

Règles de combat à l'arme blanche

Règles principales

Caractéristiques des armes

Une arme est définie par 5 caractéristiques :

Son initiative : Bonus de rang à l'initiative (s'ajoute après le jet, sans transformer un échec en succès ou vice-versa)

Sa pénétration : Capacité de l'arme à pénétrer à travers la parade et l'armure

Sa parade : Valeur de parade de l'arme.

Ses dégâts : Valeur des dégâts de l'arme

Son poids : Force nécessaire pour utiliser l'arme

Une arme peut avoir d'autres caractéristiques, comme la façon dont on l'utilise (à une main, à deux mains), ou comme des caractéristiques spéciales (bonus au jet d'attaque, aux dégâts, etc.)

Jet d'attaque

Dextérité + Arme

Les deux adversaires agissent à leur rang d'initiative.

Difficulté

6 + *Arme* de l'adversaire – *Arme* (minimum 3) ou

6 + *Escrime* de l'adversaire – *Arme* (minimum 3) selon la plus grande difficulté et le type d'arme.

La difficulté est diminuée de 1 pour une attaque de flanc, et de 2 pour une attaque de dos (si l'adversaire n'est pas surpris).

Pénétration / Parade

La valeur de Parade d'une arme correspond à sa capacité à absorber les attaques ennemies. La Parade est utilisée pour enlever des succès à l'adversaire (minimum 0). Il est possible de diviser ses points de Parade entre plusieurs attaques, mais il n'est pas possible de parer et d'attaquer avec la même arme au même rang d'action. Il est par contre possible, pour un combattant ayant une arme dans chaque main, d'utiliser ses deux armes pour parer la même attaque.

Une parade est une « action » gratuite, qui s'effectue avec un bonus de 3 au rang d'initiative (plus bonus d'initiative de l'arme utilisée pour parer). Pour parer une attaque il faut que le rang d'initiative de l'action de parade soit supérieur ou égal au rang d'initiative de l'action d'attaque.

La valeur de Pénétration d'une arme s'ajoute aux succès, si l'attaque touche (avant application de la Parade). Ainsi, une arme à forte pénétration permet de compenser une forte parade adverse, ou d'occasionner plus de dommages si la parade adverse est faible.

Dégâts

Dépendant de l'arme. En général il s'agit de la *Force* de l'attaquant + un bonus, mais certaines armes (rapière entre autres) occasionnent des dégâts dépendant de la *Dextérité*.

Il s'agit d'un jet difficulté 6, en général, mais certaines armes diminuent d'un la difficulté du jet (haches).

Bonus aux dégâts

Si le jet d'attaque réalise :

05-09 succès : +1 dégât automatique

10-14 succès : +2 dégâts automatiques

etc.

Absorption

On absorbe les dégâts par un jet de *Vigueur* + Armure, difficulté 6.

Exemple :

N'Conga la Panthère combat El Geco l'Ambitieux.

Elle a 2 en *Force*, 4 en *Dextérité*, 3 en *Vigueur* et 3 en *Arme* (Sabres).

Il a 3 en *Force*, 3 en *Dextérité*, 2 en *Vigueur*, 2 en *Armes* (Rapière), 3 en *Armes* (Main gauche) et 4 en *Escrime*.

Elle utilise un sabre d'abordage de bonne qualité.

(Initiative : +2, Pénétration : +2, Parade : +3)

Son rang d'initiative est de 7.

El Geco utilise une rapière classique, agrémentée d'une main gauche

(Initiative : +2, Pénétration : +2, Parade : +1 pour la rapière,

Initiative : +2, Pénétration : +0, Parade : +2, pour la Main gauche)

Son rang d'initiative est de 5.

N'Conga attaque en premier, au rang d'initiative 9 (7 +2 de bonus du sabre). Elle veut réaliser deux attaques.

El Geco peut essayer de parer (Initiative : 5 + 2 de bonus quelle que soit l'arme + 3 de bonus de la parade = 10 > 9) et il peut le faire avec n'importe laquelle de ses armes. Il décide d'utiliser sa main gauche pour parer la première attaque de N'Conga.

Elle lance donc 5 dés (4 de *Dextérité* + 3 de *Armes* - 2 du fait des actions multiples) contre une difficulté de 7 (6 + 4 d'*Escrime* de El Geco - 3 de *Armes* de N'Conga).

Elle obtient 3 succès, + 2 de Pénétration - 2 de Parade = 3 succès.

C'est suffisant pour toucher, mais pas pour faire des dégâts supplémentaires.

Si El Geco n'avait pas paré, il aurait subi un niveau de blessure automatique supplémentaire...

N'Conga lance donc 6 dés de dégâts (2 de *Force* + 4 de l'arme) contre une difficulté de 6. Elle obtient 3 succès.

El Geco peut tenter d'absorber. Il a 2 dés et obtient 1 succès. Il subit donc deux blessures.

Règles spéciales

Position de combat

Lors d'un combat, certains adversaires peuvent être amenés à attaquer de flanc ou de dos.

Attaque de dos

Si un adversaire est totalement surpris par une attaque de dos (il ne sait pas qu'on l'attaque), l'attaque touche automatiquement et ignore Parade et Armure.

Si un adversaire est en position de combat, et donc reste vigilant des attaques pouvant survenir de dos, l'attaque de dos a un bonus de 2 et ignore la Parade.

Attaque de flanc

Une attaque de flanc s'effectue avec un bonus de 1. Elle ignore le bonus de Parade de l'arme située à l'opposé de l'attaque.

Actions multiples

Il est possible de réaliser plusieurs actions durant le même tour. Cependant, il y a plusieurs limitations.

- Tout d'abord, toutes les actions entreprises ont un malus en nombre de dés égal aux nombres d'actions dans le tour.
- Ensuite, toute action après la première a un malus d'un dé supplémentaire, cumulatif (-1 à la deuxième action, -2 à la troisième, etc.)
- Enfin, chaque action est réalisée à un rang d'action diminué de 3 par rapport à la précédente (avant prise en compte des bonus d'arme).

Ainsi, réaliser deux actions se fait à -2 dés sur la première action et -3 dés sur la seconde. Réaliser trois actions se fait à -3 dés sur la première, -4 dés sur la deuxième et -5 dés sur la troisième.

Adversaires multiples

La difficulté du jet d'attaque est augmentée d'un par adversaire au-delà du premier. A noter qu'il est impossible d'avoir plus de 6 adversaires en même temps.

Distance de combat et Taille des armes

Distance de combat

Des combattants à mains nues ou utilisant des armes courtes (type dague) sont situés entre 50 cm et 1 m l'un de l'autre.

Des combattants utilisant des armes standard (épée, hache, masse d'arme) sont situés entre 1 m et 1,5 m l'un de l'autre.

Des combattants utilisant des armes à deux mains (espadon, hache de guerre) sont situés entre 1,5 m et 2 m l'un de l'autre.

Des combattants utilisant des armes longues (hallebardes) sont situés entre 2 m et 2,5 m l'un de l'autre.

Modification du jet d'attaque

Combattre face à un adversaire utilisant une arme plus longue que la sienne est handicapant : l'adversaire ayant l'arme la plus courte a un malus de 1 à son jet d'attaque par 'rang' de taille de différence. Par exemple, combattre avec une dague face à un adversaire armé d'une épée donne un malus de 1, combattre à l'épée face à un adversaire armé d'une hache de guerre donne un malus de 1, et combattre à la dague face à un adversaire armé d'une hache de guerre donne un malus de 2.

Par contre, si le combattant ayant l'arme la plus courte arrive à se rapprocher de son adversaire (manœuvre de rapprochement : $Astuce + Arme/Escime : 4 + Astuce$ de l'adversaire + $Arme/Escime$ de l'adversaire – $Arme/Escime$ + malus de taille d'arme), c'est celui-ci qui subira le malus.

Les armes lourdes à deux mains (espadon, hache de guerre, épée bâtarde utilisée à deux mains) ont un bonus de 1 au jet d'attaque, reflétant la facilité qu'ont ces armes à se jouer des défenses adverses.

Nombre d'attaques

Les armes standard autorisent une attaque par action. Les armes lourdes sont limitées à une attaque toutes les deux actions. La deuxième action peut être utilisée pour réaliser une esquive partielle (+2 à la difficulté du jet d'esquive).

Parade complète

Un attaquant peut décider de se mettre en état de parade complète. Dans ce cas, son score de Parade est augmenté de son score en *Arme* ou *Escime*, selon le plus haut (et le type d'arme).

Il est possible de riposter lorsqu'on se trouve en mode parade. Pour cela, le défenseur possède un groupement de dés égal à $(Dextérité + Arme)/2$, et une difficulté accrue de 1. De plus, il n'est possible que de riposter, c'est-à-dire de réaliser une attaque à l'encontre d'un adversaire qui vient d'attaquer.

Arme de main gauche

Les armes courtes (type Dague) peuvent être utilisées en arme de main gauche. Les armes de main gauche ont comme principal but de parer les attaques adverses. Leur valeur de Parade est donc ajoutée au score de Parade du défenseur. Attention cependant, on ne peut utiliser la parade d'une arme de main gauche que si l'attaque est réalisée à un rang d'initiative « atteignable » avec l'arme de main gauche.

Attaque avec une arme de main gauche

Un attaquant ayant au moins un score de ●● dans la compétence *Arme* (arme utilisée en main gauche) peut attaquer avec une arme de main gauche. Il s'agit d'une action gratuite ayant un groupement de dés de $(Dextérité + Arme)/2$. La difficulté du jet est de +2 par rapport à une attaque normale, sauf si l'attaquant est ambidextre (+1 seulement).

Attention : pour ce qui est des malus de taille d'arme, on prend en compte la longueur de la plus grande arme. Ainsi, un pirate combattant avec une épée et une dague ne subit pas de malus à son attaque avec la dague s'il combat un adversaire ayant une épée.

L'attaque est réalisée au rang d'Initiative de l'arme de main gauche.

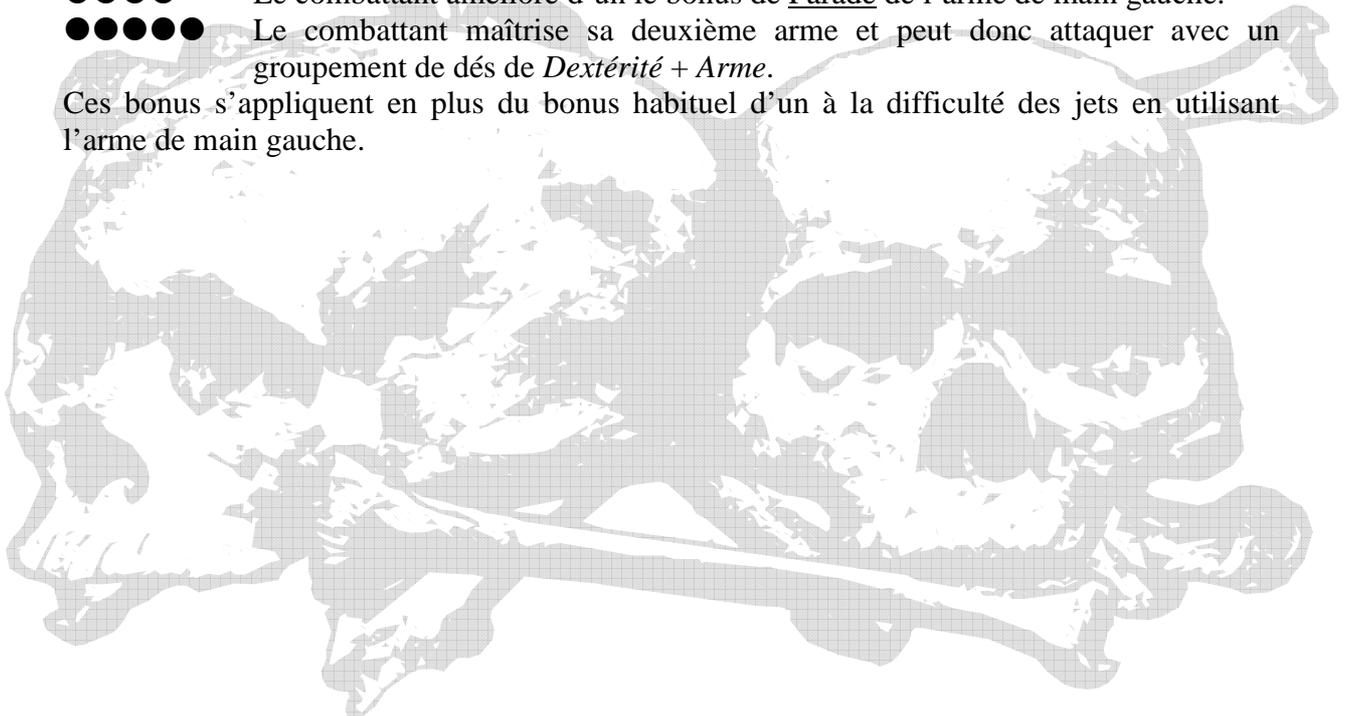
Spécialisation Main Gauche

Un combattant ayant ●●●● ou plus en *Arme* peut se spécialiser à l'arme de main gauche.

●●●● Le combattant améliore d'un le bonus de Parade de l'arme de main gauche.

●●●●● Le combattant maîtrise sa deuxième arme et peut donc attaquer avec un groupement de dés de $Dextérité + Arme$.

Ces bonus s'appliquent en plus du bonus habituel d'un à la difficulté des jets en utilisant l'arme de main gauche.



Deuxième arme

Certains combattants ont étendu l'idée d'arme de main gauche à toutes les armes. Ces guerriers sont redoutables, car ils utilisent deux armes mortelles (deux épées, par exemple). Tout comme avec une dague à la main gauche, le défenseur peut utiliser le score de Parade de sa deuxième arme, mais l'initiative de celle-ci est considérée comme étant inférieure d'un à sa valeur habituelle.

De plus, l'adversaire d'un combattant utilisant deux armes subit un malus d'1 à son jet d'attaque.

Attaque avec une deuxième arme

C'est le but essentiel de ceux qui choisissent de combattre à l'aide de deux armes. Cependant, il faut un bon niveau de maîtrise pour réussir cet exploit (●●● ou plus en *Arme*, pour les deux armes utilisées : main droite et main gauche). Il s'agit d'une action gratuite ayant un groupement de dés de $(Dextérité + Arme)/2$. La difficulté du jet est de +3 par rapport à une attaque normale, sauf si l'attaquant est ambidextre (+2 seulement). Si la deuxième arme est plus courte que la première (épée longue et épée courte, par exemple), le malus diminue encore d'un (+2, +1 pour les ambidextres).

Attention : pour ce qui est des malus de taille d'arme, on prend en compte la longueur de la plus grande arme. Ainsi, un pirate combattant avec une épée et une épée courte ne subit pas de malus à son attaque avec l'épée courte s'il combat un adversaire ayant une épée.

L'attaque est réalisée au rang d'Initiative de l'arme de main gauche.

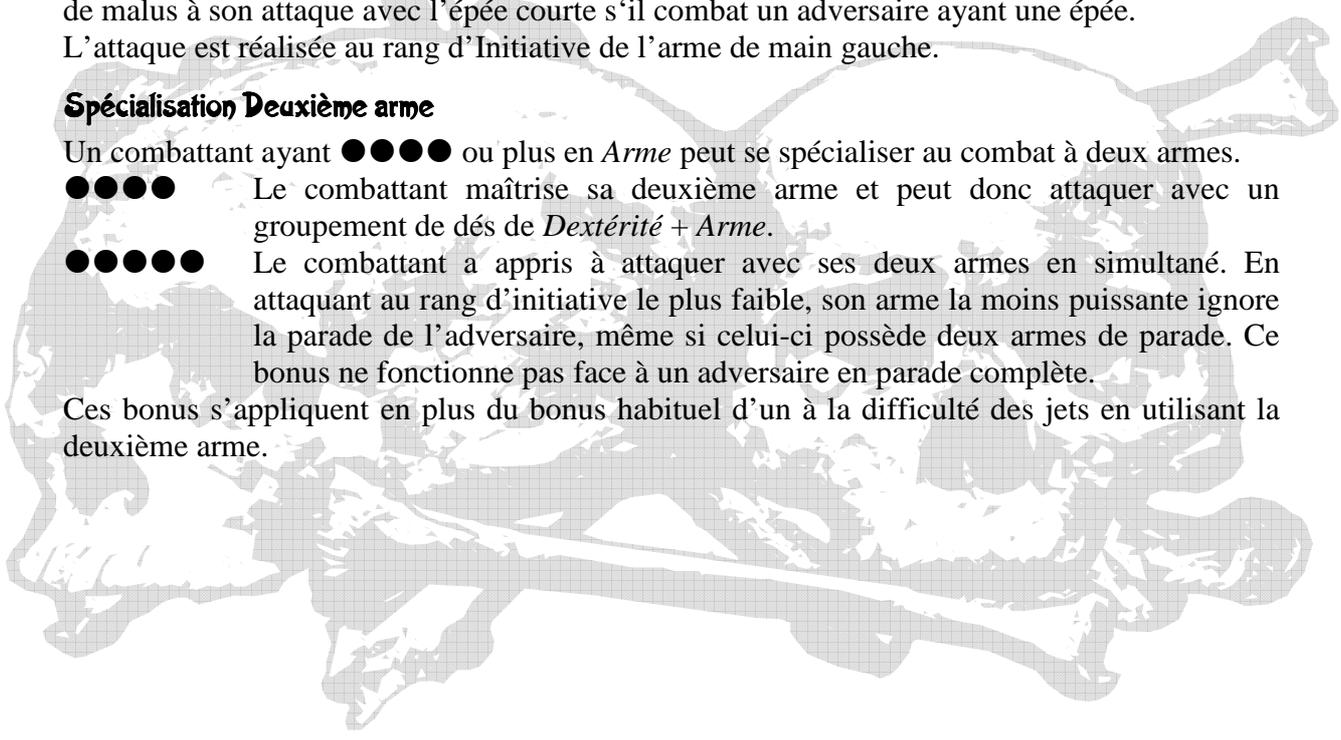
Spécialisation Deuxième arme

Un combattant ayant ●●●● ou plus en *Arme* peut se spécialiser au combat à deux armes.

●●●● Le combattant maîtrise sa deuxième arme et peut donc attaquer avec un groupement de dés de $Dextérité + Arme$.

●●●●● Le combattant a appris à attaquer avec ses deux armes en simultané. En attaquant au rang d'initiative le plus faible, son arme la moins puissante ignore la parade de l'adversaire, même si celui-ci possède deux armes de parade. Ce bonus ne fonctionne pas face à un adversaire en parade complète.

Ces bonus s'appliquent en plus du bonus habituel d'un à la difficulté des jets en utilisant la deuxième arme.



Arme d'escrime

La compétence Escrime permet à une personne qui utilise une arme d'escrime, d'être plus efficace en combat. Chaque point d'Escrime donne un point utilisable lors d'un combat. On considère qu'un combat se termine lorsque l'escrimeur n'a plus d'adversaire en direct (s'il combat trois adversaires en même temps, le combat se termine à la mort des trois adversaires. S'il combat un adversaire, et une fois mort, va combattre un nouvel adversaire qui ne participait pas au combat avant, il s'agit d'un nouveau combat...).

L'utilisation des points d'Escrime doit se déclarer avant l'action correspondante.

Ces points sont utilisables comme suit :

- Diminuer d'un la difficulté de l'attaque par point (maximum 3 points)
- Augmenter d'un la difficulté de la prochaine attaque adverse (maximum 3 points)
- Augmenter d'un la Pénétration de son arme (maximum 3 points)
- Augmenter d'un l'Initiative de son arme (maximum 3 points), mais uniquement pour une parade.

Exemple :

C'est au tour d'El Geco d'attaquer. Il décide d'attaquer avec ses deux armes. Comme elles ont toutes deux le même score d'initiative, les deux attaques peuvent être réalisées en simultané et El Geco décide de tirer parti de cet avantage.

Il réalise donc deux jets d'attaque, pour sa rapière et pour sa main gauche. N'Conga décide de tenter de parer l'attaque de la rapière, tant pis pour la main gauche.

El Geco lance donc 4 dés pour son attaque à la rapière (3 de *Dextérité*, + 2 de *Armes* - 1 de blessure) contre une difficulté de 7 (6 + 3 de *Armes* de N'Conga - 2 de *Armes* de El Geco) et obtient 2 succès, +2 de Pénétration - 3 de Parade = 1 succès. Il touche tout juste !

Pour sa deuxième attaque, El Geco décide d'utiliser une passe d'arme, qui réduira de 3 sa difficulté. Il lance donc 2 dés (3 de *Dextérité*, + 3 de *Armes* (Main gauche) = 6 dés, divisés par deux - 1 de blessure), contre une difficulté de 5 (6 + 3 de *Armes* de N'Conga - 2 de *Armes* de El Geco + 2 car il s'agit d'une attaque avec une arme de main gauche - 3 du fait de la passe d'arme) et obtient 1 succès. Là encore, il touche tout juste.

El Geco lance donc deux jets de dommage, l'un à 6 dés de dégâts (3 de *Dextérité* + 3 de l'arme) contre une difficulté de 6, et l'autre à 4 dés de dégâts (3 de *Dextérité* + 1 de l'arme) contre une difficulté de 6.

Il obtient 4 et 2 succès. N'Conga tente d'absorber les deux attaques, avec 3 dés à chaque fois. Elle en absorbe 2 de la première, et 1 de la seconde, pour un total de trois niveaux de blessure...

Elle peut à présent lancer sa deuxième attaque, mais à -5 dés (-2 dés du fait des deux actions, -1 dé du fait qu'il s'agit de sa deuxième action, -2 dés de blessure). Elle a intérêt à en finir vite. Mais El Geco peut encore parer...

Manœuvres

Agripper

Pré requis

Arme : ●

Bagarre : ●

Il faut avoir son deuxième bras libre, ou avoir une arme de type dague, mais cela augmente d'un la difficulté de la manœuvre.

Type d'arme

Toutes, sauf armes à deux mains

Modification d'attaque

Aucune

Description

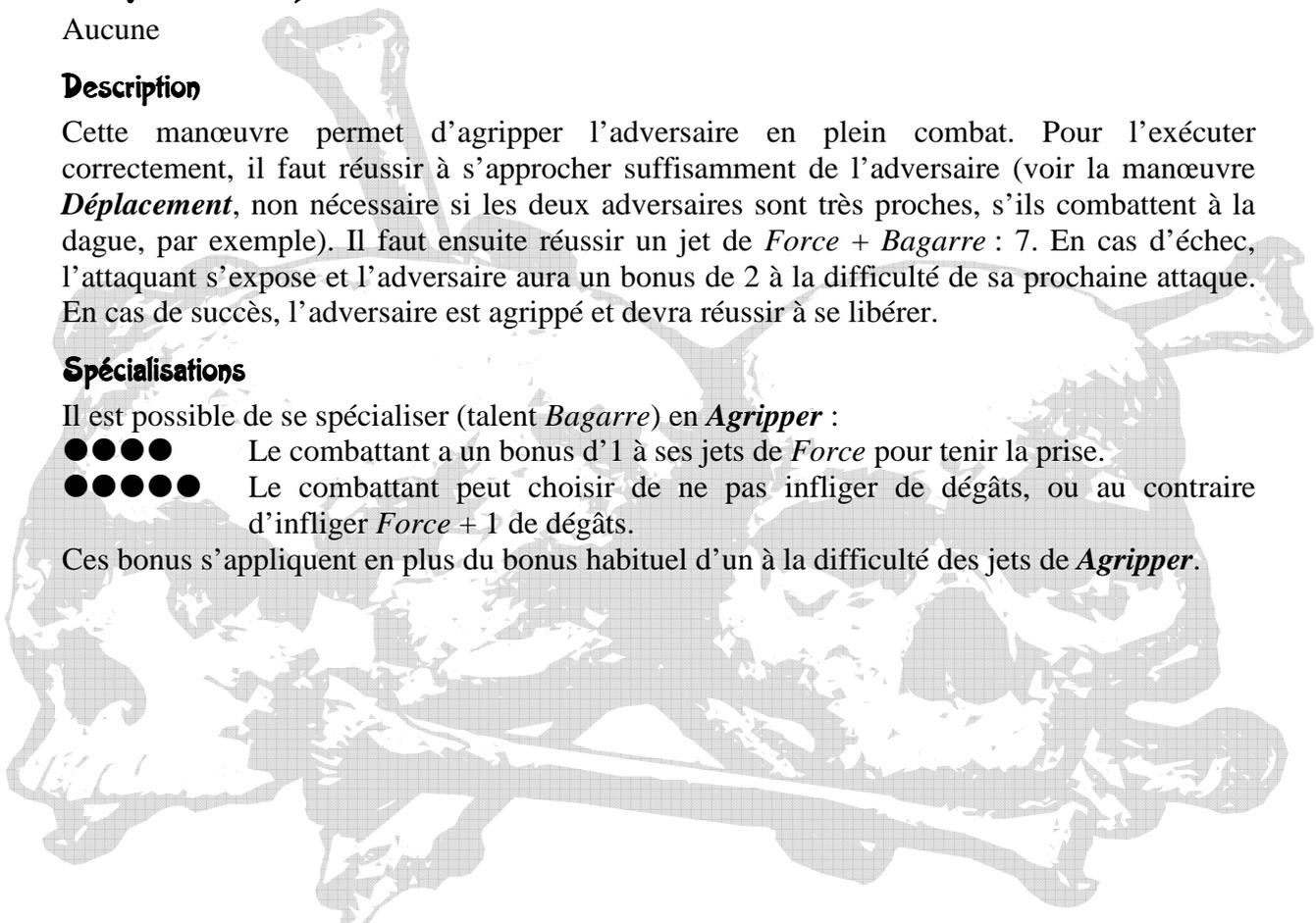
Cette manœuvre permet d'agripper l'adversaire en plein combat. Pour l'exécuter correctement, il faut réussir à s'approcher suffisamment de l'adversaire (voir la manœuvre *Déplacement*, non nécessaire si les deux adversaires sont très proches, s'ils combattent à la dague, par exemple). Il faut ensuite réussir un jet de *Force* + *Bagarre* : 7. En cas d'échec, l'attaquant s'expose et l'adversaire aura un bonus de 2 à la difficulté de sa prochaine attaque. En cas de succès, l'adversaire est agrippé et devra réussir à se libérer.

Spécialisations

Il est possible de se spécialiser (talent *Bagarre*) en *Agripper* :

- Le combattant a un bonus d'1 à ses jets de *Force* pour tenir la prise.
- Le combattant peut choisir de ne pas infliger de dégâts, ou au contraire d'infliger *Force* + 1 de dégâts.

Ces bonus s'appliquent en plus du bonus habituel d'un à la difficulté des jets de *Agripper*.



Arme improvisée

Pré requis

Arme : ●

Il faut avoir son deuxième bras libre

Il faut qu'il y ait quelque chose dans l'environnement, qui puisse servir d'arme.

Type d'arme

Toutes, sauf armes à deux mains

Modification d'attaque

Aucune

Description

Cette manœuvre permet d'utiliser son environnement pour attaquer l'adversaire. Cela va de ramasser un tabouret pour en frapper l'adversaire, à lui lancer de la poussière dans les yeux, en passant par tenter de l'étrangler avec la corde de rideau.

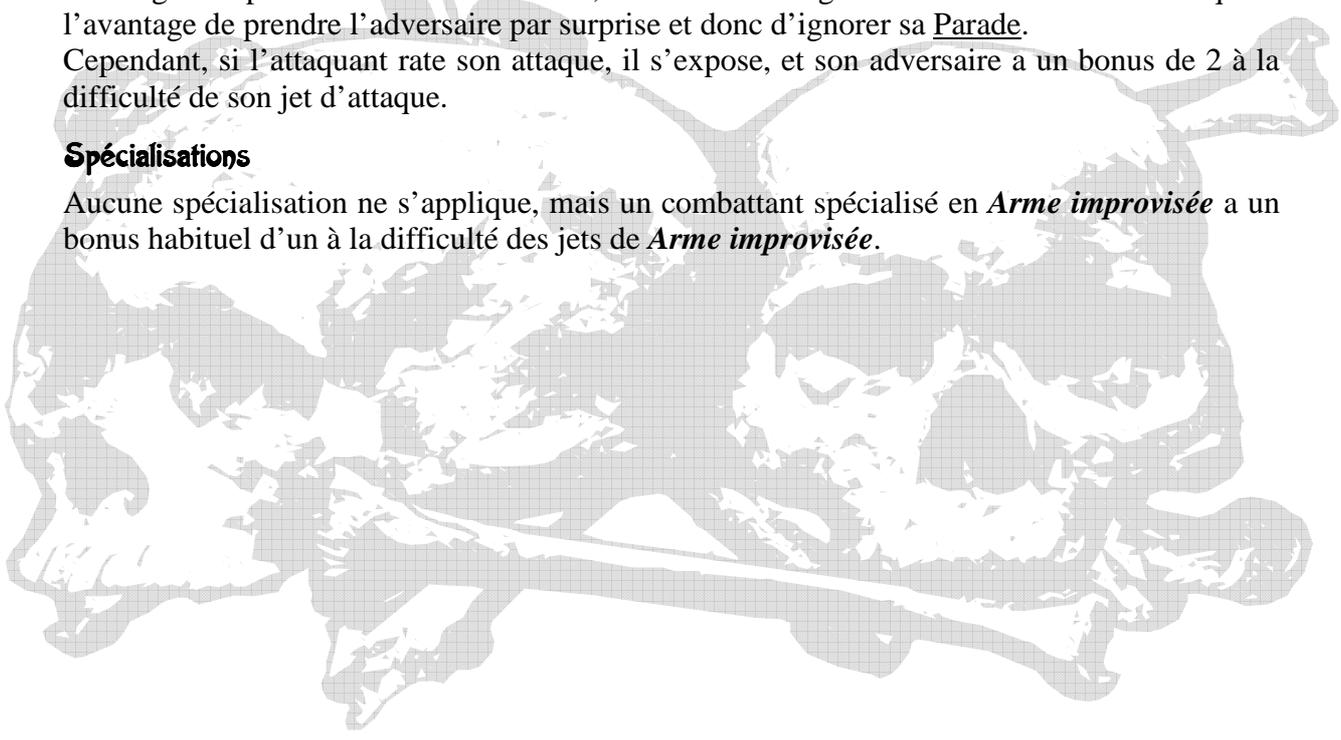
Il faut réussir un jet de *Astuce* + *Arme* : 6 + *Arme/Escime* de l'adversaire – *Arme*. Les malus de taille d'arme s'appliquent.

Les dégâts dépendent de l'arme utilisée, mais valent en général *Force* + 1. Cette attaque a l'avantage de prendre l'adversaire par surprise et donc d'ignorer sa Parade.

Cependant, si l'attaquant rate son attaque, il s'expose, et son adversaire a un bonus de 2 à la difficulté de son jet d'attaque.

Spécialisations

Aucune spécialisation ne s'applique, mais un combattant spécialisé en *Arme improvisée* a un bonus habituel d'un à la difficulté des jets de *Arme improvisée*.



Bottes secrètes

???

A définir en fonction de la botte



Bravade**Pré requis**

Arme : ●

Type d'arme

Toutes

Modification d'attaque

Bonus à l'Initiative de +1

Description

Cette manœuvre permet de frapper rapidement, sans grand dommage pour l'adversaire, mais cela peut l'énerver et changer le moral des troupes voisines. Il faut réussir un jet de *Manipulation* + *Arme* : *Astuce* de l'adversaire + 4. Les malus de taille d'arme s'appliquent.

Cette attaque n'occasionne qu'un dé de dégâts, mais si elle touche, la cible doit réussir un jet de *Volonté* : 4 + succès pour ne pas s'énerver et subir ainsi un malus de 1 à tous ses jets de combat.

De plus, toute personne qui peut voir la scène doit faire un jet de *Courage* :

- 4 + succès pour les adversaires
- 8 – succès pour les alliés

En cas d'échec sur ce jet, les adversaires ont un malus de 1 à leurs jets de dés. En cas de succès les alliés ont un bonus de 1 à leurs jets de dés.

Rater une bravade expose l'attaquant à une riposte à une difficulté diminuée de 1.

Spécialisations

Seules les spécialisations dans une arme de type Dague, Rapière ou Fouet peuvent être utiles :

●●●●● Le combattant a appris à utiliser son arme si bien, qu'il est capable d'infliger 2 dés de dégâts lors d'une bravade.

●●●●● L'attaque est si rapide qu'elle a un bonus de +3 à l'Initiative.

Il est aussi possible de se spécialiser en **Bravade** :

●●●●● Le combattant est capable, par une bravade, de marquer son adversaire, en lui laissant une cicatrice qui durera un jour par succès (sauf capacités de régénération). La cible aura un malus de 1 à tous ses jets sociaux pendant ce temps.

●●●●● Le coup est si imprévisible, qu'il évite la Parade adverse. De plus, le défenseur doit réussir un jet d'*Astuce* + *Arme* : 4 + succès pour pouvoir continuer à agir dans le tour.

Ces bonus s'appliquent en plus du bonus habituel d'un à la difficulté des jets de **Bravade**.

Charge

Pré requis

Arme : ●●

Type d'arme

Toutes, sauf armes flexibles (fouets, chaînes, fléaux)

Modification d'attaque

Malus à l'Initiative de -3

Malus à la difficulté du jet d'attaque de +2

Description

Cette manœuvre permet de se déplacer afin de foncer sur l'adversaire. Les dégâts d'une telle attaque sont majorés du score de *Vigueur* de l'attaquant. Cependant, pendant une charge, le combattant est vulnérable : Sa Parade ne s'applique pas, et son adversaire a un bonus de 2 à son jet d'attaque.

A la fin d'une charge réussie, la distance qui sépare les deux combattants est celle de l'arme de l'attaquant.

En cas d'échec critique sur une charge, l'adversaire a droit à une attaque gratuite (avec tous les bonus dus à la charge : pas de Parade, difficulté diminuée de 2)

Spécialisations

Les spécialisations dans une arme n'apportent aucun bonus particulier. Il est par contre possible de se spécialiser en **Charge** :

●●●●

Le coup donné est tellement violent, que la Parade adverse est divisée par deux.

●●●●●

La charge repousse l'adversaire, qui doit réussir un jet de *Force* : 6. Chaque succès que le combattant réalise en sus de son adversaire fait reculer celui-ci de 50 cm. S'il ne peut pas reculer, il subit 1 dé de dégât assommant par tranche de 50 cm. S'il bute sur un obstacle bas, il tombe, à moins de réussir un jet de *Dextérité* + *Sports* : 6 et d'obtenir plus de succès que l'attaquant.

Ces bonus s'appliquent en plus du bonus habituel d'un à la difficulté des jets de **Charge**.

Coup acrobatique

Cela regroupe les attaques en s'accrochant à une corde, les sauts au dessus des tables, etc.

Pré requis

Arme : ●●

Sports : ●●

Type d'arme

Toutes

Modification d'attaque

Malus à l'Initiative de -2

Malus à la difficulté du jet d'attaque de +1

Description

Cette manœuvre regroupe tout coup qui demande une acrobatie : se balancer au bout d'une corde pour aller frapper son adversaire, rouler sur une table avant d'embrocher un ennemi, faire un roulé-boulé entre les jambes d'un ennemi pour aller le frapper sous ses défenses, etc. Pour l'attaque, le score d'*Arme* est limité au score de *Sports* (Acrobatie) de l'attaquant. Une spécialisation en *Acrobatie* diminue la difficulté du jet d'*Arme*.

Les effets peuvent différer en fonction de la manœuvre tentée, mais en général, l'attaque ignore la Parade adverse, et le combattant peut se déplacer dans la même action. Les malus de taille d'arme ne s'appliquent pas. De plus, l'adversaire est surpris et subit un malus de 1 à sa prochaine attaque. L'adversaire a droit à un jet de *Astuce* + *Vigilance* : 7 pour ne pas être surpris et conserver sa Parade. De plus, de nombreux coups acrobatiques sont des manœuvres repoussantes, ou renversantes (si l'adversaire vient de hauteur).

Repoussement : Le défenseur doit faire un jet de *Force* : 6. Il est repoussé de 50 cm (1 rang d'arme, environ) par succès restant après le jet de *Force*. S'il rencontre un obstacle, il subit 1 dé de dégât assommant par 50 cm qu'il lui restait à reculer. S'il bute sur un obstacle bas, il tombe, à moins de réussir un jet de *Dextérité* + *Sports* : 6 et d'obtenir plus de succès que l'attaquant.

Renversement : Le défenseur doit réussir un jet de *Dextérité* + *Sports* (Acrobatie) : 6. Il tombe au sol s'il obtient moins de succès que l'attaquant.

Certaines acrobaties peuvent avoir d'autres effets. Par exemple, le combattant peut se retrouver dans le dos de son adversaire.

En cas d'échec, l'attaquant subit un malus de 2 à la prochaine initiative

En cas d'échec critique, l'attaquant doit réussir un jet de *Dextérité* + *Sports* (Acrobatie) : 6 pour ne pas tomber. De plus son adversaire a un bonus de 2 sur son jet d'attaque.

Spécialisations

Les spécialisations dans une arme n'apportent aucun bonus particulier. Il est par contre possible de se spécialiser en *Coup acrobatique* :

●●●●

Le coup surprend tellement l'adversaire, qu'il perd sa prochaine attaque.

●●●●●

Le coup surprend tellement l'adversaire, qu'il perd toutes ses attaques du tour ainsi que celles du tour suivant.

Ces bonus s'appliquent en plus du bonus habituel d'un à la difficulté des jets de *Coup acrobatique*.

Coup assommant**Pré requis**

Arme : ●●

Type d'arme

Toutes, sauf fouets

Modification d'attaque

Malus à l'Initiative de -1

Malus à la difficulté du jet d'attaque de +3

Description

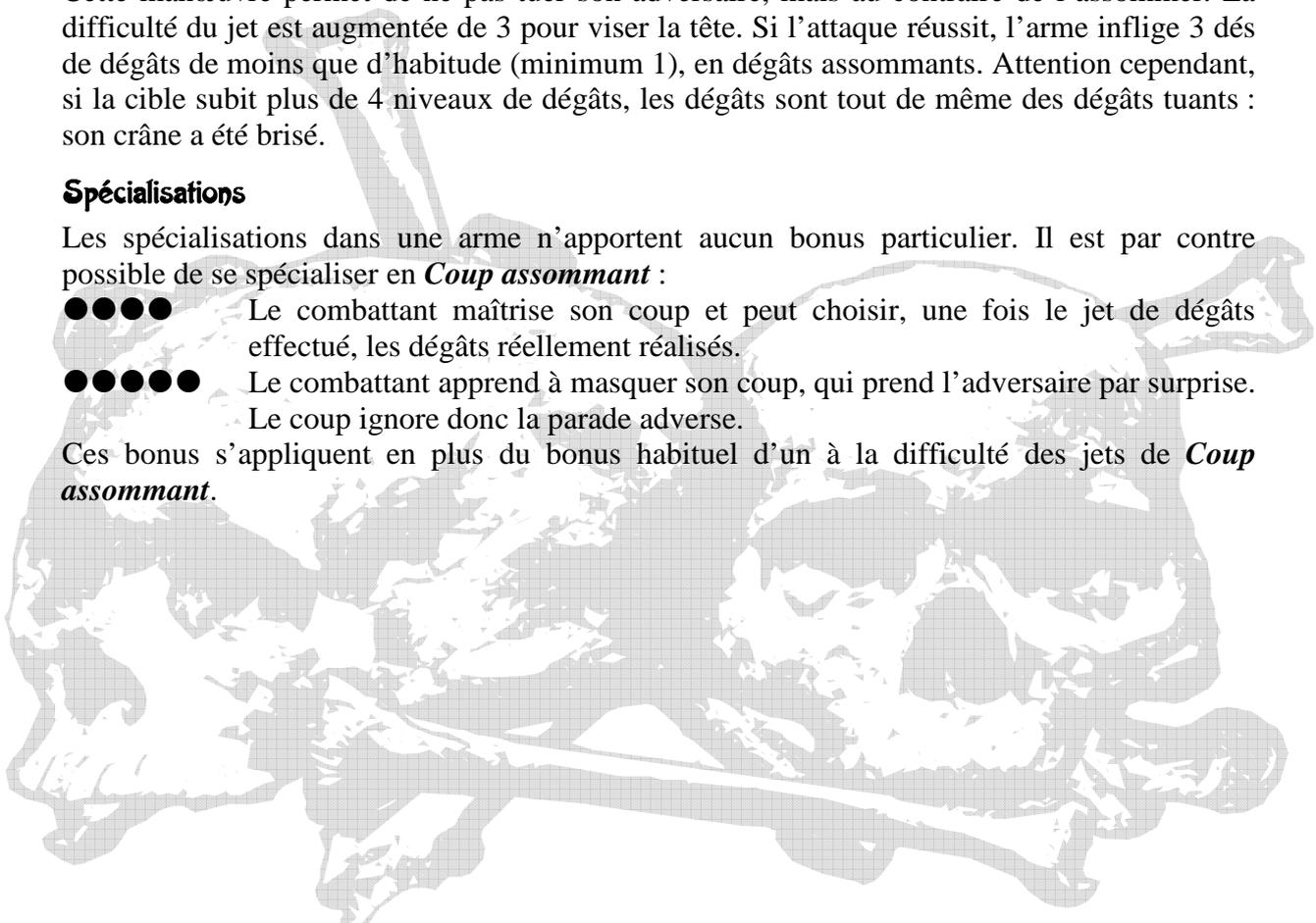
Cette manœuvre permet de ne pas tuer son adversaire, mais au contraire de l'assommer. La difficulté du jet est augmentée de 3 pour viser la tête. Si l'attaque réussit, l'arme inflige 3 dés de dégâts de moins que d'habitude (minimum 1), en dégâts assommants. Attention cependant, si la cible subit plus de 4 niveaux de dégâts, les dégâts sont tout de même des dégâts tuants : son crâne a été brisé.

Spécialisations

Les spécialisations dans une arme n'apportent aucun bonus particulier. Il est par contre possible de se spécialiser en **Coup assommant** :

- Le combattant maîtrise son coup et peut choisir, une fois le jet de dégâts effectué, les dégâts réellement réalisés.
- Le combattant apprend à masquer son coup, qui prend l'adversaire par surprise. Le coup ignore donc la parade adverse.

Ces bonus s'appliquent en plus du bonus habituel d'un à la difficulté des jets de **Coup assommant**.



Coup de pied

Pré requis

Arme : ● (en l'absence de ce niveau, l'attaque normale subit un malus supplémentaire de 1 à sa difficulté)

Bagarre : ●

Type d'arme

Toutes

Modification d'attaque

Malus à la difficulté des jets d'attaque de +2

Description

Cette manœuvre permet de donner un coup de pied à son adversaire. Il s'agit d'une action gratuite s'effectuant à $(Dextérité + Bagarre)/2$ dés, de difficulté 8. Elle occasionne *Force* + 1 de dégâts assommants et ignore la Parade adverse.

Pour la réaliser, il faut être à courte distance de l'adversaire (arme courte ou arme à une main).

L'attaquant subit cependant un malus de +2 à la difficulté de ses attaques normales du tour.

Si l'attaquant utilise la même feinte face au même adversaire, ou face à un adversaire qui est prévenu (soit parce qu'il a vu combattre l'attaquant, soit parce qu'on l'a prévenu), l'adversaire bénéficiera de sa Parade.

Si l'attaquant rate son coup de pied, il perd une attaque. S'il fait un échec critique, il se déséquilibre et doit réussir un jet de *Dextérité* + *Sports* (Acrobatie) : 6 pour ne pas tomber.

Spécialisations

Les spécialisations dans une arme n'apportent aucun bonus particulier. Il est par contre possible de se spécialiser en **Coup de pied** :

●●●● Le combattant ne subit qu'un malus de +1 à ses autres attaques du tour. De plus, en cas d'échec, il ne perd rien. En cas d'échec critique, il perd juste une attaque.

●●●●● L'attaquant peut utiliser son groupement de dés complet : *Dextérité* + *Bagarre*, pour son coup de pied.

Ces bonus s'appliquent en plus du bonus habituel d'un à la difficulté des jets de **Coup de pied**.

Déplacement**Pré requis**

Arme : ●

Type d'arme

Toutes

Modification d'attaque

Malus à la difficulté des jets d'attaque de +1

Description

Cette manœuvre permet de se déplacer durant le combat, soit afin d'acculer un adversaire contre un mur, soit pour se placer dans une situation plus favorable, ou encore pour s'éloigner ou se rapprocher de son adversaire, afin de pouvoir utiliser correctement son arme.

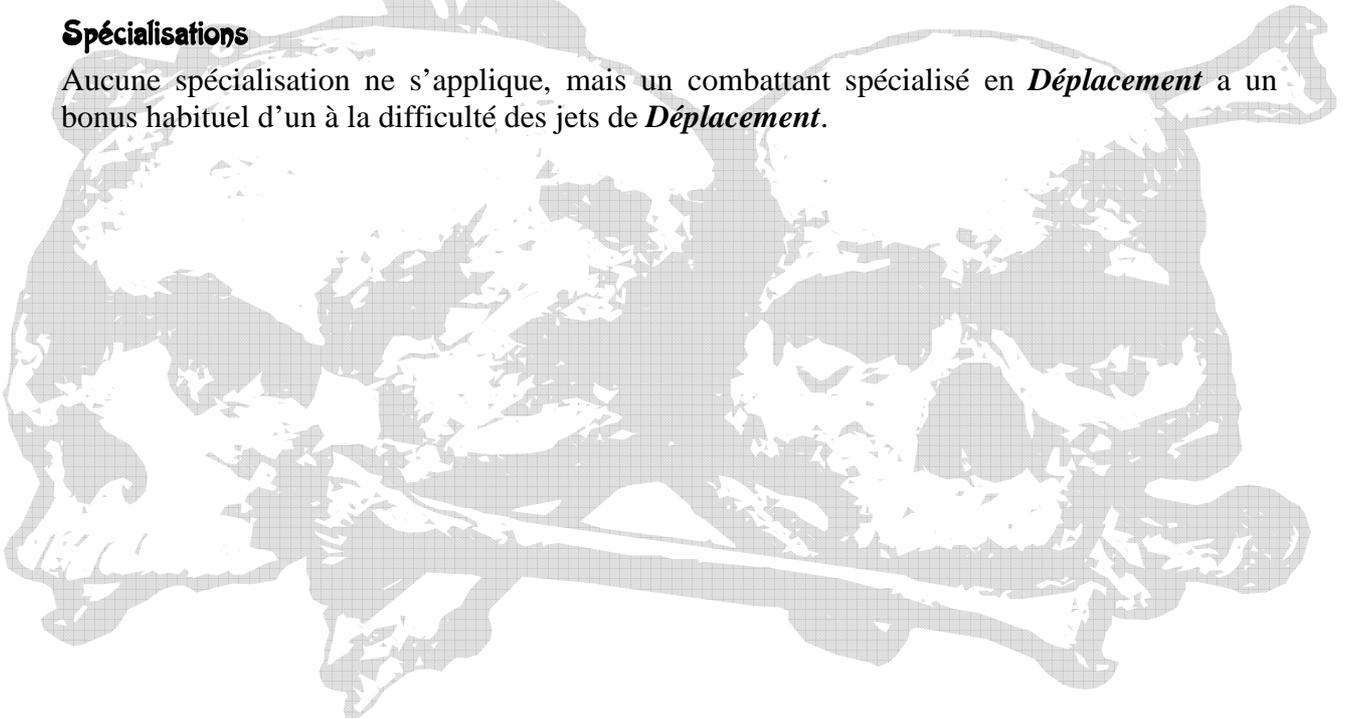
L'attaquant doit réussir un jet de *Astuce* + *Arme/Escime* : 4 + *Astuce* de l'adversaire + *Arme/Escime* de l'adversaire – *Arme/Escime*. Les malus de taille d'arme s'appliquent.

Si l'attaquant était à distance pour toucher, le **Déplacement** occasionne la moitié des dégâts de l'attaque.

En cas d'échec critique, le combat se déplace mais d'une manière qui gêne l'attaquant.

Spécialisations

Aucune spécialisation ne s'applique, mais un combattant spécialisé en **Déplacement** a un bonus habituel d'un à la difficulté des jets de **Déplacement**.



Désarmement**Pré requis**

Arme : ●●●

Type d'arme

Toutes

Modification d'attaque

Malus à l'Initiative de -1

Description

Cette manœuvre permet de désarmer l'adversaire. L'attaquant doit faire un jet de *Force* + *Arme/Escrime* : 8 + *Arme/Escrime* de l'adversaire – *Arme/Escrime*. Les malus de taille d'arme s'appliquent. Le défenseur résiste par un jet de *Force* : 6. L'arme vole à 50 cm par succès supplémentaire obtenu par l'attaquant. Aucun dégât n'est effectué sur le défenseur. Si le défenseur a encore son arme après l'attaque, il a un bonus de 2 à la difficulté de son jet d'attaque.

En cas d'échec critique, l'attaquant lâche son arme, qui vole à 50 cm par 1 sur le jet.

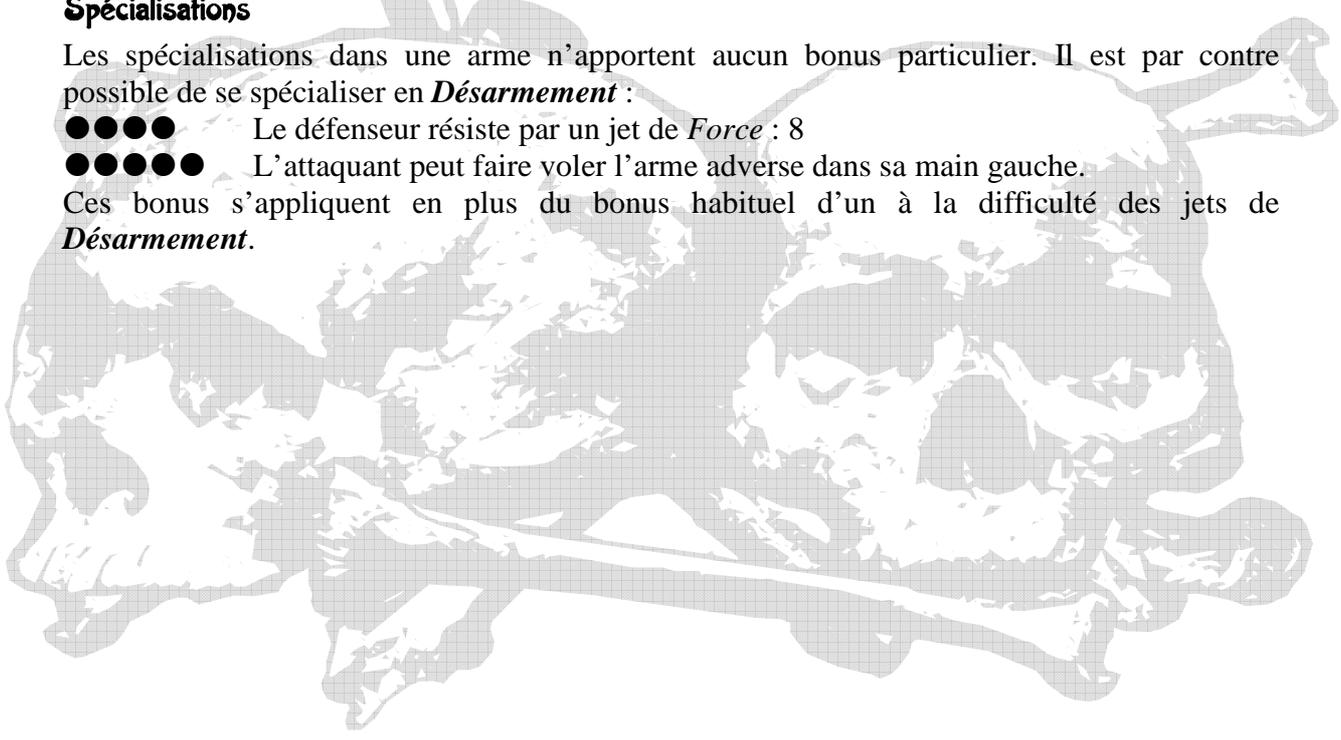
Spécialisations

Les spécialisations dans une arme n'apportent aucun bonus particulier. Il est par contre possible de se spécialiser en *Désarmement* :

●●●● Le défenseur résiste par un jet de *Force* : 8

●●●●● L'attaquant peut faire voler l'arme adverse dans sa main gauche.

Ces bonus s'appliquent en plus du bonus habituel d'un à la difficulté des jets de *Désarmement*.



Enchaînement**Pré requis**

Arme : ●●

Type d'arme

Toutes

Modification d'attaque

Bonus à l'Initiative de +1 par attaque passée

Description

Des combattants ont inventé cette manœuvre pour délivrer un déluge de coups à leurs adversaires sans que ceux-ci puissent réagir.

Pour commencer un **Enchaînement**, il faut tout d'abord réussir une attaque normale. Ensuite, l'attaquant réalise des attaques avec son groupement de dés divisé par deux, plus un dé par attaque réussie après la première. La difficulté du jet est augmentée de 2, moins 1 par attaque réussie après la première (minimum 3). Les dégâts sont augmentés d'un dé par attaque réussie après la première. Un enchaînement s'arrête dès que l'adversaire parvient à attaquer, si l'attaquant rate une attaque, ou s'il arrive à enchaîner 5 attaques de suite (y compris la première attaque « normale » qui initialise la séquence).

Pour briser l'enchaînement, il suffit à l'adversaire de réussir à placer une attaque, même ratée. Cependant, du fait du déluge de coups qu'il reçoit, il doit, pour placer son action du tour, réussir un jet d'*Astuce* + *Arme* : 3 + *Arme* de l'attaquant + 1 par coup reçu. Lors du premier round, ce jet n'est à réaliser que si l'adversaire a reçu au moins deux coups.

S'il réussit, son attaque obtient un bonus de -1 à la difficulté.

Note : Une parade réussie ne suffit pas à briser un **Enchaînement**.

Un enchaînement se réalise sur un seul adversaire. Si celui-ci est mis hors combat, il est possible de continuer sur un autre adversaire, mais les bonus reviennent au niveau qu'ils avaient après la deuxième attaque réussie (+2 à l'Initiative, +1 dé, difficulté +1). Le nombre total d'attaques est toujours limité à 5.

Pour réaliser un **Enchaînement** avec une arme à deux mains, il faut au minimum réaliser deux actions par tour (préparation + attaque)

Exemple :

N'Conga la Panthère affronte à présent Barnabé, le Vieux Loup de Mer. Elle sait qu'il est assez lent et veut profiter de cet avantage.

Elle a 2 en *Force*, 4 en *Dextérité*, 3 en *Vigueur* et 3 en *Arme* (Sabres).

Elle utilise toujours son sabre d'abordage de bonne qualité.

(Initiative : +2, Pénétration : +2, Parade : +3)

Son rang d'initiative est de 7.

Barnabé a 2 en *Dextérité*, 2 en *Force* et 2 en *Vigueur*. Il a 3 en *Arme* (Sabres).

Il utilise un vieux sabre encore en bon état.

(Initiative : +1, Pénétration : +1, Parade : +2)

Il a un rang d'initiative de 4.

Elle attaque donc la première, commençant son Enchaînement. Pour déstabiliser tout de suite Barnabé, elle décide de réaliser deux attaques dès le premier tour de combat.

Elle agit au rang d'Initiative 9 (7 + 2 de l'arme). Barnabé ne peut donc pas parer cette première attaque (4 d'initiative + 1 de l'arme + 3 de parade = 8 < 9). Elle lance donc 4 dés (3 en *Dextérité* + 3 en *Arme* -2 actions dans le tour) contre une difficulté de 6 (6 + 3 en *Arme* de Barnabé - 3 en *Arme* de N'Conga). Elle obtient 2 succès, + 2 de *Pénétration*. L'attaque touche.

Elle lance alors sa deuxième attaque, toujours avant que Barnabé ait pu réagir, au rang d'Initiative 7 (7 - 3 du fait qu'il s'agit d'une deuxième action, + 2 de l'arme, + 1 de l'*Enchaînement*). Par contre, Barnabé peut tenter de parer cette attaque.

Elle lance donc 1 dé (3 en *Dextérité* + 3 en *Arme* -2 actions dans le tour, - 1 car il s'agit de la deuxième action, le tout divisé par 2) contre une difficulté de 8 (6 comme précédemment, + 2 de l'*Enchaînement*).

Elle obtient 1 succès, + 2 de *Pénétration* - 2 de *Parade*. L'attaque touche.

A noter que si la Parade de Barnabé avait été meilleure, l'attaque aurait été parée, mais l'enchaînement n'aurait pas été brisé...

C'est au tour de Barnabé d'agir. Il doit essayer de briser l'enchaînement. Pour cela, il doit réussir un jet de *Astuce* + 3 : 8 (*Astuce* + 3 de son *Arme*, difficulté : 3 + 3 de l'*Arme* de N'Conga, + 2 coups reçus). Malgré sa forte *Astuce*, Barnabé échoue et ne peut pas agir.

Au tour suivant, N'Conga a un bonus de 2 à son Initiative, et une difficulté augmentée de 1. Elle compte toujours agir deux fois.

Sa première action se fait donc au rang 11 d'initiative (7 + 2 de l'arme, + 2 de l'*Enchaînement*), avec un groupement de dés de 2 (6 - 2 actions dans le tour, divisé par 2), contre une difficulté de 7 (6 + 1).

En supposant qu'elle parvienne à toucher, sa deuxième action se fait au rang 9 (7 - 3 + 2 de l'arme, + 3 de l'*Enchaînement*), avec un groupement de dés de 1 (6 - 3 pour les actions multiples, divisé par 2), contre une difficulté de 6.

Pour briser l'*Enchaînement*, Barnabé doit à présent réussir un jet difficulté 10 !

Au tour suivant, N'Conga ne peut plus tenter qu'une action dans son *Enchaînement* (5 attaques maximum), mais elle la fait au rang d'initiative 13 (7 + 2 de l'arme, + 4 de l'*Enchaînement*), contre une difficulté de 5...

Spécialisations

Les spécialisations dans une arme n'apportent aucun bonus particulier. Il est par contre possible de se spécialiser en *Enchaînement* :

●●●● Le combattant a un bonus de +3 à l'*Initiative* dès la deuxième attaque, +1 par attaque réussie ensuite.

●●●●● Le combattant peut enchaîner autant de coup qu'il le souhaite.

Ces bonus s'appliquent en plus du bonus habituel d'un à la difficulté des jets de *Enchaînement*.

Esquive acrobatique

Pré requis

Arme : ●●

Esquive : ●●●

Sports : ●●

Type d'arme

Toutes

Modification d'attaque

Malus à l'Initiative de -1

Malus à la difficulté du jet d'attaque de +2

Malus à la difficulté du jet d'esquive de +1

Description

Cette manœuvre regroupe toute esquive qui demande une acrobatie, avec riposte : se balancer au bout d'une corde pour esquiver le coup de son adversaire et revenir le frapper, rouler sur le dos d'un ennemi pour éviter un coup, effectuer un saut périlleux depuis la table pour passer au dessus de l'ennemi, etc.

Pour l'esquive, le score d'*Esquive* est limité au score de *Sports* (Acrobatie) de l'attaquant. Une spécialisation en *Acrobatie* diminue la difficulté du jet d'*Esquive*. Si l'esquive est réussie, l'attaquant a droit à une attaque gratuite avec un groupement de dés divisé de moitié.

Les effets peuvent différer en fonction de la manœuvre tentée, mais en général, les malus de taille d'arme ne s'appliquent pas. De plus, l'adversaire est surpris et subit un malus de 1 à sa prochaine attaque.

En cas d'échec, l'attaquant subit un malus de -2 à la prochaine initiative

En cas d'échec critique, l'attaquant doit réussir un jet de *Dextérité* + *Sports* (Acrobatie) : 6 pour ne pas tomber. De plus, l'attaque de son adversaire (non esquivée, donc) provoque 2 dés supplémentaires de dégâts.

Spécialisations

Les spécialisations dans une arme n'apportent aucun bonus particulier. Il est par contre possible de se spécialiser en *Esquive acrobatique* :

●●●● Le coup, s'il touche, ignore la Parade adverse. L'adversaire a droit à un jet de *Astuce* + *Vigilance* : 8 pour ne pas être surpris et conserver sa Parade.

●●●●● Le coup surprend tellement l'adversaire, qu'il perd sa prochaine attaque.

Ces bonus s'appliquent en plus du bonus habituel d'un à la difficulté des jets de *Esquive acrobatique*.

Fauchage

Manœuvre renversante

Pré requis

Arme : ●

Type d'arme

Toutes

Modification d'attaque

Malus à l'Initiative de -2

Malus à la difficulté du jet d'attaque de +1

Description

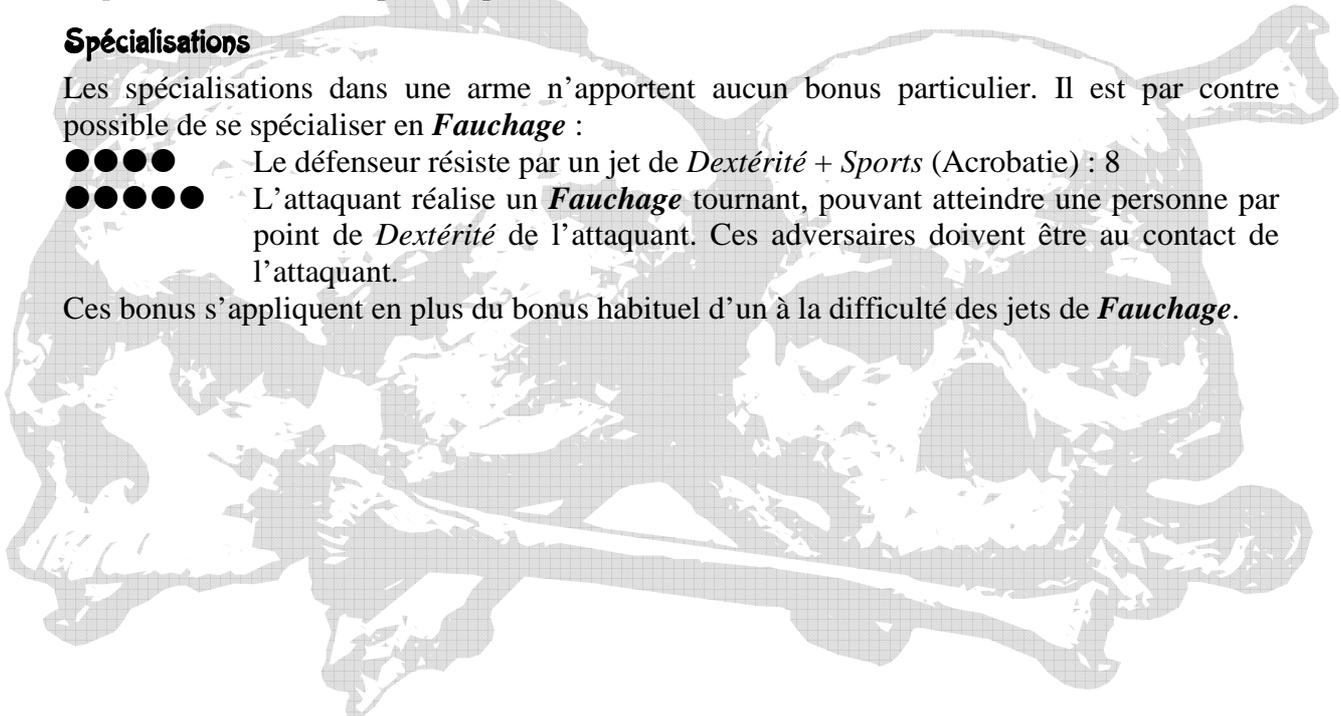
Cette manœuvre permet de faucher l'adversaire et de la faire tomber. C'est un coup relativement simple, visant les jambes. Si le coup réussit, le défenseur doit réussir un jet de *Dextérité* + *Sports* (Acrobatie) : 6. Il tombe au sol s'il obtient moins de succès que l'attaquant. En cas d'échec à l'attaque, l'adversaire a un bonus de -1 à la difficulté de sa prochaine attaque. En cas d'échec critique, l'attaquant est déséquilibré et doit réussir un jet de *Dextérité* + *Sports* (Acrobatie) : 7 pour ne pas tomber.

Spécialisations

Les spécialisations dans une arme n'apportent aucun bonus particulier. Il est par contre possible de se spécialiser en **Fauchage** :

- Le défenseur résiste par un jet de *Dextérité* + *Sports* (Acrobatie) : 8
- L'attaquant réalise un **Fauchage** tournant, pouvant atteindre une personne par point de *Dextérité* de l'attaquant. Ces adversaires doivent être au contact de l'attaquant.

Ces bonus s'appliquent en plus du bonus habituel d'un à la difficulté des jets de **Fauchage**.



Feinte**Pré requis**

Arme : ●●

Type d'arme

Toutes

Modification d'attaque

Bonus à l'Initiative de +1

Description

Pour réaliser une **Feinte**, le combattant doit réussir avant son attaque un jet de *Astuce* + *Arme/Écime* : 6, auquel l'adversaire résiste par un jet de *Astuce* + *Arme* : 6. Les malus de taille d'arme s'appliquent. Si le jet est un succès, la difficulté du jet d'attaque est diminuée de 1, par tranche de 3 succès. De plus, la Parade adverse est diminuée de 1, par tranche de 3 succès.

Cependant, chaque **Feinte** dans le même combat voit sa difficulté augmentée de 1. De plus si l'adversaire réussit au moins deux succès de plus que l'attaquant, il profite de la **Feinte** pour faire une attaque à -2 en difficulté.

Spécialisations

Les spécialisations dans une arme n'apportent aucun bonus particulier. Il est par contre possible de se spécialiser en **Feinte** :

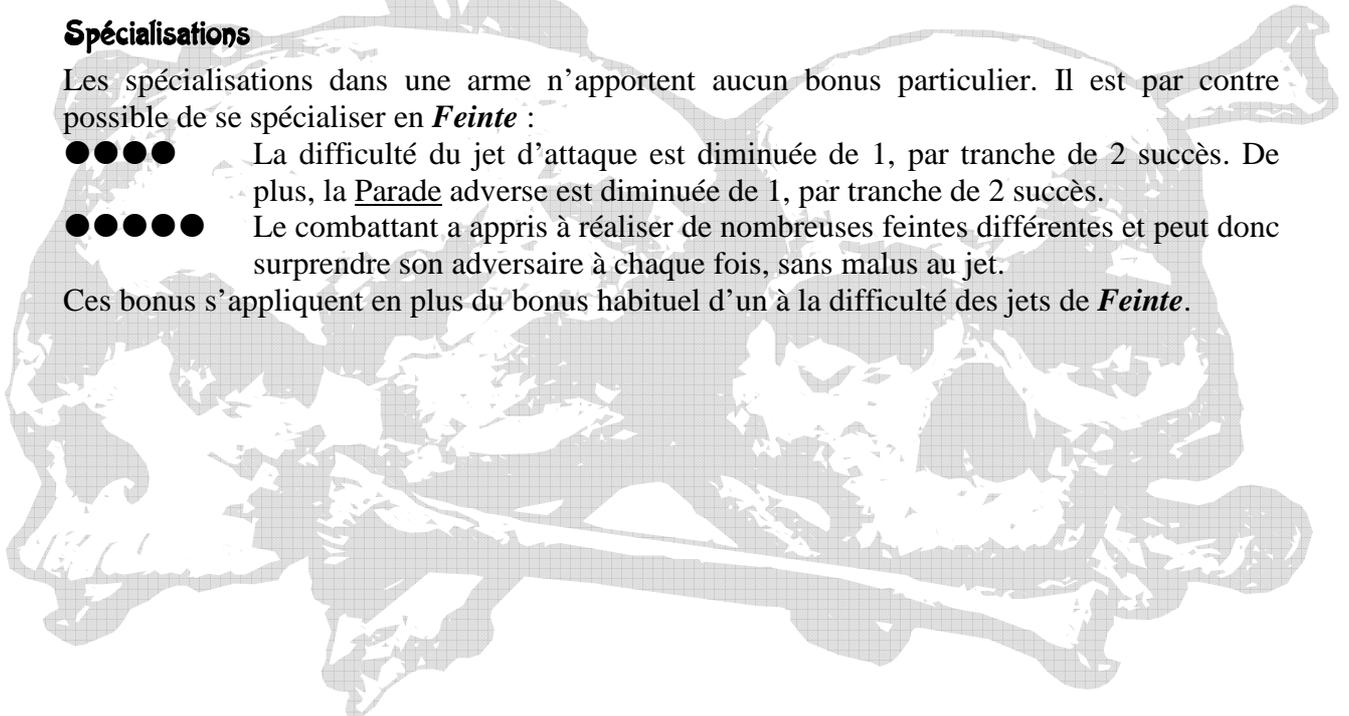
●●●●

La difficulté du jet d'attaque est diminuée de 1, par tranche de 2 succès. De plus, la Parade adverse est diminuée de 1, par tranche de 2 succès.

●●●●●

Le combattant a appris à réaliser de nombreuses feintes différentes et peut donc surprendre son adversaire à chaque fois, sans malus au jet.

Ces bonus s'appliquent en plus du bonus habituel d'un à la difficulté des jets de **Feinte**.



Flèche

Pré requis

Arme : ●●

Type d'arme

Toutes, sauf armes flexibles (fouets, chaînes, fléaux)

Modification d'attaque

Malus à l'Initiative de -1

Malus à la difficulté du jet d'attaque de +1

Description

Cette manœuvre permet de frapper un adversaire situé à trop grande distance. Ainsi, un combattant utilisant une épée à deux mains pourra frapper son adversaire alors qu'il n'est pas encore à portée. Un combattant utilisant un couteau pourra espérer toucher son adversaire, utilisant une arme à une main. Au choix de l'attaquant, en fin d'attaque, il reste à la portée où il se trouvait avant son attaque, ou bien il reste à portée d'attaque. De plus, cette manœuvre permet de briser la charge d'un adversaire. Les malus de taille d'arme ne s'appliquent pas lors d'une **Flèche**.

Une flèche augmente de 3 la Pénétration de l'arme. Face à une charge, elle stoppe la charge et augmente de (3 + *Vigueur* de l'adversaire) la Pénétration de l'arme.

Une flèche ratée expose le combattant. Son adversaire a alors un bonus de 1 à son jet d'attaque.

Spécialisations

Seules les spécialisations dans une arme de type Arme d'escrime peuvent être utiles :

- Le combattant peut attaquer jusqu'à deux rangs d'arme de lui (1 m).
- Le coup d'estoc porté est si violent qu'il ajoute encore 3 à la Pénétration de l'arme.

Il est aussi possible de se spécialiser en **Flèche** :

- Le combattant est capable de faire une **Flèche** « éclair », à +1 en Initiative au lieu de -1.
- Un spécialiste de la **Flèche** est si prompt qu'il est capable de réaliser deux attaques lors d'une **Flèche**. Il faut pour cela avoir divisé son action en deux. Chaque action a un bonus d'un dé d'attaque.

Ces bonus s'appliquent en plus du bonus habituel d'un à la difficulté des jets de **Flèche**.

Grand coup**Pré requis**

Arme : ●

Type d'arme

Toutes, sauf petites armes (dagues)

Modification d'attaque

Malus à l'Initiative de -2

Description

Cette manœuvre permet de frapper violemment son adversaire, en s'exposant. Il faut réussir un jet de $Force + Arme : 8 + Arme$ de l'adversaire $- Arme$. Les malus de taille d'arme s'appliquent.

Les dégâts sont augmentés d'un par tranche de deux succès sur le jet d'attaque. De plus, l'adversaire doit obtenir plus de succès sur un jet de $Force : 6$, pour ne pas être repoussé. Il est repoussé de 50 cm (1 rang d'arme, environ) par succès restant après le jet de $Force$. S'il rencontre un obstacle, il subit 1 dé de dégât assommant par 50 cm qu'il lui restait à reculer. S'il bute sur un obstacle bas, il tombe, à moins de réussir un jet de $Dextérité + Sports : 6$ et d'obtenir plus de succès que l'attaquant.

Cependant, en réalisant une telle manœuvre, l'attaquant se découvre et perd son bonus de Parade arme 1, pour la prochaine attaque adverse, qui s'effectuera avec un bonus de -2 à la difficulté du jet d'attaque. Si l'attaque est un échec, le bonus adverse passe à -3.

Exemple :

N'Conga la Panthère frappe violemment un pirate qui essayait de l'embrocher à l'aide de son sabre. Elle obtient 3 succès. Le pirate obtient un succès sur son jet de $Force$ et doit donc reculer de 1 mètre. Il subit de plus $(Force + 4) + 2$ dés de dégâts. Comme le marin était acculé à un mât, il subit de plus 2 dés (2 x 50cm) de dégâts assommants supplémentaires.

S'il est encore en état, il pourra cependant riposter avec un bonus de -2 à la difficulté de son jet d'attaque...

Spécialisations

Les spécialisations dans une arme n'apportent aucun bonus particulier. Il est par contre possible de se spécialiser en **Grand coup** :



Le coup donné est tellement violent, que la Parade adverse est divisée par deux.



Le combattant frappe si fort que son adversaire recule d'un mètre par succès.

Ces bonus s'appliquent en plus du bonus habituel d'un à la difficulté des jets de **Grand coup**.

Moulinets

Pré requis

Arme : ●●●

Type d'arme

Haches, Bâtons

Modification d'attaque

Aucune

Description

Cette manœuvre permet de compenser la faiblesse de la Parade des haches. En effectuant des moulinets en mode parade complète, le combattant augmente de 3 la valeur de Parade de son arme (ou lui donne la valeur 3, pour les armes dépourvues de Parade). De plus, la difficulté du jet d'attaque adverse subit un malus de +1. Pour réussir cette manœuvre, il faut faire un jet de $Force + Arme : 7 + Arme$ de l'adversaire $- Arme$. Les malus de taille d'arme s'appliquent. En cas d'échec, le défenseur est entraîné par son arme et se déséquilibre, donnant un bonus de -2 à la difficulté des attaques adverses du tour.

Spécialisations

Les spécialisations d'armes permettent d'utiliser cette manœuvre avec une plus grande efficacité.

- L'adversaire subit un malus de +2 à la difficulté de son attaque. Le défenseur peut forcer son adversaire à reculer sur un jet réussi de $Astuce + Arme : 4 + Astuce$ de l'adversaire $+ Arme$ de l'adversaire $- Arme$.
- Si l'adversaire attaque, il subit automatiquement des dés de dégâts équivalant aux bonus aux dommages de l'arme (sans compter la force du défenseur).

Exemple :

N'Conga se trouve face à face avec un marin, dont elle vient d'embrocher le matelot. Le marin, en hurlant, se met à faire de terribles moulinets avec sa hache d'abordage ($Force + 3$). Bien qu'il semble très doué avec sa hache, N'Conga tente tout de même d'attaquer. Elle subit alors 3 dés de dommages avant même de pouvoir toucher son adversaire...

Il est aussi possible de se spécialiser en **Moulinets** :

- Le combattant augmente de 4 la valeur de Parade, plus 1, par tranche de 3 succès.
- Le combattant a appris tournoyer en faisant ses moulinets, ce qui augmente sa Parade face à tous ses adversaires, y compris ceux agissant de flanc ou de dos.

Ces bonus s'appliquent en plus du bonus habituel d'un à la difficulté des jets de **Moulinets**.

Observation**Pré requis**

Arme : ●, ou

Escrime : ●

Type d'arme

Toutes

Modification d'attaque

Malus à l'Initiative de -1

Description

Cette manœuvre peut être utilisée de différentes façons, soit en se bornant à parer le temps d'observer le terrain pour trouver des éléments qui pourraient aider le combattant, soit pour observer le déroulement du combat ailleurs, soit en faisant de petites attaques peu puissantes pour observer les réactions de son adversaire et découvrir ses points faibles.

Le combattant doit réussir un jet de *Perception* + *Arme/Escrime* : 6 + *Arme/Escrime* de l'adversaire – *Arme/Escrime*. Les malus de taille d'arme s'appliquent.

Observer le champ de bataille permet de se tenir au courant des événements voisins (en particulier repérer éventuellement des adversaires qui s'approchent subrepticement).

Observer le terrain permet de trouver des éléments (racines, trou dans le sol, flaque de vin ou bouteille cassée) qui peuvent donner un avantage au combat, à condition de réussir une manœuvre de *Déplacement*. Ces avantages vont d'un malus de +2 à la difficulté du jet adverse à un renversement pur et simple.

Observer l'adversaire permet de trouver ses points faibles et de se faire une idée de son niveau d'expertise. Cela peut aller d'une parade haute un peu faible, à une jambe un peu raide, voir une attaque en bas un peu lente. Cela peut aussi renseigner sur les forces de l'adversaire. Bien utilisées, ces informations peuvent donner un avantage au combat. Cela va d'un bonus de -1 à la difficulté de l'attaque, à un bonus de +1 à la Parade, en passant par un bonus d'Initiative.

En général, plus un adversaire est bon, moins il a de points faibles.

Note : il est possible de tirer un avantage d'un point fort, en feintant sur ce point fort. Dans ce cas, la difficulté de la *Feinte* est réduite de 1.

Note 2 : un combattant qui se sait observé peut essayer de tromper ses adversaires en réussissant un jet de *Astuce* + *Représentations* (Comédie) : *Astuce* de l'adversaire + 4.

Pendant qu'il observe, le combattant est moins actif et il est considéré en mode parade complète, avec cependant un malus de 2 à la valeur de sa Parade, soit une valeur de Parade de *Arme* + Parade

Spécialisations

Aucune spécialisation ne s'applique, mais un combattant spécialisé en *Observation* a un bonus habituel d'un à la difficulté des jets de *Observation*.

Recul

Permet de s'avancer pour frapper, puis reculer, pour se maintenir hors de portée.

Pré requis

Arme : ●●

Type d'arme

Toutes

Modification d'attaque

Bonus à l'Initiative de +2

Malus à la difficulté du jet d'attaque de +1

Description

Cette manœuvre consiste à se rapprocher de l'adversaire pour le frapper, puis battre en retraite aussitôt pour être hors de portée. Si elle touche, l'attaque réalise la moitié des dégâts, mais l'adversaire ne peut pas attaquer, à moins de s'approcher d'abord (manœuvre *Déplacement*), ou de tenter un *Recul* ou une *Flèche*.

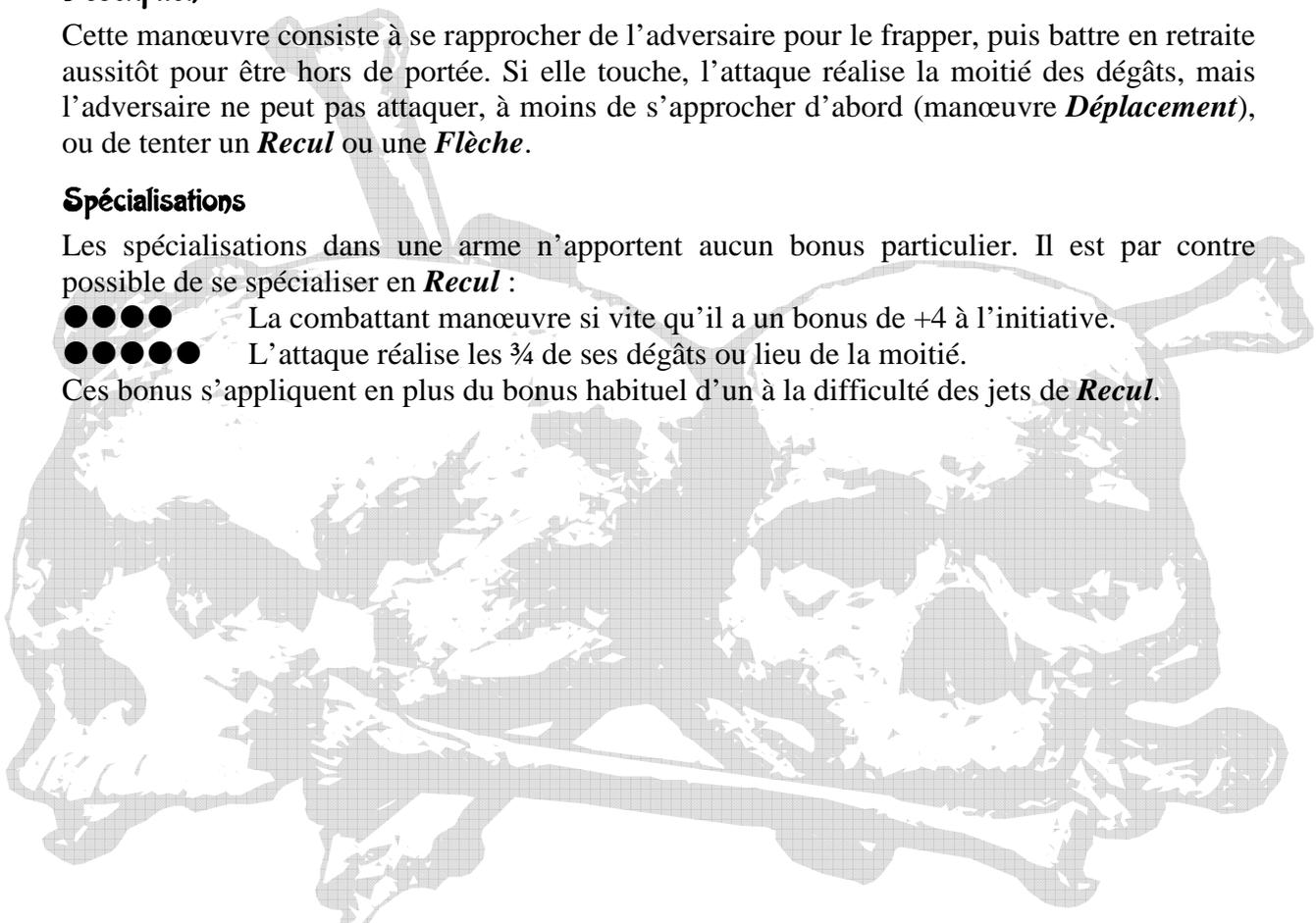
Spécialisations

Les spécialisations dans une arme n'apportent aucun bonus particulier. Il est par contre possible de se spécialiser en *Recul* :

●●●● La combattant manœuvre si vite qu'il a un bonus de +4 à l'initiative.

●●●●● L'attaque réalise les $\frac{3}{4}$ de ses dégâts ou lieu de la moitié.

Ces bonus s'appliquent en plus du bonus habituel d'un à la difficulté des jets de *Recul*.



Description des points faibles

Exploiter une faiblesse adverse se fait toujours de la même façon : par un jet d'*Astuce + Arme/Escime* : 7. Le combattant gagne un bonus variable en fonction du nombre de succès. Cependant, un adversaire dont on exploite trop souvent une faiblesse, peut s'en rendre compte et essayer de se corriger. Après la deuxième tentative, et pour chaque tentative suivante, l'adversaire peut faire un jet d'*Astuce + Arme/Escime* : 10 – nombre de tentatives. Chaque succès annule un bonus du combattant.

Mauvaise posture défensive

En attaquant sur cette mauvaise défense, et en exploitant intelligemment le défaut de la posture, un combattant peut partiellement ignorer la Parade adverse. Celle-ci est réduite de 1 par succès au jet d'*Astuce + Arme/Escime*.

Lenteur à la parade

En profitant d'une lenteur à la parade, un combattant suffisamment rapide peut toucher plus facilement son adversaire. Il faut avoir au moins deux rangs d'Initiative de plus que son adversaire. La difficulté pour toucher sur cette parade est diminuée de 1 par tranche de deux succès sur le jet d'*Astuce + Arme/Escime*.

Position défensive molle

En frappant fort sur une parade molle adverse, il est possible de blesser plus durement son adversaire. Les dégâts sont augmentés de 2 dés par tranche de deux succès sur le jet d'*Astuce + Arme/Escime*.

Si l'adversaire obtient un échec critique sur son jet d'*Astuce + Arme/Escime*, il corrige trop, et prend le défaut **Position défensive dure**.

Position défensive dure

En le laissant réagir trop fortement sur une attaque, un combattant peut amener son adversaire à se découvrir. Une telle attaque ignore totalement la Parade adverse. Elle remonte cependant d'un par succès au jet d'*Astuce + Arme/Escime*.

Position offensive marquée

Un combattant attentif peut remarquer que, parfois, son adversaire a des tics. Il peut par exemple toujours lever les yeux avant d'attaquer vers le bas. En exploitant cette connaissance, un combattant peut ainsi mieux parer les attaques adverses. La Parade est augmentée d'un par succès sur le jet d'*Astuce + Arme/Escime*.

Il y a une chance sur quatre que l'adversaire utilise cette attaque sur chaque coup, à moins de le leurrer. Dans ce cas, il suffit d'ouvrir un court instant sa garde. L'adversaire doit faire un jet de *Perception + Arme/Escime* : *Astuce + Représentations* du combattant. En cas d'échec, il tombe dans le piège. Si par contre il obtient plus de trois succès, il réalise une autre attaque et gagne un bonus de 1 à sa difficulté, car il feinte.

Position offensive découverte

Parfois, un combattant se découvre au moment où il réalise une attaque. Un combattant suffisamment rapide peut en profiter pour placer une attaque à cet instant précis. Pour cela, il faut avoir au moins deux rangs d'Initiative de plus que son adversaire, ainsi qu'une attaque disponible. La difficulté du jet d'attaque est diminuée de 1 par tranche de trois succès sur le jet d'*Astuce + Arme/Escime*. De plus, si l'attaque touche, même si elle n'occasionne aucun dégât, l'adversaire perd son attaque.

Il y a une chance sur quatre que l'adversaire utilise cette attaque sur chaque coup, à moins de le leurrer. Dans ce cas, il suffit d'ouvrir un court instant sa garde. L'adversaire doit faire un jet

de *Perception + Arme/Escime : Astuce + Représentations* du combattant. En cas d'échec, il tombe dans le piège. Si par contre il obtient plus de trois succès, il réalise une autre attaque et gagne un bonus de 1 à sa difficulté, car il feinte.

Position offensive molle

Lorsqu'un combattant porte des attaques molles, il est possible de frapper son arme pendant son attaque, afin de le désarmer. Une tentative de **Désarmement** qui suit juste une attaque molle voit sa difficulté diminuée de 1 par succès sur le jet d'*Astuce + Arme/Escime*.

Il y a une chance sur quatre que l'adversaire utilise cette attaque sur chaque coup, à moins de le leurrer. Dans ce cas, il suffit d'ouvrir un court instant sa garde. L'adversaire doit faire un jet de *Perception + Arme/Escime : Astuce + Représentations* du combattant. En cas d'échec, il tombe dans le piège. Si par contre il obtient plus de trois succès, il réalise une autre attaque et gagne un bonus de 1 à sa difficulté, car il feinte.

Position offensive trop portée

Un combattant porte parfois un coup avec tellement d'élan, que si son adversaire l'esquive, il se laisse emporter par son élan. Un combattant sachant cela peut contre-attaquer plus efficacement. La difficulté du jet d'esquive est diminuée de 1 par tranche de deux succès sur le jet d'*Astuce + Arme/Escime*. De plus, si l'esquive réussit, le combattant se retrouve dans le dos de son adversaire et bénéficie de tous les avantages d'une telle position pour sa prochaine attaque.

Il y a une chance sur quatre que l'adversaire utilise cette attaque sur chaque coup, à moins de le leurrer. Dans ce cas, il suffit d'ouvrir un court instant sa garde. L'adversaire doit faire un jet de *Perception + Arme/Escime : Astuce + Représentations* du combattant. En cas d'échec, il tombe dans le piège. Si par contre il obtient plus de trois succès, il réalise une autre attaque et gagne un bonus de 1 à sa difficulté, car il feinte.

Lenteur au déplacement

Lors d'un combat, les combattants passent leur temps à se déplacer, d'avant en arrière, sur les côtés. Si l'adversaire est un peu lent à se déplacer, se positionner de telle façon que l'adversaire doive se déplacer pour attaquer permet de limiter celui-ci. La difficulté du jet d'attaque adverse est augmentée d'un par succès sur le jet de *Astuce + Arme/Escime*. Cependant, il faut avoir au moins un rang d'Initiative de plus que son adversaire pour réussir cela.

Pour forcer son adversaire à se déplacer dans la direction voulue, il faut réussir un jet d'*Astuce + Arme/Escime : 4 + Astuce* de l'adversaire (action gratuite).

Déplacement instable

Un combattant qui n'est pas stable dans ses déplacements finit toujours les quatre fers en l'air, si son adversaire est un peu malin. Tenter un **Renversement** pendant le déplacement adverse donne un bonus de 1 à la difficulté de la manœuvre par succès sur le jet d'*Astuce + Arme/Escime*. Cependant, il faut avoir au moins deux rangs d'Initiative de plus que son adversaire pour réussir cela, et une attaque disponible.

Pour forcer son adversaire à se déplacer dans la direction voulue, il faut réussir un jet d'*Astuce + Arme/Escime : 4 + Astuce* de l'adversaire (action gratuite).

Déplacement découvert

Souvent les combattants baissent leur garde pendant leurs déplacements. C'est une grossière erreur, car un adversaire qui exploite cette faiblesse gagne un dé de dégât par tranche de trois succès sur le jet d'*Astuce + Arme/Escime*. De plus, cela oblige le combattant à reculer, de 50 cm par succès au jet d'attaque. Cependant, il faut avoir au moins deux rangs d'Initiative de plus que son adversaire pour réussir cela, et une attaque disponible.

Pour forcer son adversaire à se déplacer dans la direction voulue, il faut réussir un jet d'*Astuce* + *Arme/Escime* : 4 + *Astuce* de l'adversaire (action gratuite).

Déplacement maladroit

Parfois, un combattant se déplace de telle façon qu'il est mal situé pour la suite du combat. En pressant l'adversaire par des attaques soutenues qui forcent l'adversaire à répéter son déplacement maladroit, il est possible de gagner un bonus de 1 à la difficulté de l'attaque, alors que l'adversaire subit un malus de 1 à sa difficulté. Ces bonus et malus se cumulent pour chaque attaque de la séquence. Cependant, il faut avoir au moins deux rangs d'Initiative de plus que son adversaire pour réussir cela, et au moins autant d'attaques que l'adversaire, sinon, il brise l'enchaînement.

Pour forcer son adversaire à se déplacer dans la direction voulue, il faut réussir un jet d'*Astuce* + *Arme/Escime* : 4 + *Astuce* de l'adversaire (action gratuite).

Style prévisible

Certains combattants tombent dans la routine, et enchaînent systématiquement les mêmes attaques. Sachant cela, un adversaire peut s'arranger pour ne jamais être au bon endroit. Cela réduit les dégâts adverses de 1 dé par tranche de deux succès au jet d'*Astuce/Escime* + *Arme*.

Style étudié

Certains combattants sont suffisamment chanceux pour tomber sur un adversaire qui utilise un style que le combattant a étudié. Il en connaît les forces et les faiblesses et peut donc les exploiter. Il gagne un point par succès au jet d'*Astuce* + *Arme/Escime*, qu'il peut attribuer comme bon lui semble comme suit :

Bonus	coût
-1 à la difficulté de son attaque	1
+1 à la difficulté de l'attaque adverse	1
-1 à la Parade adverse	2
+1 à sa Parade	1
+1 dé de dégâts	2
-1 dé de dégâts adverse	2
+1 à l'initiative	1

Posture en retrait

S'il est une erreur à ne pas commettre, c'est bien de ne pas oser s'engager dans le combat et d'adopter une posture en retrait. Un combattant exploitant cette faiblesse peut attaquer puis se reculer pour se mettre hors de portée. La difficulté de la manœuvre ***Recul*** est de fait diminuée de 1 par succès au jet d'*Astuce* + *Arme/Escime*.

Posture statique

Bouger est la clé du combat. Ne pas bouger, c'est courir à sa perte. Un combattant qui profite du manque de mobilité de son adversaire gagne 1 à son Initiative par succès au jet d'*Astuce* + *Arme/Escime*.

Ennemi fatigué

Lorsqu'un combattant est fatigué, il a intérêt à ce que le combat se termine vite. Si son adversaire sait s'économiser et l'épuiser, il perdra, même s'il est meilleur combattant.

Il y a deux possibilités pour épuiser son adversaire, soit s'économiser et le laisser s'épuiser tout seul, soit accélérer le combat, et risquer de s'épuiser soit même. Note : si l'adversaire a un score de *Vigueur* supérieur ou égal à celui du combattant, à moins que celui-ci ne se soit économisé, il sera lui aussi fatigué.

Ennemi apeuré

Lorsqu'un combattant croit qu'il va perdre son combat, il peut céder à la panique. Si son adversaire le sent, il peut essayer de se montrer menaçant, afin de faire perdre ses moyens au combattant.

Ennemi énervé

Un ennemi qui ne reste pas maître de ses émotions peut voir rouge et frapper aveuglément. Un tel ennemi peut être dangereux, mais son manque de maîtrise peut aussi être exploité contre lui : ses coups manquent de précision, ses parades sont presque inexistantes, ...

Ennemi arrogant

Un ennemi qui se croit supérieur à son adversaire peut être leurré afin de commettre des erreurs. Il ne fera pas attention à son adversaire et risque d'être surpris de perdre le combat.



Compétences secondaires

Combat d'équipe

Cette compétence secondaire indique la capacité qu'ont des combattants à s'épauler les uns les autres. Lorsqu'un combattant apprend cette compétence, il choisit un style, et sa compétence ne s'appliquera que lorsqu'il combattra au côté d'autres combattants ayant appris le même style.

Un combattant ne peut pas avoir plus en *Combat d'équipe* qu'en *Arme*.

Cette compétence se substitue à l'*Arme* des combattants qui désirent l'employer. Cependant, on utilise le score le plus petit du groupe, pour tous les combattants. Les spécialisations d'*Arme* et de cette compétence sont tout de même comptabilisées, de même que les capacités d'*Escrime*.

Le combat d'équipe permet d'ignorer partiellement les malus dus à un grand nombre d'adversaires. Chaque combattant peut combattre un adversaire supplémentaire sans malus, par point dans cette compétence. De plus, les combattants peuvent s'échanger des adversaires sans difficulté, du fait de leur grande mobilité.

Enfin, cette compétence offre divers bonus en fonction du niveau :

- Les adversaires ont un malus de 1 à leur jet d'attaque
- Les combattants ont un bonus de 1 à leur jet d'attaque
- Les combattants occasionnent un dé supplémentaire de dégât
- Les adversaires ont un malus de 2 à leur jet d'attaque, les combattants ont un bonus de 2 à leur jet d'attaque
- Les combattants occasionnent deux dés supplémentaires de dégât

Exemple

N'Conga la Panthère combat aux côtés d'Yvanha la Rouge.

Elles ont toutes deux 3 en *Dextérité*. N'conga a 2 en *Combat d'équipe*, alors qu'Yvanha a 3 dans cette compétence.

Pour tout le combat, on considère donc que N'Conga et Yvanha ont toutes deux 2 en compétence de combat.

Elles ont un bonus de 1 à la difficulté de leurs attaques, alors que leurs adversaires ont une difficulté accrue de 1. De plus, elles peuvent affronter 6 adversaires (3 chacune), sans subir de malus...

Enfin, Yvanha peut utiliser sa compétence d'*Escrime*, alors même qu'elle combat aux côtés de N'Conga...