

LES ARTS MARTIAUX (REGLES)



La section suivante a pour but d'inclure les arts martiaux dans les règles de Combat au Corps à Corps. La plupart de ces règles vont ralentir le jeu, toutefois, durant certaines aventures, les arts martiaux peuvent devenir un aspect essentiel du jeu. A la fin du compte, il appartient au MJ de décider s'il inclut ces nouvelles règles ou non.

Niveau de Compétence au Combat au Corps à Corps et Arts Martiaux

Il existe une règle non écrite dans le Livre des Règles qui n'apparaît que si l'on regarde de près les Personnages « Prêt à Jouer » p.10. Si vous regardez attentivement les compétences des « 00 » présentés dans cette section (James Bond et Anya Amasova), vous verrez que les personnages ont un Niveau de Compétence qui désobéit à la règle présentée p. 30 du Livre des Règles qui stipule que « Le Niveau de Compétence maximum ne peut être supérieur que de deux points à la plus haute des caractéristiques utilisées dans la formule de la Compétence ». Or on peut lire que James Bond a un Niveau de Compétence de 12 en Combat à Corps à Corps alors qu'il n'a que 9 en Force. L'utilisation des Arts Martiaux permet de contourner ce petit écueil. Les personnages ayant un Champ d'Expérience relatif aux Arts Martiaux (ou aux Sport de Combats) pourront augmenter leur Niveau de Compétence en Combat à Corps jusqu'à un niveau égal à Dextérité + 2. Attention l'utilisation de la Chance de Base est toujours constituée par Force + Niveau de Compétence en Combat à Corps, seule le plafond du Niveau de Compétence est limité à Dextérité + 2.

Nouvelles Règles sur l'Étourdissement

Selon le livre des règles, lorsqu'un personnage subit un étourdissement il doit attendre 1D6 Rounds avant de pouvoir reprendre le combat. La nouvelle règle consiste à accorder au personnage un jet de Volonté ou de Force (si l'étourdissement résulte d'un coup subi lors d'un combat au corps à corps) à chaque round jusqu'à ce que l'effet de l'étourdissement ne se dissipe. S'il réussit ce jet, il sort de l'étourdissement.

Champs d'Expérience

Chaque Art Martial ou Sport de Combat constitue un Champ d'Expérience qui peut être acquis selon les différentes méthodes présentés dans les divers manuels. Le Personnage est toutefois limité à deux Champs d'Expérience de ce type.

Un Art Martial ou un Sport de Combat donne au personnage qui le possède des modificateurs pour certaines manœuvres de combat. Le premier Champ d'Expérience relatif au Combat acquis est désigné comme la forme principale de combat qu'utilise le personnage. Un autre Art Martial ou Sport de Combat peut être appris plus tard. Il est alors appelé la forme secondaire de combat. La forme principale donne un Modificateur de Performance (MP) de +1 quand la CB du personnage est de 15, et un +1 supplémentaire lorsque la CB est de 25. Pour la seconde forme, le Modificateur de Performance ne s'obtient qu'à partir d'une CB de 20. Ces MP sont ajoutés pour les attaques

particulières comme Coup de Poing, Coup de Pied, Prise, Projection, Défense, Mouvement ou une Arme. A chaque fois qu'un jet est effectué pour une de ces formes d'attaque, le MP est utilisé pour résoudre l'attaque ou la défense. Les MP pour les différents arts martiaux et sports de combat sont présentés dans le tableau ci-dessous. Quand une forme d'attaque apparaît deux fois, les MP s'accumulent.

Un personnage connaît le Tae-Kwon Do et a une compétence de Combat à Mains Nues avec une Chance de Base de 25. Cela lui donne un MP de +2 pour les Coups de Pied.

Pour le MP lié à la seconde forme, il faut consulter la colonne Chance de Base 15.

Le même personnage connaît en plus le Judo comme forme secondaire d'art martial. Il a donc un MP de +1 pour les Projections.

Il est à noter que le Kung-Fu est disponible dans trois styles différents. Seulement un ou deux styles peuvent être choisis, respectivement comme forme principal et comme forme secondaire. De plus, un Modificateur de Performance peut s'additionner entre la forme principale et la forme secondaire. Mais aucun MP ne peut dépasser +2. Le personnage qui a un MP de +2 en Coups de Pied ne reçoit rien en plus s'il apprend le Jujitsu comme forme secondaire.

Champ d'Expérience	+1 MP quand CB = 15	+1 MP quand CB = 25	Autre Formes d'Attaque
Acrobatie*	Mouvement	Mouvement	
Aïkido	Défense	Prise	
Boxe*	Coup de Poing	Coup de Poing	Défense
Boxe Thaï (2)	Coup de Pied	Coup de Poing	Coup de Pied (MP+1 pour CB=20), Défense & Mouvement
Escrime*	Arme	Arme	Mouvement
Judo	Projection	Défense	
Jujitsu	Coup de Pied	Prise	Coup de Poing et Projection
Karaté	Coup de Poing	Coup de Pied	Mouvement
Kendo	Arme	Arme	Mouvement
Kung-Fu (A)	Coup de Poing	Coup de Poing	Arme
Kung-Fu (B)	Coup de Poing	Prise	Défense
Kung-Fu (C)	Coup de Poing	Arme	Mouvement
Lutte*	Prise	Prise	
Ninjitsu (2)	Arme	Coup de Pied	Mouvement (MP+1 pour CB=20) et Défense
Sumo	Prise	Projection	Coup de Poing
Tae Kwon Do	Coup de Pied	Coup de Pied	Coup de Poing, Mouvement
Tir à l'Arc	Arme	Arme	

* : Indique un Sport de Combat et non un Art Martial

(2) : indique que l'art martial est exclusif et compte comme la forme principale et la forme secondaire que connaît le personnage.

Nouvelles Manœuvres d'Attaque

En plus des Modificateurs de Performance, un personnage avec un entraînement martial acquiert toute une panoplie d'attaques et de manœuvres de défense. Chaque manœuvre du livre de base est présentée selon une catégorie (Coup de Poing, Coup de Pied, Prise, Projection, Défense, Mouvement et Arme) et selon le niveau de modification du FD (de 0 à -3). Certaines sont des versions moins difficiles, tandis que d'autres sont nouvelles. Un personnage qui a un MP pour une de ces catégories modifie toutes les attaques de cette catégorie. Par exemple, un personnage qui a un MP de +2 en Coup de Pied peut effectuer un Coup de Pied Rapide à +2, un Coup de Pied à +1, un Coup de Pied Marteau à +1, et un Coup Spécifique à -1. Cependant, le personnage a toujours un malus de -1 à son FD pour effectuer un Tranchant de la Main, etc.

Mod. MP	Coup de Poing	Coup de Pied	Prise	Projection	Défense	Mouvement	Arme
0	Coup de Poing	Coup de Pied Rapide	Attraper	Equilibre	Blocage	Esquive	Parade
-1	Tranchant	Coup de Pied	Clé	Poussée	Parade Circulaire	Feinte	Prise de l'arme
-2	Coup Spécifique	Coup de Pied Circulaire	Immobilisation	Chute	Délivrance	Remise sur Pied	Coup Spécifique
-3*	Poing Puissant	Coup Spécifique	Immobilisation Douleur	Projection	Blocage & Attaque	Saut	Parade & Riposte

* Manœuvres Limitées : Quand un -3 au MP est appliqué pour une manœuvre particulière, un combattant ne peut l'utiliser que s'il s'agit d'une attaque listée dans l'art martial qu'il a appris.

Par exemple un personnage avec le CE Judo ne peut utiliser un Poing Puissant, car le Coup de Poing n'est pas une forme d'attaque du Judo, en revanche ce même personnage peut tenter une Projection à -3 (qui est prévue par le Judo). Malgré tout le judoka peut tenter toutes les manœuvres à -2, -1 et 0. Une seule Manœuvre limitée peut être tentée dans un round dans la mesure où le personnage n'utilise aucun Coup Spécifique dans ce même round.

Les Attaques en Gras : Il s'agit des attaques listées dans le Livre des Règles. Les personnages qui n'ont aucun CE relatif à un Art Martial ne peuvent tenter que ces manœuvres. Les personnages ayant un CE relatif à un Sport de Combat connaissent les mêmes limitations sauf si l'attaque est listée dans le CE qu'ils ont appris. Ils ont dans ce cas accès à tous les coups relatifs à cette attaque.

Par exemple un Personnage avec le CE Boxe ne peut utiliser que les Attaques en Gras plus toutes les attaques prévues dans la première colonne du tableau, à savoir celles relatives au Coup de Poing, c'est à dire Coup de Poing, Tranchant, Coup Spécifique (impliquant un Coup de Poing) et Poing Puissant.

Description des Manœuvres d'Art Martiaux :

Attaque/Défense (0 FD)

Coup de Pied Rapide : Cette attaque se résout comme un coup de poing.

Attraper : Le personnage peut attraper un de ses adversaires et réduire ainsi ses capacités de mouvements. Un jet réussit ne cause aucun dégât, mais donne un bonus de +1 au FD pour les coups suivants. Un adversaire attrapé bénéficie toujours du bonus dû à sa vitesse et se délivre dès lors qu'il porte un coup au personnage.

Equilibre : Le personnage peut éviter une chute en dépensant une action dans le round. Le personnage tente un jet d'Agilité au FD = QR de l'attaque avec un malus de -1 si la chute résulte d'une projection.

Blocage/Esquive/Parade : Ces trois manœuvres utilisent les mêmes règles, mais le résultat obtenu est différent. Un blocage permet à une personne d'utiliser son corps pour stopper une attaque. Une esquive permet au personnage d'éviter un coup en se déplaçant. Une parade permet de contrer une attaque à l'arme blanche par une autre arme blanche. Le Blocage et la Parade utilisent la Compétence Combat au Corps à Corps. L'Esquive utilise la Compétence Agilité. Chacune de ces défenses coûte une action au défenseur. Avant qu'un personnage ne se décide à utiliser une de ces défenses, il doit lui rester au minimum une action, il doit par ailleurs connaître la nature et la QR de l'attaque.

Un Blocage/Esquive/Parade est réussi si la QR du jet du défenseur est égale à la QR de l'attaquant. Le FD est calculé comme suit : $FD = 5 + (\text{Vitesse du Défenseur}) + (\text{Difficulté de la manœuvre}) - (\text{Vitesse de l'Attaquant})$. Exemple : Un attaquant avec une vitesse de 2 tente un coup de pied (-1) contre un adversaire avec une vitesse de 3 qui décide de tenter un blocage. Il doit donc tenter un jet de Combat au Corps à Corps avec un $FD = 5 + 3 (\text{vitesse du défenseur}) + 1 (\text{difficulté de la manœuvre}) - 2 (\text{vitesse de l'attaquant})$. Donc un jet avec un FD de 7.

Attaque (-1)

Tranchant : Comme son nom l'indique, il s'agit d'un coup porté du tranchant de la main. En termes de jeu, cela se résout comme un coup de pied.

Clé : Le personnage est capable de saisir un membre de son opposant et de limiter ainsi ses capacités de mouvement et de défense. Cette manœuvre ne cause aucun dégât. L'opposant n'est plus capable d'utiliser sa vitesse pour sa défense et peut-être touché avec un +1 au FD, en augmentant le degré de blessures de un niveau. L'attaquant ne bénéficie également plus de sa vitesse comme moyen de défense, mais si l'opposant tente de lui porter un coup, il le fera avec un -1 au FD. Une clé peut être rompue, si le personnage qui a réussi une clé, rate un jet de Résistance à la douleur ou si le personnage immobilisé réussit un jet de Blocage/Esquive/Parade.

Poussée : Le personnage est capable de pousser son adversaire en dehors de la zone de combat au corps à corps. Si le jet résulte en une QR 1, l'adversaire tombera suite à sa chute. Si le jet est réussi, l'adversaire devra retourner dans la zone de combat et donc subir un malus de -2 au FD pour son attaque. Un personnage peut décider de pousser son adversaire contre un objet solide (par exemple un mur), dans ce cas les Dégâts seront augmentés d'un niveau de blessure. Un personnage peut aussi décider de pousser son adversaire dans le vide. L'adversaire doit alors réussir un Jet d'Alpinisme égal à la QR de l'attaque.

Parade Circulaire : Le personnage est capable de bloquer deux attaques venant de directions différentes en utilisant qu'une seule action. Le personnage devra faire deux jets de Blocage/Esquive/Parade selon les règles expliquées plus haut, mais avec un malus de -1 au FD.

Feinte : Le personnage est capable de dissimuler son attaque en feignant une autre forme d'attaque, permettant ainsi de contourner la défense de l'adversaire. La feinte nécessite qu'une action soit dépensée dans le Round, mais donne un avantage pour la prochaine attaque qui sera déterminé par la QR de la feinte. Une QR 1 donne un bonus de +4, une QR 2 un bonus de +3 etc.

Prise de l'arme : Le personnage est capable de neutraliser l'arme de son adversaire avec sa propre arme. Personne ne pourra utiliser son arme tant que la prise de l'arme est maintenue. Les effets sont identiques à ceux d'un « Attraper » (+1 au FD pour toute attaque autre que celle avec l'arme). La prise de l'arme peut être rompue avec un Jet de Parade ou de Délivrance réussie. Par ailleurs la prise de l'arme réussie permet de tenter un désarmement avec un malus de -1 au FD (au lieu des -2 habituels).

Attaque (-2)

Coup de pied circulaire: Ce type de Coup de Pied augmente la Classe de Dégâts et le Niveau de Blessure d'un cran, mais le personnage qui le tente subit un malus de -2 au FD.

Manœuvres Limitées (-3)

Rappel : *Quand un -3 au MP est appliqué pour une manœuvre particulière, un combattant ne peut l'utiliser que s'il s'agit d'une attaque listée dans l'art martial qu'il a appris. Par exemple un personnage avec le CE Judo ne peut utiliser un Poing Puissant, car le Coup de Poing n'est pas une forme d'attaque du Judo, en revanche ce même personnage peut tenter une Projection à -3 (qui est prévue par le Judo). Malgré tout le judoka peut tenter toute les manœuvres à -2, -1 et 0. Une seule Manœuvre limitée peut être tentée dans un round dans la mesure où le personnage n'utilise aucun Coup Spécifique dans ce même round.*

Poing Puissant : Grâce à un effort de concentration massif, l'attaquant rassemble ses forces pour frapper un point vital de l'adversaire. Le niveau de blessures est alors augmenté de 3 crans. Cette manœuvre ne peut être tentée qu'un round sur deux. De plus, seules des manœuvres ayant un modificateur de 0 au FD peuvent être effectuées dans ce round.

Immobilisation Douleur : Cette manœuvre est une extension des règles sur l'Immobilisation (voir Livre des Règles) et est réglée de la même manière avec les mêmes effets. L'attaquant qui réussit une telle manœuvre cause une grande douleur à l'adversaire qui doit réussir un Jet de Résistance à la Douleur avant qu'un Jet de Délivrance ne puisse être tenté. Le FD du Jet de Résistance à la Douleur

est égal à deux fois la QR de l'attaquant. L'adversaire peut tenter un Jet de Résistance à chaque round et s'il réussit, il peut alors tenter un Jet de Délivrance. Cette manœuvre ne cause aucun dégât.

Projection : Cette attaque a le même effet qu'une Poussée, excepté qu'un succès résulte toujours en une chute, que les dégâts sont augmentés de 2 niveaux de blessures si l'adversaire est lancé contre un objet solide et qu'aucun Jet d'Alpinisme ne peut être tenté si l'adversaire est projeté dans le vide.

Blocage & Attaque / Parade & Riposte : Le Blocage & Attaque concerne le combat à mains nues et la Parade & Riposte, le combat à l'arme blanche. Ce mouvement permet de bloquer ou de parer une attaque et de contre-attaquer en ne coûtant qu'une seule action. Cette manœuvre est résolue de la même façon qu'un blocage ou une parade normale mais avec un malus de -3 au FD. La contre-attaque ne peut être qu'une manœuvre n'ayant aucun malus au FD (comme un coup de poing ou un coup de pied rapide). Il faut noter que la contre-attaque peut elle-même faire l'objet d'un Blocage & Attaque ou d'une Parade & Riposte.

Saut : Le personnage peut se rendre directement dans la zone de combat au corps à corps sans subir le malus de -2 au FD, au prix d'une action. Pour réussir cette manœuvre, il faut tenter un Jet d'Agilité au FD : 5. Le malus de -3 au FD n'est appliqué que si le personnage tente une attaque lorsqu'il est en l'air. Ceci n'est possible que si le personnage a réussi le jet de dégainé contre son adversaire et coûte une action de plus, même si le saut et l'attaque sont résolus en un seul jet (le Jet d'Agilité). L'attaque ne peut être qu'une manœuvre n'ayant aucun malus au FD (comme un coup de poing ou un coup de pied rapide). Un saut peut également être tenté pour sortir de la zone de combat. Le Saut peut être combiné avec une Esquive avec un malus de -3 au FD. L'Esquive est réussie si la QR du saut est inférieure au QR de l'attaque. L'Esquive ne peut porter que sur une seule attaque.

LES ARTS MARTIAUX (CHAMPS D'EXPERIENCE)

En plus des règles de combat présentées plus haut, nous allons vous donner ici une description détaillée de chaque manœuvre propre à un art martial ou à un sport de combat.

Forme d'Attaque : Décrit quel type d'attaque reçoit un bonus au FD et, le cas échéant, quelle est la Chance de Base minimum nécessaire pour pouvoir bénéficier du bonus. Il faut noter que si l'art martial est choisi comme forme secondaire de combat, le personnage ne pourra bénéficier que du premier bonus, qui lui sera accordé lorsque sa Chance de Base atteindra 20. *Par Exemple : La boxe offre les bonus suivants : Coup de Poing + 1 au FD lorsque la Chance de Base atteint 15, +2 lorsqu'elle atteint 25. Un personnage qui choisit Boxe comme forme secondaire de combat ne pourra bénéficier que de Coup de Poing +1 au FD lorsque sa Chance de Base atteindra 20. Il ne pourra jamais obtenir le +2 au Coup de Poing).*

Dans ce paragraphe vous trouverez aussi la liste des manœuvres associées à l'art martial qui ne procurent aucun bonus, mais qui permettent de tenter les Manœuvres Limitées à -3 au FD.

Mouvements Spéciaux : Cette section décrit les manœuvres propres à un art martial. Ces manœuvres se rajoutent à celles proposées dans les règles présentées plus haut. Elles peuvent être utilisées dès que l'art martial a été obtenu comme Champ d'Expérience, et ce même s'il s'agit de la forme secondaire de combat.

Armes : Si l'art martial offre un bonus au FD aux armes, les armes qui bénéficieront de ce bonus seront décrites dans ce paragraphe.

LES SPORTS DE COMBATS

Acrobatie : Même si l'acrobatie n'est généralement pas considérée comme un sport de combat, elle peut devenir très efficace lorsqu'elle est combinée avec un autre sport offensif.

Forme d'Attaque : Mouvement (+ 1 à Agilité CB=15, +2 à Agilité CB=25).

Mouvements Spéciaux :

- Saut Périlleux Arrière (-1 ou -2) : Fonctionne comme une esquive avec un malus de -1 au FD, mais la QR d'un quelconque succès augmente de 1. Toutefois le personnage sort de la zone de combat au corps à corps, il devra donc utiliser une autre action pour revenir dans cette zone (Roue ou Saut Périlleux). Le saut périlleux arrière peut être également utilisé pour attaquer quelqu'un derrière l'acrobate en combinant le saut avec un coup de pied ou un coup de poing en subissant un malus de -2 au FD pour toucher, cela augmente toutefois le degré de blessure d'un niveau. Un jet de Sixième Sens doit être fait pour détecter l'adversaire derrière l'acrobate, de la même façon, la cible de l'attaque devrait bénéficier d'un jet de Sixième Sens pour éviter de subir les pénalités d'une attaque surprise.
- Breakfall (0) : Ceci est une alternative permettant de bloquer une attaque réussie sur l'acrobate, le personnage va accompagner le coup dans sa chute pour réduire le dommage que cela va lui occasionner. Cela coûte un point d'action et ne peut être exécuté qu'une seule fois par round. Le succès est déterminé par un jet d'Agilité au FD égal à 2 fois la QR de l'attaque réussie. Les dommages sont réduits d'un niveau de blessure pour une QR 4, de deux niveaux de blessures pour une QR 3 etc. Cette même aptitude permet de contrer une chute ou une projection, toujours avec un jet d'Agilité égal à deux fois la QR de l'attaque réussie. Cela signifie également que le personnage n'aura pas à dépenser une action pour effectuer un retour sur pieds ou un coup spécifique.
- Roue (-1) : Peut être utilisée par un acrobate pour se déplacer rapidement dans la zone de combat au corps à corps, de sorte que le malus de -2 au FD durant le premier round est ignoré. Un jet d'Agilité au FD : 5 doit être effectué et cela doit être la première action effectuée dans le Round. De plus, l'acrobate peut combiner cette manœuvre avec une autre attaque. Ce coup combiné coûte deux points d'action et souffre d'un malus additionnel de -1 au FD, par contre, il permet d'augmenter le degré de blessure d'un niveau.
- Saut Périlleux (-1) : Le saut périlleux permet à l'acrobate de se déplacer dans la zone de combat au corps à corps avec un jet d'Agilité au FD : 5, sans coûter d'action. Le saut périlleux peut-être utilisé de manière offensive pour augmenter les dommages d'un niveau de blessure avec un malus de -1 au FD. Seules les attaques ayant un malus de -1 au FD peuvent être utilisées de cette façon. Cette manœuvre combinée coûte deux points d'action. De manière défensive, cette action peut être utilisée comme une esquive avec un malus de -1 au FD, par contre un jet réussi augmente la QR de 1. Lorsque l'acrobate utilise le saut périlleux de manière défensive, il sort de la zone de combat au corps à corps.

Boxe : Ce sport de combat est un bon choix pour la self-défense. Ce sport est toutefois très éprouvant physiquement et repose sur la force et une bonne endurance. Les boxeurs bénéficient d'un +1 au FD de Jet de Volonté (ou Force s'il s'agit d'un Etourdissement) pour tous les coups de poing qu'ils peuvent recevoir.

Forme d'Attaque : Coup de Poing (+ 1 à CB=15, +2 à CB=25), Défense.

Mouvements Spéciaux :

- Combinaison Gauche/Droite (+1) : Le boxeur utilise deux coups de poing en une succession rapide, de sorte que ces coups sont résolus simultanément dans le même round, mais ne coûtent qu'une action. Les deux attaques bénéficient d'un bonus de +1 au FD, due à la rapidité des coups. Le défaut de cette action est que le boxeur ne peut se défendre, il ne bénéficiera donc pas de la réduction de la vitesse au FD lorsqu'il est attaqué.
- Crochet Gauche (0) : Un coup de poing difficile à parer, la pénalité due à la vitesse de l'adversaire est réduite d'un point. Le crochet ne peut être utilisé qu'une fois par round. S'il est utilisé dans plus de 2 rounds successifs, la pénalité due à la vitesse de l'adversaire n'est plus réduite, car ce dernier s'attend à ce type d'attaque.

- Uppercut (-1) : Cette attaque se résout comme un coup de pied. Cette attaque est plus difficile à bloquer, par conséquent, l'opposant a un malus additionnel de 1 pour son jet s'il décide de bloquer l'attaque.
- K.O. Involontaire : Normalement un personnage doit spécifier dans la phase d'annonce qu'il veut tenter un K.O. Toutefois, quand un personnage ayant le Champ d'Expérience Boxe donne un coup de poing et que le résultat du jet de dés donne un chiffre rond (10, 20, 30, 40 etc., dans la mesure où l'attaque est réussie, bien sûr, un 100 étant toujours un échec), l'adversaire subit un KO et doit donc faire un jet de Volonté conformément aux règles de KO du livre des règles.
- « Amortir » une Blessure : Normalement seuls les personnages avec une Force de 14 ou 15 peuvent tenter d'amortir une blessure. Les personnages ayant le Champ d'Expérience Boxe et ayant une Force comprise entre 11 et 13 peuvent tenter de réduire d'un niveau les blessures qui lui sont infligés à condition que l'arme n'ait ni pointe ni tranchant et qu'ils réussissent un jet de Force au FD : 3.

Escrime :

Forme d'Attaque : Arme (+ 1 à CB=15, +2 à CB=25), Mouvement.

Mouvements Spéciaux :

- Estoc (0) : D'une manière générale, lorsque les personnages utilisent une arme comme une rapière ou une petite épée, les attaques sont effectuées avec la pointe de l'arme. Cette attaque est plus dure à parer (-1 au FD pour celui qui tente de parer une telle attaque) et ce en raison de sa nature inhabituelle. Aucun bonus aux dégâts n'est accordé pour cette manœuvre et elle ne peut être utilisée que lors d'un duel (Ce bonus n'est accordé que si les personnes engagées dans le combat attaquent avec des épées, si une personne est désarmée et se défend grâce à l'Aïkido par exemple, l'Entaille ne pourra être tentée).
- Dégagement (-1) : Comme l'estoc, cette manœuvre ne peut être tentée que lors d'un duel. Le Dégagement permet de changer l'angle d'une attaque de pointe à la dernière seconde. Cette attaque se résout avec un -1 au FD et permet l'augmentation du niveau de blessures d'un cran.
- Feinte (-2) : Comme l'estoc et le dégagement, cette manœuvre ne peut être tentée que lors d'un duel. Cette manœuvre combine une série d'attaque destinée à tromper l'adversaire, la rendant ainsi plus difficile à parer (-1 supplémentaire au FD, ce qui donne donc un total de -3 au FD pour parer). L'attaque multiple peut être combinée avec n'importe quelle forme d'attaque, pour peu que l'on tienne compte des modifications au FD propres à chaque attaque. Une telle combinaison ne coûte qu'une action, mais une Attaque Multiple ne peut être tentée qu'une seule fois par Round.
- Flèche (-3) : Contrairement aux autres manœuvres, il n'est pas nécessaire d'être en situation du duel pour tenter une flèche. Cette attaque permet au personnage d'attaquer avec une grande force. Elle permet également de rentrer dans la zone de combat sans souffrir de la pénalité de - 2 au FD. En réussissant une flèche, on augmente la Classe de Dégâts de deux crans pour toutes les épées et le niveau de blessures de deux crans pour les armes de pointe et d'un cran pour les armes tranchantes.
- Fente (0) : Cette manœuvre ne peut être tentée que lors d'un duel. Elle permet à l'attaquant d'entrer dans la zone de combat sans subir de malus à condition de réussir un Jet d'Agilité au FD : 5. La fente peut être combinée avec n'importe quelle forme d'attaque, pour peu que l'on tienne compte des modifications au FD propres à chaque attaque. Une telle combinaison ne coûte qu'une action.

Armes : Le Personnage ayant le Champ d'Expérience Escrime doit utiliser une épée (quelque soit sa forme : rapière, épée large...) pour pouvoir bénéficier du bonus.

Lutte : Bien que datant de l'ère romaine, ce sport est toujours pratiqué aujourd'hui.

Forme d'Attaque : Prise (+ 1 à CB=15, +2 à CB=25).

Mouvements Spéciaux :

- Prise : Un personnage voulant se délivrer d'une manœuvre de Prise effectuée par un lutteur subira un malus de - 1 au FD.
- Prise infligeant des Dommages (-1) : En subissant un malus de -1 au FD, le lutteur pourra infliger des dommages équivalent à la QR de son attaque pour toutes les manœuvres de Prise qu'il entreprendra. Ces dommages seront appliqués à chaque Round, jusqu'à ce que le prisonnier réussisse un Jet de Délivrance (ou qu'il ne meurt...).

Tir à l'Arc : C'est la compétence nécessaire pour utiliser un arc ou une arbalète en compétition ou à la chasse. Différentes versions de ces armes peuvent être trouvées dans une grande variété de pays et de culture. Pour tirer à l'arc, il faut utiliser la compétence Combat à Distance.

Forme d'Attaque : Arme (+ 1 à CB=15, +2 à CB=25).

Mouvements Spéciaux :

- Rechargement Rapide : Les personnages avec un niveau en Combat à Distance au moins égal à 5 et avec le Champ d'Expérience Tir à l'Arc verront le C/R des arcs augmenter à 1 (au lieu de ½), et verront diminuer le temps de rechargement des arbalètes à 2 (au lieu de 3). Les personnages avec un niveau en Combat à Distance au moins égal à 12 et avec le Champ d'Expérience Tir à l'Arc verront diminuer le temps de rechargement des arcs à 0 (au lieu de 1), permettant ainsi au personnage de tirer une flèche à chaque round. De même le temps de rechargement des arbalètes diminuera à 1, permettant un tir tous les deux rounds.

Armes :

- Arc long anglais (Voir Manuel du Service Q, p.34) : Les arcs ont tous les mêmes caractéristiques à l'exception des arcs composite qui ont un MP de +1.
- Arbalète (Voir Manuel du Service Q, p.35) : Les flèches et carreaux peuvent avoir des têtes tranchantes augmentant la CD de ces armes de 2 crans.

LES ARTS MARTIAUX

Aïkido : L'Aïkido est une forme passive d'art martial se focalisant essentiellement sur la défense. Cet art repose essentiellement sur la force de l'adversaire et n'est véritablement efficace que lorsque le personnage est attaqué.

Forme d'Attaque : Défense (+ 1 à CB=15), Prise (+1 à CB=25) & Projection.

Mouvements Spéciaux :

- K.O. du Tranchant (-1/-1) : Après avoir réussi une Clé (1^{ère} attaque), un Tranchant peut être utilisé pour effectuer un K.O. (2^{ème} attaque). Cette 2^{ème} attaque ne reçoit qu'un malus de -1 au FD au lieu des -4 habituels.
- Désarmer (-1) : La nature hautement défensive de l'Aïkido permet de tenter un désarmement avec un malus limité à -1 au FD.

- Blocage/Projection (-2) : Au lieu de bloquer l'attaque, le personnage peut utiliser la force de son adversaire pour le projeter. Bien que cela ne compte que pour une action, le personnage doit d'abord réussir son Jet de Blocage, puis son Jet de Projection (les deux avec un malus de -2 au FD).
- Blocage/Clé (-1) Le personnage peut bloquer une attaque en effectuant une Clé sur son adversaire. Bien que cela ne compte que pour une action, le personnage doit d'abord réussir son Jet de Blocage, puis son Jet de Clé (les deux avec un malus de -1 au FD).

Boxe Thaï : Ce puissant art martial est le sport national de la Thaïlande et compte comme deux arts martiaux quand il est choisi (à la fois forme principale et secondaire de combat). Un personnage doit avoir au minimum une Vitesse de 2 et une Dex de 8 pour pouvoir choisir ce Champ d'Expérience.

Forme d'Attaque : Coup de Pied (+1 à CB=15, +2 à CB=20), Coup de Poing (+1 à CB=25), Défense & Mouvement

Mouvements Spéciaux :

- Coup de Pied Pivotant (-2 ou -3) : Combine une Esquive et un Coup de Pied en une action. Le Coup de Pied peut être un Coup de Pied Rapide (-2 au FD) ou un Coup de Pied normal (-3 au FD), avec donc les Classes de Dégâts appropriées.
- Coup de Pied au Tibia (-1) : Ce coup augmente la Classe de Dégâts à Mains Nues de 2 crans et la victime subit un malus de -1 au FD pour son Jet de Résistance à la Douleur. Ne peut être utilisé qu'une fois par round.
- Coup de Pied Sauté (-3) : Ce coup augmente la Classe de Dégâts à Mains Nues et le Niveau de Blessures de 2 crans. Cette attaque doit être la première dans le Round.
- Coup de Pied Tombé (-2) : Combine une Esquive et un Coup de Pied en une action. Le personnage évite un coup en se laissant tomber par terre et envoie un Coup de Pied de cette position.
- Attaque Eclair : Le boxeur est capable d'utiliser toutes ses actions sur un personnage avant que celui-ci ne puisse réagir. Dès lors aucun Jet de Dégainé ne sera fait, le boxeur devra utiliser tous ses coups et ne pourra conserver aucune action pour bloquer ou esquiver. Ces attaques peuvent consister en un Coup Spécifique et toute autre combinaison de Coup de Pied plus simple.

Judo : Le Judo est un art facile à apprendre qui est surtout consacré à la défense.

Forme d'Attaque : Projection (+1 à CB=15), Défense (+1 à CB=25)

Mouvements Spéciaux :

- Chute (-2) : Fonctionne comme dans le Livre des Règles, sauf que le judoka occasionne des dégâts égaux à sa Classe de Dégâts à Mains Nues et à la QR de son attaque.
- Projection (-3) : Fonctionne comme les Projections au FD -3, sauf que les niveaux de blessures sont augmentés de 3 crans au lieu de 2, lorsque les victimes heurtent un objet.
- K.O. (-3) : Les K.O. se font avec un malus de -3 au FD au lieu d'un malus de -4 normal.

Jiu-jitsu : Le Jiu-jitsu est un art martial pragmatique qui emprunte à de nombreuses autres disciplines. La philosophie centrale est d'obtenir la victoire quel qu'en soit le prix et c'est la raison pour laquelle de nombreuses manœuvres sont disponibles.

Forme d'Attaque : Coup de Pied ou Coup de Poing (+1 à CB=15), Prise ou Projection (+1 à CB=25). *Le personnage doit choisir quelle manœuvre reçoit le bonus, il peut toutefois utiliser les manœuvres limitées pour toutes les manœuvres (Coup de Pied, Coup de Poing, Prise & Projection).*

Mouvements Spéciaux :

- Coup de Pied Tombé (-2) : Combine une Esquive et un Coup de Pied en une action. Le personnage évite un coup en se laissant tomber par terre et envoie un Coup de Pied de cette position.
- Breakfall (0) : Ceci est une alternative permettant de bloquer une attaque réussie sur l'acrobate, le personnage va accompagner le coup dans sa chute pour réduire le dommage que cela va lui occasionner. Cela coûte un point d'action et ne peut être exécuté qu'une seule fois par round. Le succès est déterminé par un jet d'Agilité au FD égal à 2 fois la QR de l'attaque réussie. Les dommages sont réduits d'un niveau de blessure pour une QR 4, de deux niveaux de blessures pour une QR 3 etc. Cette même aptitude permet de contrer une chute ou une projection, toujours avec un jet d'Agilité égal à deux fois la QR de l'attaque réussie. Cela signifie également que le personnage n'aura pas à dépenser une action pour effectuer un retour sur pieds ou un coup spécifique.
- Attaque Etourdissante (-2) : Un personnage effectuant une telle attaque vise un point vital du système nerveux infligeant ainsi un étourdissement à son adversaire. Le FD du Jet de Force pour résister à l'Etourdissement est égal à la QR de l'attaque.
- Projection (-3) : Fonctionne comme les Projections au FD -3, sauf que les niveaux de blessures sont augmentés de 3 crans au lieu de 2, lorsque les victimes heurtent un objet.

Karaté : Le Karaté est un art martial qui s'appuie sur la puissance et la vitesse pour vaincre l'adversaire. Un de ses autres aspects est la discipline mentale permettant de contrôler sa puissance pour briser des objets solides.

Forme d'Attaque : Coup de Poing (+1 à CB=15), Coup de Pied (+1 à CB=25), Mouvement.

Mouvements Spéciaux :

- Tamahiwara : La capacité de casser des objets avec ses mains, ses pieds ou sa tête. Un Poing Puissant doit être tenté (-3 au FD). Le FD va également différer selon la solidité de l'objet (entre +5 et -2).
- Attaque Sautée (-3) : Cette attaque se résout comme la Manœuvre Limitée Saut, un Coup de Poing ou un Coup de Pied Rapide peut être tenté pendant cette manœuvre. Cette action combinée coûte une action dans le Round.
- Coup Etourdissant : Due à la puissance et la précision du Karaté, un personnage peut étourdir son adversaire sur un simple Coup de Poing ou Coup de Pied. Dès que le résultat du jet de dés donne un chiffre rond (10, 20, 30, 40 etc., dans la mesure où l'attaque est réussie, bien sûr, un 100 étant toujours un échec), l'adversaire doit tenter un Jet de Résistance à la Douleur égal à la QR de l'Attaque +4. Ce jet se fait en plus des autres Jets de Résistance consécutifs à la blessure occasionnée. Lorsque le Karateka a une Chance de Base de 20, cette règle s'applique à chaque fois que le dé des unités donne un 0 ou un 5. Cet effet est involontaire et s'applique à tous les Coups de Poing ou Coups de Pied quel que soit leur difficulté.

Kendo : Pour un débutant cette version japonaise de l'escrime ressemble plus à un sport de combat. Toutefois, avec de l'entraînement et de l'expérience, cet art devient rapidement mortel. Quoiqu'il en soit, le Kendo requiert des armes assez imposantes, ce n'est donc pas le choix le plus subtil pour des agents.

Forme d'Attaque : Armes (+1 à CB=15, +2 à CB=25), Mouvement.

Mouvements Spéciaux :

- Parade Puissante (-1) : Si la QR de la Parade est inférieure à la QR de l'Attaque, l'attaquant sera alors désarmé. Si la QR de la Parade est égale à 1, l'arme de l'attaquant sera brisée.
- Attraper/Estoc (-1) : Cette attaque combine un Attraper suivi d'un coup d'épée. La combinaison ne coûte qu'une action. En plus du bonus de +1 au FD résultant de l'« Attraper », le Niveau de Blessure est augmenté d'un cran. L'« Attraper » est brisé dès la fin de l'action.
- Iai-Jutsu : Ce mouvement consiste à sortir l'épée de son fourreau d'une manière très rapide. Les personnages bénéficiant d'une Chance de Base de 20 bénéficieront d'un +1 au Dégainé, lorsqu'ils sortent l'arme du fourreau. Ceux qui ont une Chance de Base de 25 auront un bonus de +2.

Armes :

- Sabres Japonais : Voir Manuel Q, Page 33.

Kung-Fu : Il existe beaucoup de variantes à propos de cet art martial. Les agents qui désirent apprendre le Kung-Fu devront choisir un style particulier. Il faut noter que les personnages pourront choisir une forme de Kung-Fu particulière comme forme d'attaque principale et une autre forme comme forme d'attaque secondaire.

Forme d'Attaque : (A) Coup de Poing (+1 à CB=15, +2 à CB=25), Armes.
 (B) Coup de Poing (+1 à CB=15), Prise (+1 à CB=25), Défense.
 (C) Coup de Poing (+1 à CB=15), Armes (+1 à CB=25), Mouvement.

Mouvements Spéciaux :

Style A :

- Coup de Poing Spécial (-3) : Cette attaque reçoit un malus de -3 au FD pour toucher, mais augmente le niveau de blessures de 2 crans et la Classe de Dégâts d'un cran. Par ailleurs, les Jets de Résistance à la Douleur se font avec un malus de -1 au FD.
- Uppercut (-1) : Cette attaque se résout comme un coup de pied. Cette attaque est plus difficile à bloquer, par conséquent, l'opposant a un malus additionnel de 1 pour son jet s'il décide de bloquer l'attaque.
- Coup de Poing Rotonde (-2) : Augmente le niveau de blessures et la Classe de Dégâts d'un cran. De plus, l'adversaire subit un malus de -1 au FD pour bloquer ce type d'attaque.

Style B :

- Coup de Poing Spécial (-3) : Cette attaque reçoit un malus de -3 au FD pour toucher, mais augmente le niveau de blessures de 2 crans et la Classe de Dégâts d'un cran. Par ailleurs, les Jets de Résistance à la Douleur se font avec un malus de -1 au FD.
- Etranglement (-2) : Cette attaque est considérée comme une clé et s'effectue avec un malus de -2 au FD. Le personnage attrape la gorge de son adversaire avec une main et cause les dommages causés par sa Classe de Dégâts à Mains Nues et la QR de l'attaque. Les Jets de Résistance à la Douleur se font avec un malus de -2 au FD. La victime subira les mêmes dégâts à chaque Round, tant qu'il n'aura pas réussi à se libérer.
- Attraper/Coup de Pied (0/0) : Le personnage qui veut tenter cette manœuvre doit avoir encore deux actions à sa disposition. La première attaque est un « Attraper », où l'attaquant attrape sa victime avec ses deux mains, si c'est un succès l'attaquant pourra

effectuer un Coup de Pied (sans subir le malus de -1 au FD habituel) qui augmentera le niveau de blessures de 2 crans.

Style C :

- Attaque Sautée (-3) : Cette attaque se résout comme la Manœuvre Limitée Saut, un Coup de Poing ou un Coup de Pied Rapide peut être tenté pendant cette manœuvre. Cette action combinée coûte une action dans le Round.
- Parade/Esquive (+1) : Le personnage reçoit un +1 au FD pour toutes ses tentatives de Parade ou d'Esquive.

Armes :

- Toutes les Epées du Manuel Q.
- Bâton Long : Voir Manuel Q, Page 32.
- Nunchaku : Voir Manuel Q, Page 34.

Les Personnages ayant le CE Kung-Fu peuvent utiliser deux armes en même temps, en appliquant les mêmes règles que pour le Tir à Deux Armes.

Krav Maga : Le krav-maga se caractérise par différentes techniques incapacitantes ou létales. Ces méthodes sont très faciles à apprendre et très efficaces. Les techniques de combat à mains nues employées sont typiquement les plus dangereuses, les plus puissantes, et les plus simples que puisse générer le corps humain. Ces techniques sont choisies et adaptées pour fonctionner dans des conditions de stress maximum, et sur quelqu'un qui ne se laissera pas faire. Dans un combat pour assurer sa survie (donc de type non sportif), le seul but est d'éliminer la menace avant que celle-ci ne vous élimine.

Forme d'Attaque : Prise (+1 à CB : 15, +2 à CB : 25), Projection, Défense. Les victimes d'une attaque de Krav Maga subissent un malus de -2 à tout Jet visant à résister à la douleur.

Mouvements Spéciaux :

- Percussions au niveau des oreilles (-1) : Fonctionne comme un coup de poing, sauf qu'en plus des Blessures subies, la victime est automatiquement victime d'un Etourdissement pendant 1D6 Rounds, sans avoir la possibilité de faire des Jets pour se Rétablir
- Frappe à la gorge (-2) : Comme la Percussion au niveau des oreilles, sauf qu'il s'agit d'un Coup Spécifique augmentant la Blessure de deux crans.
- Désarmer (-2) : Dans le Livre des Règles, il est indiqué que pour désarmer un adversaire, il faut réussir un Jet au FD : -4. Le pratiquant de Krav Maga permet de ramener ce malus à -2.
- Coups de pied dans les parties génitales (-3) : Assez classique, si la victime est un homme, cela permet à l'attaquant de réaliser un Coup de Pied/Coup Spécifique au FD - 3, comme indiqué dans le tableau à la page 75 du Manuel du M16, alors que le Coup de Pied ne figure pas dans les Formes d'Attaque du Krav Maga.

Ninjitsu : Les Ninjas ont pu être vus dans le film « On ne Vit que Deux Fois » et sont représentés comme de formidables combattants. Cet art est très rare et ne devrait être accordé qu'à quelques PNJ. Les PJ ne peuvent le choisir comme Champ d'Expérience. Le Ninjitsu compte comme deux arts martiaux, le PNJ ne peut donc avoir un deuxième Champ d'Expérience relatif à un art martial. Les Ninjas devraient avoir un niveau élevé en Agilité, Alpinisme, Combat au Corps à Corps, Combat à Distance, Crochetage des Serrures/Coffres, Déguisement, Furtivité et Sixième Sens.

Forme d'Attaque : Armes (+1 à CB=15), Mouvement (+1 à CB=20), Coup de Pied (+1 à CB=25), Défense.

Mouvements Spéciaux :

- Saut Périlleux Arrière (-1 ou -2) : Fonctionne comme une esquive avec un malus de -1 au FD, mais la QR d'un quelconque succès augmente de 1. Toutefois le personnage sort de la zone de combat au corps à corps, il devra donc utiliser une autre action pour revenir dans cette zone (Roue ou Saut Périlleux). Le saut périlleux arrière peut être également utilisé pour attaquer quelqu'un derrière l'acrobate en combinant le saut avec un coup de pied ou un coup de poing en subissant un malus de -2 au FD pour toucher, cela augmente toutefois le degré de blessure d'un niveau. Un jet de Sixième Sens doit être fait pour détecter l'adversaire derrière l'acrobate, de la même façon, la cible de l'attaque devrait bénéficier d'un jet de Sixième Sens pour éviter de subir les pénalités d'une attaque surprise.
- Roue (-1) : Peut être utilisée par un acrobate pour se déplacer rapidement dans la zone de combat au corps à corps, de sorte que le malus de -2 au FD durant le premier round est ignoré. Un jet d'Agilité au FD : 5 doit être effectué et cela doit être la première action effectuée dans le Round. De plus, l'acrobate peut combiner cette manœuvre avec une autre attaque. Ce coup combiné coûte deux points d'action et souffre d'un malus additionnel de -1 au FD, par contre, il permet d'augmenter le degré de blessure d'un niveau.
- Attaque Sautée (-3) : Cette attaque se résout comme la Manœuvre Limitée Saut, un Coup de Poing, un Coup de Pied Rapide ou une attaque portée avec une arme peut être tenté pendant cette manœuvre. Cette action combinée coûte une action dans le Round.
- Coup Critique : Quand les Ninjas attaquent par surprise, ils ont la possibilité d'infliger un coup mortel en touchant une zone vitale de leur adversaire, quel que soit le type de coup porté. Le niveau de blessures est augmenté de deux crans si le résultat du jet de dés donne un chiffre rond (10, 20, 30, 40 etc., dans la mesure où l'attaque est réussie, bien sûr, un 100 étant toujours un échec). Lorsque le Ninja a un niveau de 12 ou plus dans sa compétence corps à corps, cette règle s'applique à chaque fois que le dé des unités donne un 0 ou un 5. Si le Ninja surprend son adversaire ou l'attaque de dos, le niveau de blessure du coup critique sera augmenté de 1, s'il surprend son adversaire et l'attaque de dos, le NB est augmenté de 2. Cette attaque peut se faire sous la forme d'une attaque régulière (FD de +0), d'une attaque martiale (FD de -1), d'un coup spécifique (FD de -2) ou d'une attaque restrictive (FD de -3) avec une arme, les poings ou les pieds.

Aptitude Spéciales :

- Résistance à la Douleur : Les Ninjas reçoivent un bonus de +2 au FD pour tout Jet de Résistance à la Douleur.
- Déguisement : Les Ninjas reçoivent un bonus de +2 au FD pour tout Jet de Déguisement, portant sur un déguisement de type générique.
- Evasion : Lorsqu'un Ninja est attaché, il est capable de se défaire de ses liens sur un Jet de Dextérité.

Armes :

- Katana : Voir Manuel Q, Page 33.
- Shuriken : Voir Manuel Q, Page 31.
- Griffes de Tigres : Equivalent au Bagh-Nakh, Page 31 du Manuel Q.

Sumo : C'est un art réservé aux PNJ d'origine japonaise ayant un poids et une taille minimum de 150 kg et 1,80m respectivement. Par ailleurs le personnage doit avoir une Force d'au moins 12, quoique les professionnels ont plutôt une Force de 14 ou 15.

Forme d'Attaque : Prise (+1 à CB=15), Projection (+1 à CB=20), Coup de Poing.

Mouvements Spéciaux :

- Blocage Puissant (-1) : Si la QR du Blocage est inférieure à la QR de l'Attaque, l'attaquant sera alors désarmé. Si la QR du Blocage est égale à 1, l'arme de l'attaquant sera brisée. Pour pouvoir tenter un tel blocage, il faut que l'arme de l'adversaire n'ait ni pointe ni tranchant.
- Ecrasement (-3) : Le Sumo utilise sa force massive pour attraper l'adversaire et l'entourer de ses bras. Il presse alors très fort pour causer des dommages à son adversaire. Les Dommages correspondent à la Classe de Dégâts du Sumo et de la QR de l'attaque. Les mêmes dommages seront appliqués à chaque round, jusqu'à ce que l'adversaire réussisse un Jet de Délivrance.
- Equilibre : En raison de leur poids, il est très difficile de faire chuter un Sumo, ils reçoivent donc un bonus de +2 au FD pour tout Jet d'Equilibre.

Tae Kwon Do : Cet art martial offensif (il se caractérise notamment par de violents coups de pied) est très fréquemment enseigné au personnel militaire.

Forme d'Attaque : Coup de Pied (+1 à CB=15, +2 à CB=25), Coup de Poing, Mouvement.

Mouvements Spéciaux :

- Coup de Pied Volant (-4) : Ce Coup de Pied reçoit un malus de -4 au FD pour toucher, mais il augmente la Classe de Dégâts à Mains Nues d'un cran supplémentaire et le niveau de blessures de 3 crans. Cela doit être la première attaque dans le Round, le personnage doit être en dehors de la zone de combat. En effectuant ce coup, il pénètre dans la zone de combat sans subir de malus.
- Coup de Pied Pivotant (-2 ou -3) : Combine une Esquive et un Coup de Pied en une action. Le Coup de Pied peut être un Coup de Pied Rapide (-2 au FD) ou un Coup de Pied normal (-3 au FD), avec donc les Classes de Dégâts appropriées.
- Coup de Pied Volant Pivotant (-5) : Fonctionne comme le Coup de Pied Volant, si ce n'est que la Classe de Dégâts à Mains Nues est augmentée de 2 crans supplémentaires.
- Butjapgo Chagi (0/-1) : Il s'agit d'une combinaison Attraper/Coup de Pied en une action. L'attaquant attrape un adversaire (jet sans malus) et s'en sert comme soutien pour donner un Coup de Pied à un autre adversaire (-1 au FD, + 2 crans au niveau de blessures).