

Coups spéciaux

Une aide jeu pour Dark Earth par Tanguy Le Corre

Note : PA = Potentiel d'action, RA = Rang d'action, MD = Modificateur

Apprêter : Balance, Flambergue, Fortépée, Palache, Poignard

Il s'agit de tirer profit de l'équilibre spécifique de l'arme pour l'apprêter dans le même mouvement que l'attaque ou la parade moyennant un handicap dans le maniement. Le combattant doit tenir compte de l'apprêt pour le tour suivant mais son arme est bien plus rapide.

Le personnage réduit son PA d'un dé. Au tour suivant l'initiative de l'arme est réduite de 2. Note : ce coup spécial ne peut être utilisé au premier tour de combat, sauf si l'arme est manipulée comme en combat (c'est à dire de manière agressive) dans le tour qui précède le premier.

Assommer : Articles, Boomerang, Boulefer, Coquefer, Corps à corps

Il s'agit de porter un coup puissant au crâne qui permet d'étourdir l'adversaire au point de le mettre KO.

L'attaquant vise la tête de son adversaire sans profiter des Conséquences ; en cas de succès, le MD de Choc est doublé

Bloquer : Katar, Manople, Trident

Il s'agit de frapper l'arme de l'adversaire de manière à la bloquer dans la géométrie de sa propre arme, et éventuellement de désarmer l'adversaire.

L'attaquant frappe avec un MD de -3D ; en cas de succès, les actions du tour de l'arme visée sont annulées. Aux tours suivants les deux adversaires font un test d'opposition de Hargne. Un succès de l'attaquant avec une MR de 2 permet d'arracher l'arme bloquée, un succès (ou une égalité) simple de l'attaquant permet de garder l'arme bloquée, un succès simple du défenseur lui permet de reprendre son arme, un succès avec une MR de 4 du défenseur lui permet d'arracher l'arme bloquante.

Déchirer : Ecorcheur

Il s'agit de frapper l'adversaire avec la dentition interne de l'arme, ce qui multiplie les petites plaies irrégulières difficiles à soigner.

L'attaquant frappe avec un MD de -3D ; en cas de succès, les dommages sont normaux, mais le MD de Douleur est doublé, et le défenseur contracte une maladie s'il obtient 1 sur un dé.

Enlacer : Chaîne, Faucheur (Tronc uniquement), Laniard

Il s'agit de saisir une partie du corps de la cible en utilisant l'arme comme un lasso afin d'entraver les mouvements de la cible.

L'attaquant vise la partie du corps qu'il souhaite enlacer (pour une arme, le MD est de -5D) sans profiter des Conséquences. En cas de succès, l'adversaire est saisi et on se reporte à la table suivante :

Tête	L'adversaire est atteint d'une asphyxie par absence d'oxygène de période 1 tour. Il lui faut réussir un test de Hargne en opposition pour que cesse l'asphyxie
Bras	L'adversaire est incapable de se servir de son bras dans quelque but que ce soit. De plus, sa latéralisation est perturbée et il subit un MD de -1D.
Jambe	L'adversaire est gêné dans ses mouvements et subit un MD de -3D. Tout échec dans un test mettant en jeu le mouvement est sanctionné par une chute.
Tronc	L'adversaire n'est guère affecté par le problème. Le nombre de succès sur un dé indique le nombre de bras pris au piège (voir plus haut avec un MD de -2D pour un bras, -5 pour 2)
Arme	L'arme est considérée comme Bloquée (voir coup spécial "Bloquer")

De manière générale, se dégager de la prise demande de réussir un Test d'opposition de Hargne qui prend un Tour. Pour le Faucheur, il faut réussir un Test d'Agilité de SR 6.

Enchaîner : Aileron, Articules

Il s'agit de profiter du temps de flottement provoqué chez le défenseur par un coup violent pour placer une frappe opportuniste et accumuler des dommages.

L'attaquant qui réussit une attaque avec une MR de 3 ou plus peut ajouter les dommages (incluant le bonus de Hargne) de l'arme d'enchaînement à ceux de l'impact qu'il vient de provoquer. En cas de MR de 5 ou plus, Il est possible d'enchaîner avec Aileron puis Articules.

Equilibrer : Balance

Il s'agit de tirer parti du jeu subtil de l'équilibre de la Balance en frappant deux coups moins puissants mais susceptibles de créer une faille dans la défense adverse.

L'attaquant fait deux tests successifs avec un MD de -2D et conserve le meilleur résultat des deux.

Faucher : Esponton, Fauchard, Faucheur, Trident

Il s'agit de porter un coup violent aux tibias et ainsi faire chuter l'adversaire.

L'attaquant vise les jambes sans profiter des Conséquences ; en cas de succès, l'adversaire est projeté au sol ; il perd toutes ses actions du tour, et tous ses adversaires perdent leurs actions du tour le concernant. Au tour suivant, il lui faudra combattre à terre ou se relever ou encore réussir un test d'acrobatie de SR 8 pour se relever et agir dans le même tour.

Mitailer : Dart, Shuriken

Il s'agit de frapper plusieurs fois au même RA et ainsi de cumuler les impacts des projectiles successifs sur une même blessure.

L'attaquant retarde ses lancers d'autant de RA qu'il le désire. Il fait chacun de ses lancers au même RA avec un MD cumulatif de -2D et ajoute tous les dommages ainsi obtenus.

Perforer : Entrailleuse, Piochard, Trident

Il s'agit de placer un puissant coup de perforation dans les entrailles afin, soit de briser l'armure, soit de commettre des dommages terribles dans l'organisme de l'adversaire.

L'attaquant frappe avec un MD de -5D ; en cas de succès, l'attaquant peut choisir d'ignorer l'armure ou de doubler les dommages infligés.

Ricocher : Disque

Il s'agit d'utiliser les propriétés aérodynamiques de l'arme pour toucher successivement plusieurs adversaires pas trop éloignés les uns des autres.

Chaque RA à partir du premier, l'attaquant teste sa compétence avec un MD cumulatif de -3D et un -2 cumulatif aux Dommages causés. Chaque test correspond à un adversaire différent touché.

Surprendre : Basselames

Il s'agit de profiter d'une situation de blocage à l'occasion d'une parade particulièrement réussie pour frapper l'adversaire dans la faille ainsi créée dans la garde.

Le défenseur qui réussit une parade avec une MR de 3 ou plus peut porter une attaque sans opposition aux Basselames

Statistiques des armes

NOM	INI	DOM	DEF	PORTEES	SPECIAL / Charg/Cad	REC	ENC
Aileron	1	2	2	-	Enchaîner	-	-
Arbalète	4	6	-	10 / 20 / 50	-	2	1
Arbalète de poing	3	5	-	5 / 15 / 30	-	1	-
Arc	2	4	-	15 / 30 / 80	- / 2	-	-
Arquebuse	3	7	-	10 / 20 / 50	-	2	-
Articles	0	-1	-	-	Assommer, Enchaîner	-	-
Balance	4	3	2	-	Apprêter, Equilibrer	-	1
Basselame	2	1	-	-	Surprendre	-	-
Boomerang	2	3	-	5 / 10 / 15	Assommer	-	-
Boulefer	0	-1	-	-	Assommer, Perforer	-	-
Canardier	2	6	-	5 / 10 / 20	-	1	-
Chainûe	3	2	-	5	Enlacer	1	-
Chkov	2	8/10/14/20	-	20 / 40 / 100	30 / 2	-	-
Coquefer	0	-1	-	-	Assommer	-	-
Corps à corps	0	-2	-	-	Assommer	-	-
Dart	1	0	-	2 / 5 / 10	Mitailler / 5 / 1	-	-
Disque	2	3	-	5 / 10 / 20	Ricocher	-	-
Ecorcheur	1	-1	-	-	Déchirer	-	-
Entrailleur	3	3	3	-	Perforer	-	-
Esponton	5	3	3	-	Faucher	-	1
Falchion	2	3	-	-	-	-	-
Fauchard	5	3	2	-	Faucher	-	2
Faucheur	3	2	-	5 / 10 / 20	Enlacer, Faucher	-	-
Flambergue	3	3	2	-	Apprêter	-	1
Flammeur	3	6	-	2 / 5 / 10	20 / 1	1	1
Fortépée	4	5	2	-	Apprêter	-	1
Hache	2	3	-	5 / 15 / 30	-	-	-
Katar	2	0	2	-	Bloquer	-	-
Lançat	3	3	-	5 / 10 / 15	-	-	-
Laniard	3	2	-	5	Enlacer	1	-
Manople	1	2	3	-	Bloquer	-	-
Mitraille	4	8	-	10 / 20 / 50	50 / 2	3	2
Mousquet	3	6	-	10 / 20 / 50	-	1	-
Palache	2	2	1	-	Apprêter	-	-
Piochard	3	2	-	-	Perforer	-	-
Pistol à rueg	2	5	-	5 / 10 / 20	-	1	-
Pistol à vapeur	2	6	-	5 / 10 / 20	-	1	-
Poignard	2	0	-	-	Apprêter	-	-
Shuriken	1	1	-	5 / 10 / 15	Mitrailler / 5 / 1	-	-
Tranchoir	2	1	-	-	-	-	-
Trident	6	4	3	-	Bloquer, Faucher, Perforer	-	2