OPTIONS DE COMBAT	*EFFETS*
Attaque à **outrance** (p 203)	+3 niveaux à l'attaque et aux dommages, -3 défense physique, 1 PF
Attaque pour **renverser** (203)	Dommages - armure = difficulté du test d'équilibre (succès bon nécessaire)
Attaque pour **assommer** (203)	Les dégâts assommants ne peuvent tuer (coma), jet de récup + niveau de volonté
Attaque **précise** (p 204)	Essai de toucher un endroit précis, -3 niveaux d'attaque
Garde **défensive** (p 204)	Défense physique +3, -3 niveaux à tous autres les tests dont une éventuelle attaque
Recul (p 204)	3m x rang du talent (arme de mêlée, combat mains nues)=bonus déf. phy., 2PF Le gagnant de l'initiative choisit la direction du recul.
Contourner un bouclier (204)	Essai de passer la protection du bouclier, résultat init – prot Bouclier si raté –2 niveaux att.
Détruire un bouclier (p 204)	Dommages doivent être supérieurs au seuil d'éclatement
Action retardée (p 197)	+2 au seuil de difficulté

MODIF. SITUATION	*EFFETS*
Attaque par **derrière** (p 205)	+2 niveaux à l'attaque
Couverture (p 201)	Totale, pas d'attaque à distance; Partielle: -2 niveaux à l'attaque du tireur
Changement d'intention (197)	+2 au seuil de difficulté
Obscurité (p 205)	-3 niveaux à tous les tests (sauf ceux de dommages)
Harcèlement (p 205)	-2 niveaux à tous les tests sauf dommages (harcelé : 4 à 6 opposants)
Défense au sol (p 205)	-3 déf. Physique et magique, -3 niveaux à tous les tests
Bouclier et critique (p 205)	Seuil critique augmenté de ½protection (arrondi au sup). Contournement évite cette règle.
Surprise (p 206)	Pas d'attaque, -3 défense physique et magique

TYPES DE COMBAT	*EFFETS*
Aérien : **Attaque en piqué** (p 203)	-2 Déf.Phy. Attaquer un attaquant en piqué requiert de gagner l'initiative et de la retarder.
Combat à mains nues : **Empoignade** (p 201)	Doit réussir un Bon succès contre la Déf. Phy de l'opposant. Pour se libérer, il faut réussir un test de Combat à mains nues (avec Force au lieu de Dex) contre le test d'empoignade.
Combat monté : **Charge** avec une **Lance** (201)	-2 défense physique, Ajouter la force de la monture aux Niv de Dommages. Si l'attaque touche, L'attaquant doit faire un test de maintien en selle.
Combat monté : Avec une **arme de mêlée** (201)	Si l'attaque porte, doit réussir un jet de Force contre le niveau d'endurance de la cible. En cas d'échec, l'attaquant laisse tomber son arme.
Combat monté : **Maintien en selle** (p 201)	Jet de Force contre le niveau d'endurance de la cible. En cas d'échec l'attaquant vide les étriers et subit des dommages niveau 5.
Affrontement d'une charge (202)	Doit avoir une arme de +2m (comme une lance) et gagner l'initiative. Si Bon succès avec l'arme, le cavalier est jeté au sol. Les niveaux de dommages sont le niveau de l'arme + le niveau de force de la monture.

COMBAT DISTANCE	*EFFETS*
Portée (p 200)	Courte : Pas de pénalité Moyenne : -2 Niv Att, Niv Dom Longue : -3 Niv Att, Niv Dom
Lancement d'un objet (200)	Arme de jet. Cible immobile ou zone : difficulté 7. Si échec => Éparpillement
Eparpillement (p 200)	Marge échec => NI => Dés action => (résultat/3) m Direction : 1d6
Tir dans mêlée (p 201)	Défense physique cible augmente du nombre d'obstacle (PJ ou PNJ). Echec => résultat comparé à déf phy obstacle plus proche du tireur. Touché si sup, sinon voir avec suivant, etc.
Couverture (p 201)	Totale, pas d'attaque à distance; Partielle: -2 niveaux à l'attaque du tireur

Récupération (p 206 – 207) :
1h entre chaque jet ou après un combat.
1 jet obligatoire le matin au réveil.
Nécessite 1 mn de repos et de calme.

Inconscient : Jet après 1 mn (moins si réanimation).
Si jet insuffisant, perso récupère juste le minimum pour être conscient.

Blessure grave : malus jet de récupération. Malus –1 cumulatif à tous les tests dés la deuxième blessure grave (sauf jet de récupération).

Guérison blessure grave : plus de points de dommage. Réussir 1 jet de récupération difficulté 02 (oui 02, pas 20).

Page 216 à 229 des règles Earthdawn Seconde édition

NI	Dés d'action
4	1D6
5	1D8
6	1D10
7	1D12
8	2D6
9	1D8+1D6
10	1D10+1D6
11	1D10+1D8
12	2D10
13	1D12+1D10
14	1D20+1D4
15	1D20+1D6
16	1D20+1D8
17	1D20+1D10
18	1D20+1D12
19	1D20+2D6
20	1D20+1D8+1D6
21	1D20+1D10+1D6
22	1D20+1D10+1D8
23	1D20+2D10
24	1D20+1D12+1D10
25	1D20+1 D10+1D8+1D4
26	1D20+1D10+1D8+1D6
27	1D20+1D10+2D8
28	1D20+2D10+1D8
29	1D20+1D12+1D10+1D8
30	1D20+1D10+1D8+2D6
31	1D20+1D10+2D8+1D6
32	1D20+2D10+1D8+1D6
33	1D20+2D10+2D8
34	1D20+3D10+1D8
35	1D20+1D12+2D10+1D8
36	2D20+1D10+1D8+1D4
37	2D20+1D10+1D8+1D6
38	2D20+1D10+2D8
39	2D20+2D10+1D8
40	2D20+1D12+1D10+1D8
41	2D20+1D10+1D8+2D6
42	2D20+1D10+2D8+1D6
43	2D20+2D10+1D8+1D6
44	2D20+2D10+2D8
45	2D20+3D10+1D8
46	2D20+1D12+2D10+1D8
47	2D20+2D10+2D8+1D4
48	2D20+1D10+2D8+1D6
49	2D20+2D10+3D8
50	2D20+3D10+2D8
51	2D20+1D12+2D10+2D8
52	2D20+2D10+2D8+2D6
53	2D20+2D10+3D8+1D6
54	2D20+3D10+2D8+1D6
55	2D20+3D10+3D8
56	2D20+4D10+2D8
57	2D20+1D12+3D10+2D8
58	3D20+2D10+2D8+1D4
59	3D20+2D10+2D8+1D6
60	3D20+2D10+3D8
61	3D20+3D10+2D8
62	3D20+1D12+2D10+2D8
63	3D20+2D10+2D8+2D6
64	3D20+2D10+3D8+1D6
65	3D20+3D10+2D8+1D6
66	3D20+3D10+3D8