

# Chapitre III

## Le combat

### I Généralités

Le combat est une phase importante lors d'une partie de jeu de rôle. Le personnage du joueur est menacé directement. Chaque phase du combat est découpé en round. Un round dure 6 secondes et il y a donc 10 rounds par minute. Pendant un round, un joueur peut généralement attaquer un autre joueur ou effectuer une action comme lancer un sort ou se déplacer d'une dizaine de mètres...

Un round de combat se déroule en plusieurs phases :

- Détermination de l'initiative
- Résolution des actions

Chaque phase sera expliqué ci-après.

### II L'initiative

Celui qui a l'initiative dans un combat a de bonnes chances de remporter le combat. Le but de tout combattant est de conserver l'initiative. Cependant, dans un combat, la différence d'équipement des personnages fait que le jet d'initiative est nécessaire. Si le jet d'initiative est inférieur à 0, le personnage ne peut rien faire ce round là.

Il y a un ordre de priorité dans un combat selon l'armement des personnages. Le jet d'initiative n'est nécessaire pour départager les personnages que si ces personnages ont le même armement :

Le calcul de l'initiative est le suivant : **1D12 + modificateur d'initiative du joueur + modificateur d'initiative de l'arme**

1	Les combattants d'arts martiaux
2	Les armes de trait
3	Les pouvoirs psioniques
4	Les armes de jet
5	Les armes de corps à corps
6	Les sorts de magie
7	Le déplacement des joueurs

L'initiative dans un combat peut changer ou être recalculé selon le déroulement du combat :

		Défenseur			
		RC	R	E	EC
Attaquant	Niveau de réussite				
	RC	L'attaquant garde l'initiative	L'attaquant garde l'initiative	L'attaquant garde l'initiative	L'attaquant garde l'initiative
	R	On détermine à nouveau l'initiative	L'attaquant garde l'initiative	L'attaquant garde l'initiative	L'attaquant garde l'initiative
	E	<b>Le défenseur récupère l'initiative</b>	On détermine à nouveau l'initiative	L'attaquant garde l'initiative	L'attaquant garde l'initiative
EC	<b>Le défenseur récupère l'initiative</b>	<b>Le défenseur récupère l'initiative</b>	On détermine à nouveau l'initiative	On détermine à nouveau l'initiative	

### III La résolution des actions au corps à corps

Chaque joueur doit annoncer ce qu'il fait dans l'ordre inverse de son initiative. Puis on résoud chacune des actions en commençant par les personnages qui ont la plus haute initiative.

**Principe de la résolution du combat** : Généralement, un des personnages va attaquer quelqu'un ou va être attaqué. Celui qui a l'initiative est désigné par l'attaquant, l'autre par le défenseur. L'attaquant et le défenseur ont plusieurs solutions pour engager le combat. Certaines de ces solutions sont optionnelles et sont détaillées à la fin de ce chapitre.

Dans la plupart des cas, l'attaquant choisit de porter un coup et le défenseur peut soit parer soit esquiver le coup de l'adversaire. **On ne peut dans un round qu'attaquer un fois ou parer une fois par arme (sauf si on choisit diverses options).**

Pour résoudre le combat, les deux protagonistes lancent chacun un dé sous la compétence de leurs armes. Un malus ou un bonus peut s'appliquer au jet de compétence selon les conditions du combat.

**Modificateur au jet de combat** :

La cible est inconsciente	Automatique
La cible est surprise	+ 30 %
La cible est attaquée dans le dos	+ 20 %
Utilisation de la main non dominante	- 30 %
Mauvais éclairage	De - 5 % à - 45 %
L'équilibre est instable	- 10 %
Position assise	- 10 %
Position couchée	- 20 %

1) **Le défenseur choisit de parer** :

On ne peut parer qu'une fois par arme à moins de choisir l'option défense massive.

		Défenseur			
		Réussite critique	Réussite normale	Echec normal	Echec critique*
Attaquant	Réussite critique	Le défenseur arrive à parer le coup de l'attaquant.	Le coup de l'attaquant porte et enfonce la parade	Le coup de l'attaquant porte.	Le coup de l'attaquant porte
		L'attaquant garde l'initiative	L'attaquant garde l'initiative	L'attaquant garde l'initiative	L'attaquant garde l'initiative
	Réussite normale	Le défenseur arrive à parer le coup de l'attaquant.	Le défenseur arrive à parer le coup de l'attaquant.	Le coup de l'attaquant porte	Le coup de l'attaquant porte
		On détermine à nouveau l'initiative	L'attaquant garde l'initiative	L'attaquant garde l'initiative	L'attaquant garde l'initiative
	Echec normal	L'attaquant frappe à côté.	L'attaquant frappe à côté.	L'attaquant frappe à côté.	Le round de combat n'a servi à rien.
		Le défenseur récupère l'initiative	On détermine à nouveau l'initiative	L'attaquant garde l'initiative	L'attaquant garde l'initiative
	Echec critique*	L'attaquant frappe à côté.	L'attaquant frappe à côté.	L'attaquant frappe à côté.	Les débutants ne devraient pas combattre.
		Le défenseur récupère l'initiative	Le défenseur récupère l'initiative	On détermine à nouveau l'initiative	On détermine à nouveau l'initiative

\* Un jet sur la table des échecs critiques est nécessaire.

## 2) Le défenseur choisit d'esquiver :

Si le défenseur choisit d'esquiver, il laisse automatiquement l'initiative à son adversaire à moins que celui-ci fasse un échec critique à son jet d'attaque. Le défenseur peut néanmoins esquiver plusieurs attaques à la fois. Il subit un malus cumulatif de 10 % à son jet d'esquive pour chaque attaque voulant être esquivée après la première. De plus, le personnage doit perdre un point de fatigue pour chaque attaque voulant être esquivée après la première.

Exemple : Garik veut esquiver 3 attaques. Il doit réussir un jet d'esquive à - 20 % et il perd 2 points de fatigue. Il est à noter que s'il rate son jet d'esquive, il subit les 3 attaques (l'esquive est dangereuse). On compare chaque résultat sur la table suivante :

		Défenseur			
		Réussite critique	Réussite normale	Echec normal	Echec critique
Attaquant	Réussite critique	Le défenseur arrive à esquiver le coup de l'attaquant	Le coup de l'attaquant porte malgré l'esquive	Le coup de l'attaquant porte	Le défenseur tombe par terre et le coup porte
		L'attaquant garde l'initiative	L'attaquant garde l'initiative	L'attaquant garde l'initiative	L'attaquant garde l'initiative
	Réussite normale	Le défenseur arrive à esquiver le coup de l'attaquant	Le défenseur arrive à esquiver le coup de l'attaquant	Le coup de l'attaquant porte	Le défenseur tombe par terre et le coup porte
		L'attaquant garde l'initiative	L'attaquant garde l'initiative	L'attaquant garde l'initiative	L'attaquant garde l'initiative
	Echec normal	L'attaquant frappe à côté	L'attaquant frappe à côté	L'attaquant frappe à côté.	Le défenseur tombe par terre
		L'attaquant garde l'initiative	L'attaquant garde l'initiative	L'attaquant garde l'initiative	L'attaquant garde l'initiative
	Echec critique*	L'attaquant frappe à côté	L'attaquant frappe à côté	L'attaquant frappe à côté	Le défenseur tombe par terre
		Le défenseur récupère l'initiative	Le défenseur récupère l'initiative	On détermine à nouveau l'initiative	On détermine à nouveau l'initiative

\* Un jet sur la table des échecs critiques est nécessaire.

## IV La résolution des actions pour le combat à distance

Il existe 2 types d'armes permettant de causer des dommages à distance : Les armes de jet et les armes de tir. Les armes de jet sont toutes les armes qui sont jetées en entier sur l'adversaire (comme un couteau). **On utilise alors la compétence Arme de jet.** Les armes de tir sont toutes les armes qui se composent de deux parties : l'arme proprement dite et le projectile qui est envoyé et qui peut être de diverses formes. **On utilise alors la compétence Arme de tir.**

Les deux armes ont deux caractéristiques en commun : le modificateur de portée et le modificateur de dégât.

Pour chaque multiple du **modificateur de portée**, le tireur subit un malus de 20 %.

Exemple : Garik veut lancer un stylet (modificateur de portée : 8 m).

Si sa cible est à une distance de 0 à 8 m, il ne subit aucun malus.

Si sa cible est à une distance de 8 à 16 m, il subit un malus de 20 %.

Si sa cible est à une distance de 16 à 24 m, il subit un malus de 40 %.

Certains modificateurs sont basés sur la force et doivent être calculés pour chaque personne qui utilise ces armes.

Pour chaque multiple du **modificateur de dégât**, le tireur divise les dégâts de l'arme par ce multiple.

Exemple : Garik veut lancer un stylet (modificateur de dégât : 5 m).

Si sa cible est à une distance de 0 à 5 m, les dégâts sont normaux.

Si sa cible est à une distance de 6 à 10 m, les dégâts sont divisés par 2.

Si sa cible est à une distance de 11 à 15 m, les dégâts sont divisés par 3.

Certains modificateurs sont basés sur la force et doivent être calculés pour chaque personne qui utilise ces armes.

Pour les armes de tir, il existe 3 données supplémentaires :

- **le nombre de balles** : si un tir est réussi, le personnage est touché plusieurs fois. On fait autant de jet de dégât que le nombre de balles qui l'a touché.
- **le chargeur** : le chargeur indique le nombre de fois ou l'arme peut tirer avant de recharger.
- **le chargement** : c'est le nombre de rounds nécessaire afin de recharger l'arme.

**Principe de la résolution du tir** : Pour tirer, le personnage doit faire un jet sous la compétence de l'arme. S'il réussit, il touche la cible. Sinon, il rate. Il est à noter que si son tir est un échec critique, il doit faire un jet sur la table des échecs critiques des armes à distance.

Pour viser, il faut mettre en joue plusieurs rounds avant que le tir s'effectue. Si le personnage est dérangé pendant qu'il vise, il doit recommencer depuis le début.

**Modificateur au jet de combat** :

Viser	+ 15 % et + 5 % par round supplémentaire passé à viser (au maximum, la compétence de tir peut être doublée)
Cible accroupie	- 15 %
Cible couchée	- 30 %
Cible en mouvement	- 20 %

## V La résolution des dégâts

Il existe 3 types de dégâts que le personnage peut subir par l'intermédiaire des armes :

- les dégâts normaux,
- les dégâts contondants,
- les dégâts d'empale.

Il existe un quatrième type de dégâts : le type énergétique. Ces armes sont normalement de trop hautes technologie pour les joueurs mais qui sait !!

### 1) Les armures

Le personnage peut être protégé des dégâts par une armure. Chaque armure protège plus ou moins bien selon le type de dégâts. Le degré de protection est représenté par le nombre de points d'armure (PA). Plus il est élevé, plus l'armure protège.

	Normaux	Contondant	Empale	Energétique
Bouclier cuir	8	4	0	0
Bouclier bois	20	8	12	0
Bouclier métal	28	16	16	4
Armure cuir	8	0	0	0
Armure cuir bouilli	10	2	2	0
Armure d'anneaux	12	4	4	0
Armure d'écaille	14	6	12	0
Armure de maille	16	4	8	0
Armure de plaque	20	12	12	4
Armure spatiale	30	30	30	30
Gilet pare-balles	20	20	20	0

**L'armure de cuir** : cette armure ressemble aux vestes de cuir utilisés par les pompiers de notre époque.

**L'armure de cuir bouilli** : cette armure est placée dans l'huile bouillante afin de la durcir et de la renforcer.

**L'armure d'anneaux** : c'est une armure de cuir recouvert par une cotte de maille à très gros anneaux.

**L'armure d'écailles** : cette armure est composée d'écailles métalliques de diverses tailles.

**La cotte de maille** : les anneaux de cette armure sont beaucoup plus fins et de meilleure qualité.

**L'armure de plaque** : cette armure couvre tout le corps de plaques métalliques mais son poids est difficile à supporter.

Porter une armure donne un handicap au mouvement du personnage et à ses capacités de vision (optionnelle).

	Natation	Athlétisme	Coordination	Esquive	Remarquer détail	Initiative
Armure cuir	-	-	-	-	-	-
Armure cuir bouilli	- 10 %	-	-	-	-	-
Armure d'anneaux	- 15 %	- 5 %	-	- 5 %	-	- 2
Armure d'écaille	- 20 %	- 10 %	-	- 10 %	-	- 4
Armure de maille	- 30 %	- 15 %	-	- 20 %	-	- 6
Armure de plaque	impossible	- 50 %	- 15 %	- 40 %	- 30 %	- 10
Armure spatiale	- 15 %	- 5 %	-	-	-	-
Gilet pare-balles	- 10 %	- 10 %	-	- 10 %	-	- 2

Les boucliers, bien qu'ils soient des armes permettant la parade, peuvent être aussi utilisés pour l'attaque (et dans ce cas perdent la possibilité d'effectuer une parade).

## 2) Les armes

Pour chaque arme, il est indiqué dans quelle catégorie elle est rattachée. Quand un personnage utilise pour la première fois une arme, il commence avec une base de pourcentage. Cette base dépend de l'arme. La difficulté de maniement d'une arme est représentée par la case malus (XX/XX). Le premier représente le malus à l'attaque et le deuxième le malus à la parade.

Chaque arme évolue indépendamment en attaque et en parade et sans tenir compte de la catégorie. Toutefois, si la catégorie augmente de 3 %. Toutes les armes qui y sont rattachées augmentent de 1 % en parade et attaque.

Chaque arme inflige des dégâts de catégorie différente : normal, contondant, empale et énergétique.

Les armes qui peuvent être lancées disposent d'un modificateur de portée et de dégât.

Chaque arme dispose d'un modificateur d'initiative.

### Règles particulières pour certaines armes :

L'épée à 2 mains et l'épée bâtarde peuvent faire des dégâts de types contondant au lieu de type normal.

L'épée bâtarde peut être maniée à 2 mains et fait alors 3D10+2 points de dégât normal.

Le fléau d'arme, le fléau à grain et le chat à neuf queues donnent un malus de 15 % à la parade de l'adversaire.

Le fouet : Si l'attaque est réussie, le fouet fait les dégâts indiqués. Il faut 1 round complet avant de pouvoir attaquer à nouveau avec le fouet. En cas de réussite critique, le fouet est enroulé autour du membre visé (si le personnage le désire). Pour se défaire du fouet, il faut réussir un duel de force. On ne peut effectuer une parade avec le fouet.

Le lasso : Si l'attaque est réussie, le lasso s'enroule autour de la victime. Pour se défaire du lasso, il faut soit couper la corde (jet d'attaque à -20 %) ou soit se contortionner (duel entre la compétence coordination et la compétence lasso). On ne peut effectuer une parade avec le fouet.

Le filet : Cette arme peut être lancée pour empêtrer l'adversaire. Si l'attaque est réussie, la partie touchée est inutilisable à moins de réussir un duel entre la compétence coordination de l'adversaire et la compétence filet. Si l'attaque est critique, l'adversaire est entièrement recouvert par le filet et ne peut plus bouger.

Les boucliers : On peut ajouter une pointe sur le bouclier. Cette pointe transforme les dégâts délivrés par le bouclier en normal mais il diminue le pourcentage de parade de 10 %.

Dans Empire et Destinée, les armes suivantes ne sont pas disponibles pour les personnages (sauf peut-être s'ils les trouvent au Grand Bazar) :

Fusil d'assaut, Fusil tireur d'élite, Fusil de chasse, Pistolet, Fusil à pompe, Revolver, Pistolet-mitrailleur, Etourdisseur électrique, Etourdisseur sonique, Fusil à plasma, Laser léger, Laser lourd, Paralysant léger, Paralysant lourd, Nitroglycérine, Plastic, Missile / Bombe

## 3) La localisation

Il est à noter que les dégâts qui sont à effet de zone (incendie, explosion) ne sont pas localisés mais sont affectés au général. Pour les autres dégâts, les zones touchées sont déterminées sur la table de localisation.

## Les armes de corps à corps

Nom	Catégorie	Dégât	Type	Mod portée	Mod dégât	Poids	Malus (att/par)	Init
Poing	Combat main nue	1D4	Contondant	-	-	-	-	-4
Cestus	Combat main nue	1D4	Normal	-	-	2	5/10	-6
Pied	Combat main nue	2D4	Contondant	-	-	-	10/20	0
Arts martiaux	Arts martiaux	2D4	Normal	-	-	-	-	0
Glaive	Épée	1D10+4	Empale	2 m	1 m	2	-	0
Épée courte	Épée	1D10+4	Normal	2 m	1 m	3	-	0
Raprière	Épée	1D10+4	Empale	-	-	3	20/20	+5
Sabre	Épée	2D6	Normal	2 m	1 m	2	5/5	+3
Épée longue	Épée	2D8	Normal	1 m	1 m	5	5/5	0
Épée à 2 mains*	Épée	3D10+2	Normal	-	-	8	20/20	-5
Épée large	Épée	2D10	Normal	-	-	6	10/20	-3
Épée bâtarde	Épée	2D10 ou 3D10+2	Normal	-	-	6	10/20	-3
Katana	Épée	3D10+2	Normal	1 m	1 m	6	20/20	-3
Coutelet	Épée	1D10	Empale	3 m	2 m	2,5	-	+1
Falchion	Épée	2D8+2	Normal	2 m	1 m	3,5	5/5	0
Cimeterre	Épée	2D8	Normal	2 m	2 m	4	5/5	+1
Hache de guerre	Hache	2D10	Normal	-	-	4	10/10	0
Hache à 2 mains*	Hache	3D10	Normal	-	-	7	20/20	-3
Doloire	Hache	2D8+2	Normal	2 m	2 m	3	10/10	+3
Hachette	Hache	2D6	Normal	5 m	(FOR/2) m	3	0/20	+5
Hache (outil)	Hache	2D8	Normal	3 m	2 m	2	-	0
Bec de faucon	Masse	2D8	Contondant	2 m	2 m	3	5/20	+1
Matraque	Masse	2D6	Contondant	2 m	2 m	1	0/20	+3
Marteau de guerre*	Masse	2D10+2	Contondant	-	-	7	20/20	-
Casse tête*	Masse	2D10	Contondant	1 m	1 m	6	0/20	0
Bâton*	Masse	2D6+3	Contondant	-	-	6	20/20	0
Trident	Lance	2D6+3	Empale	2 m	2 m	7	-	0
Épieu à sanglier	Lance	2D8+2	Empale	2 m	2 m	3	0/20	0
Épieu	Lance	2D6	Empale	4 m	(FOR/2) m	2	0/20	0
Javelot	Lance	2D8	Empale	12 m	(FOR/2) m	1	0/20	0

Lance de cavalerie	Lance	2D10+2	Empale	-	-	7	0/20	0
Pique*	Lance	3D10	Empale	-	-	10	0/20	-7
Bâtonnette	Lance	1D6	Empale	-	-	0,5	0/20	+1
F léau d'arme*	Hast	3D10	Contondant	-	-	6	0/20	-5
Hallebarde*	Hast	4D10	Normal	-	-	10	0/20	-7
Bâton de guerre*	Hast	3D10	Contondant	-	-	7	10/10	0
Faux de guerre*	Hast	3D10	Normal	-	-	8	0/20	-1
F léau à grain*	Hast	2D10	Contondant	-	-	8	0/20	-5
Chat à neuf queues*	Hast	3D10+2	Contondant	-	-	10	0/20	-7
Stylet	Autre	1D6	Empale	8 m	(FOR/2) m	0,2	20/20	+5
Poignard	Autre	1D6+2	Empale	6 m	(FOR/4) m	0,5	10/10	+3
Dague	Autre	2D6	Empale	4 m	(FOR/4) m	1	-	+1
Fouet*	Autre	2D6-2	Contondant	2 m	NA	3	30/30	-
Lasso*	Autre	spécial	-	3 m	Spécial	2	30/30	-
Filet	Autre	spécial	-	2 m	-	4	-	0
Bouclier cuir	Bouclier	1D4	Contondant	-	-	7,5	10/0	-5
Bouclier bois	Bouclier	2D4	Contondant	-	-	11	15/0	-10
Bouclier métal	Bouclier	3D4	Contondant	-	-	20	20/0	-15

Précisions sur les armes :

Toutes les armes marquées d'un astérisque se manie à l'aide des 2 mains.

## Les armes de tir

Nom	Catégorie	Dégât	Type	Nb de balles 3/round	Changeur	Chargement	Mod portée	Mod dégât	Poids	Malus (tir)	Init
Shuriken	Arme de jet	1D8	Normal	3/round	-	-	10 m	10 m	0,1	-	+3
Fusil d'assaut	Arme à feu	3D10+10	Normal	1D3	10	1	100 m	200 m	3	-	0
Fusil tireur d'élite	Arme à feu	3D10+10	Normal	1	5	2	300 m	600 m	4,5	- 20 %	0
Fusil de chasse	Arme à feu	2D10	Normal	1D2	2	3	20 m	20 m	1,5	-	-2
Pistolet	Arme à feu	2D8	Normal	1D2	6	1	10 m	5 m	0,5	-	0
Fusil à pompe	Arme à feu	2D8	Normal	1D4	2	3	10 m	5 m	2	-	-2
Revolver	Arme à feu	2D8	Normal	1	6	3	10 m	5 m	0,5	-	-2
Pistolet- mitrailleur	Arme à feu	2D10	Normal	1D4	4	1	10 m	10 m	1	-	0
Arbalète	Arme de tir	3D10	Empale	1	1	5	50 m	50 m	6	-	0
Arc long	Arme de tir	2D10	Empale	1	1	2	(FOR x 4) m	(FOR x 4) m	2	- 10 %	-2
Arc court	Arme de tir	2D8	Empale	1	1	2	(FOR x 3) m	(FOR x 3) m	1,5	- 10 %	-2
Arc composite	Arme de tir	2D10+5	Empale	1	1	2	(FOR x 5) m	(FOR x 5) m	2	- 10 %	-3
Fronde	Arme de tir	2D8	Contondant	1	1	1	10 m	10 m	0,5	-	-3
Sarbacane	Arme de tir	1D6	Normal	1	1	2	10 m	10 m	2	- 10 %	-3
Lance harpon	Arme de tir	2D10	Empale	1	1	3	10 m	10 m	3	-	0
Bolas	Arme de tir	1D6	Contondant	1	1	-	10 m	10 m	3	- 20 %	-5
Boomerang	Arme de tir	2D6	Contondant	1	1	-	10 m	10 m	0,5	- 20 %	-1
Fléchette	Arme de tir	1D4	Normal	2/round	1	-	2 m	2 m	0,1	-	-1
Etourdisseur électrique	Arme énérg.	2D6	Contondant	1	4	1	3 m	3 m	1	-	0
Etourdisseur sonique	Arme énérg.	3D6	Contondant	1D2	4	1	10 m max	10 m max	2	-	0
Fusil à plasma	Arme énérg.	3D20	Energétique	1D2	10	2	250 m	250 m	4	-	0
Laser léger	Arme énérg.	2D10	Energétique	1D3	20	1	100 m	100 m	2	-	0
Laser lourd	Arme énérg.	4D10	Energétique	1D2	10	2	500 m	500 m	5	-	0
Paralysant léger	Arme énérg.	2D10	Contondant	1D2	10	1	10 m max	10 m max	0,5	-	0
Paralysant lourd	Arme énérg.	4D10	Contondant	1D2	4	1	25 m	25 m	2	-	0



## Les obstacles

### PAROI ÉPAISSE (Sols, murs, plafonds)

Type	Points d'armure	Points de vie
Pierre tendre	40	250
Brique	40	400
Pierre dure	60	600
Béton armé	80	600
Bois blanc	25	400
Chêne	40	250
Acier	80	600
Vitre	25	150

### PAROI FINE (Portes, cloisons)

Type	Points d'armure	Points de vie
Plaoplaôme	8	48
Carre - plaqué	12	28
Vitre	4	16
Bois blanc	12	80
Chêne	20	80
Blindage acier	30	120
Coffre fort	30	160

### DIVERS MATERIAUX

Type	Points d'armure	Points de vie
Serrure	8	40
Carde	4	40
Câble électrique	12	40

## Les engins de guerre

L'utilisation des ces armes nécessite un jet de connaissance de l'armement (sauf précision).

Nom	Dégât	Type	Mod portée	changement
Arbalète	3b20	Empale	200 m	10
Baliste	5b20	Empale	150 m	30
Catapulte	5b20	Contondant	100 m	30
Trébuchet	2d100	Contondant	100 m	100
Lance flamme	3b20	Normal + feu	20 m	50

Ces engins de guerre sont généralement utilisés sur des constructions. S'ils sont utilisés contre un individu, un mollus de 20 % est appliqué.

## Les explosifs

Nom	Charge unitaire	Dégât	Rayon d'action
Poudre à canon	100 g	2b6	1 m
Grenade	1	1D20	2 m
Dynamite	1 bâton	1b20+4	2 m
Nitroglycérine	10 cl	2b20+6	2 m
Plastic	100 g	2b20+6	2 m
Bidon de matière inflammable	5L	1D20+ feu	3 m
Roquette	1	1D100	5 m
Missile / Bombe	1	2D100	10 m

Les dégâts sont de type contondant. Dans un espace confiné, les dégâts sont doublés ou si les explosifs sont correctement placés grâce à un jet de connaissance des armements. A chaque fois que l'on rajoute une charge, les dégâts et le rayon d'action augmentent de 50 %

Exemple : Grealk a acheté chez un alchimiste trois grenades. Il les utilise pour faire évader un ami. Les 3 grenades font 1D20 + 1D20/2 soit 2D20. Le rayon d'action est égal à 2+1+1 soit 4 m

## Table de localisation

On lance 1D20

Dégâts au corps à corps	Localisation	Dégâts faits à distance
1-4	Jambe droite	1-3
5-8	Jambe gauche	4-6
9-11	Abdomen	7-10
12	Poitrine	11-15
13-15	Bras droit	16-17
16-18	Bras gauche	18-19
19-20	Tête	20

### 4) Les dégâts et leur effet

Les 4 types de dégâts n'ont pas les mêmes effets sur le corps humain. Toutes ces règles sont optionnelles.

Les dégâts normaux :

Résultat	Effet
Les dégâts ne dépassent pas l'armure	Un cinquième des points de dégâts effectués sont retirés aux points de fatigue.
Les dégâts dépassent l'armure	Les dégâts en surplus sont retirés aux points de vie et un cinquième des points de dégâts effectués sont retirés aux points de fatigue.

Les dégâts d'empale :

Résultat	Effet
Les dégâts ne dépassent pas l'armure	L'adversaire perd un point de fatigue
Les dégâts dépassent l'armure	Les dégâts qui dépassent l'armure sont doublés

Les dégâts contondants :

Résultat	Effet
Les dégâts ne dépassent pas l'armure	Un tiers des points de dégâts effectués sont retirés aux points de vie.
Les dégâts dépassent l'armure	Un tiers des points de dégâts effectués sont retirés aux points de vie et les dégâts supplémentaires sont retirés aux points de vie

Les dégâts énergétiques :

Résultat	Effet
Les dégâts ne dépassent pas l'armure	Les dégâts infligés éliminent autant de points d'armure
Les dégâts dépassent l'armure	L'armure est volatilisée et les dégâts supplémentaires sont retirés aux points de vie

## VI Les arts martiaux

Les combattants des arts martiaux ont accès à des pouvoirs lors d'un combat mais sont astreints à une philosophie de vie très dure. S'il ne respecte pas cette philosophie, leur âme ne le supporte pas.

## 1) La philosophie de vie des combattants des arts martiaux

Les adeptes des arts martiaux qui arrivent au bout de leur formation sont très rares car leur entraînement implique une discipline de vie très contraignante. Les écoles sont ouvertes à toute personne et sont gratuites. Les écoles sont des monastères isolés situés en pays Salthar loin de tout et ainsi propice au bon déroulement des études. Les étudiants sont soumis à de nombreuses restrictions afin d'atteindre la bonne philosophie. Ils sont en effet amenés à être de Grand Guerrier au service de la Paix.

Les règles de leur philosophie sont simples :

- <i>Ne pas tuer :</i>	Le cycle de la vie est bien intégré aux principes des arts martiaux. La mort en fait partie. Elle ne doit jamais être donnée sans raison ou par plaisir. Le combattant doit dans le mesure du possible neutraliser sa cible.	-50
- <i>Ne pas voler :</i>	Voler le bien d'autrui n'est pas acceptable.	-5
- <i>Ne pas tromper :</i>	Lorsqu'on ne fait qu'un avec l'autre, toute tentation doit disparaître.	-10
- <i>Ne pas mentir :</i>	Le mensonge affaiblit celui qui le profère.	-2
- <i>Ne pas céder à la colère :</i>	Maîtriser ses excès d'humeur rend possible la communication et résout tous les problèmes relationnels	-20
- <i>Ne pas prendre de substances nocives :</i>	Corps sain, esprit sain.	-1
- <i>Ne pas prendre l'argent comme une fin en soi :</i>	Toute possession ne peut être une fin en soi.	-2
- <i>Ne pas se faire valoir en dénigrant les autres :</i>	Mieux vaut être que paraître, savoir qu'avoir.	-10
- <i>Faire son autocritique :</i>	Ne pas enfreindre les préceptes	+1/jour

Les modificateurs sont utilisés pour faire varier la compétence d'arts martiaux et si elle tombe à zéro, le personnage doit faire un jet de volonté :

S'il le réussit, le personnage se donne la mort.

S'il le rate, il perd 1D6 points de mental et 2D6 en EQM.

La compétence ne peut dépasser le score du personnage. La compétence d'arts martiaux n'augmente pas par l'expérience. Si la compétence du combattant est à son maximum et si pendant 100 jours il n'enfreint aucun préceptes, le personnage augmente sa compétence de son dé d'archétype.

## 2) Les armes de Kata

Normalement, les combattants des arts martiaux ne doivent pas manier d'autres armes que leur corps mais à un haut niveau d'entraînement, ils peuvent se servir d'autres armes. Ce sont les armes de Kata.

Pourcentage	Arme de KATA
1-40	Poing / pied / dague / shuriken
41-80	Bâton
81-100	Arc long
+25	+1 arme

L'entraînement très particulier des combattants des arts martiaux fait qu'il dispose de 50 % de points de fatigue en plus.

### 3) Techniques d'arts martiaux

Le total des points de pouvoirs (chiffre en(x)) ne doit pas dépasser le score en arts martiaux de personnage.

**SAUT DU CABRI** (3) coût 1/round  
Permet au PJ de faire une série de sauts.

**MIROIR DE L'ÂME** (8) coût 1+1/10%  
En réussissant un jet d'arts martiaux, il peut renvoyer une arme lancée avec un pourcentage variable

**DISCRETION DU RENARD** (6) coût 1/min  
Augmente de 40% la discrétion

**POURRISEMENT DU METAL** (8) coût 1/ 5 PA  
Détruit l'armure du point touché

**BRIS D'ARME** (4) coût 2/10% de chance  
En parant, peut détruire l'arme adverse

**LE COUV PARFAIT** (14) coût 10  
Ignore l'armure

**SENS DU DESTIN** (5) coût 1 durée 20 min  
Quadruple le sixième sens

**BENEDICTION DU COMBATTANT** (4) coût 5/3points de vie  
Peut soigner une blessure autre que la sienne.

**CORPS SAIN** (8) coût 2  
Permet au PJ de soigner son corps des toxines et maladies (1 h de concentration)

**CRI DE GUERRE** (14) coût 3/malus de 10 % au jet de frayeur  
Fait faire un jet de frayeur à tous ceux qui entendent

**LE COUP DU DORMEUR** (4) coût 1  
Triple les dommages mais ils sont contondants

**ARCHER ZEN** (15) coût 2/20 m  
Permet au PJ de tirer sur une cible qu'il ne voit pas (tir en balistique)

**SOUFFLE DE LA MORT** (13) coût 1/3 jour  
Permet au PJ d'être en animation suspendue

**BOUCLIER DU VENT** (6) coût 1/1 round  
Double la parade avec une arme et peut arrêter les projectiles (ne permet pas d'attaquer)

**RESISTANCE DE L'ÂME** (5) coût 3 durée 2 h  
*Augmente de 40 % la résistance magique et psionique*

**AGILITE DU CHAT** (9) coût 1/min  
Augmente de 40 % la compétence d'athlétisme

**LA FORCE DU VENT** (8) coût 1/2 m  
En cas d'attaque réussi, le défenseur recule de la distance déterminée.

**LE TOUCHER DU COBRA** (10) coût 6  
Les arts martiaux (mains nues) sont considérés comme une arme de jet Mod portée : 3 m

**LA PENITENCE** (0) coût 0  
Le PJ se suicide et ne peut être ramené à la vie.

**CALME DU MATIN** (3) coût 4  
Augmente la concentration de 30 %

**PAIX DE LAO-TSV** (4) coût 4 durée : 1 h  
La cible n'a plus envie d'attaquer mais peut se défendre si elle rate un jet de volonté à -20 %

**BAISER DU PHOENIX** (18) coût 10 durée : 10 rounds  
Le pratiquant d'arts martiaux s'enflamme avec toutes les conséquences possibles pour son environnement (Le pratiquant régénère 1 point de vie par round)

**VOL DU FALCON** (20) coût 4 durée : 1 round  
Permet de disparaître et d'apparaître sur quelques mètres. **Ce pouvoir est prioritaire sur tous les autres événements possibles.**

**L'ACCOMPLISSEMENT** (0) coût 0  
Permet d'emmener quelqu'un dans la mort avec soi. (aucune possibilité de retour)

**LA FOLIE DU TOURBILLON** (20) coût 3/attaque ou parade  
Le PJ peut pratiquer plusieurs attaques et parades dans un round

**L'AIGUILLE ECARLATE** (25) coût 1/aiguille  
Lors de cette attaque, la cible est touchée à des points sensibles. Elle perd une aiguille par jour

Nombre d'aiguille	Effet
1-3	La cible est sous influence pour aiguille jours
4-6	La cible est prise de vertige (très difficile de se déplacer) pendant aiguille heure
7-9	Poison (perte de 1 point de vie par jour et par aiguille jusqu'à 0 aiguille)
10-12	Destruction des sens (tous les sens à 0%)
13-14	Hémorragie (perte de 1 point de vie par aiguille et par round)
15	Mort

**LE CHEMIN DU CHAT** (50) coût /  
Le PJ dispose de 7 vies si sa compétence d'arts martiaux est supérieure à 100 %

**L'UNION SUPREME** (75) coût var  
Avec cette technique, le combattant a accès à tous les pouvoirs des psioniques. Le pourcentage de base est égal à la technique d'arts martiaux divisée par 4.

**LE BOUCLIER ETERNELLE** (20) coût 1 durée : 1 combat justifié  
Pendant la durée du combat, le combattant gagne (pourcentage arts martiaux/4) points d'armure dans toutes les localisations.

## VI Les tables de maladresse

Si un personnage, lors d'un combat, effectue un jet avec une qualité d'échec critique, il doit faire un jet sur la table de maladresse. Il existe deux tables d'échec : la table de corps à corps et la table de jet de distance.

Table de maladresse aux armes de jet ou de tir

D100	Effet de l'échec critique
1-20	Vous avez préféré faire autre chose et vous n'avez pas attaqué.
21-40	L'arme casse ou s'ennaye. Vous devez la réparer si cela est possible pendant 4 rounds et effectuer un jet de coordination.
41-60	Vous êtes tombé par terre.
61-70	Vous tombez, brisant votre flèche ou votre arme. Une arme de tir cesse de fonctionner brutalement. Pour la réparer, il vous faut 1 heure et réussir un jet de connaissance de l'armement.
71-80	Vous faites tomber votre projectile, le ramassez et tirez n'importe où.
81-90	Vous glissez et vous tirez sur vous-même.
91-95	Vous glissez et vous tirez sur un de vos amis si possible.
96-100	Vous tirez normalement mais vous vous apercevez que vous n'avez plus de munitions.

## Table de maladresse aux armes de corps à corps

D100	Effet de l'échec critique
1-6	Vous trébuchez sur des pierres. Pas de parade au prochain round (init-5)
7-12	Vous trébuchez sur un cadavre. Pas d'attaque au prochain round (init-5)
13-18	Vous trébuchez sur du sang. Pas d'attaque et de parade au prochain round
19-24	De la sueur tombe sur vos yeux. Pas de parade ou d'esquive pendant 1D3 rounds
25-28	Une partie de vos vêtements se défait. Vous êtes gêné. Votre parade est divisée par 2 pour toute la durée du combat.
29-32	Vous êtes distrait. Votre prochaine attaque est automatiquement ratée (même si elle a lieu 2 jours après).
33-36	Vous lâchez votre arme. Il faut (5-mod INIT) rounds pour la ramasser.
37-40	L'arme est projetée au loin (1D6 m).
41-43	Vous recevez un coup au plexus solaire. Vous prenez une BL.
44-46	Votre bras est entaillé ou votre épaule est luxée. Vous perdez 1D6 points de vie dans le bras opposé à l'arme.
47-49	Vous recevez un coup violent à la tête. Vous perdez 1D6 points de vie dans la tête.
50-52	Vous tombez sur le sol.
53-55	Vous recevez un coup très violent à la tête. Vous perdez 2D6 points de vie dans la tête.
56-58	Suite à un faux mouvement, votre casque est projeté au loin. Si vous n'avez pas de casque voir 53-55
59-62	Votre arme se brise
63-65	Votre bouclier se casse. Si vous n'avez pas de bouclier, votre arme se casse.
66-68	Vous prenez un coup sur le nez. Vous perdez un point de vie pendant 2D6 rounds.
69-71	Votre pied se foule. Votre initiative est réduite de 5 pendant toute la durée du combat.
72-74	Vous perdez un doigt d'une de vos mains. Vous perdez 10 % dans toutes les compétences d'armes et 10 % en coordination
75-77	Votre arme se coince dans le bouclier ou l'armure de l'adversaire. Vous devez réussir un jet de FOR normal pour l'extirper.
78-80	Votre jambe est entaillée. Vous perdez 1D6 points de vie dans une des jambes.
81-83	Vous perdez une chaussure ou une botte. Il faut réussir un jet de « remarquer détail » pour la retrouver.
84-86	Votre genou se tord. Vous perdez 2D6 points de vie dans une des jambes.
87-89	Une entaille couvre votre oeil de sang. Votre pourcentage d'attaque et de parade sont divisés par 2 pour toute la durée du combat.
80-92	Une sangle de votre armure se défait. Vous perdez 2 PA sur une localisation.
93-95	Une partie de votre armure se défait. Vous perdez 4 PA sur une localisation.
96-97	Vous touchez un ami (ou vous-même).
98-99	Très grande maladresse. Faire 2 jets.
100	Erreur monumentale. Faire 3 jets.

## VII Les règles optionnelles

Toutes ces règles permettent de renforcer le réalisme du combat et de personnaliser son combattant. Elles alourdissent un peu le système de jeu mais ne sont pas très compliquées à appliquer.

### 1) Les règles de combat optionnelles

**Retenir son coup** : Un personnage peut décider de ne pas frapper trop fort et peut alors retenir son coup. Il lance moins de dés de dégâts.

Exemple : Garik place un coup d'épée à 2 mains (dégâts : 3D10+2). Il peut choisir de lancer 2D10+2 ou 1D10+2 pour retenir son coup.

**Recul** : Le personnage doit faire un jet de FOR facile avec un malus de 10 % pour chaque 8 points de dégâts encaissés à partir de 8 points de dégâts sans tenir compte de l'armure. Sinon, il recule 1 mètre pour chaque 8 points de dégâts et risque tomber s'il rate un jet d'athlétisme.

NB : cette règle est surtout à appliquer si le personnage encaisse une charge.

Exemple : Garik reçoit un coup d'épée. Résultat 20 points de dégât. Il doit faire un jet de force facile à -20 % sinon il recule de 3 mètres et il peut tomber.

**Charge** : Quand un personnage effectue une charge, il doit courir sur au moins 10 mètres ou être monter sur une monture. Lorsqu'il charge, on ajoute 1D6 points de dégâts si le personnage court et 3D6 si le personnage est sur une monture. De plus, son bonus aux dégâts est doublé.

**Enfoncer la parade** : Lorsqu'un personnage est paré par un bouclier, il peut enfoncer la parade.

On effectue les dégâts de l'arme et on retire l'armure du bouclier. Le reste des dégâts «enfonce la parade».

Exemple : Garik pare avec son bouclier en bois une épée à 2 mains. Les dégâts de l'épée à 2 mains sont de 24 points et le bouclier arrête 20 points. Seuls 4 points de dégâts enfoncent la parade.

**Pénétration dans le corps** : Si un personnage utilise une arme d'empale et que le personnage réussit une attaque critique, l'arme reste fichée dans le corps. L'arme effectue alors des dégâts double après avoir pénétré dans le corps. Elle peut être enlevée si on réussit un jet de force normal et elle fait encore 1D6 points de dégât.

Exemple : Garik est attaqué par un paysan qui a un épieu. Le paysan réussit une attaque critique. L'épieu fait 7 points de dégât. Garik a une armure de cuir bouilli. L'armure protège de 2 points et par conséquent 5 points passent l'armure multiplié par 2 car c'est une arme d'empale et encore multiplié par 2 car l'attaque est critique. Garik encaisse 20 points de dégât.

**Parer une arme de jet ou de tir** : Un personnage peut parer une arme de jet ou de tir s'il dispose d'un bouclier et est averti de l'attaque. La parade s'effectue à -10 % dans les 2 cas.

**Détérioration de l'armure** : A l'issue d'un combat et si le personnage a subi des dégâts dans cette localisation (points de vie), l'armure perd 1 PA dans cette localisation et dans chaque catégorie. Si tous les PA tombent à zéro, l'armure est détruite. Un personnage peut réparer son armure en réussissant un jet de connaissance des armes (+1PA par localisation et par jet réussi).

Exemple : Garik a subi 3 blessures : une à la jambe droite et 2 à la poitrine. L'armure perd 1 PA dans la localisation jambe droite et 2 dans la localisation poitrine.

**Maîtrise de l'arme** : Si le personnage dépasse 100 % en attaque ou en parade, il peut effectuer 2 attaques ou 2 parades en divisant par 2 sa compétence. A 150 %, il peut effectuer 3 attaques ou parades en divisant par 3 etc...

## 2) Les tactiques de combat

Les combattants, à force d'entraînement, peuvent acquérir des techniques spéciales dans la maniement de leurs armes.

Quand un personnage a atteint 60 % en attaque et 60 % en parade avec une arme, il commence à bien la maîtriser et il peut apprendre des techniques de combat. Lors d'un jet d'expérience, il peut choisir de ne pas totalement augmenter sa compétence et de stocker des points pour acheter une technique. Une technique de combat a un coût variable :

Technique pour une arme	15 points
Technique pour une catégorie d'arme	30 points

Ces techniques doivent être choisies en tout début de round avant de déterminer l'initiative.

**Mur d'acier** : Le personnage fait tourner son arme autour de lui afin d'obtenir des opportunités d'attaque. Cette tactique permet de frapper ou de parer toutes les personnes situées autour de lui (ami ou ennemi). L'emploi de cette tactique est épuisante et le personnage perd 2 PF par round.

**Pourfendeur** : Le personnage utilise les coups fendus, rapides et directs. L'emploi de cette tactique donne un bonus de (compétence de l'arme/20) aux dégâts et donne un bonus d'initiative de +4. Si l'arme effectue normalement des dégâts d'empale, le bonus est égale à (compétence de l'arme/10). L'emploi de cette tactique est épuisante et le personnage perd 1 PF par round.

**Esquive** : Cette technique particulière ne peut être prise que si le personnage a atteint 60 % dans la compétence esquive. Il ne perd plus de point de fatigue s'il possède cette technique en esquivant.

**Défense massive** : Le personnage connaît toutes les coups de parade de son arme. Il peut parer jusqu'à (pourcentage de parade/10) fois par round. S'il ne le fait qu'une fois, il gagne un bonus de 20 % en parade. L'emploi de cette tactique est épuisante et le personnage perd 1 PF par round. Il ne peut en aucun attaquer s'il emploie une technique de défense massive.

**Vivacité** : Le personnage frappe rapidement. Il gagne un bonus de 3 à son initiative. Il est à noter que cette technique peut être prise plusieurs fois.

**Brutal** : Le personnage mise tout sur l'attaque et il ne peut effectuer de parade. Le personnage peut au choix :

- Effectuer 2 attaques sur une même personne
- Effectuer une attaque à + 20 %
- Ajouter 4 points de dégâts à son attaque

**Sabreur** : Cette technique permet d'utiliser le tranchant de son arme afin de faire de sales blessures. Les dégâts sont augmentés de (compétence de l'arme/10).

**Désarmement** : On effectue un duel de compétence entre l'attaquant et le défenseur. Le joueur qui veut désarmer ne fait pas de dégâts. Si le duel est réussi de plus de 25, le personnage adverse doit réussir un jet de force facile pour ne pas perdre son arme. Pour chaque 10 points de marge supérieurs à 25, un malus de 10 % est appliqué au jet de force. Si le jet de force est un échec critique, l'arme se brise.

**Riposte** : La riposte ne peut être employée que si le personnage est le défenseur. Si l'attaquant a raté son attaque de plus de 20 % ou si c'est un échec critique à l'attaque, le défenseur reprend l'initiative automatiquement et peut attaquer immédiatement à 20 %.

**Retraite** : La retraite ne peut être employée que si le personnage est l'attaquant. Cette technique permet de se désengager d'un combat. Le personnage doit faire un duel entre sa compétence d'attaque et celle de son adversaire. S'il réussit le duel et s'il réussit un jet d'athlétisme, la distance entre les combattants est égale à (pourcentage d'athlétisme/10) mètres.

**Coup visés** : Le personnage place un coup précis. Il a la possibilité au choix :

- de diviser l'armure de l'adversaire par 2
- de modifier le jet de localisation par +/- 2

L'emploi de cette technique donne un malus de 3 à l'initiative.

### 3) Les bottes

Les bottes sont des coups spéciaux que peut tenter un combattant avec ces armes. Les bottes sont d'un usage difficile et ne garantissent pas toujours la victoire (sauf si le combattant maîtrise parfaitement ses bottes).

Chaque botte commence avec un niveau de 1. A chaque fois que le personnage veut tenter une botte, il lance 1D20 et si le jet est inférieur ou égal à son niveau de botte, il peut l'effectuer. Il doit faire ensuite un jet normal avec sa compétence d'arme. Si le jet de botte est égal à 1 et que l'attaque réussit, le niveau de botte augmente de 1. Il n'y a pas de limite au niveau d'une botte. Si le jet de botte est égal à 20, c'est un échec critique.

Si les deux combattants connaissent la même botte, celui qui tente sa chance diminue son niveau de botte de celui de son adversaire. Si le total est inférieur à zéro, la botte échoue automatiquement.

Exemple : Garik maîtrise une botte à niveau 7. Son adversaire la maîtrise au niveau 3. Les chances de Garik sont de 4 sur 20 et l'adversaire ne peut tenter la botte sur Garik.

**Apprentissage d'une botte** : Une botte doit être enseignée par quelqu'un qui la connaît. Chaque botte comporte un niveau de difficulté. Pour apprendre une botte, il faut suivre la démarche suivante :

- 1) On retranche la difficulté de la botte au niveau de maîtrise de la botte de la personne qui veut enseigner la botte.
- 2) Pour pouvoir l'enseigner, il faut que le niveau modifié soit supérieur au double du niveau de la botte du personnage qui veut apprendre la botte.
- 3) Le maître doit réussir un jet de 1D20 sous le niveau modifié. Sur un 20, l'élève perd 1 à son niveau de botte.
- 4) L'élève doit rater un jet de 1D20 sous son niveau de botte. S'il le rate, il gagne un niveau en botte.

Pour apprendre une botte, il faut passer une journée par (niveau à atteindre) de l'élève.

Exemple : Garik connaît une botte à un niveau de 6. Le niveau de difficulté est de 1. L'élève a un niveau de 2. Garik peut enseigner la botte car son niveau modifié est égal à 5 (plus du double). Garik doit faire 5 ou moins sur 1D20 et l'élève 2 ou plus sur 1D20. Ils doivent passer 3 jours à s'entraîner.

Description des bottes :

#### 1-2-3 Soleil Troll

Difficulté : -5

Catégories d'armes : Glaive, Epée courte, Coutelas, Stylet, Poignard, Dague

Histoire : Tout le monde connaît bien sûr la légende qui décrit les trolls comme étant craintif de la lumière, sous peine d'être transformé en pierre. Shandras Maindefer, célèbre duelliste d'une contrée inconnue, créa cette botte en vue de recréer cet effet, et bien sûr, littéralement paralyser la victime pendant un temps relativement long. Bien que difficile à mettre en pratique, toutes armes pointues de moins d'1m20 peut être utilisées à cette occasion, elle consiste à toucher le point "Troll" en glissant son arme le long de l'arme adverse, vers l'épaule droite, bien entendu, cette botte requiert une grande expérience mais présente également des faiblesses défensives, d'où un risque accru d'être touché par une contre-attaque fulgurante...







Effet : Si le personnage réussit sa botte, la cible est paralysée pendant (niveau de la botte/2) rounds. Si elle est ratée, l'opposant peut immédiatement riposter avec un bonus de + 10 %.

### La pelotte d'épingle

Difficulté : -2

Catégorie d'armes : Toutes les armes qui empalent.

Histoire : Shandras Maindefefer, le célèbre duelliste, au détour d'un chemin a observé le manège d'un hérisson qui transportait une pomme sur son dos. Il eu l'idée de remplacer la pomme par ses humbles ennemis et le hérisson par son arme. Cette botte consiste à faire de petits trous sur l'ensemble du corps. Cette botte est populaire chez les tailleurs qui ont toujours du travail grâce à elle.

Effet : Si le personnage réussit cette botte, il peut porter (niveau de botte/4) attaques qui peuvent toucher une localisation différentes. Les dégâts de chaque attaque sont divisés par 4.