

Atémi

Type : Attaque / Enchaînement

Le combattant peut, en plus de son attaque initiale et sans action supplémentaire, infliger un atémi simple (coup de poing, pied ou tête) à son adversaire en utilisant Bagarre.

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.

L'attaquant ne pourra effectuer qu'une seule attaque de corps-a-corps par attaque d'arme durant son action initiale.

On ne peut pas associer de nouvelle manœuvre à l'exécution d'un Atémi. Seule une manœuvre de type Position est acceptée si le combattant l'a adoptée en début de Round.

Un Test d'attaque doit être réalisé pour chacune d'elles. Les éventuels malus au SD s'appliquent aux deux attaques, celle de l'arme et celle de l'atémi.

Sonner

Type : Attaque

Le personnage, par son attaque, cherche à provoquer un choc important, de sonner son adversaire.

Si le défenseur ne réussit pas à parer ou esquiver cette attaque, on calcule les dégâts normalement. Ensuite, la victime doit réaliser un Test de Vigueur avec comme SD la valeur de dégâts. Si elle obtient au moins un succès, elle ne subit que la moitié des dégâts, arrondis au supérieur, mais n'est pas sonnée.

Si elle échoue au Test, la victime encaisse la moitié des dégâts, mais elle est sonnée. Pendant un nombre de Rounds équivalent à la Force de l'adversaire, la victime reçoit un malus égal à la marge de réussite du Test de l'attaquant pour toutes ses actions.

Tir rapide

Type : Attaque

Si son arme est prête ou sa flèche encochée, le personnage peut décocher son trait avant même que ses adversaires ne réagissent.

Le personnage, en dépensant une Action, peut effectuer un Test offensif avec son arme avant le décompte d'Initiative. Pour ce Round, à son rang d'Initiative, le combattant pourra, s'il le désire, effectuer une nouvelle action offensive en dépensant une Action.