

MANŒUVRES DE BAGARRE



UNE AIDE DE JEU DE JASPER

L'empoignade jetée

Cette manœuvre requiert 2 actions pour l'exécuter. Primo, l'attaquant doit toucher sa cible avec un degré de réussite pour saisir son adversaire comme il faut – par la chemise, la veste ou le manteau. A la seconde action, l'attaquant doit gagner un jet de Force opposé afin de lancer sa cible sur une distance égale à la différence des jets en demi-mètre dans une direction déterminée par l'empoigneur. Si la cible remporte le jet opposé, le mouvement de saisie est rompu et l'attaquant doit tenter un nouveau jet de Force pour le rétablir.

Les valseuses

Un degré de réussite au jet de combat suffit pour délivrer un joli coup dans l'entrejambe. Si cette condition est remplie, l'attaquant inflige FOR+D6 de dégâts de bagarre. Même si les dommages sont annulés, ce coup au but force la triste cible à effectuer un jet difficile (9) pour éviter l'étourdissement. Se planter sur ce jet de Vigueur n'est pas une bonne idée. Le cow-boy chantera désormais en soprano et peut oublier la notion de progéniture.

Une armure légère ne confère aucune protection à cette basse attaque.

L'assommée

Cette technique a été inventée et perfectionnée par les Rangers.

Elle nécessite deux actions. Primo, l'attaquant doit toucher sa cible avec un degré de réussite pour saisir fermement son adversaire par le cou. À la deuxième action, l'attaquant doit remporter un test de Force opposé afin de faire tourner sa victime et la gicler énergiquement sur le plancher des vaches. Le procédé ne va pas s'en tordre salement le cou de l'adversaire. Si la cible remporte le test opposé, le mouvement de saisie est rompu et l'attaquant doit tenter un nouveau jet pour le rétablir.

Cette manœuvre appliquée avec succès inflige FOR+2d6 en dégâts de bagarre et même si ceux-ci sont annulés, la cible doit effectuer un incroyable jet contre l'étourdissement (11). Se planter à ce jet signifie que le cou du tortu se casse, le rendant définitivement et totalement paralysé.

Désarmement

Cette manœuvre permet au personnage de saisir une arme ou y donner un coup de pied ou de poing pour la dégager des mains d'un adversaire.

Utiliser cette technique requiert un jet de bagarre, puis un test de force opposé avec un bonus de 2 dés pour celui qui désarme. Si la cible gagne, rien ne se passe, mais si l'attaquant remporte le jet opposé, l'objet vole hors de la main de la cible dans une direction aléatoire avec une distance égale à la moitié de la différence entre les jets en mètre. Avec un degré de réussite au jet de bagarre, l'attaquant peut choisir de s'approprier l'arme.

Dommmages aggravés

4 pts d'acquisition

Ce terme englobe différentes attaques dirigées à des zones vulnérables tel que le coup du lapin, coup aux reins ou au foie par exemple.

Un degré de réussite au jet de combat suffit pour que l'attaquant, bien qu'armé de ses seuls poings nus, délivre des dégâts normaux à la place des dommages de bagarre. La plupart des créatures non humaines n'encaissent pas de blessure avec cette manœuvre, mais si un monstre possède un point faible, celui-ci peut être blessé de la sorte sur un coup au but.

Esbrouffade

3 pts d'acquisition

Cette technique fonctionne uniquement en réaction aux attaques faisant des dégâts de bagarre et seulement si le personnage peut voir le coup venir. De plus, le personnage doit défausser sa prochaine carte ou avoir une carte dans sa manche avant de pouvoir donner dans l'esbrouffe.

Après ça, il est seulement question d'attendre le contact du poing contre la mâchoire et de prolonger le mouvement du coup porté afin d'éviter les effets de souffle. Cette manœuvre permet au personnage de résister aux dommages avec un bonus de 2d6 au jet de Vigueur.

Furieuse cognée

Cette manœuvre permet au tisonnier de balancer un puissant coup. Avant de jeter les dés d'attaque, le personnage augmente volontairement le Seuil de Difficulté de base d'un maximum correspondant à son niveau de bagarre.

Si la furieuse cognée atteint la cible, celle-ci encaisse un nombre de points de souffle égale au malus décidé par l'attaquant en plus du reste des dommages.

Mise à jour de Jasper (octobre 2008) :

Dans les règles de base, les manœuvres de lutte ou de bagarre peuvent s'acquérir avec des points de primes. Elles sont censées toutes coûter 2 pts de primes et peuvent être obtenue de deux manières :

1. le perso observe la manœuvre s'effectuer devant lui (ou sur lui) en combat et il peut tenter de la reproduire en réussissant un jet d'Astuce: combat Incroyable et en dépensant les points d'acquisition avec les primes épargnées.

2. Un lutteur ou un boxeur de niveau 4 ou 5 apprend directement au perso une manœuvre qui coûtent la même chose mais sans le jet d'astuce.

Il va de soi que si ces manœuvres sont acquises durant la création d'un personnage, elles coûteront moitié moins chères, donc 1 seul point de compétence à priori.

Le fait est que j'ai estimé que certaines sont vraiment plus balèzes que d'autres et j'ai donc décidé d'augmenter leur coût d'acquisition. Mais ça, libre à vous.

J'ajoute aussi qu'un personnage peut posséder autant de manœuvres de combat qu'il possède de point de compétence en combat... 4d10 de bagarre = 4 manœuvres.

Une aide de jeu de Jasper – Septembre / Octobre 2008

Si vous désirez réagir ou mettre à jour cette aide de jeu, n'hésitez pas : deadlands@sden.org