

## Anima : Beyond Rules

# Manœuvres de Combat

Les Manœuvres sont des Actions et Réactions spéciales qui permettent de faire plus que simplement attaquer ou se défendre basiquement. N'importe quel combattant un tant soit peu les exécuter, ce qui signifie que n'importe qui peut les accomplir, et seule l'expérience et la maîtrise du combat permettra de déterminer leur succès ou leur échec.

Accomplir une Manœuvre applique un certain nombre de modificateurs au Score d'Initiative, au Jet d'Attaque, au Jet de Défense ou au Jet de Dommages. Dans le cadre d'Initiative, comme d'habitude, le score d'Initiative n'est modifié que pour la Résolution, pas pour la Déclaration.

Certaines Manœuvres nécessitent des conditions particulières pour pouvoir être réalisées. Si c'est le cas, la Manœuvre en question le précise.

## **Manœuvres d'Action**

### Assommer

**Init : -1**                      **Att : -2**

Si l'Attaque inflige au moins une Blessure Grave, l'adversaire ne reçoit pas la Blessure Grave mais est à la place assommé pendant les 5 prochaines minutes.

Les PV sont cependant bel et bien infligés, et en cas de Critique, la cible reçoit la Blessure Critique en plus d'être assommée.

Les Armes Contondantes bénéficient d'un Bonus de +5 pour calculer les Dégâts infligés ; ces Dégâts supplémentaires ne sont pas réellement comptabilisés, juste ajoutés pour voir s'il s'agit d'une Blessure Grave et donc déterminer si la cible est assommée.

### Attaque en Force

**Dégâts : +FOR**              **Déf : -8**

Le combattant frappe de toutes ses forces dans l'espoir de placer un coup si dévastateur que son adversaire ne pourra pas le parer, ce qui le laisse presque sans défense. S'il utilise cette Manœuvre avec une Arme à deux mains, il obtient un Bonus supplémentaire de +5 aux Dégâts.

### Attaque Totale

**Init : +1**              **Att : +3**              **Déf : +2**

Le combattant sacrifie toutes ses Réactions du Round pour se concentrer sur l'offensive et acculer son adversaire.

### Balayage

**Init : -1**                      **Att : +2**              **Déf : -4**              **Dégâts : réduits de moitié**

Le combattant frappe toutes les cibles se trouvant à portée de son arme (ennemis comme alliés) en même temps, balayant le sol d'un grand moulinet. Il n'effectue qu'un seul Jet d'Attaque, et toutes les cibles concernées effectuent leur Jet de Défense habituel (certaines peuvent être touchées et d'autres non).

Ne peut être effectué qu'avec une Arme de TAI supérieure d'au moins 2 points à la TAI des

adversaires.

### Charge

**Dégâts :** TAI + MV + 3      **Déf :** -4

Le combattant court pendant au moins MV mètres avant de porter un coup violent.

### Désarmer

**Dégâts :** Réduits à 0

Le combattant tente d'arracher l'arme des mains de son adversaire. Si le combattant obtient une MR supérieur à (FOR + Bonus de Parade) de l'Arme de son adversaire, ce dernier se retrouve désarmé. En cas d'égalité, la cible de cette Manœuvre conserve son Arme en main mais subit un Malus de -2 à l'Initiative lors du prochain Round.

### Double Attaque

**Att :** -5 / -10 à chaque Jet d'Attaque (-0 / -5 avec l'Avantage "Ambidextre")

Le combattant effectue deux Jets d'Attaque (sans appliquer de Malus de Mauvaise Main même s'il n'est pas Ambidextre), tandis que le défenseur réalise un seul Jet de Défense (cela ne lui compte qu'une Réaction). Il peut très bien être touché par une des deux Attaques et pas l'autre, être touché par les deux ou bien n'être touché par aucune selon la situation.

Cette Manœuvre ne peut être réalisée qu'à condition d'utiliser une Arme dans chaque main.

### Estoc

**Init :** +X      **Att :** -X      **Déf :** -X

Le combattant sacrifie une partie de sa précision et de son avantage défensif pour frapper le plus vite possible : il s'inflige un Malus de -X (maximum équivalent à sa Compétence d'Arme) à son Jet d'Attaque et de Défense, mais en contrepartie il bénéficie d'un Bonus de +X à son score d'Initiative ce Round-ci.

Cette Manœuvre ne peut être accomplie qu'avec une Arme Perforante.

### Feinte

**Init :** -5      **Att :** -5      **Dégâts :** Réduits à 0

Si le coup porte, la Feinte est réussie : l'adversaire qui en a été victime ne peut pas tenter de Parade contre l'Attaque du combattant lors du Round suivant (mais il peut tenter une Esquive).

Si le combattant rate son Jet d'Attaque pour exécuter sa Feinte, il subit un Malus de -1 à l'Initiative et au Jet d'Attaque lors du Round suivant.

La Feinte ne peut être exécutée qu'avec une Arme à une main.

### Fracasser l'Arme

**Att :** +1      **Dégâts :** voir description

Le combattant vise l'Arme de son adversaire pour tenter de la détruire. L'Attaque se déroule normalement, mais les Dégâts ne sont pas appliqués à l'adversaire : s'ils atteignent le score de Solidité de l'Arme, celle-ci est brisée.

### Jeu Défensif

**Init :** -X      **Att :** -X      **Déf :** +X

Le combattant sacrifie une partie de son potentiel offensif pour se protéger : il s'inflige un Malus de -X (maximum équivalent à sa Compétence d'Arme) à son Jet d'Attaque et d'Initiative, mais en contrepartie il bénéficie d'un Bonus de +X à ses Jets de Défense ce Round-ci.

Ne peut être utilisé qu'avec une Arme possédant un Bonus de Parade de 0 ou positif.

### Point Faible

**Init :** -2      **Att :** -4

Le combattant porte son coup de manière à profiter des failles dans l'armure de son adversaire. Si ce coup porte, il divise par 2 le score de Protection normalement offert par l'armure de son adversaire pour ce qui est de calculer les Dégâts infligés.

Cette Manœuvre ne peut être accomplie qu'avec une Arme Perforante et n'a aucun effet sur les Armures d'origine surnaturelle, elle permet uniquement d'exploiter les failles des armures physiques. L'Armure de l'adversaire n'est pas endommagée et ne perd pas ses qualités de protection, cette Manœuvre permet simplement de les contourner.

### Pousser l'Avantage

**Dégâts :** Réduits à 0

Si l'attaquant obtient une MR de 5 ou plus lors de son Jet d'Attaque, il n'inflige pas de Dégâts mais peut choisir d'ajouter sa MR à son prochain Jet d'Attaque contre la même cible. La nouvelle Attaque doit avoir lieu dans le même Round ou dans le Round qui suit sinon le Bonus de cette Manœuvre est perdu.

Il est possible d'utiliser cette Manœuvre plusieurs fois d'affilée, en cumulant chaque fois les MR, mais si le personnage rate un Jet d'Attaque alors qu'il utilise cette Manœuvre, tous les bénéfices sont perdus.

### Presser le Contact

**Déf :** -5 (spécial)

Le combattant s'approche dangereusement de son adversaire pour l'empêcher de pouvoir utiliser efficacement son arme. Si le coup porte, l'adversaire pressé subit un Malus de -10 à ses Jets d'Attaque contre le combattant tant que celui-ci presse le contact. Tant que le combattant conserve l'Initiative sur son adversaire dans les Rounds qui suivent, ce dernier subit le Malus à l'Attaque de cette Manœuvre.

Le Round où le combattant utilise cette Manœuvre, son adversaire ne subit pas de Malus pour l'attaquer, au contraire le combattant subit un Malus de -5 à sa Défense, comme indiqué dans les modificateurs de la Manœuvre. En revanche, les Rounds suivants le Malus de Défense de cette Manœuvre n'est plus appliqué contre l'adversaire pressé, mais les autres assaillants peuvent profiter de la mobilité réduite du combattant.

Le combattant doit posséder une Arme plus courte que son adversaire et avoir l'Initiative sur ce dernier pour réaliser cette Manœuvre.

### Renversement

**Init :** -3      **Att :** -3      **Dégâts :** +1

Le combattant utilise la force d'impact de son coup pour faire tomber son adversaire. Si le coup porte, l'adversaire doit effectuer un Jet d'AGI + Acrobaties contre une DIF de (10 + Blessures infligées par l'Attaque) pour ne pas tomber au sol. Si ce coup inflige au moins une Blessure Grave, le défenseur tombe au sol immédiatement sans pouvoir tenter de Jet pour conserver l'équilibre.

Cette Manœuvre ne peut être tentée qu'avec une Arme Tranchante ou Contondante, et ne peut être

utilisée sur une cible dont la TAI est supérieure de plus d'un Point à celle du combattant.

### Tenir en Respect

**Dégâts : -10**

Le combattant utilise son Attaque pour chercher à garder son adversaire à distance plutôt que réellement le blesser. Si le coup porte, l'adversaire tenu en respect subit un Malus de -10 à ses Jets d'Attaque contre le combattant tant qu'il est tenu en respect.

Le combattant doit posséder une Arme plus longue que son adversaire et avoir l'Initiative sur ce dernier pour réaliser cette Manœuvre.

## **Manœuvres de Réaction**

### Double Parade

**Déf : -5 / -10 à chaque Jet de Parade (-0 / -5 avec l'Avantage "Ambidextre")**

Cette Manœuvre ne peut être réalisée qu'à condition d'utiliser une Arme dans chaque main et possédant chacune un Bonus de Parade de 0 ou positif. Le défenseur dispose d'une Réaction supplémentaire qui ne peut être utilisée que pour effectuer une Parade supplémentaire avec son arme secondaire.

### Esquive Totale

Le défenseur sacrifie toutes ses Actions du Round, mais son Jet d'Esquive est alors valable pour toutes les Attaques contre lesquelles il se défend lors de ce Round, peu importe leur nombre ou leur provenance.

### Mur de Fer

Le combattant renonce à toutes ses Actions du Round pour s'abriter derrière son Arme qu'il manie en tous sens afin de tenir ses adversaires à distance. Il effectue un unique Jet de Parade, qui est valable pour se défendre de toutes les Attaques du Round.

Ne peut être utilisé avec un Bouclier.

### Riposte

Cette Réaction peut être utilisée immédiatement si le Défenseur obtient une MR de 10 ou plus lors d'un Jet de Défense ; il gagne alors immédiatement une Action supplémentaire pour effectuer une Attaque contre l'adversaire dont il vient de se défendre avec brio.

Cette Réaction ne peut être utilisée qu'une fois par Round.