

# Le combat :

Les caractéristiques primaires qui interviennent lors d'un combat sont : la FORCE, la DEXTérité, la PERception et la RESistance. Elles permettent de déterminer le score de Mêlée ( $FOR+DEX/2$ ), de Tir ( $FOR+DEX+PER / 3$ ), de calculer les points de vie (en tenant compte de la RES et de la TAI)

Il existe trois caractéristiques secondaires essentielles pour le combat : l'initiative, l'attaque et la défense. L'initiative est calculée en additionnant PER et DEX. L'attaque et la défense sont calculées en additionnant le score de mêlée, la compétence dans l'arme et le modificateur de l'arme pour les armes blanches ou pour les combats à mains nues, et le score de Tir, la compétence dans l'arme et le modificateur de l'arme pour les armes à feu et les armes de trait.

## **Combat à mains nues :**

On commence par déterminer l'initiative. Le score d'initiative à mains nues est déterminé par l'addition du score de mêlée et de celui de la compétence bagarre (avec ou sans spécialité). Puis on passe à la résolution du combat en comparant le jet d'attaque à un jet de défense qui peut être un véritable jet de défense ou un simple jet de DEX + esquive.

Si le jet d'attaque est supérieur à celui de défense on effectue le calcul des dégâts. Pour cela on ajoute la MR du jet d'attaque aux dégâts de base de l'arme naturelle et aux bonus aux dégâts du combattant.

### Règle optionnelle :

En cas d'échec simple du jet d'attaque on additionne au résultat le bonus aux dommages du combattant et si le résultat ainsi obtenu est supérieur ou égal au jet de défense on considérera que l'attaquant à tout de même touché sa cible. Les points de dégâts sont égaux alors à l'écart entre le résultat du jet d'attaque additionné avec le bonus aux dégâts moins le score du jet de défense le tout divisé par 2. Ainsi un attaquant possédant un bonus aux dégâts de +10 et ayant échoué son attaque de 2, infligera tout de même  $(10-2)/2$  soit 4 points de dégâts. En effet, on peut considérer que le coup a été paré mais qu'il y a un impact. Cette règle ne fonctionne pas sur un jet de DEX + esquive, dans ce cas on considère que le coup a été porté à côté de la cible

## **Combat un contre un à l'arme blanche :**

On détermine l'initiative c'est-à-dire qui commence à attaquer, puis on passe à la résolution du combat proprement dit en comparant le jet d'attaque de celui qui attaque et le jet de défense de celui qui se défend, puis si le jet d'attaque est supérieur ou égal au jet de défense, on passe au calcul des dégâts. Pour ce faire, on ajoute la MR du jet d'attaque aux bonus aux dégâts du combattant et de son arme. En défense, le joueur peut au choix faire un jet de défense ou un jet de DEX+esquive.

### Règle optionnelle :

En cas d'échec simple du jet d'attaque on ajoute au résultat le bonus aux dommages du combattant, celui de son arme et si le résultat ainsi obtenu est supérieur au jet de défense on considérera que l'attaquant a tout de même touché sa cible. Les points de dégâts sont égaux alors à l'écart entre le résultat du jet d'attaque additionné avec les bonus aux dégâts moins le score du jet de défense le tout divisé par 5. Ainsi un attaquant possédant un bonus aux dégâts de +10 et ayant échoué son attaque de 2, infligera tout de même  $(10-2)/5$  soit 1 point de dégâts. En effet, on peut considérer que le coup a été paré mais qu'il y a un impact.

Cette règle ne fonctionne pas sur un jet de DEX + esquive, dans ce cas on considère que le coup a été porté à côté de la cible

### **Combat un contre plusieurs à l'arme blanche :**

On détermine l'initiative mais la personne seule ne pourra effectuer qu'une seule attaque et un seul jet de défense ou de DEX+esquive, pour se défendre contre les autres attaquants il faut effectuer un jet de DEX pure.

### **Combat à l'arme à feu ou à l'arme de trait :**

On détermine l'initiative c'est-à-dire qui commence à attaquer. Ensuite, on effectue un jet d'attaque en opposition à un niveau de difficulté. Pour déterminer le ND, on considère qu'il est par défaut de 15 on soustrait à ce chiffre la TAI de la cible. En outre, il convient de tenir compte des circonstances, en utilisant le tableau ci-dessous.

De plus l'utilisation d'armes à feu ou d'armes de trait nécessite non seulement une certaine compétence mais aussi de bonnes capacités physiques. Pour cela un chiffre minimal en TIR est spécifié en fonction de l'arme. Si le perso ne possède pas suffisamment en TIR il peut quand même essayer d'utiliser l'arme avec en contrepartie une augmentation du niveau de difficulté. Le ND est augmenté de +5 pour toucher par point d'écart entre le score de TIR requis pour l'arme et celui du perso. Rappelons qu'en cas d'échec de plus de 10 points, il s'agit d'un échec critique avec toutes les conséquences désastreuses que l'on peut imaginer...

**Tableau de modification du ND pour le combat à l'arme à feu et à l'arme de jet en fonction des circonstances :**

Circonstance du tir	Modification du ND
Cible à contre jour	De +1 à +3
Brouillard	+2
Obscurité	+3
Ténèbre	+5
Cible partiellement cachée	+2
Cible bien dissimulée	+5
Cible en mouvement	De +2 à +4

Si le jet d'attaque est supérieur ou égal à la difficulté, on passe au calcul des dégâts. Pour ce faire on ajoute la MR du jet d'attaque aux bonus aux dégâts de l'arme pour une arme de jet. On ajoute la MR du jet d'attaque en utilisant le tableau d'équivalence et le chiffre des dégâts des munitions pour les armes à feu.

En outre, il existe des modificateurs qui tiennent compte de la distance de tir et du type d'arme. Ces modificateurs sont à appliquer pour le calcul du jet d'initiative et celui d'attaque.

**Tableau de modification pour les armes de poing lourdes, PM :**

Distance	Modificateur de l'initiative	Modificateur du ND
0 à 1 m	0	-3
+ d'1 m à 5 m	0	-2
+ de 5 m à 10 m	+1	-1
10 m à 15 m	+2	0
15 m à moitié de maxi de la portée	+3	+1
Au-delà de la moitié de la portée maxi	+3	+2

**Tableau de modification pour mitrailleuses légères :**

<b>Distance</b>	<b>Modificateur de l'initiative</b>	<b>Modificateur du ND</b>
0 à 5 m	-1	-3
5 à 10 m	0	-2
10 à 15 m	+1	-1
15 m à moitié de maxi de la portée	+2	0
Au-delà de la moitié de la portée maxi	+3	+1

**Tableau de modification pour fusil à pompe :**

<b>Distance</b>	<b>Modificateur de l'initiative</b>	<b>Modificateur du ND</b>
0 à 1 m	0	-1
1 m à 5 m	+1	-2
5 m à 10 m	+2	-3
10 m à moitié de maxi de la portée	+3	-2
Au-delà de la moitié de la portée maxi	+3	-1

**Tableau de modification pour arc et arbalète :**

<b>Distance</b>	<b>Modificateur de l'initiative</b>	<b>Modificateur du ND</b>
0 à 5 m	+1	0
5 m à moitié de la portée maxi	+2	-1
Au-delà de la moitié de la portée maxi	+3	-2

**Tableau de modification pour lance roquette léger et bazooka :**

<b>Distance</b>	<b>Modificateur de l'initiative</b>	<b>Modificateur du ND</b>
0 à 5 m	-3	+1
5 à 10 m	0	0
10 à 25 m	+1	-1
25 à 50 m	+2	-2
50 à 100 m	+3	-3
100 à 200 m	+4	-2
Au-delà de 200 m	+5	-1

**Tableau de modification pour lance grenade :**

<b>Distance</b>	<b>Modificateur de l'initiative</b>	<b>Modificateur du ND</b>
0 à 5 m	-3	+1
5 à 10 m	-1	0
10 à 20 m	0	-1
20 à 30 m	+1	-1
30 à 50 m	+2	-2
50 à 100 m	+3	-3
Au-delà de 100m	+3	-2

**Tableau de modification pour fusil d'affût lourd et mitrailleuse lourde :**

<b>Distance</b>	<b>Modificateur de l'initiative</b>	<b>Modificateur du ND</b>
0 à 5 m	-3	+2
5 à 15 m	-2	+1
15 à 30 m	0	0
30 à 50 m	+1	-1
50 à 75 m	+2	-2
75 à 100 m	+2	-3
100 à 150 m	+3	-4
150 à 200 m	+4	-5
Au-delà de 200 m	+5	-4

**Tableau de modification pour lance flamme :**

<b>Distance</b>	<b>Modificateur de l'initiative</b>	<b>Modificateur du ND</b>
0 à 1 m	-2	+1
1 à 5 m	0	0
5 à 15 m	+1	-1
Au-delà de 15 m	+2	-2

**Tableau d'équivalence pour la MR avec arme à feu(y compris automatique) :**

<b>Chiffre de la MR</b>	<b>Nombre de points à ajouter au score de dégâts des munitions</b>
De 1 à 5	1
De 6 à 9	2
De 10 à 12	3
De 13 à 15	4
De 16 à 18	5
De 19 à 25	6
Au-delà de 25	7

En outre lors de l'utilisation d'armes automatiques, il est possible en fonction de la réussite ou de l'échec du jet d'attaque de modifier l'efficacité de l'arme.

**Tableau d'équivalence entre MR et efficacité pour les armes automatiques :**

<b>MR</b>	<b>Modification de l'efficacité de l'arme</b>
-10 à -6	-4
-5 à -1	-2
0 à 4	0
5 à 9	+1
10 à 14	+2
15 à 19	+3

## Les armes naturelles :

On entendra par armes naturelles les mains, les pieds, la tête mais aussi les dents, les griffes. Chacune d'elle occasionne des dégâts, ces dégâts varient en fonction du type d'arme naturelle mais aussi de la TAI et de la FOR de celui qui les utilise, ce dernier modificateur correspondant au BD. En ce qui concerne les animaux il suffit de se reporter au chapitre Bestiaire pour avoir les montants des dégâts de leurs armes naturelles. Nous ne traiterons ici que des armes naturelles pour les humains ou les mutants humanoïdes. En dehors des dégâts toutes les armes naturelles entraînent des modifications des chiffres d'initiative, d'attaque et de défense.

<b>Arme naturelle</b>	<b>Modificateur Initiative</b>	<b>Modificateur attaque</b>	<b>Modificateur défense</b>	<b>Dégâts de base</b>
<b>Mains nues</b>	+2	+1	+1 sur mains nues ou pied uniquement sinon impossible	3 points C
<b>Dents standards</b>	0	+1	Impossible	1 points P
<b>Dents pointues</b>	+2	+2	Impossible	2 points P
<b>Griffes courtes</b>	+3	+3	0	2 points T
<b>Griffes moyennes</b>	+3	+4	+1	4 points T
<b>Griffes longues</b>	+4	+5	+2	6 points T
<b>Pieds</b>	-1	+3	Impossible	2 points C
<b>Coudes</b>	-3	0	Impossible	1 points T
<b>Genoux</b>	-4	+1	Impossible	1 points C
<b>Tête</b>	+1	+2	Impossible	2 points C

## Les manœuvres :

Il est possible d'effectuer en dehors d'une attaque classique, des attaques plus élaborées que l'on regroupe sous le vocable de manœuvre. A chaque type d'armes ses manœuvres spécifiques, elles ne nécessitent pas d'apprentissage particulier mais il est toujours possible de prendre des manœuvres en spécialité dans une des compétences d'armes afin de bénéficier d'un bonus de +1 lors de son utilisation. Le terme action désigne une manœuvre effectuable en un tour, le terme réaction désigne une manœuvre réalisable dans le même tour qu'une action.

### **Manœuvres pour les armes blanches :**

**Esquive totale :** (action) Vous renoncez à votre attaque, mais vous obtenez un bonus de + 5 sur votre jet de DEX + esquive.

**Charge :** (action) A condition d'être en mouvement et d'avoir l'initiative, vous avez la possibilité d'utiliser votre élan pour réaliser une attaque plus forte.  
B.D. : +4+TAI+mouvement. Défense : -6

**Pleine attaque :** (action) Vous renoncez à votre jet de défense même si vous pourrez toujours utiliser DEX + D10. En revanche votre attaque est plus efficace.  
Initiative : +1. Attaque : +4. B.D. : +3

**Point faible :** (action) S'il touche, l'armure de l'adversaire est divisée par 2. En effet, on considère qu'en s'appliquant davantage sur son attaque, quitte à ne pas avoir l'initiative, l'attaquant est plus précis dans son geste.  
Initiative : -5. Attaque : -4.

**Double attaque :** (action) A condition d'avoir une arme dans chaque main, il est possible d'attaquer avec les deux dans le même tour. Chaque jet d'attaque reçoit un malus de -10, en revanche si le personnage est ambidextre ce malus n'est plus que de -5. Si le défenseur n'a qu'une seule défense, il effectuera un jet de défense pour une main et un jet de DEX contre l'autre

**Double parade :** (réaction) A condition d'avoir une arme dans chaque main, il est possible d'effectuer 2 jets de défense avec un malus de -10, sauf s'il est ambidextre ou le malus n'est plus que de -5

**Attaque en force :** (action) L'attaquant néglige sa défense pour utiliser sa force afin de faire une attaque plus efficace.  
B.D. : +FOR. Défense : -8.

**Riposte :** (action / réaction) L'attaquant a la possibilité de contre attaquer dans le même tour pour cela il suffit d'obtenir un MR de 10 ou plus sur le jet de défense.

## **Manœuvres pour les armes à feu :**

**John Woo :** (action) L'attaquant tire avec une arme de poing dans chaque main avec un malus de -5 sur les 2 attaques. Sauf s'il est ambidextre, dans ce cas le malus n'est que de -1 sur les 2 attaques

**Lucky Luke :** (action) L'attaquant privilégie la rapidité sur la précision.  
Initiative : +x Attaque : -x

**John Wayne :** (action) L'attaquant tire mais effectue une autre action en même temps tel que conduire, sauter, faire une roulade, etc.  
Condition : avoir au moins 5 dans la compétence requise pour l'autre action (comme acrobatie, athlétisme, pilotage, etc.)  
Initiative : -3 Attaque : - 3

**Chow Yun Fat :** (action) L'attaquant se retourne très vite pour tirer, il est plus difficile à toucher et bénéficie de l'effet de surprise.  
Initiative : +2 Attaque : -1 Le ND pour être touché est augmenté de 5.

**Point faible :** (action) S'il touche, l'armure de l'adversaire est divisée par 2.  
Initiative : -2 Attaque : -4

**Rechargement rapide :** (action) Cette manœuvre ne fonctionne qu'avec un pistolet mitrailleur ou une mitrailleuse légère. En outre le personnage aura préalablement scotché 2 chargeurs tête bêche. Il pourra alors recharger et tirer dans le même tour.  
Initiative : -3 Attaque : -4

**Schwarzy :** (action) Avec une arme de cadence supérieure ou égale à 5, le personnage sulfate une zone au lieu de tirer sur une cible précise, il pourra alors toucher autant de cible que le montant de l'efficacité de l'arme, le chiffre tenant compte des modifications liées à la réussite ou non du jet d'attaque.  
Attaque : -8

**Tir tendu :** Avec un lance grenade au lieu de viser une zone, on vise une personne. En plus des dégâts de la munition, la victime encaisse l'impact : 10 points de dégâts pour une grenade de 25mm et 20 points de dégâts pour une grenade de 40mm  
Attaque : -5

**Desperado :** L'attaquant tire en courant vers sa cible. On considère que la cadence et l'efficacité sont doublées pour un tour.  
Initiative : +3 Attaque : -5. Le ND pour être touché baisse de 5 points.

## **Manœuvres avec les armes de jet :**

**Guillaume Tell :** L'attaquant s'applique pour être plus précis dans son tir.  
Initiative : -x Attaque : +x

**Tir rapide :** (action) L'attaquant privilégie la rapidité sur la précision.  
Initiative : +x Attaque : -x

**Point faible :** S'il touche, l'armure est divisée par 2  
Initiative : -5 Attaque : -4

**Robin des bois :** A l'arc, l'attaquant tire 2 flèches par tour.  
Attaque : -4 le modificateur intervient sur les 2 attaques.

**Xyno :** A l'arbalète, l'attaquant recharge et tire dans le même tour.  
Attaque : -6 le modificateur intervient sur les 2 attaques

### **Manœuvre pour le combat à mains nues :**

L'utilisation de manœuvres dans le cadre du combat à mains nues est liée à la possession de compétence spécifique (parmi : boxe anglaise, arts martiaux, lutte). Pour chaque spécialité, il existe des manœuvres particulières qui peuvent nécessiter parfois un certain niveau dans la compétence.

**Atemi :** (action) L'attaquant est capable de porter un coup rapide et violent grâce à sa maîtrise des **arts martiaux**.  
Initiative : +1 par niveau en bagarre spécialité **arts martiaux** à compter du niveau 7  
Attaque : +2

**Blocage :** (action) L'attaquant à condition de disposer de la spécialité **arts martiaux** peut ne pas faire d'attaque pour se concentrer sur la défense et tenter de bloquer totalement l'attaque de l'adversaire.  
Pas d'attaque mais Défense : +10

**High Kick :** (action) L'attaquant frappe violemment son adversaire à la carotide grâce à sa maîtrise des **arts martiaux**. L'adversaire doit réussir un jet de RES difficulté = jet d'attaque pour ne pas être KO.  
Initiative : + 1 tous les 2 niveaux en bagarre spécialité **arts martiaux** à compter du niveau 7. Attaque : +4 Défense : - 4

**Low kick :** (action) L'attaquant donne un violent coup de pied dans la jambe de son adversaire grâce à sa maîtrise en **arts martiaux**. L'adversaire doit réussir un jet de RES difficulté = jet d'attaque pour ne pas tomber au sol.  
Initiative : +1 par niveau en bagarre spécialité **arts martiaux** à compter du niveau 7  
Attaque : +4 Défense : - 4

**Middle kick :** (action) L'attaquant donne un violent coup de pied dans les côtes de son adversaire grâce à sa maîtrise des **arts martiaux**. L'adversaire doit réussir un jet de RES difficulté = jet d'attaque pour ne pas avoir le souffle coupé.  
Initiative : + 1 par niveau en bagarre spécialité **arts martiaux** à compter du niveau 7  
Attaque : +3 Défense : - 4

**Arm-block :** (action ou réaction) L'attaquant est capable d'effectuer une clé douloureuse à son adversaire grâce à sa maîtrise des **arts martiaux** ou de la **lutte**. Pour pouvoir maintenir la clé, l'attaquant doit réussir un jet de FOR difficulté= FOR de la victime + 2.



Initiative : -2 Attaque : +5 Pas de dégâts sauf si la clé est véritablement portée (jet de FOR avec une difficulté équivalent à RES + FOR de la victime). Si la clé est portée, la victime encaisse une blessure grave, le membre est déboîté (jet de premiers soins difficulté 20 pour le remettre en place) et inutilisable pour un mois.

**Manchette** : (action) C'est la seule technique de lutte qui permet de frapper violemment un adversaire du moment que sa TAI soit comprise entre +1 et -1 à celle de l'attaquant.

Initiative : +2 Attaque : +4 Dégâts : +3

**Mouvement d'épaule** : (réaction) Le défenseur attrape le bras de son adversaire et en utilisant l'énergie de ce dernier le fait passer par-dessus son épaule et le met au sol violemment (dégâts = 5+TAI du défenseur+BD du défenseur). Cette technique liée aux **arts martiaux** ou à la **lutte** fonctionne si le jet de défense est supérieur de 5 points au jet d'attaque.

Défense : +5

**Projection** : (réaction) Le défenseur, à condition que l'adversaire le charge, peut détourner le mouvement pour envoyer valser le malotru. Cette technique est liée aux **arts martiaux** ou à la **lutte**.

Défense : +5 Il n'y a pas de jet d'attaque car l'utilisation de la technique se suffit à elle-même. En revanche il est possible d'effectuer un jet d'acrobatie difficulté 15 ou un jet de DEX pure difficulté 25 pour retomber sur ses jambes. S'il est projeté, l'adversaire encaisse dégâts : mouvement+FOR de celui qui tombe +FOR du défenseur.

**Double Nelson** : (action) L'attaquant passe ses bras sous ceux de sa victime en serrant ses mains autour de la nuque de cette dernière grâce à sa maîtrise de la **lutte**. La victime est immobilisée sauf à réussir un jet de FOR difficulté = 2 fois la FOR de l'attaquant.

Initiative : +1 Attaque : +1 par niveau en bagarre spécialité **lutte** à partir de 7. L'adversaire est immobilisé pour 2 fois FOR tours.

**Esquive totale** : (action) L'attaquant à condition de posséder la spécialité **lutte**, peut s'il le désire renoncer à toute attaque sur un tour pour se concentrer sur la défense.

Attaque : aucune Défense : +10

**Guillotine** : (action) Cette manœuvre est possible à condition de posséder la spécialité **lutte** et d'avoir l'initiative. L'attaquant de face saisit son adversaire par le cou et tire violemment en arrière, l'adversaire est assommé à moins de réussir un jet de RES difficulté 25, en cas d'échec critique sur le jet de RES, la nuque sera brisée. La prise peut être maintenue : jet de FOR en opposition, l'attaquant ayant un bonus de +3 pour ce jet.

Initiative : +1 Attaque : -3

**Prise de l'ours** : (action) L'attaquant entoure le thorax de son adversaire avec ses bras et serre très fort. La victime pour se dégager doit réussir un jet de FOR en opposition avec un malus de -5 si elle ne possède pas la spécialité **lutte** sinon c'est un simple jet de FOR en opposition. Pour réussir cette attaque, le jet d'attaque doit être supérieur de 8 points aux jets de défense sachant que le jet de défense reçoit un malus de -5 si le défenseur ne possède pas la compétence **lutte**. La prise est maintenue FOR+7 tours si le jet d'opposition est manqué, le jet d'opposition peut être tenté tous les tours pour se dégager.

Initiative : 0 Attaque : +3

**Ponté** : (action) Après avoir réussi la prise de l'ours (donc il faut posséder la spécialité **lutte**) il est possible de passer en ponté pour tenter d'écraser la tête de son adversaire contre le sol. Pour cela il suffit de faire un jet d'attaque simple sachant que la victime n'a alors que la possibilité de tenter de se dégager en faisant non pas un jet de défense mais un jet de FOR en opposition. Pour tenter cette technique il faut posséder la compétence lutte au niveau 5

Si le jet d'attaque est manqué, le ponté est effectué mais on considèrera que le victime est parvenue à se dégager avant de se faire écraser (tout comme si le jet de FOR en opposition a été réussi) et qu'en revanche l'attaquant s'est mal réceptionné recevant 10 + FOR de l'adversaire points de dégâts. Si le jet d'attaque est réussi et que la victime ne s'est pas dégagée, elle reçoit 15 + BD points de dégâts.

Initiative : + 1 par niveau de compétence au dessus de 7    Attaque : +4.

**Surpassément** : (action) L'attaquant à condition de posséder la spécialité **Lutte** peut se saisir de son adversaire, le soulever et le faire tomber sur le dos violemment. Il doit réussir en plus de son jet d'attaque, un jet de FOR avec un bonus de +4 en opposition à la DEX de son adversaire. Si l'adversaire possède acrobatie, il peut tenter un jet difficulté 25 pour limiter les dégâts de la réception, en cas de réussite les dégâts sont divisés par 2. En cas d'échec critique, les dégâts sont doublés.

Initiative : +1    Attaque : +3    Dégâts : 10 points + TAI de l'attaquant.

**Ali** : (action) L'attaquant possédant la spécialité boxe anglaise peut se concentrer sur sa défense et bouger autour de son adversaire pour ne pas être touché, en outre si la manœuvre fonctionne il aura un bonus à l'initiative de +5 sur le tour suivant car son adversaire sera décontenancé.

Attaque : aucune    Défense : +5

**Contre** : (réaction) L'attaquant à condition d'avoir eu l'initiative sur le tour de combat est capable de retoucher son adversaire dans ce même tour. Il faut disposer de la spécialité **Boxe anglaise**.

Attaque : -2    Dégâts : +1 car l'adversaire est surpris

**Crochet coupant** : (action) L'attaquant, à condition de posséder la spécialité **Boxe anglaise**, est capable en donnant un crochet, de donner dans le même mouvement un coup de coude

Initiative : 0    Attaque : +5    Dégâts : en plus de la blessure liée au crochet, l'adversaire encaisse sans pouvoir l'éviter, un violent coup de coude (2 points T)

**Direct** : (action) L'attaquant est capable de frapper très rapidement son adversaire grâce à sa maîtrise de la **boxe anglaise**.

Initiative : +5    Attaque : -1

**Garde renforcée** : (action) L'attaquant renonce à toute attaque pour le tour et en échange il se concentre sur sa défense contre les attaques sur le haut du corps (cette technique ne fonctionne pas pour éviter les low kick par exemple, mais elle sera efficace en combat à mains nues contre un adversaire ne possédant pas la spécialité **arts martiaux**).

Attaque : aucune    défense : +10

**Punch** : (action) L'attaquant est capable de faire de gros dégâts en donnant un coup de poing à son adversaire.

Initiative : -2    Attaque : +2    Dégâts : bonus équivalent à la moitié du niveau en bagarre, à condition d'avoir la spécialité **boxe anglaise**.

**Uppercut** : (action) L'attaquant est capable de donner un coup de poing par en dessous et donc d'éviter une partie de la défense de son adversaire qui reçoit un malus à sa défense de -3 à condition de posséder la spécialité **boxe anglaise**.

Initiative : 0    Attaque : +2