

Désarmer

Type : Attaque

Cette Manœuvre vise à obliger l'adversaire à lâcher son arme. L'attaquant choisit et annonce s'il tente de désarmer son adversaire avec Force ou avec Agilité.

Le défenseur doit réussir à parer ou esquiver cette manœuvre pour éviter de laisser s'échapper son arme. Mais si c'est le cas, elle tombe à terre, à une distance égale à la marge de réussites en mètres du combattant. C'est l'attaquant qui décide la direction que prend l'arme qui chute.

Heurt

Type : Attaque

Le combattant, par cette puissante attaque, empêche l'adversaire d'utiliser une manœuvre de combat de type Enchaînement pour se défendre. Il est libre, par contre, d'utiliser n'importe quel autre type de manœuvre de Défense.

Pour cette manœuvre, les dégâts ne pourront pas être améliorés par les marges de succès. Ce sont les dégâts bruts de l'arme qui seront utilisés.

Tir lointain

Type : Position

Le personnage maîtrise si parfaitement son arme qu'il réduit le malus de portée moyenne et le malus de portée longue. Pour calculer le SD du Test, il suffit de suivre le tableau suivant.

PORTÉE	SD
COURTE	4
MOYENNE	4
LONGUE	6