

SI VOUS AVEZ DES DIFFICULTÉS POUR TOUCHER L'ADVERSAIRE (PARADE)

| Et que... | Alors essayez... | En termes de jeu | Bénéfique à... |
|--|--|---|-------------------------------------|
| Votre équipe est plus nombreuse | d' Attaquer à plusieurs | +1 en Combat par combattant au-delà du premier | L'équipe |
| Vous êtes plus agile que votre adversaire | une Ruse d'agilité (<i>Lancez du sable dans la tête de votre adversaire</i>) | Succès : adversaire à -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action Relance : adversaire à -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action et Secoué | L'équipe |
| Vous êtes plus intelligent que votre adversaire | une Ruse d'Intellect (« <i>Attention derrière toi</i> ») | Succès : adversaire à -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action Relance : adversaire à -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action et Secoué | L'équipe |
| Votre adversaire n'est pas très intelligent (Intellect) | les Sarcasmes (« <i>T'es vraiment trop laid...</i> ») | Succès : +2 à votre prochaine action contre l'adversaire Relance : +2 à votre prochaine action contre l'adversaire et adversaire Secoué | Vous (Succès) et l'équipe (Relance) |
| Votre adversaire n'est pas très courageux (Âme) | l' Indimidation (<i>faire craquer ses articulations ou un cri de guerre</i>) | Succès : +2 à votre prochaine action contre l'adversaire Relance : +2 à votre prochaine action contre l'adversaire et adversaire Secoué | Vous (Succès) et l'équipe (Relance) |
| Vous n'avez pas de problème pour blesser votre adversaire qui n'est ni fort (Force) ni Agile (Agilité) | l' Empoignade | Plus de jets pour toucher l'adversaire mais des jets opposés de Force ou d'Agilité. Par contre, les dégâts sont seulement de For. | Vous |
| Cela ne vous dérange pas de baisser votre défense jusqu'à votre prochaine action | l' Attaque totale | +2 en Combat et dégâts mais -2 en Parade jusqu'à votre prochaine action | Vous |
| Vous utilisez une arme à distance | de Viser | +2 en Tir | Vous |
| Vous utilisez une arme automatique ou semi-automatique | de Tirer en rafale | +1 (arme semi-automatique) ou +2 (arme automatique) en Combat et aux dégâts | Vous |
| Vous utilisez une arme de mêlée | de changer pour une arme à distance | Difficulté de 4 au lieu de la Parade à portée courte | Vous |
| Vous avez besoin de chance | de tirer un Joker | +2 à tous les jets de Traits et aux dégâts | Vous |

SAVAGE WORLDS

| Et que... | Alors essayez... | En termes de jeu | Bénéfique à... |
|--|---|--|----------------------------|
| Vous pouvez vous enfuir pour revenir Furtivement | l' Attaque surprise | +4 en Combat et aux dégâts | Vous |
| Vous allez mourrir si vous continuez à combattre | de Rompre le combat pour revenir une prochaine fois (<i>Ca arrive</i>) | Tous les adversaires non Secoués bénéficient d'une attaque gratuite. Essayez l'option de combat Défense pour bénéficier de +2 à votre Parade et d'un mouvement normal | Vous (enfin, on espère...) |

SI VOUS AVEZ DES DIFFICULTÉS POUR FAIRE DES DÉGÂTS À VOTRE ADVERSAIRE (RÉSISTANCE)

| Et que... | Alors essayez... | En termes de jeu | Bénéfique à... |
|---|--|---|----------------|
| Vous n'avez pas de problème pour toucher votre adversaire | de faire une Attaque Ciblée sur des zones non protégées ou des organes vitaux | Membre -2 ; Tête -4 ; Petite cible -4 ; Cible minuscule -6. +4 aux dégâts à la tête ou aux organes vitaux | Vous |
| Votre adversaire n'est soit pas agile, pas intelligent ou pas brave | de le Secouer à l'aide Ruse , d'un Sarcasme ou d'une Intimidation pour que vos alliés le blessent plus facilement | Succès : adversaire à -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action Relance : adversaire à -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action et Secoué | L'équipe |
| Vous utilisez une arme automatique ou semi-automatique | de Tirer en rafale | +1 (arme semi-automatique) ou +2 (arme automatique) en Combat et aux dégâts | Vous |
| Vous utilisez une arme automatique | le Tir de barrage | Sur un jet de Tir réussi, les cibles prises dans un Gabarit Moyen doivent réussir un jet d'Âme ou être Secouées ; sur un 1, elles sont touchées (dégâts normaux). | L'équipe |
| Vous pouvez vous enfuir pour revenir Furtivement | l' Attaque surprise | +4 en Combat et aux dégâts | Vous |

Note : la plupart des manoeuvres de combat qui augmentent vos chances de toucher l'adversaire fonctionnent aussi car elles augmentent les chances de faire une Relance et donc d'obtenir 1d6 en plus à vos dégâts.