

SABLE ROUGE - Manœuvres : Récapitulatif

Nomenclature :

Nom de la Manœuvre : Actions / Réaction / Appui / Prime / Combo

***Nom de la Manœuvre :** nom sous lequel le mouvement est généralement désigné.

***Actions :** coût en points d'Actions. Ces points sont dépensés uniquement si le personnage échoue lors de son opposition.

***Réaction :** bonus ou malus en Réaction octroyé par la manœuvre.

***Appui :** bonus ou malus à la compétence utilisée pour effectuer la manœuvre (en réussites ou en échecs supplémentaires).

***Prime :** bénéfice apporté par la Manœuvre. Il peut s'agir d'un bonus en points de dommages, en points de protection, voire une récupération en points d'Actions supplémentaires. Pour bénéficier de cette prime, le personnage doit avoir remporté le test d'opposition face à son adversaire (càd avoir obtenu le plus de réussites). Ainsi, même si le personnage a réussi son lancer de dés mais n'est pas parvenu à obtenir plus de réussites que son opposant, il ne gagne aucune prime (et perd ses points d'Actions, en plus, c'est pas de bol).

Seuls les bonus en protection font exception à cette règle. Dès lors que le personnage a réussi son test de défense mais a obtenu moins de réussites que l'assaillant, il bénéficie tout de même de ce bonus en protection.

Les points d'Actions supplémentaires remportés grâce à une Prime ne peuvent pas dépasser le maximum du pool du personnage (ex : un héros ayant une réserve de 30 points d'Actions maximum, ne pourra jamais en emmagasiner 31 ou plus).

***Combo :** effet particulier provoqué par la Manœuvre lorsque le personnage remporte une opposition, ou condition indispensable pour que la manœuvre s'applique. Ainsi certaines manœuvres ne peuvent pas être utilisées si des paramètres ne sont pas présents.

Combos :

- **Brise-lame :** la manœuvre est en capacité d'émousser l'arme adverse, en l'affaiblissant. Lorsque la manœuvre réussit, elle fait baisser définitivement (et ce, jusqu'à réparation) les dégâts de l'arme de 1 point. Il n'est pas possible de faire perdre plus de la moitié de la valeur de l'armure par ce procédé (ex : en utilisant cette manœuvre à plusieurs reprises face à une arme de valeur +6, il ne sera pas possible de l'affaiblir en dessous de +3).

- **Choc :** le coup porté fait vaciller l'adversaire. Il est légèrement sonné et souffre automatiquement d'un malus de +2 échecs à son action suivante (peu importe la manœuvre).

- **Douleur :** l'adversaire touché souffre horriblement à l'endroit atteint par l'arme. Cette douleur lancinante provoque un malus de +1 échec à toutes ses actions et ce, jusqu'à la fin du combat.

- **Perce-armure :** la manœuvre a pour but d'affaiblir la protection de l'adversaire. Le coup porté fait baisser définitivement (et ce, jusqu'à réparation) la valeur en protection de l'armure de 1 point. Il n'est pas possible de faire perdre plus de la moitié de la valeur de l'armure par ce procédé (ex : en utilisant cette manœuvre à plusieurs reprises face à une armure de valeur +4, il ne sera pas possible de l'affaiblir en dessous de +2).

- **Projection :** le coup porté est particulièrement lourd et puissant. Un vrai coup de brute. L'adversaire touché recule de plusieurs mètres et doit réaliser un test sous sa caractéristique Articulations x2. En cas d'échec, il lâche son arme.

- **Riposte :** cette combo ne s'applique qu'aux Manœuvres de Défense. En cas de réussite de cette manœuvre défensive, le personnage gagne un bonus de +2 réussites à son attaque suivante. Sa défense ayant fragilisé son adversaire.

- **Saignement :** l'adversaire touché par cette combo souffre d'un saignement abondant. Jusqu'à la fin du combat, il gagne automatiquement autant de points de blessures que de points d'actions investies dans ses Manœuvres (ex : lorsqu'il utilise une Manœuvre ayant un coût de 2 points d'Actions, il gagne 2 points de blessures par la même occasion, qu'il gagne ou perde l'opposition).

- **Second souffle :** à chaque fois qu'il utilise cette manœuvre avec succès, le personnage regagne autant de points d'Actions que de réussites obtenues lors de son test. Ces points d'Actions se cumulent avec ceux octroyés par une éventuelle Prime (ex : si je réussis une manœuvre grâce à 4 réussites, je gagnerai 4 points d'Actions en plus). Néanmoins, il n'est jamais possible de dépasser le maximum du pool d'Actions du personnage par ce procédé.

- **Invite :** cette manœuvre permet au personnage de découvrir volontairement sa défense (et donc de faciliter l'attaque de l'adversaire) pour pouvoir l'atteindre plus facilement ensuite. L'adversaire bénéficie d'un bonus de +1 réussite à son attaque et le personnage reçoit un bonus de +3 réussites à son attaque suivante.

- **Arme précise (condition) :** cette manœuvre ne fonctionne qu'avec un type d'arme bien précis. Arme tranchante, arme tranchante lourde, arme d'écrasement... Une manœuvre limitée aux armes d'empelement, par exemple, ne pourra pas être utilisée avec une épée ou une hache à deux mains.

- **Dernier coup (condition) :** pour que cette manœuvre puisse être utilisée, il faut que le personnage-joueur ait impérativement dépassé le Palier 2 de sa Jauge de Santé.

- **Finition (condition) :** pour que cette manœuvre puisse être utilisée, il faut que l'adversaire ait impérativement dépassé le Palier 2 de sa Jauge de Santé. Dans le cas contraire, elle ne fonctionne pas.

- **Surnombre (condition) :** cette manœuvre ne peut être utilisée qu'à la condition que le personnage affronte plus d'un seul adversaire en même temps.

Mains Nues



- *Atemi*

Actions 1/ Réaction +1 / Appui +0 / Prime +0 / Combo néant

L'Atemi est un coup rapide porté avec le plat ou le tranchant de la main, dans la gorge ou la poitrine.

- *Brise reins*

Actions 2/ Réaction -1 / Appui +0 / Prime Dommages +2/ Combo néant

Coups de pieds et de poings portés dans le dos de l'adversaire.

- *Coup sauté*

Actions 3 / Réaction -1 / Appui +0 / Prime Dommages +4 / Combo néant

Coup de pied sauté ou coup de poing porté après une prise d'élan pour en améliorer l'impact.

- *Coup simple*

Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

Enchaînement de coups de poings, de pieds et de tête standards.

- *Coup de bélier*

Actions 3 / Réaction -1 / Appui +0 / Prime Dommages +2 / Combo = Choc

Violent coup d'épaule, destiné à faire tomber l'adversaire.

- *Coup de mule*

Actions 3/ Réaction -2 / Appui +0 / Prime Dommages +2 / Combo = Projection

Coup de pied sec et violent, conçu pour projeter l'adversaire en arrière.

- *Casse rotule*

Actions 2/ Réaction +0 / Appui +1 réussite / Prime 0 / Combo néant

Succession de balayages et de coups aux jambes.

- *Projection*

Actions 4/ Réaction -2 / Appui +2 échecs / Prime Dommages +6 / Combo = Projection

Saisie rapide de l'adversaire pour le balancer un peu plus loin avec force.

Bras Armé



- *Attaque simple*

Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

Manœuvre d'attaque ordinaire, consistant en une succession de coups, sans stratégie ni objectif précis.

- *Attaque rapide*

Actions 1 / Réaction +2 / Appui +1 échec / Prime 0 / Combo néant

A l'aide de cette manœuvre, le combattant dégainé ou saisit très rapidement son arme pour effectuer immédiatement plusieurs séries d'attaques.

Liste des Manœuvres

- *Attaque au fer*

Actions 3 / Réaction +0 / Appui +1 échec / Prime 0 / Combo = Brise-lame

Cette manœuvre vise à attaquer directement l'arme adverse, pour la briser ou en compliquer l'utilisation. Elle consiste en des mouvements précis, portés à l'adversaire, mais de manière à toucher également son arme.

- *Balestra*

Actions 3 / Réaction +1 / Appui +0 / Prime Dommages +4 / Combo néant

La Balestra consiste en un véritable bond en avant, suivi d'une série de coups puissants. C'est un peu la bonne vieille méthode du rentre-dedans.

- *Contre-offensive*

Actions 1/ Réaction Spécial / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

La Contre-offensive est une manœuvre un peu spéciale puisqu'elle provoque une attaque simultanée, quelle que soit la Réaction de l'adversaire. Ainsi, lorsqu'un ennemi est plus rapide que le personnage, celui-ci peut utiliser cette manœuvre pour donner un coup au même moment. Par contre, il lui sera du coup impossible de se défendre (il devra se contenter d'une défense naturelle).

- *Désarmement*

Actions 4 / Réaction -2 / Appui +2 échecs / Prime +1 Action / Combo néant

Le but de cette manœuvre est de porter un

coup ample, tout en tentant de saisir l'arme de l'adversaire avec l'autre main. En cas de réussite de cette manœuvre, le personnage doit réaliser un test de Muscles x 2 face aux Muscles x2 de l'adversaire. En cas de réussite du personnage, il est parvenu à s'emparer de l'arme adverse.

- *Double coup*

Actions 5 / Réaction -1 / Appui +2 échecs / Prime Dommages +8 / Combo néant

Permet de porter un coup avec une arme dans chaque main.

- *Embroyer*

Actions 3/ Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo = Projection

C'est un coup d'Estoc, porté violemment à l'horizontal pour empaler un adversaire sur son arme ou le projeter en arrière.

- *Feinte*

Actions 2/ Réaction +1 / Appui +1 réussite / Prime néant / Combo néant

La Feinte consiste à faire croire à l'adversaire qu'on veut le toucher à un endroit, tandis qu'on souhaite le toucher ailleurs. Ce mouvement surprise améliore du coup les chances de le toucher.

- *Fendant*

Actions 3/ Réaction +0 / Appui +0 / Prime Dommages +4 / Combo = Choc

Le Fendant est un monstrueux coup de taille, porté de haut en bas, avec tout le poids du combattant. Un peu comme pour couper une bûche.

- *Gore*

Actions 5/ Réaction -2 / Appui +3 échecs / Prime Dommages +10 / Combo = Projection

Le Gore est sans aucun doute une des attaques les plus brutales. C'est un véritable assaut, le personnage s'engageant à corps perdu contre son adversaire, pour lui porter une série de tranchants et d'estocades ultra violents. Malheureusement, cette attaque est dans le même temps plus facile à contrer.

- *Kaamkata Coupe-gorge*

Actions 5 / Réaction +1 / Appui +1 réussite / Prime Dommages +8/ Combo = Finition (condition)

Comme son nom l'indique, cette manœuvre est utilisée par les Squals pour trancher rapidement la gorge des adversaires affaiblis.

- *Kaamkata Perce-organes*

Actions 2/ Réaction +2 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

Cette manœuvre très rapide du Kaamkata utilise des poinçons, des petites lames très pointues, destinées à endommager les organes de l'adversaire (comme ses yeux ou ses poumons).

- *Kaamkata Tranche-artères*

Actions 4 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo = Saignement

Ce mouvement de Kaamkata fait appel à des lames courbes, comme des kriss, capables de sectionner des veines pour générer une véritable saignée.

- *Kaamkata Tranche-tendons*

Actions 5/ Réaction +1 / Appui +0 / Prime 0 / Combo = Douleur

Cette manœuvre du Kaamkata utilise des lames munies de pointes, capables de rendre les nerfs douloureux et de compliquer les mouvements de l'adversaire.

- *Pourfendre*

Actions 2/ Réaction +1 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

Cette manœuvre est une succession rapide de coups, portés avec des croisements amples, pour lacérer le corps de l'adversaire.

- *Pression*

Actions 3/ Réaction -1 / Appui +1 échec / Prime 0 / Combo = Perce-armure

La Pression est un coup violent, généralement porté à deux mains sur l'arme, ayant non seulement pour but de blesser l'adversaire mais également d'endommager son armure en forçant sa parade.

- *Volte*

Actions 4 / Réaction -2 / Appui +1 échec / Prime Dommages +6 / Combo néant

Cette manœuvre consiste en une redoutable attaque tournante. Soit le personnage porte son coup après avoir tourné sur lui-même pour améliorer l'impact, soit il fait littéralement tourner son arme pour lacérer l'adversaire.

Distance



- *Aveuglement*

Actions 4 / Réaction -2 / Appui +1 échec / Prime 0 / Combo = Choc

Attaque portée directement aux yeux ou en utilisant un artifice (lancer indirect, poignée de sable...) pour amoindrir les sens de l'adversaire.

- *Duel*

Actions 5/ Réaction +2 / Appui +3 échecs / Prime Dommages +8 / Combo néant

Permet de dégainer l'arme rapidement et de tenter de provoquer le maximum de dégâts.

- *Kaamkata – Perfore muscles*

Actions 2 / Réaction +1 / Appui +1 réussite/ Prime 0 / Combo néant

Cette manœuvre du Kaamkata utilise des couteaux de lancers effilés, destinés à blesser un adversaire situé à bonne distance.

- *Tir standard*

Actions 1 / Réaction +1 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

Cette manœuvre est le tir standard, utilisé pour lancer une arme ou tirer avec une arme (arc, arbalète, cliquetier...) sans stratégie particulière.

- *Tir instinctif*

Actions 2 / Réaction +2 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

Pour effectuer un tir ou un lancer rapide.

- *Ricochet*

Actions 4 / Réaction -3 / Appui +2 réussites / Prime +1 Action/ Combo néant

Pour atteindre un adversaire dans une position complexe, en utilisant des obstacles pour faire ricocher le projectile.

- *Tir multiple*

Actions 5 / Réaction -2 / Appui +1 échec / Prime Dommages +8/ Combo néant

Pour lancer deux couteaux en même temps ou tirer deux flèches avec un arc, contre le même adversaire.

- *Tir Visé*

Actions 5/ Réaction -3 / Appui +3 réussites / Prime 0 / Combo néant

Plus lent que les autres attaques à distance, cette manœuvre permet d'atteindre plus facilement sa cible.

Défense



- *Contre-riposte*

Actions 3/ Réaction néant / Appui +1 échec / Prime 0 / Combo = Riposte

Cette parade est conçue pour déséquilibrer l'adversaire, afin de pouvoir lui porter un coup plus efficace immédiatement après.

- *Esquive simple*

Actions 1/ Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

C'est la manœuvre d'esquive ordinaire, utilisée pour éviter un coup d'épée ou un projectile.

- *Esquive acrobatique*

Actions 2/ Réaction néant / Appui +1 réussite / Prime 0 / Combo néant

Un mouvement d'esquive beaucoup plus rapide, améliorant grandement les chances d'éviter le coup porté. Il s'agit en général d'un bond sur le côté, d'une roulade ou d'un flip arrière.

- *Ouverture*

Actions 3/ Réaction néant / Appui +2 échecs / Prime 0 / Combo = Invite

L'Ouverture est une parade feinte. Le personnage se met en danger en limitant l'efficacité de sa parade, afin de profiter d'une ouverture pour pouvoir porter une attaque plus efficace juste après.

- *Parade bouclier*

Actions 2/ Réaction néant / Appui +1 échec / Prime Protection +4/ Combo néant

Réalisée avec un bouclier ou non, cette parade est constituée de mouvements amples, ayant pour but d'améliorer la protection du personnage. En plus de tenter d'arrêter l'arme adverse.

- *Parade simple*

Actions 1/ Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

Cette manœuvre standard consiste à arrêter un coup, porté par une autre arme (tranchan-

te, écrasante, arc, arbalète...). Néanmoins, il n'est pas possible de stopper un plomb à l'aide de ce mouvement.

- *Parade circulaire*

Actions 3 / Réaction néant / Appui +1 réussite / Prime Protection +2 / Combo néant

Cette manœuvre est une parade tournoyante, améliorant les chances d'arrêter l'arme adverse.

- *Parade à la volée*

Actions 5 / Réaction néant/ Appui +2 échecs / Prime Protection +2/ Combo néant

Cette parade particulièrement rapide et précise est capable de stopper un plomb de cliquet ou un projectile plus rapide qu'un carreau d'arbalète.

- *Parade de récupération*

Actions 3 / Réaction néant / Appui +1 échec / Prime 0/ Combo = Second souffle

Cette manœuvre a pour but essentiel de permettre au personnage de souffler, en parant de la façon la plus simple possible.

- *Tac*

Actions 4/ Réaction néant / Appui +1 échec / Prime 0 / Combo = Choc

Cette manœuvre est une défense violente, consistant en un lourd mouvement brutal latéral destiné à perturber l'adversaire. Bref, à le secouer un peu en profitant de la parade.

Mouvement



Les mouvements sont des actions spéciales qui entraînent toujours la perte de leurs points d'Actions. Il n'est ainsi pas possible de conserver les actions investies dans un mouvement. La plupart de ces manœuvres, sauf mention contraire, sont toujours considérées comme réussies une fois leur prix payé. Elles peuvent être réalisées en même temps qu'une manœuvre d'un autre type (ex : Attaque simple + Changement de position).

- *Changement de position*

Actions 2/ Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant

Pour se déplacer pendant le combat. Un personnage peut parcourir (Articulations) mètres lorsqu'il utilise ce mouvement.

- *Encre*

Actions 1/ Réaction +0 / Appui néant / Prime néant / Combo néant

Cette manœuvre est utilisée pour activer un vœu ou de lancer un protocole de Précokinésie. C'est le temps nécessaire pour réaliser de la magie. Même si le personnage réussit son protocole, par exemple, il doit tout de même dépenser les points d'actions.

- *Manipulation*

Actions 5/ Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant

Sous ce terme générique sont regroupées toutes les actions complexes pouvant se dérouler en combat : récupérer un objet, dénouer des liens, attraper quelque chose,

enclencher un mécanisme, changer d'arme... Libre au Maître de Jeu de demander un test pour vérifier la réussite de cette action (face à une difficulté, le plus souvent).

- *Menace*

Actions 2 / Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant

Cette manœuvre n'est rien de plus qu'une tentative d'intimidation. En criant, hurlant, injuriant ou en faisant des moulinets, le personnage tente d'effrayer son adversaire. Pour cela on applique les règles de Panique (voir plus loin).

- *Recharger*

Actions 1 / Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant

Pour recharger une arbalète ou un cliquet. Bref tout mécanisme demandant un peu plus de temps que de dégainer une arme ou extirper une flèche d'un carquois.

- *Retraite*

Actions 2/ Réaction néant / Appui +1 réussite / Prime néant / Combo néant

Ce mouvement a uniquement pour but de quitter le combat. Pour cela le personnage opte pour une position de défense, lui permettant de s'éloigner du danger. Il reçoit un bonus pour la manœuvre qui y est associée (attaque ou défense).

- *Saut arrière*

Actions 1/ Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant