

## La Voie du Guerrier

Quand on a peu de points de vie, il vaut mieux savoir se battre – et bien – quand le moment du combat est venu. Nous vous proposons ici des règles optionnelles, qui devraient « booster » de façon impressionnante les meilleurs des guerriers.



### Rappel

Toute arme maîtrisée au moins au niveau +1 permet de dévier, parer ou esquiver en partie les coups de l'adversaire. Ainsi, en cas de duel, si on a réussi son test, mais moins bien que son adversaire, on retire sa marge de réussite (MR) à celle de l'autre. Cette règle a déjà été proposée dans CB n° 90. Il est fortement conseillé de l'employer

*Exemple :* Artus porte un coup à Bergam. Il passe et fait une MR de 7, Bergam fait une MR de 4. Artus touche donc Bergam. Si Bergam ne sait pas se battre, la MR finale d'Arthus est de 7 ; si Bergam sait se battre, la MR d'Arthus passe à 3 (7-4).

### Je frappe et puis je frappe ...

A partir du niveau +1 dans un talent d'arme, et en fonction de la nature de l'arme, on peut placer plusieurs coups par passe d'armes. Ce nombre est indiqué ci-dessous :

Nombre d'attaques par passe d'arme

Talent \ Niveau	-4 à 0	+1	+2	+3
Mains (Bagarre ou Arts martiaux)	1	2	3	4
Armes légères/normales/distance (rapides)	1	1	2	3
Armes lourdes (à deux mains)	1	1	1	2

### Calcul des tests

Pour chaque passe d'armes, il va falloir ajuster le test de combat, en fonction du nombre de coups portés et du nombre d'adversaires. Cet ajustement est valable pour toutes les attaques de la passe

d'armes. On applique les bonus et malus suivants :

On donne -1 au test de combat pour chaque attaque supplémentaire que l'on porte (malus de -2 par exemple pour chaque attaque si on porte 3 coups).

On donne -1 au test de combat pour chaque adversaire qui attaque et contre qui on veut se défendre (on ne peut pas se défendre contre plus de trois adversaires à la fois).

On donne +1 au test de combat pour chaque attaque supplémentaire portée sur le même adversaire (+3 au maximum), qu'elle soit faite par soi-même ou par un allié. Ce bonus n'est valable que contre cet adversaire.

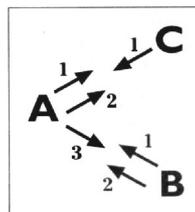
### Procédure de combat

Au début de chaque passe d'armes, il faut que chaque attaquant annonce ses intentions. Calculez alors comme expliqué ci-dessous les ajustements à chaque test. Jouez ensuite les premières attaques de chaque combattant comme pour un combat normal, puis les deuxièmes attaques de chacun, puis les troisièmes, etc.

En ce qui concerne la valeur du défenseur, la dernière valeur de son test reste toujours valable, même s'il ne peut riposter.

### Exemple complet

Arthus affronte deux orques, Bobo et Coco. Arthus sait porter 3 coups par passe d'arme, Bobo 2 et Coco 1.



Pour la première passe d'armes, Arthus décide de frapper deux fois Coco (qui lui semble plus faible) et une fois Bobo.

Bobo frappe deux fois Arthus. Et Coco combat normalement une fois Arthus.

Les modificateurs sont :

pour Arthus : -2 contre Coco et -3 contre Bobo (-1 : deux adversaires ; -2 : trois attaques en tout ; +1 contre Coco : deux attaques sur le même adversaire) ;

pour Bobo : +1 contre Arthus (-1 : deux attaques en tout, +1 : Coco attaque aussi ; +1 : deux attaques sur le même adversaire) ;

pour Coco : +2 contre Arthus (Bobo porte deux attaques contre Arthus).

Première attaque : Arthus fait une MR de 6. Bobo de 3 et Coco de 7 (il a de la chance). Résultat : Arthus est blessé par Coco, mais avec une MR de 1 seulement (7-6).

Deuxième attaque : Arthus fait une MR de 4, Bobo de 5, Coco ne refait pas de test, mais sa valeur de 7 joue toujours. Résultat : Arthus ne touche donc pas Coco. Mais se fait toucher par Bobo, avec une MR de 1 (5-4).

Troisième attaque : Arthus fait une MR de 6. La valeur de défense de Bobo est son dernier test soit 5. Résultat : Arthus touche Bobo avec une MR de 1. La première passe d'armes est terminée.

### Encore plus vite ?

A partir du niveau +2 dans une arme, on peut utiliser 1 point de Rapidité pour porter une attaque supplémentaire. Rappelons que l'usage de 1 EP au lieu de 1 PS permet d'avoir les avantages de l'Energie pendant plusieurs passes d'armes de suite.

(Source : Casus Belli)