

MANOEUVRES DE LUTTE



UNE AIDE DE JEU DE JASPER

L'étreinte de l'ours

L'attaquant doit utiliser une action pour son jet et toucher sa cible avec un degré de réussite. Il peut ensuite l'envelopper de ses bras et l'étreindre selon la technique de l'ours. Cette saisie coince les bras de la victime contre ses côtes, il ne peut rien faire d'autre qu'essayer de s'échapper ou donner un coup de tête.

A chaque action de l'attaquant, y compris celle qui initialise la manœuvre, celui-ci effectue un jet de force opposé à la vigueur de sa cible. En cas de réussite, il inflige autant de points de souffle que la différence entre les deux jets. Tous les 12 points de souffle infligés de cette façon, la cible encaisse une blessure aux tripes puisque ses côtes commencent à craquer.

A chaque action de la victime, celle-ci peut tenter de se libérer de l'étreinte en réussissant un test de force contre l'attaquant.

Casse-dos

Cette manœuvre nécessite trois actions. A la première, l'attaquant doit réussir un degré sur son jet de lutte pour bien saisir son adversaire. A la seconde action, il doit gagner un test de force afin de soulever la cible au-dessus de sa tête. A la troisième action, il laisse tomber le pauvre bougre sur son genou.

Cette attaque complexe inflige FOR+3d6 de dégâts à la cible. Même si les dommages sont annulés, la victime doit effectuer un jet de vigueur difficile (SD 9) pour éviter l'étourdissement. Se planter sur ce jet signifie que le dos de la victime est cassé ce qui provoque une paralysie des membres inférieurs.

Crève-l'œil

L'attaquant doit réussir deux degrés de réussite pour tenter cette manœuvre. Après ça, il doit surpasser de jet de vigueur de la victime avec sa force. Si c'est le cas, la cible encaisse 1d6 points de souffle et effectue toutes ses actions avec un malus de 4 durant une heure à cause de ses yeux larmoyants. Se planter au test de vigueur entraîne la perte permanente de l'œil.

Le marteau-pilon

Cette manœuvre nécessite trois actions. A la première, l'attaquant doit réussir un degré sur son jet de lutte pour saisir son adversaire. A la deuxième action, il doit gagner un test de force afin de soulever et retourner son opposant au-dessus de sa tête (la victime bénéficie d'un bonus de 4 pour résister). A la dernière, il dépose violemment la tête de sa cible au sol.

Cette attaque inflige FOR+4d6 de dégâts à la caboche. Même si les dommages sont annulés, la victime doit effectuer un jet de vigueur incroyable (SD 11) pour éviter l'étourdissement. Se planter sur ce jet signifie que le cou de la victime est brisé ce qui provoque une paralysie totale.

Coup de boule

Une action suffit pour effectuer ce mouvement qui nécessite un degré de réussite. Un jet de force opposé à la vigueur du défenseur va déterminer le nombre de points de souffle perdu comme pour « l'étreinte de l'ours ». Si le coup porte, la cible doit effectuer un jet pour éviter d'être étourdi avec une difficulté de 9. En tous les cas, l'attaquant encaisse 1d4 de souffle.

Blocage

Cette manœuvre nécessite un bras de libre et une carte de défausse ou une carte dans la manche. Le blocage peut être utilisé uniquement contre une attaque de combat dirigée contre le bloqueur. Si le jet de bagarre de ce dernier est plus élevé que celui de l'attaquant, le coup échoue normalement. Si le personnage qui bloque obtient un degré de réussite, il détourne l'attaque et se crée une ouverture pour une contre-attaque.

L'adversaire bloqué de la sorte ne peut pas entreprendre d'action avant le bloqueur et sera donc peut-être forcé de perdre ses prochaines cartes d'action. Ce maintien de l'adversaire peut se prolonger jusqu'au round suivant. Le bloquant peut tenir un seul adversaire à la fois en respect, et doit abandonner sa prise s'il veut effectuer une autre action.

Un malus peut pénaliser cette manœuvre en cas d'utilisation contre des opposants munis d'armes de mêlées (comme un fouet ou un sabre) ou contre de gros adversaires tel qu'un Crotale Mojave.

Lancé de gros sac

Que faire lorsqu'un type vous charge ? Le soulever et le jeter par-dessus la tête avec cette technique, bien sûr !

À l'instant où un adversaire s'approche pour un contact au corps à corps, il faut défausser sa plus haute carte ou utiliser celle dans sa manche pour effectuer cette manœuvre contre le bagarreur. Le personnage doit obtenir un degré de réussite à son jet afin de flanquer son opposant au sol. Ceci laisse la cible ventre à terre, et inflige un bonus de 1d6 de souffle aux dégâts de bagarre.

La ruée du taureau

Cette manœuvre nécessite un jet de combat après avoir charger droit sur sa cible.

En cas de réussite, l'attaquant ajoute la moitié de la distance parcourue en mètre comme bonus aux dégâts de bagarre. Le furieux finit sa course dans le décor, et si la cible perd un total de souffle plus élevé que sa taille, il s'écroule également.

Une aide de jeu de Jasper – Septembre 2008

Si vous désirez réagir ou mettre à jour cette aide de jeu, n'hésitez pas : deadlands@sden.org