



Bottes Secrètes

jeudi 31 décembre 2009, par [Auberon](#)

J'ai décidé de mettre sur le site, un petit recueil de techniques de combat et de bottes secrètes, afin que vous ayez une meilleure idée de ce que peuvent donner concrètement certaines bottes secrètes.

Note : je considère qu'un ennemi à terre donne à l'attaquant : +5 CA, + ou - 15 à la localisation, +1 aux dégâts.

Saroäk :

(Techniques à la hache)

Les deux bottes suivantes ont été développées par L'aventurier Péron Saroäk :

Première botte :

Description :

Course avec élan vers l'adversaire, saut vrillé parallèle au sol pour se retrouver derrière la victime. une fois derrière celle-ci, retour de hache derrière la nuque, ou éventuellement en pleine gueule si il a la bonne idée de se retourner.

Système :

Premier round, laisse l'initiative à son

adversaire, en gros le saut vrillé, c'est la défense, un genre d'esquive.

Pour cela, jet d'adresse à 50% (-20% seulement si le Personnage à Acrobatie). La marge de réussite/échec à ce jet par tranche de 10% donne le bonus/malus au Cd. Exemple : Un Pj qui a cette botte à 93% en adresse, ce qui donne un jet d'adresse à 33% s'il n'a pas la compétence Acrobatie (63% si il l'a). Mettons qu'il réussisse de 20% son jet en faisant un 13%. il a alors un bonus de 2 à son Cd. inversement, mettons qu'il loupe de 20% son jet en faisant 53%, la marge d'échec est de 20%, ce qui donne un malus au Cd de 2

round suivant : Si il a réussi la défense avec succès (il suffit d'avoir juste son CD > au CA de l'adversaire), le personnage peut riposter, avec comme bonus +5 CA, -15 à la localisation, + 1 dégâts. Par contre si il a échoué dans sa défense, il se retrouve à terre.

Commentaires :

Cette Botte est très risquée pour celui qui la tente. En effet, donner l'initiative à son adversaire peut s'avérer très dangereux, surtout si celui ci à un fort CA. En effet, dans ce cas là, même si vous réussissez bien votre jet d'adresse, vous risquez quand même de vous manger un gros coup, du au fait que votre ennemi à un fort CA et vous touche quand même, vous faisant échouer sur votre



défense, et vous mettant au sol au deuxième round. Spectaculaire donc mais risqué toutefois. Néanmoins, pour celui qui n'a pas la compétence acrobatie, je considère que c'est une action un peu folle, et autorise le droit à un jet sous la compétence folie (concernant la Folie j'utilise les règles qu'à donné N'Qzi sur le forum Eléckasë)

Pour ceux qui auraient reconnu, ce qui n'est pas si évident au premier abord, cette botte est inspirée du film Crying Freeman.

Deuxième botte :

Description :

En défense, elle consiste en une parade vers le haut avec le creux de la lame de la hache, enchaîné par un rabattu de hache sur la tête ou le cou

Système :

Parade vers le haut, +3 CD rabattu de hache, pour celà, il faut avoir correctement défendu, et récupérer l'initiative sur la parade, ce qui permet d'enchaîner avec un bonus de + 2 Ca et surtout de -10% à la localisation

Rasical :

(techniques pour les Sadurays)

Cette botte secrète ci a été développée par Rasical, un guerrier Uak péron, pour les Sadurays, (ou les coups de poing éventuellement aussi)

Description : en combat, le guerrier se penche en avant pour mieux enchaîner sur un uppercut aux Sadurays (sorte de "griffes-bracelets" qu'ont les guerriers uaks)

Système :

2 CA (il s'expose en se penchant), -15 % à la localisation (en se relevant, il va pour toucher le haut du corps de son adversaire), +1d2 aux dégâts (il a plus de force dans son geste)

Commentaire Je trouve cette botte assez vicieuse surtout quand elle est faite avec des Sadurays. Elle permet en effet de planter avec aisance la gorge de l'adversaire, voire même de lui écorcher le bide, le torse sur toute la hauteur, jusqu'à la tête. Un uppercut en boxe, ça met en général K.O. Imaginez maintenant qu'au lieu de gants de boxe, ce sont des Sadurays, et vous comprendrez maintenant pourquoi je dis que c'est vicieux comme botte secrète.

Armon :

Cette botte a été développée par Armon, un guerrier Uak Honyss, pour l'épée à deux mains. C'est une botte défensive.

Description :

Cette botte a pour but de se dégager d'une mêlée afin d'essayer de reprendre l'initiative quand on se retrouve en défense avec l'épée à deux mains. Le guerrier fait de nombreux mouvements circulaires avec son épée à



deux mains, mouvements qui ne sont pas supposés toucher, et ceci afin de tenir les adversaires loin de lui (à la distance d'une épée à deux mains), enchainé par des petits (tout petits) mouvements d'Acrobatie (roulades, sauts...) en arrière, afin que le désengagement soit plus efficace. Ainsi, le guerrier se met hors d'atteinte des lames ennemies, et peut se réengager dans une position moins désavantageuse qu'avant.

Systeme :

+ 5 CD (qui veut se risquer à l'approcher). Si la défense est réussie, il peut redéterminer l'initiative pour le round suivant avec un bonus de +2, (s'il revient à la charge) ou fuir (comme une défense avec volonté de riposte en fait). Si la défense est loupée, un adversaire a trouvé une faille dans cette défense, une faille qui peut coûter cher, un endroit où l'épée n'est pas pour parer : il bénéficie donc de + ou -10% à la localisation avec +1d4 aux dégâts. S'il retrouve l'initiative, il aura, -3 en CA, et -2 aux dégâts (ça doit le fatiguer un peu quand même non...)

Commentaire :

Très "style" comme botte, on se croirait dans les films d'art martiaux de Hong Kong. Mais j'ai quand même un doute sur un point : peut-on vraiment enchaîner des acrobaties avec une épée à deux mains. Avec toute autre arme qui n'emploie pas les deux mains, je n'en doute pas ; mais là je suis pas sûr du tout... j'y réfléchis donc encore, avec mon joueur, pour voir si c'est jouable parce que là j'ai un gros doute quand même. C'est l'emploi d'une épée à deux mains qui me gêne dans cette botte.

Quoiqu'il en soit, une chose est sûre, sans

Acrobatie, cette botte relève du suicide. Si un personnage veut l'effectuer sans cette compétence, il risque de se faire mal : entorse, épaule luxée, tête qui se cogne sur la garde de l'épée etc... Bref cette botte n'est possible qu'avec Acrobatie... Visuellement elle est très impressionnante, je considère donc qu'un animal sauvage peut être déconcerté un moment et s'arrêter, voire fuir... les bonus que ce genre de situation peuvent apporter sont laissés à votre appréciation selon l'animal, la situation etc...

Charles d'Arquebois :

Cette botte, a été développée par le templier humain Charles d'Arquebois (alias Viandard pour les intimes) pour le bouclier. C'est donc une botte défensive.

Description :

En défense, le guerrier dévie le coup de son adversaire de manière à le déséquilibrer en l'entraînant avec le bouclier et son propre poids. Ensuite, il lui assène un coup puissant sans qu'il puisse se défendre.

Systeme :

Si le guerrier réussit sa défense, il peut effectuer un test sous puissance. Sa marge de réussite indique le malus au test d'équilibre de son adversaire. Si l'autre échoue à son test d'équilibre, il se retrouvera à terre au tour suivant

Mais dans l'immédiat il reçoit un puissant



coup (+1d6 aux dégâts) sur la riposte ennemie avant de savoir s'il chute ou non.

Si par contre le guerrier échoue à son test de puissance, c'est lui qui se retrouve à terre : malgré sa défense réussie, il ne riposte pas

et ne retrouvera pas l'initiative au tour suivant où il sera sur la défensive, au sol.

Commentaire :

J'ai eu du mal à formaliser cette botte, mais le résultat me convient jusqu'à présent