

## TECHNIQUES DE COMBAT

**Tenter une technique non maîtrisée:** Malus de -4 à l'attaque, coûte 1d6PE. Inflige dommages en plus de l'effet.

**Tenter une technique maîtrisée:** Coûte 1d6PE ou 1dK. Inflige dommages en plus de l'effet.

**Résister à une technique :** Résiste avec un jet diff 10 + dégâts infligés (après l'armure)

<i>Technique</i>	<i>Résiste avec</i>	<i>Effet</i>	
<b>Assommer<sup>1</sup></b>	<i>Résistance ou Athlétisme</i>	Possible uniquement contre un adversaire surpris. En cas de réussite, l'adversaire est dégâts minutes.	<input type="checkbox"/>
<b>Boucherie</b>	<i>Résistance, Intimidation, Concentration ou Psychologie</i>	Si l'adversaire est tué, ceux qui veulent attaquer sont secoués et perdent leur action.	<input type="checkbox"/>
<b>Bousculer, projeter, renverser</b>	<i>Résistance</i>	La cible recule de plusieurs mètres et chute. Elle doit dépenser une action ou 3dK pour se relever.	<input type="checkbox"/>
<b>Coup surprise</b>	<i>Perception</i>	Permet de faire une nouvelle attaque infligeant 1d6+Force dégâts. L'adversaire perd sa prochaine action.	<input type="checkbox"/>
<b>Coup vicieux<sup>1</sup></b>	<i>Perception</i>	Uniquement si la cible est surprise ou dans le premier tour si initiative. La cible a -2 à toutes ses actions et ne peut utiliser de dK jusqu'à la fin de son prochain tour.	<input type="checkbox"/>
<b>Coupe-jarret</b>	<i>Défense</i>	La cible doit dépenser 2dK à toute action incluant du mouvement pendant un tour.	<input type="checkbox"/>
<b>Désarmer<sup>1</sup></b>	<i>Résistance</i>	La cible perd son arme. Elle doit dépenser une action ou 3dK pour la ramasser.	<input type="checkbox"/>
<b>Enchaînement</b>	<i>Perception</i>	Si un adversaire est tué, permet de faire une attaque gratuite contre un autre adversaire.	<input type="checkbox"/>
<b>Feinte<sup>1</sup></b>	<i>Perception, Psychologie ou Défense</i>	Adversaire considéré comme surpris pour un tour, et +2 au toucher et +1d6 aux dommages.	<input type="checkbox"/>
<b>Lier</b>	<i>Attaque</i>	Bloque entre elles les deux armes. La sauvegarde permet de se dégager ou de rester lié. Jet opposé à chaque tour. A la fin, le gagnant qui se dégage gagne 2dK par tour lié.	<input type="checkbox"/>
<b>Lutter<sup>1</sup></b>	<i>Attaque ou Résistance</i>	Assure une prise au corps à corps. Permet de faire des dommages (PV/PE) sans faire de jets. Jet opposé à chaque tour pour se libérer / renverser la lutte.	<input type="checkbox"/>
<b>Marquer<sup>1</sup></b>	<i>Psychologie</i>	Démonstration de supériorité. La victime doit dépenser un dK supplémentaire sur chaque dépense pendant Charisme + 1 tours.	<input type="checkbox"/>
<b>Saigneur<sup>1</sup></b>	<i>Résistance</i>	Perte d'un PV par tour. 1 point de récupération ou Soins pour arrêter. A 0 PV, lancer d'un dK cumulatif. 6 : Évanoui 66 : Coma, mort dans quelques heures 666 : Mort immédiate	<input type="checkbox"/>
<b>Opportuniste<sup>2</sup></b>		Effectuer une action supplémentaire à son meilleur bonus dès qu'un adversaire ne fait plus attention.	<input type="checkbox"/>
<b>Pas dupe<sup>2</sup></b>		Peut ignorer l'effet d'une technique de combat adverse. Le personnage peut choisir de dépenser les PE après le jet de l'adversaire.	<input type="checkbox"/>
<b>Perce armure<sup>2</sup></b>		Permet d'ignorer l'armure de l'adversaire lors de la prochaine attaque.	<input type="checkbox"/>
<b>Salopard<sup>2</sup></b>		Effectuer une attaque supplémentaire à son meilleur bonus sur un adversaire qui a été touché par un allié.	<input type="checkbox"/>
<b>Sursaut final<sup>2</sup></b>		Lorsqu'il rate un jet de sauvegarde contre une blessure grave, le personnage peut effectuer une dernière action avant de s'écrouler.	<input type="checkbox"/>

<sup>1</sup> : Possibilité de ne pas faire de dommages

<sup>2</sup> : Technique avancée (impossible de la tenter sans l'atout *Technique de combat*)