

# Nouvelles techniques de combat pour le Guerrier de la Nuit :

## Introduction :

Voilà toute une serie de nouvelles techniques de combat pour le Guerrier de la Nuit, assez librement inspirée de la Voie du Tigre, un Livre Dont Vous Etes le Héros.

## Coups de pieds



### **Cheval ailée:**

Ini:+1 FA:8 FD:2 localisation: +10% Dégâts:+2



### **Tigre bondissant:**

Ini:+3 FA:4 FD:0  
localisation:+30% Dégâts:  
+4



### **Eclair brisé:**

Ini : 0 FA : 6 FD : 1 Localisation : 0/+20% Dégâts : +0/+1

Rq : Ce coups se fait en 2 temps : une première frappe au niveau de la ceinture puis une deuxième plus haut (avec les valeurs après le /).

## Coups de poings



### **Poing de fer:**

Ini : +1 FA : 8 FD : 2 localisation : +10% Dégâts : +2



### **Patte du tigre:**

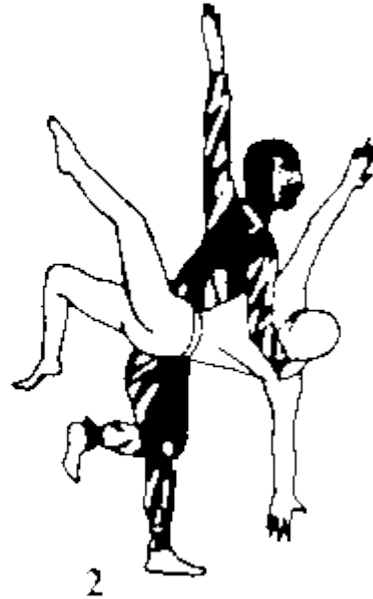
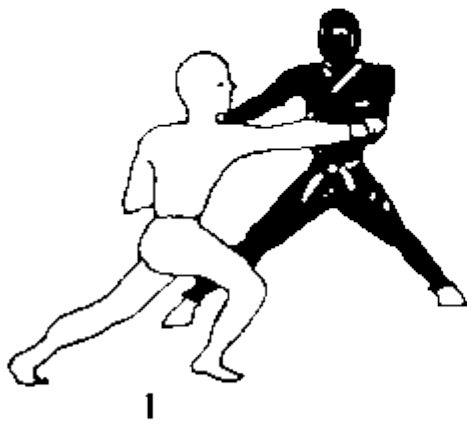
Ini : +4 FA : 4 FD : 0  
localisation : +10% Dégâts : +4



### **Morsure du cobra:**

Ini : +4 FA : 4 FD : 3  
localisation : +5% Dégâts : +2

## Mises à terre



**Tourbillon (uniquement en parade réussie) :**

Opposition FB du GN / (équilibre-FB/10) de l'adversaire, de plus, en cas d'attaque brutale l'adversaire à un malus supplémentaire = 2\*le bonus en CD que donne le coups brutal.

Si le GN gagne l'opposition, l'adv est au sol et subit D4 dégâts (chute brutale).



**Queue du dragon:**

Ini : 0 FA : 10 FD : 3 Rq : le GN doit pouvoir faire une glissade de 2 m.

Si touché, chute automatique de l'adv et jet sous réflexe -30 sinon D4 dégâts.



## **Dents du tigre:**

Ini : 0 FA : 5 FD : 0

Opposition FJ du GN / poids de l'adv:

- Si échec critique du GN: chute et foulure du GN (D4 dégâts).
- Si échec du GN: chute du GN.
- Si réussite du GN: adv au sol et le bonus de dégâts jambes\*2 en blessure.
- Si réussite critique du GN: mort de l'adv si il n'a pas de protection au cou, sinon idem réussite mais dégâts \*3 (au lieu de \*2)

## **Les techniques spéciales**

Le GN gagne une technique spéciale par Rg (il commence donc avec une technique). Il doit rester un mois sur l'île pour apprendre cette nouvelle technique (au lieu d'une semaine). Il peut utiliser ces techniques en combinaisons avec une arme uniquement que s'il a la spécialisation arme appropriée et qu'il s'est entraîné 1 mois avec.

### **Force intérieure**

Cette technique nécessite un round de préparation au cours duquel le GN paye des PA pour s'accélérer.

Au cours de ce round, le GN n'inflige aucun dégâts mais garde l'Ini si il touche. Le GN peut investir 2 PA par Rg +2 PA .

Chaque 2 PA lui donne au round suivant:

- +20% en rapidité( +1 en Ini , +1 CA)
- +20% en réflexe ( +1 CD, + les chances d'esquiver ou d'attraper les projectiles)
- +1D4 aux dégâts

Si à chaque round le GN investit des PA (min 2 PA), il n'a plus besoin de round de préparation.

### **Perception des points de rupture**

L'utilisation de cette technique diminue l'Ini de 2 et nécessite un jet sous sensation avec comme

malus le CD\*2 de l'adv.

Effets:

- échec critique: -4 au CA et dégâts/2
- échec: aucun effet (l'attaque porte normalement)
- réussite critique: pas de R et l'armure perd définitivement D3 en R( si elle est traversée).
- réussite: le R de l'adv est divisé par 2 et l'armure perd définitivement 1 en R( si elle est traversée).

### **Maîtrise de l'âme**

Cette technique a plusieurs effets. Elle permet de résister à la douleur : malus du aux blessures divisé par 2; à chaque assaut où le GN a dépassé son seuil de coma il peut rester éveillé en réussissant un jet sous volonté avec comme malus le nbr de round \*10%.

Les effets mentaux de la torture peuvent être annulés en réussissant un jet sous volonté – 50%.

De plus le GN peut voir les anomalies de comportement (mensonges, déguisement, peur..) grâce à un jet sous sensations (malus variant selon la capacité à mentir/dissimuler des gens).

### **Brise-nerf**

Permet de frapper dans des points sensibles : en réussissant un jet sous adresse –50% (Ini:-3), le GN peut multiplier ses dégâts par son Rg+1. Si le jet est réussie de plus de 50% (adresse –100% !). La partie atteinte est paralysée ( tête : inconscient, torse ou cou : entièrement paralysé mais conscient ; un mage couleur, par exemple, peut lancer ses sorts).