



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Guildes > Aides de jeu > **Les Bottes : un additif aux règles de combat**

Les Bottes : un additif aux règles de combat

mercredi 1er juin 2005, par [archiviste](#)

Les règles de combat de Guildes bien que très riches et originales souffrent d'un défaut que l'on retrouve malheureusement dans les règles en général : les plus hauts degrés de compétences ne sont pas assez différenciés . Ainsi il est délicat de définir le meilleur duelliste entre 2 personnages disposant d'un score de 5 en arme. Afin d'améliorer la différenciation entre les maîtres d'armes, voici donc un système optionnel qui se veut en plus un ajout d'éléments de cape et d'épée.

Fonctionnement des bottes

Les bottes sont des coups spéciaux développés par des maîtres d'armes.

Contrairement aux coups de Sheï , ils ne sont pas universels et doivent donc être enseignés ou découverts pour être utilisés. Chaque botte est définie par plusieurs composantes :

- l'arme avec laquelle elle est faisable
- Les conditions nécessaires pour la placer dans le combat
- ses effets

En terme de jeux , une botte est une compétence en arme séparée de l'arme à laquelle elle est rattachée.

Son score de départ est de -4 mais elle ne peut être utilisée qu'à partir de -2 (donc on ne peut pas essayer une botte qu'on n'a pas pratiqué durant un bon laps de temps).

Pour pouvoir apprendre une botte, il faut trouver un professeur pour l'enseigner (jusqu'au score de -2). Pour pouvoir prétendre à être enseigné dans cette botte il faut posséder un score de 4 ou plus dans l'arme en question.

Il est possible de développer sa propre botte secrète ; pour cela il faut avoir un score de 5 dans l'arme considérée. Ses effets doivent être proches de ceux décrits dans les exemples qui suivent. La botte

commence à -4 mais n'est applicable en combat qu'à partir de -2.

Utilisation des bottes

La botte est utilisée comme une compétence de combat.

Il faut donc faire un jet en Art Guerrier + Botte contre le jet de l'adversaire ou à défaut la difficulté Normale.

Cependant plusieurs facteurs peuvent modifier ce jet :

Si l'adversaire possède la même botte, il peut opposer son jet d'Art Guerrier + Botte. En cas de réussite, non seulement il n'est pas victime de celle-ci mais en plus il se met en position favorable pour le round suivant, bénéficiant ainsi d'un bonus de 1d6 + Botte pour une attaque.

Si l'adversaire a déjà subi cette botte ou s'il a étudié le style de combat du botteur, il peut tenter de trouver une riposte. Dans ce cas, il fait un jet d'Art Guerrier + Rusé contre le score de Botte + Art Guerrier de l'adversaire. En cas de réussite, il bénéficie d'un bonus de 1D6 contre cette botte si elle est employée contre lui.

La plupart des bottes existantes ont été conçues contre des adversaires humanoïdes. Elles ne sont donc applicables que contre eux à de très rares exceptions.



Quelques exemples de bottes

La botte du gentilhomme

Armes : toutes lames à une main

Conditions : le combattant doit réussir une première attaque et parer une fois son adversaire avant de pouvoir placer cette botte.

Effets : Cette botte blesse la main de l'adversaire lui occasionnant 1D6 de dommages supplémentaires. Au prochain round, le botteur a un bonus de 2D6 pour désarmer son adversaire.

Coût : 1 Sheï

L'indécente

Armes : toutes lames ou armes tranchantes (haches, hachettes)

Conditions : le combattant ne peut tenter cette botte que juste après avoir été touché par son adversaire.

Effets : Cette botte permet de trancher les lanières, courroies ou attaches des vêtements et armures des adversaires. Elle permet d'enlever 1D6 points d'armure par degré de réussite. L'armure n'est pas détruite mais détachée.

Cette botte est bien sur sans effet contre une armure de chevalier ou une armure naturelle. Elle peut par contre être utilisée pour désarçonner un cavalier en coupant les lanières d'une selle.

Coût : 1 Sheï pour un fantassin, 2 pour un cavalier

La bloque-lames

Armes : toutes sauf armes à distance

Conditions : deux parades doivent avoir été effectuées d'un côté ou de l'autre dans le combat

Effet : Si la botte fonctionne, les 2 armes des belligérants sont bloquées l'une contre l'autre. Pour se défaire il faut réussir un jet d'opposition de Force. Cette botte est très prisée des combattants utilisant

une Main-gauche.

Coût : 1 Sheï

La grand-pont

Armes : armes à une main

Conditions : s'utilise en lieu et place d'une esquive, remplace aussi l'attaque de cette Passe d'Armes Le combattant doit en plus réussir un jet d'Acrobatie + Art Guerrier contre Difficile.

Effet : Si la botte fonctionne, le botteur esquive le coup de son adversaire, lance son arme et la récupère après une pirouette acrobatique pour frapper son adversaire qui a cependant le droit à une défense.

Cette botte est particulièrement efficace mais ne peut pas être effectuée dans un endroit trop exigu.

Coût : 3 Sheï

L'Aveuglante

Armes : lames à une main

Conditions : l'adversaire ne doit pas porter de casque ou de protection faciale. Le botteur doit au préalable réussir une parade ou une attaque contre la victime de la botte.

Effet : Si la botte fonctionne, le botteur réussit à atteindre l'arcade sourcilière de son adversaire. Le coup en lui même ne fait pas de dommages mais provoque une perte abondante de sang qui aveugle l'adversaire. Celui ci subit une colonne de malus à toutes ses actions jusqu'à ce qu'il ait eu le temps de se soigner.

Coût : 1 Sheï

La botte de l'Arlequin

Armes : toutes armes de corps à corps

Conditions : l'adversaire ne doit pas connaître la technique de combat du botteur, celui ci doit réussir un jet de Comédie + Rusé Difficile.



Effet : Le botteur fait mine de se battre comme un clown, de façon ridicule. Si sa botte marche (pas de défense) , il bénéficie d'une attaque avec 2 colonnes de bonus au moment où il le voudra dans le combat (en fait il endort la méfiance de son adversaire).

Coût : 1 Sheï

La partageuse

Armes : toutes armes de corps à corps

Conditions : l'arme de l'adversaire ne doit pas être plus lourde que celle du botteur. Celui-ci doit réussir une parade préliminaire.

Effet : Le botteur réussit à dévier le bras de son adversaire et peut ainsi utiliser l'arme de celui-ci contre un troisième belligérant pour une action (parer ou attaquer) mais sous sa propre compétence en cette arme divisée par deux (et sans coups spéciaux).

Coût : 2 Sheï

La petite faucheuse

Armes : toutes armes de corps à corps

Conditions : juste après une esquive ou parade de l'adversaire.

Effet : Cette botte ne provoque pas de dégâts mais permet de faucher l'adversaire, qui risque alors de tomber au sol où il sera plus vulnérable jusqu'à ce qu'il se relève.

Coût : 1 Sheï

La sourde oreille

Armes : armes contondantes

Conditions : l'adversaire doit avoir un casque ou une protection équivalente sur le crâne. Non utilisable au premier round de combat.

Effet : Cette botte consiste à frapper sur le casque de l'adversaire de façon à créer une résonance. Celle-ci est particulièrement gênante pour l'adversaire qui subit un malus de -2 à toutes ses actions pendant 1 round + 1 par degré de réussite. De plus pendant ce laps de temps, ses jets d'écoute se font contre une difficulté accrue de 2 niveaux, on peut considérer qu'il s'agit d'une surdité provisoire.

Coût : 1 Sheï

P.-S.

Auteur : Leto3

Date de publication : 15/02/99