



COMBAT AU CORPS À CORPS

## Quelques styles de combats

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

### Combattre avec deux lames

Le principale intérêt de ce style est la possibilité de faire un attaque spéciale avec la deuxième arme(cf [résumé sur les parades](#) ), on localise alors au dessus de la ceinture avec un bonus de +25%. On a donc beaucoup de chance de pouvoir toucher la tête ou, au moins, le cœur et de finir rapidement le combat.

Ce style est surtout pratiqué par les ambidextres et ceux n'ayant pas la force(ou la place) requise pour porter les armes lourdes.

Les combinaisons d'arme les plus courantes sont : épée longue/épée large, épée/épée courte, sabre/dague de parade ou 2Xdague longue. Si vous combattez avec deux dagues, n'oubliez pas de prendre la compétence attaque double.

Lisez également le paragraphe concernant l'attaque brutale.

---

### Combattre avec une arme à deux mains



Lorsqu'on combat avec une arme à deux mains, une seule chose est importante : acquérir l'initiative et la garder, en effet, le plus gros problème de des armes à deux mains est qu'on ne peut pas les combiner avec un bouclier, La FD est donc très faible(Maximum : 7 pour l'épée bâtarde) et si l'on se trouve en position de défense, on risque d'y rester longtemps.

Tout les moyens sont bon pour frapper le premier, la meilleur méthode étant encore de chargé son adversaire(Cf [Malus d'initiative pour les armes lourdes](#)). Je vous conseil également d'utiliser les règles concernant la défense avec volonté de riposte, combattre en armure complète et lutte lors d'une parade qui se trouve dans le supplément Entre Ombres et Lumières.

Mais avant de vous ruer sur une épée à deux mains je vous conseille de lire [cela](#).

---

## Combattre avec un bouclier

Pour utiliser au mieux un bouclier, il faut le combiner avec une défense hermétique et la

compétence "sens du combat n°2".

On dispose alors d'une position défensive sûre(bouclier+défense), on peut donc faire durer le combat jusqu'à ce que l'adversaire fasse une erreur ou préparer une riposte décisive(Sens du combat n°2). c'est souvent le style utilisé lors des duels et des tournois par les combattants expérimentés.

---

## Remarque sur l'attaque brutale

Contrairement à ce que l'on pourrait penser au premier abord, l'attaque brutale est a déconseiller à tout les utilisateurs d'arme à deux mains car le bonus qu'elle rapporte est négligeable par rapport aux dégâts qu'ils font avec leur arme et cela risque trop de leur faire perdre l'initiative.

C'est donc avec une dague ou une arme légère que cette compétence est le plus utile, elle permet alors d'augmenter les dégâts d'une manière significative surtout si la blessure est localisée sur un multiplicateur(A la tête, chaque point supplémentaire compte 10X).