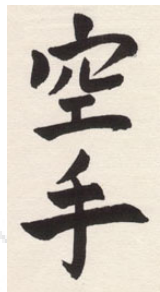




LES ARTS MARTIAUX

(d'après l'ouvrage de Deadlands - Le grand Labyrinthe)
Version 0.2 ©2005 Arnok (<http://www.sden.org/jdr/savage>)



Art Martial est un nouvel atout qui va permettre au personnage de réaliser des coups exceptionnels et d'être un véritable danger lors de combat à mains nues.

Art Martial (Novice, Combat d8, Agilité d8) :

Tout d'abord le personnage devra choisir une école, ainsi qu'une vulnérabilité à une autre école. Si dans les détails de jeu cela n'a que très peu d'importance, cela permet juste d'avoir un peu plus de fun dans le role-play.

Listes des écoles :

La Mante Religieuse : rejette toute carte inférieure à 5 lorsque le PJ utilise ce style de combat

La Serre de l'aigle : +1 au dégât à mains nues

Le Shuai Chiao : permet de faire 2 attaques à mains nues par carte d'action (malus de -2 toujours maintenu).

Le Singe : Parry +1

Le Style de l'ivrogne : bonus de +1 à l'attaque (Combat)

Le Tai Ki : +1 au dégât à mains nues

Le Tan Tui : Attaque avec les pieds uniquement (+1 au dégât à mains (pieds) nues)

Le Temple Shaolin : +1 au dégât à mains nues.

Le Wing Chun : permet de faire 2 attaques à mains nues par carte d'action (malus de -2 toujours maintenu)

Manœuvres d'Arts Martiaux :

Le Balayage :

Cette attaque ne cause pas de dégâts mais permet de mettre un adversaire à terre (cf. plus loin). Elle bénéficie d'un bonus de +2.

Coup de pied circulaire :

L'attaque se fait avec le pied et de manière très rapide. Elle donne un bonus de +1 au Dégât.

Coup de pied sauté :

Permet d'effectuer une attaque à distance situé à la distance de déplacement du PJ, au terme le PJ fait une attaque à -2, si elle réussit les dégâts sont augmentés de +2. En cas d'échec de l'attaque, un jet d'Agilité permet d'éviter de se ramasser lamentablement (à terre) et de recevoir 1d6 de dégâts lié à la chute.

Debout ! :

Cette manœuvre permet grâce à un jet d'agilité de se remettre debout suite à une mise à terre et d'effectuer une autre action à la suite sans malus.

Désarmement :

Permet d'essayer de désarmer un adversaire armé. Si l'attaque réussie l'adversaire doit faire un jet de force opposé au PJ avec un malus de -2. En cas de réussite l'arme est alors projeté à la différence x 2 m dans la direction la plus probable.



Projection :

Projette l'adversaire au sol (à 2m du PJ) si le PJ réussit à le toucher. Cette attaque ne provoque pas le moindre dégât, mais l'adversaire se retrouve *Secoué* immédiatement si au moins un degré a été réalisé sur l'attaque.

Règles spécifiques :

À Terre :

Une personne mise à Terre par une manœuvre d'Art Martial a besoin d'une action pour se remettre debout. Si elle est *secouée* en plus elle ne peut se relever tant qu'elle est *secouée*.

Affronter une école opposée :

Toutes les attaques envers une école opposée se font à -2 du fait de l'antagoniste existant.

Dégâts à mains nues avec Art Martial :

Par défaut les dégâts des Arts martiaux font Str + 1.

