

La Parade

Il est dit dans les différents livres de règles suffisamment de choses pour avoir besoin d'un petit résumé agémenté de quelques modifications personnelles :

Définition :

Quand on se défend d'une attaque, il y a cinq possibilités :

- Défense ratée : Si le résultat global de défense est inférieur au résultat global d'attaque, la défense est ratée et on encaisse le coup.
- Parade : Si le résultat global de défense est supérieur au résultat global d'attaque d'au plus cinq points, la défense est réussie, on bloque le coup avec l'arme(elle absorbe les dégâts) mais on ne peut pas riposter.
- Déviation : Si le résultat global de défense est supérieur au résultat global d'attaque de six points ou plus, la défense est réussie, on dévie le coup avec l'arme(elle n'absorbe pas les dégâts) et on peut riposter.
- Esquive : Si le résultat global de défense moins la FD de l'arme est supérieur au résultat global d'attaque, On esquive l'attaque et on peut riposter.
- Critique : Si le joueur réussit une défense critique(20 sur le Dé 20), il riposte et son attaque de riposte bénéficie de bonus : +5 en CA et +20% à la localisation.

A première vue l'esquive n'est pas très différente de la déviation, il existe pourtant une différence majeure :

Si on utilise une arme ayant une FD plus petite que cinq (presque toutes les haches et masses ainsi que la lance et l'hallebarde), il est plus facile d'esquiver que de dévier ce qui est très intéressant (Cf. [Manches en bois](#)).

Le choc des armes :

Dans le livre du MJ (p. 26), on trouve une règle qui dit, en gros, que si on tape avec une petite arme sur une grosse, l'attaquant risque de perdre son arme ou mieux de la casser. Mais il manque la règle inverse car si on tape avec une épée à deux mains sur une dague, il est clair que la dague risque de se briser.

J'applique donc cette règle :

Lors d'une parade, on compare la FA de l'arme de l'attaquant et la FD de l'arme du défenseur puis on se report à ce tableau :

FA-FD	Effets :
-10	L'attaquant doit réussir une test à -40% pour retenir l'arme, son arme a 15% de chance de se briser
-8	L'attaquant doit réussir une test à -20% pour retenir l'arme
-5	L'attaquant doit réussir une test à -10% pour retenir l'arme
0	Rien
+5	Le défenseur doit réussir une test à -10% pour retenir l'arme

+8	Le défenseur doit réussir une test à -30% pour retenir l'arme
+10	Le défenseur doit réussir une test à -50% pour retenir l'arme, son arme a 10% de chance de se briser

Notes :

- Tous les tests se font sous la caractéristiques "Force bras".
- Une arme frappant un bouclier ne peut pas se briser.

Manches en bois

Lorsque l'on pare une attaque avec une arme ayant un manche en bois, il y a une grande chance que la manche casse pour la quantifié je propose la règle suivante :

Le manche d'une arme à une main a un point de structure et celui d'une arme à deux mains en a deux, les armes faisant plus de 1m50 ont deux points de plus.

Lorsque une arme pare un coup, il y a $((Fa-5)-FD)*10$ pourcent de chance de perdre un point de structure.

Par exemple : une hache parant une épée longue aura $60\%(((14-5)-3)*10)$ de chance de perdre un point et donc d'être détruite.

Le grand avantage de ce système est que les dagues ne risquent plus de casser une arme plus puissante.

Voilà un tableau répertoriant les armes à manche en bois et résumant leurs caractéristiques.		
Nom de l'arme :	FD	Pt de struct.
Bardiche	3	1
Bâton ferré*	7	4
Etoile du matin*	6	2
Hache	3	1
Hachette	3	1
Hache à deux mains*	3	2
Hallebarde*	4	4
Lance*	4	4
Masse	5	1
Massue	4	1
Masse à deux mains*	3	2
Marteau	5	1
Marteau à deux mains*	3	2
* : arme à deux mains		

Lutte lors d'une parade :

Supplément "Entre Ombres et Lumières" p. 27.

Si la parade est réussie de 5 points ou que le défenseur, ayant réussi une déviation, le veut une lutte peut s'engager pour le contrôle de l'initiative. Les deux combattants effectuent alors trois tests de confrontation (Puissance + 1D30 pour chacun, celui qui obtient la valeur la plus élevée remporte le test).

Il y a alors deux cas de figure. Si un joueur a remporté les trois tests son adversaire chute automatiquement et l'attaque qui suit est à +30%. Sinon le joueur qui a perdu a 60% de chance d'éviter la chute.

J'ai modifié la règle donnée dans le livre en disant que la lutte s'engage automatiquement sur une parade réussie de 5 points car dans le livre c'était sur toutes les parades et cela ralentissait le combat.

Une autre modification : Un des combattants peut abandonner la lutte (il doit l'annoncer avant les tests), il perd l'initiative mais ne risque pas d'être projeté à terre.

Attaques spéciales après une parade :

Supplément "Entre Ombres et Lumières" p. 27.

Un défenseur ayant dévié une attaque ou un attaquant ayant été paré se trouve suffisamment près de son adversaire pour placer une attaque spéciale. Cela peut être un coup de pied ou de poing mais également, si le personnage combat avec deux armes, une attaque de sa deuxième main. Ces attaques bénéficient d'un bonus de +6 en CA et de +25% en localisation.

Le coup de poing : il faut avoir une main libre (donc pas de bouclier ni d'arme à deux mains).

Localisation à la tête.

Le coup de pied : Localisation en dessous de la ceinture.

La deuxième main : Si le personnage n'est pas ambidextre, il subit un malus de -4 (-10 (malus de base) + 6) en CA et de -6 aux dégâts (Minimum 1). Localisation au-dessus de la ceinture.

Remarque : Les combattants utilisant une arme à deux mains ne peuvent pas faire de d'attaques spéciales (Les armes à deux mains faisant facilement 1m. de longueur, ils sont trop loin pour faire ce type d'attaque)

Glossaire :

résultat global de défense :

Somme de la CD du joueur, de la FD de son arme et du résultat de son D20.

résultat global d'attaque :

Somme de la CA du joueur, de la FA de son arme et du résultat de son D20.

attaque de riposte :

Attaque suivant la riposte.