

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.