

Coup double

Type : Attaque / Enchaînement

Le personnage utilise son arme avec une grande vélocité afin de doubler sa frappe.

Le combattant peut, durant son attaque initiale, et sans action supplémentaire, asséner une attaque supplémentaire ciblant le même adversaire en utilisant la même arme.

C'est un Enchaînement de coups que l'adversaire pourra parer ou esquiver en utilisant plusieurs Actions ou des manœuvres, lui permettant de parer ou d'esquiver plusieurs attaques.

On ne peut pas associer de nouvelle manœuvre pendant l'exécution de Coup double. Seule une manœuvre de type Position est acceptée, si le combattant l'a adoptée en début de Round.

Les éventuels malus au SD s'appliquent aux deux attaques. Un Test doit être réalisé pour chacune.

Parade double

Type : Défense / Enchaînement

Le personnage utilise son arme avec célérité afin de parer deux attaques effectuées contre lui dans le même Round.

Avec une seule Action, le combattant utilisant cette manœuvre peut Parer deux attaques différentes du même ou de différents adversaires.

Les deux parades doivent être faites pendant le Round et avant que le combattant ne dépense une autre Action. Si jamais le personnage utilise une autre Action quelconque alors qu'il lui restait sa seconde parade à effectuer, cette dernière est définitivement perdue.

On ne peut pas associer de nouvelles manœuvres pendant l'exécution de la Parade double. Seule une manœuvre de type Position est acceptée si le combattant l'a adoptée en début de Round.

Les éventuels malus au SD s'appliquent aux deux parades. Un Test doit être réalisé pour chacune.

Protection

Type : Position

Le personnage referme sa garde et met toute son énergie dans sa protection. Cette position s'adopte pour un Round et le combattant devra l'annoncer au début de celui-ci.

Le SD de toutes ses parades, durant ce Round, a un bonus équivalent à son niveau de maîtrise de la Compétence martiale de l'arme utilisée. Par contre, le combattant ne pourra effectuer aucune action offensive ou qui résulte d'une manœuvre durant ce Round.

À la fin du Round, si le guerrier n'a dépensé aucune action, il en perd une automatiquement.