vous devez déterminer votre nouveau rang d'initiative pour le reste du combat.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Maladresse aux armes de jet



Vous glissez ou trébuchez sur une plaque de sang, ou d'un autre liquide glissant et renversez vos munitions : **il vous est impossible de tirer à nouveau avant d'avoir récupéré vos munitions, ce qui vous prendra 1d3 round.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Maladresse aux armes de jet



Vous percevez un mouvement à la périphérie de votre champ de vision. Pris dans le combat, vous faites un tir réflexe contre la menace supposée. Pivotez sur la droite et effectuez **une nouvelle attaque contre la cible la plus proche dans ce nouvel angle de vue. S'il n'y a aucune cible potentielle, vous n'en êtes pas moins inquiet et subissez un malus de -2 sur vos actions au round suivant.** On ne sait jamais, le monde est si dangereux.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Maladresse aux armes de jet



Vous percevez un mouvement à la périphérie de votre champ de vision. Pris dans le combat, vous faites un tir réflexe contre la menace supposée. Pivotez sur la gauche et effectuez **une nouvelle attaque contre la cible la plus proche dans ce nouvel angle de vue. S'il n'y a aucune cible potentielle, vous n'en êtes pas moins inquiet et subissez un malus de -2 sur vos actions au round suivant.** On ne sait jamais, le monde est si dangereux.

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Maladresse aux armes de jet



Vous glissez ou trébuchez sur une plaque de sang, ou d'un autre liquide glissant : **vous perdez toutes vos attaques pour le round et vous subissez un malus de -2 à la CA jusqu'au début de votre prochaine activation.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Maladresse aux armes de jet



Vous faites tomber votre projectile : **vous le ramassez mais vous perdez votre rang d'initiative, vous êtes désormais au dernier rang d'initiative pour le reste du combat.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Maladresse aux armes de jet



Vous glissez ou trébuchez sur une plaque de sang et ratez votre tir : **votre projectile file vers la personne la plus proche de la cible d'origine. Faites un nouveau jet d'attaque contre la nouvelle cible. Cette dernière est considérée comme prise au dépourvue.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>

Maladresse aux armes de jet



En raison d'un manque d'entretien, la corde de l'arc ou la lanière de la fronde se brise, ou bien son fer de lance se déloge : **votre arme est inutilisable pour le reste du combat.**

Le tombeau du seigneur des marches
<http://lens.anthony.free.fr>