



Préambule

Tout d'abord ce jeu a été réalisé sans aucune prétention par un adorateur de DBZ qui voulait passer un bon moment avec un pote en maîtrisant pour son plus grand plaisir. La règle principale qu'il faut respecter pour ce jeu est que le MJ est là pour prendre autant de plaisir que ces joueurs en perdant souvent ces duels mais en contrôlant son envie de leur foutre une bonne raclée (avertissement inutile pour tout MJ expérimenté). En effet le plaisir est plus fort quand les joueurs gagnant un niveau s'aperçoivent de leurs nouvelles forces et éclatent l'adversaire anciennement redouté.

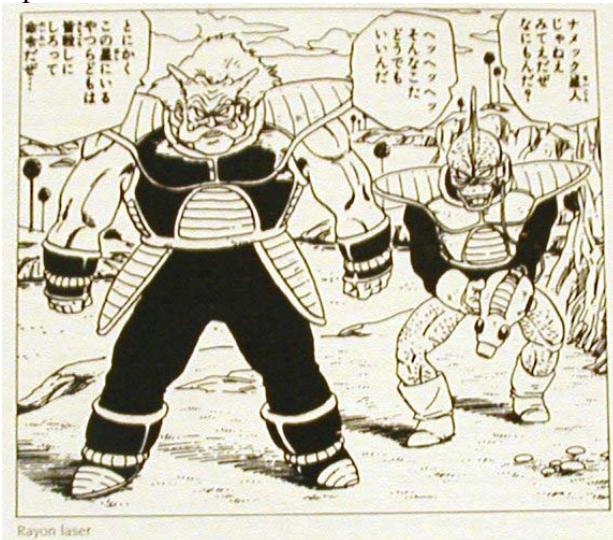
DBZ RPG est le jeu de rôle de DBZ qui se situe après la victoire de San Goku contre Piccolo et avant sa victoire sur Freezer pour les puissances de combat. Pourquoi pourrait-on se le demander ? La réponse est que dans cette période le PC (Potentiel de combat) est une base du dessin animé permettant la création de règles. Toutefois avec mes règles on peut faire des personnages très puissants jusqu'à 1 million de PC (environ Freezer 2^{ème} transformation). On peut aussi imaginer et donc créer des règles de transformations de saïens ou d'autres races permettant de coller au plus près au dessin animé.

Univers

Il y a trois possibilités de jeu : l'armée de Freezer, le monde de la Terre et le monde des Namek.

- L'armée de Freezer est le monde permettant aux joueurs d'exprimer leur envie de détruire, leur violence envers des pauvres autochtones innocents. Toutefois l'encadrement militaire permet de les diriger, de les motiver à progresser, voir de les punir. Le MJ peut utiliser des scénari pille tue viole, des scénari on va tous crever(mais non !! S'exclame le MJ), des scénari entraînements entre les PJ et PNJ et enfin le bon championnat inter-armée de Freezer qui est un moment de détente et de prestige car la phase finale a lieu devant Freezer. Je tiens à préciser que seuls les plus méritants des soldats ont l'honneur de s'affronter dans ce tournoi.

Structure de l'armée de Freezer : -Tout d'abord il y a les soldats de base avec armure détecteur et fusils énergétiques qui sont reliés au détecteur et peuvent tuer un adversaire de PC de 500 max. Ces soldats sont traités comme de la chair à canon mais reste suffisamment fort (jusqu'à 500 de PC) pour tuer toute une armée terrienne facilement. Les grades vont de soldat 2nd classe à lieutenant 1^{ère} classe. Pour entrer dans l'armée, un PJ doit battre, lors d'éliminatoires, 3 adversaires ou bien battre 2 adversaires mais bien se battre contre le troisième. Le grade d'entrée dépend des combats effectués qui varie de soldat de 3nd classe à caporal de 2nd classe.



-Ensuite on a les commandos de Freezer qui sont 10 regroupés par puissances de combats : Le 10^{ème} : commandé par un Capitaine de 1^{ère} classe

Max 2500 PC

9^{ème} : Max 5000 PC Major 2nd classe

8^{ème} : Max 10000 PC colonel 1^{ère} classe

7^{ème} : Max 20000 PC Général 3^{ème} classe

6^{ème} : Max 35000 PC même chose

5^{ème} : Max 50000 PC Général 2nd classe

4^{ème} : Max 75000 PC Général Noir

3^{ème} : Max 90000 PC Général Rouge

2^{ème} : Max 125000 PC Général Or

1^{er} : 150000 PC Général suprême (qui n'est autre que

le général GINUE)

- Enfin on a les gardes du corps spéciaux de Freezer moins fort mais plus prestigieux du fait de leur travail Dodorio 22000 PC et Zabon 23000 et 35000 après transformation

Scénario pille tue viole : Trois possibilités s'ouvrent au MJ, la première les soldats font une reconnaissance de la planète, sont envoyés détruire une planète faible, sont envoyés en soutien d'un commando (assez rares dépendant du commandant du commando). La seconde c'est un commando qui est envoyé en reconnaissance (max. commando 7) car la résistance de la planète est trop forte pour un groupe de soldats et la dernière possibilité : un commando supérieur est envoyé en renfort d'un plus faible qui rencontre une importante résistance. Le but du scénario est de récupérer la planète entière avec ou sans les habitants. Les habitants à faible niveau technologique sont gardés vivants pour servir d'esclaves. Si la planète s'avère pauvre la destruction de la planète par les plus forts peut être un bon amusement !!! Les moyens de transport sont les Pods spatiaux pour les commandos et navette type Freezer (voir planète Namek pour DBZ) pour les soldats.

Scénario on va tous crever : C'est une variante fun pour le MJ de pille tue viole. Les PJ sont confrontés à des opposants trop forts pour eux ou la gravité de la planète les affaiblit. Ils peuvent survivre en se déchirant pendant les combats ou mieux peuvent appeler les renforts qui arriveront dans 1 à 6 semaines qui dépend de la distance de la planète par rapport au commando le plus proche.

Scénario entraînement : c'est une répétition en réel des combats extérieurs avec l'assurance de la CUVE (cf. plus loin) au maximum. Trois environnements sont possibles : les salles entraînements énergétiques, les salles de corps à corps et les rings de tournoi.

- Salles d'entraînement énergétique sont les plus dangereuses pour ceux qui y entrent : Salles très grandes (1 km carré environ) en sol rocheux renouvelé tous les jours. Après le combat ces salles présentent toujours des cratères spectaculaires pour les novices. Ces salles sont réservées aux officiers portant des armures .
- Salles de corps à corps sont des salles assez petites allant de très petites (20m*20m) à grande (100*100) entourées de murs très résistants (mais faut pas exagérer !!!!). Elles servent d'entraînement au corps à corps bien sûr.
- Ring de tournoi sont standards 25*25 surélevés avec des bords où l'on ne doit pas tomber

Pour toutes ces salles le plafond est à 20m permettant le vol mais pas trop.

Scénario tournoi inter-armée : Seuls les plus valeureux sous-officiers soldats et les 5 meilleurs non commandants de chaque commando peuvent y participer. Les sous off et les commandos inférieurs (inférieur au 5) doivent participer aux éliminatoires de 2 tours avec repos entre. Il ne doit en rester que 7 qui s'ajoutent aux autres 25 pour les 32^{ème} de finale. Le

MJ peut rester vague quant au nombre de participant afin de permettre le repêchage des PJ s'il le faut lors des phases éliminatoires. Le MJ n'a pas à avoir peur d'exagérer sur les adversaires car ce scénario permet de montrer qui est le plus fort !!!!. Arriver dans la phase finale pour un bas de grade est un honneur !!! Permettant souvent la promotion de l'heureux joueur. La fréquence du tournoi est variable et dépend (officiellement de Freezer) du MJ.

Les grades sont tous divisés en deux grades sauf soldats et généraux qui sont divisés en trois classes. On a dans l'ordre : Soldat, Caporal, Sergent, Lieutenant, Capitaine, Major, Colonel, Général.

-Le monde des terriens (on est pas obligé de prendre la terre de San Goku et donc inventer une planète qui n'a rien à voir): On prend presque les mêmes scénari et on recommence !. Voilà la carte grossièrement :



La vie des PJ est ponctuée d'entraînement avec le sensai (maître), combat contre lui ou les autres apprentis, combats contre d'autres élèves de maître amis ou ennemis, le tournoi qui a lieu tous les cinq ans et enfin la cerise sur le gâteau les attaques de démons et autres envahisseurs comme les saïens par exemple. Il est bon de savoir que la population terrienne est constituée de 75% de terriens, 17% d'animaux (exemple le cochon, chien chat et autres...) et enfin 7% de monstres. Ah j'oubliais 1% d'extraterrestre comme des saïens (pas obligatoires) Namek, Quatre bras (Tenshinan) etc.... **Ne pas oublier les bonnes capsules qui font schplok ou boum !!!!**

Dernièrement j'ai rajouté les scénari monde parallèle, savant fou, enquête (recherche de la cachette d'un maître maléfique), danger de collision avec un météorite etc.....

-Le dernier monde est moins développé est le monde des Namek cible des extraterrestres (vous avez dit boules de cristal?). 14% de combattants et le reste de Ryuzoku (normaux). L'entraînement est bien sur très important avec des techniques très spéciales connues seulement des Nameks. Exemple : régénération, élongation des bras etc.. Pour cet univers je compte sur le MJ motivé pour développer cette partie du jeu et m'en faire-part (please !!!)

Bien entendu tout est modifiable au bon plaisir du lecteur de ces lignes !!!!!!!

Règles

Enfin les règles !

I. Les personnages :

Pour les personnages joueurs je me sers de ma bible : LE DICTIONNAIRE DE DRAGON BALL chez Glénat (chez tout bon Virgin ou libraire). Mais bon arrêtons la pub ! J'ai donc donné des noms de race aux personnages que l'on connaît dans le manga : par exemple Freezer pour un joueur qui aimait la gueule de Cooler. De toute façon tout est permis dans ce chapitre, car le but est de donner une apparence aux PJ dans ce monde. Pour cela je vais donner une liste de personnages existants et créés pour les fainéants. Pour tout ce qui est du background de la race le MJ fait à sa guise pour servir les interets de son scénar ou campagne:

Saïen (je ne suis pas très pour!! Car ils sont atteints de grosbilismes !!)

Humain

Namek

Freezer (pareil que les saïens)

Quatre-bras (Tenshinhan)

Démon (nombreuses apparences toutes plus démoniaques les une et les autres)

Animal (dragon bouboule, ours, etc....)

Insecte exemple Torbi qui est humanoïde pour le corps avec des ailes dans le dos et une tête avec des descentes de protection dans le cou et de la carapace protégeant avant-bras, torse, bassin, épaules et tibias.

Barta : membre du commando Ginue qui fait équipe avec Jeece grand avec peau bleue tachetée une tête avec des arcades sourcilières très allongées vers les oreilles.

Jeece : humanoïde assez petit avec une longue chevelure blanche et une peau dans l'orange manga !!!

Neizu : très frêle de corps humanoïde mais une tête de lézard avec des oreilles en arrière du crâne.

Dole : Mains avec membranes et une tête de triton avancée. Le corps couverte de petites écailles

Kiwi : connu pour s'être fait éclaté au sens propre du terme par Végéta sur Namek. Crâne sur développé comme un œuf et deux trous d'oreilles ? sur le haut du crâne. Sa peau est mauve tachetée . Faut pas oublier les petites antennes descendantes de la mâchoire vers le cou.

Apple : espèce d'alien avec des branchies sur le côté du crâne avec une peau tachetée de gros points noirs. Font partie des soldats de bases de Freezer.

Maintenant les races que j'ai créés pour l'occasion pour faire office de PNJ :

Laseigle : humanoïde de 1.80m yeux rouges, pas de cheveux et trois doigts à la main PC assez commun

Inhib : Tête plate avec une pointe sur le haut du crâne. Sont recouverts d'une fourrure verte et mesurent 2.20m. Très forts et assez résistants !

Stan : Tête en boule sans poils + avant bras et mollets en boule à la BOUBOU. 1.90m. PC constant (cf. + loin)

Stuff : 1.70 forme varie mais gélatineux attaque avec de nombreux pseudopodes mais peu de PC

Trib : 1.60 humain avec oreille en pointe (Zelda) très rapide PC variable

Flairtuss : Humanoïdes 1.80 nez écrasé avec cheveux toujours en brosse et vert PC fort et résistant

Plaintull : 1.70 à 2.00m Très long bras jambes + queue. Il a une carapace assez solide à la place de la peau.

Fortrait : 1.70à 1.80 humanoïde à fourrure noire. Tête violette sans poils avec une queue sur la tête. Très puissant guerrier de l'armée de Freezer.

Urinary : 1m forme bouboule toujours faible

Tax : 1.50 fin et frêle cependant grand PC

Buzz : 2.30 abeille vivante et géante.

Voilà j'ai fini avec les races que je me suis fait chier à décrire utilisable pour tous les univers mais plus pour Freezer. Pour les démons pas de problème un zest d'imagination et voilà le vilain pas bô tout prêt. Je vais peut être me répéter mais l'intérêt de cette section est de vous donner des idées d'apparence des personnages et non de vous pondre un background non modifiable !!

II. Les caractéristiques

PC : Potentiel de combat maximum du combattant qui peut être révélé lors d'un combat. Plus il est élevé et plus les dégâts sont importants (Pas de max avec un ajustement des règles de progression). Des phénomènes visuels peuvent accompagner le dégagement de PC :

- Jusqu'à 1000 rien simplement l'énergie qui afflue dans les membres
- Jusqu'à 2500 l'air commence à vibrer autour de la personne
- Jusqu'à 10000 des éclairs peuvent passer autour du personnage et une aura de puissance se dégage
- Jusqu'à 25000 la terre tremble le ciel se dégage des nuages sur une zone déterminée.
- Jusqu'à 100000 la planète est touché par le dégagement d'énergie dans l'air + un cratère plus ou moins profond ce forme dans le sol
- Plus des morceaux de rocher vibrent en planant, l'aura est très grande autour du personnage et le ciel perd sa couleur originelle pour le noir de l'espace.

(cf annexe Force de San Goku)

KI : Energie vitale du corps qui permet les attaques énergétiques et les combats violents et de longues durées (Pas de Max)

Technique : Permet d'utiliser des mouvements de corps à corps et de se protéger de ces coups(20-22 Max)

Vitesse : Permet de se déplacer, voler, nager plus vite que les hommes « normaux » (50 de Max avec possibilité de l'augmentée par des attaques KI cf plus loin)

Constitution : Robustesse du corps ou la résistance aux coups et attaques énergétiques(pas de Max). Donne le nombre de points de vie : Cstit=PV

Volonté : force cachée qui au moment décisif, critique va déclencher toutes les forces cachées du personnage ou volonté de ne pas mourir (simple non ?) (20 Max) (à n'utiliser qu'une fois par combat et pour des moments critiques)

Un humain de la plus simple apparence est donc un personnage de :

PC=1

Ki=1

Tech=6-8

Vit=1

Constit=1-2

Volonté=10

Avec cela vous pouvez imaginer la différence avec les personnages joueurs.

III. Création de personnages :

Le joueur choisit une race de personnage ce qui détermine pour le MJ des attributs spécifiques de race : Un personnage petit et fluide aura des avantages en vitesse conséquents mais une montée difficile en constitution. Le PC est variable pour toutes les races mais à de haut niveau. Si le MJ veut gâter son PJ il pourra même lui permettre une transformation type saïen ou freezer à très haut potentiel ex 300 000 ou 500 000 de PC. Mais le potentiel de combat varie peu de race à race au début jusqu'aux limites de 200 000 (Ce qui est déjà pas mal ! encore que... à voir si le MJ veut déséquilibrer ces PJs).

A la création le joueur lance pour le premier niveau :

PC= 1D100

Ki= 1D6

Tech=2D6+4

Vit=1D8

Cstit=2D10

Vo=2D6+6

—————→ **Mais là entre la règle du jeté de dé « qui pue »** :j'explique un minimum est obligatoire. Si le jet est inférieur il faut relancer le dé jusqu'à obtention d'un score égal ou supérieur au minimum. Au bout de trois tentatives le minimum est accordé d'office
Pour la technique, le minimum est de 10 est le Max est de 14.
Pour le PC, 50 mini
Pour la constit, 6 mini

On fait lancer ces dés pour habituer les joueurs à la règles du jet qui pue !! (on aurait effectivement pu faire tirer pour le PC 1D50+50)

On peut faire gagner plusieurs niveaux à la création mais on perd l'intérêt de faire progresser son personnage du : je suis une merde à putain je vais tout éclater ;-)

Pour le poids taille et âge le MJ donne une fourchette raisonnable au joueur qui décide(Pas de saïen de 350Kg !!!). Pour les races inventées fait comme il te plait !!!! (Jolie !!ça rime)

Les techniques connues sont nulles car il doit apprendre !!! Une exception le vol ou danse de l'air est connue à --- pour des créatures volantes.

IV. Le combat au corps à corps

Ah enfin l'intéressant !!



Au début du combat, les joueurs et le MJ doivent réaliser un jet de potentiel de combat qui se fait au dé100, cela donne le pourcentage du potentiel max que les personnages dégagent. Les personnages connaissant le contrôle d'énergie peuvent décider de ne pas relâcher toute la puissance contenue en eux.

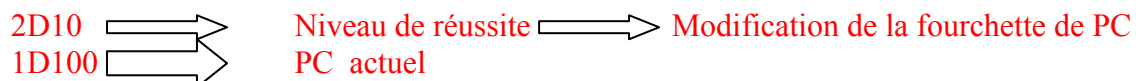
Pour cela, il réalise un jet de technique 2D10 que l'on compare avec le niveau de sa technique. Exemple : on compare une technique de 12 avec le jet de technique 2D10. Si le joueur lance – de 8 il a raté son jet ce qui se traduira par un non-contrôle de sa force et une consommation aussi rapide de ses forces que normalement.

Pour un jet de 8 à 12 il réussit moyennement. Pour au-dessus, son contrôle est bon à parfait pour son niveau de contrôle.

Ce jet de technique modifie la fourchette de PC que donne son niveau de contrôle d'énergie (cf plus loin).

Ensuite il lance le jet 1D100 comme pour le cas normal ce qui donne son PC actuel pris dans la fourchette de PC modifiée par sa réussite au jet de technique.

Rappel contrôle d'énergie :



Le major 2nd classe de l'armée de Freezer Gortack le Laseigle fait face à son adversaire le major 1^{ère} classe Tuarte le Fortrait. Ils sont dans une salle d'entraînement énergétique elle est encore lisse car il est tôt le matin. Gortack décide de garder de l'énergie sous la semelle donc contrôle son énergie : il lance 2D10 et obtient 12.

Sa technique est de 15 donc il réussit bien son contrôle d'énergie. Son énergie ne va pas varier énormément de la fourchette du contrôle qui est de niveau +++ qui est donc de 1500-2000 pour un PC max. de 3000 (cf + loin). Il lance le D100 et obtient 40, il se concentre pour

libérer de l'énergie et sent son énergie monter en lui. Le détecteur de son ennemi montre un potentiel de combat de 1800.

Le fait de dégager tout son potentiel de combat dès le début consomme énormément de force (KI) ce qui épuise rapidement un combattant.

Ensuite le combat peut démarrer : les deux adversaires décident de l'attitude adoptée à chaque tour. Soit ils attaquent leur ennemi soit l'attendent. Dans les deux cas, il faut lancer un jet de vitesse : $2D10 + \text{vitesse}$ que l'on compare. Le plus rapide a l'initiative de porter un coup ou plusieurs. Cela dépend de la différence (Δ):

$\Delta 1 =$ pas d'enchaînement

$\Delta 2 =$ pas d'enchaînement

$\Delta 3 =$ 1 coup

$\Delta 4 =$ 2

$\Delta 5-7 =$ 4

$\Delta 8 \text{ et } + =$ Multiple enchaînement

On explique l'incapacité d'enchaîner (même si le coups est très dur) par la vitesse du défenseur de récupérer sa garde égale à celle de l'attaquant pour enchaîner un autre coups.

Gortack voit la puissance de son adversaire se stabiliser à 2000 et se lance à l'attaque. Il lance le dé de vitesse et fait $15 + \text{sa vitesse } 36 = 51$ son adversaire lui aussi s'est jeté en avant et obtient 48. Gortack arrive donc à sa hauteur au milieu du ring et prépare son attaque.

Le personnage le plus rapide attaque en décrivant précisément ses gestes et l'endroit qu'il veut toucher. Son adversaire lui décide de la façon qu'il se défend : soit il bloque, soit il esquive, soit il se désengage. Il doit décrire aussi précisément sa façon de bloquer l'attaque. Ensuite on compare $2D10 + \text{Tech}$. On obtient une différence qui peut aller de 1 à beaucoup (plus de dix).

Si $2D10 + \text{Tech}$ de l'attaquant est supérieur au $2D10 + \text{Tech}$ du défenseur il inflige des dégâts. L'inverse veut dire que le défenseur bloque.

Pour une égalité l'attaque porte sur la garde ou frôle. Si c'est pour la garde, s'il y a un grande différence de potentiel le défenseur peut ressentir une grosse douleur accompagnée de quelques dégâts.

Les dégâts sont calculés à partir de la différence des 2 totaux de technique+Jet . Un point de différence donne 10% d'un nombre qui est **PC dégagé actuellement/20**. EX : 3 de différence donne 30% de PC dégagé actuellement/20.

Gortack décide d'attaquer avec un coup droit du bras droit dans la tête de son adversaire.

Tuarte veut bloquer le coup. Ils comparent leur technique+2D10 : Gortack fait

$12(\text{dé}) + 16 = 28$ alors que Tuarte fait $8(\text{dé}) + 19 = 27$. Gortack touche le bras droit de son adversaire qui s'était protégé mais est assez rapide pour que son poing glisse et touche la tête et fait $1800/20 = 90 \times 10\%$ ($28 - 27 = 1 = 10\%$). Il inflige 9 points de dégâts à son adversaire qui est faiblement touché.

Pour les dégâts si le PC de l'attaquant est le double de celui du défenseur les dégâts de l'attaquant sont multipliés par deux. Exemple : 3000 contre 1500 le personnage à 3000 fait des dégâts multipliés par 2. L'inverse existe aussi 1500 contre 3000 dégâts sont divisés par 2. Si l'écart est plus grand que le double alors les dégâts diminuent jusqu'à être ridiculement faible. De même peuvent augmenter énormément !!

Pour les enchaînements, ils peuvent être divisés en deux classes : volontaire ou non !

Enchaînement non-volontaire :

Le premier coups de l'attaquant touche et il possède un avantage de vitesse suffisant, pour le second coups l'enchaîné est en déséquilibre et ne lance qu' 1D10 pour le deuxième jet de technique.

On a deux possibilités : l'attaquant retouche ou non

- Il retouche et pour le troisième coups le défenseur se met en boule et récupère un peu de défense. Pour le troisième jet de technique il lance 1D10+1D6
- Il ne touche pas et le défenseur peut se remettre de son coups à 1D10+1D8 en défense

On a trois possibilités :

- Il retouche et pour la quatrième défense 1D10+1D8
- Il ne touche pas et le défenseur lance 2D10
- Il ne touche ni à la seconde attaque ni à la troisième et l'enchaînement s'arrête

On continue sur une défense de 1D10+1D8 et on n'arrête l'enchaînement que si le défenseur bloque deux attaques d'affilées ou si le bonus de vitesse est suffisant.

Enchaînement volontaire :

Le défenseur, après le premier coups raté de son adversaire, le laisse continuer à enchaîner et obtient un bonus de +2 à ses jets cumulables. Ensuite viens le moment du COUNTER-STRIKE !!! contre attaque qui se fait à 2D10 contre 1D10+1D8 pour un blocage (+2) 1D10+1D6 pour deux blocages (+4) 1D10 pour tous les autres blocages.

Gortack ayant obtenu un Δ3, il enchaîne un coup. Son adversaire a la tête légèrement en arrière, il décide de le casser en deux avec un coup de genoux dans le ventre. Il lance 2D10 et son adversaire seulement 1D10. Gortack fait 15+16=31 alors que Tuarte fait 8+19=27. Gortack inflige Δ4 40% de PC/20=1800/20. Gortack inflige donc 40 points (le MJ est autorisé de ne pas calculé précisément afin de rendre le jeu plus fluide + s'aider de la feuille de MJ) et plie son adversaire en deux. Tuarte crache un peu de sang car il possède une constitution de 350, il s'est fait projeter violemment en arrière et Gortack n'est pas assez rapide pour continuer d'enchaîner son adversaire davantage.

Dés que le combat dure un peu dans les 3-4 rounds ou qu'il est très intense gros dégâts, les protagonistes lancent des dés de KI avec la règle du jet « qui pue ». Pour cela on regarde le KI qui reste au personnage et on choisit un dé qui correspond à la situation. De plus si le combat dure et que le KI diminue les PC peuvent diminuer : 1D100 de PC à réaliser avec un minimum et un maximum à l'appréciation du MJ.

Gortack après ce premier round de combat est à peine essoufflé et lance 1D4 de KI avec un minimum de 1 (son KI est de 29 donc 4 de max. est peu). Tuarte vient de perdre son souffle et essaie de récupérer il lance 1D10 avec mini 4 (pour un KI de 29 aussi).

Les contre-attaques sont possibles mais seulement si le personnage n'est pas enchaîné (cf plus haut). De plus rester en défense permet de gagner des bonus pour le contre. Les bonus sont à l'appréciation du MJ mais ne sont valables que si les blocages sont réussis. Réaliser plus de blocages donne plus de bonus :

+2 +4 +6 +8 +10

Par défi, Gortack fait signe à son adversaire de l'attaquer. Tuarte se lance en avant. En vitesse ils obtiennent G53 et T49. Mais Gortack attend son adversaire qui attaque par un uppercut gauche avec tech 34 Gortack réalise un critique 10+9 (ou 10+10) sur son jet+tech16=35. Il bloque avec le coude droit, Tuarte enchaîne avec un médium-Kick par le côté droit. Gortack ayant un bonus du à l'attente+le critique, le voit bien venir et décide d'éviter le coup puis de contre-attaquer. T32 et G30+4 (bonus) évite le coup en reculant le ventre et décide de prendre le pied. Il attaque : T31 et G30+4 donc Gortack attrape le pied de son adversaire et avec son élan réalise une projection de 12 pts de dégâts (30% de 90) mais essaie de l'enchaîner avec son $\Delta 4$ de vitesse (voir jet de vitesse du début de tour). Il se jette vers l'endroit où son adversaire vient de retomber et essaie de lui asséner un coup de pied violent dans le ventre car Tuarte est allongé ventre à terre. Tuarte n'a pas le choix il doit bloquer : T8(1D10)+19=27 G8+16=24 Tuarte se recroqueville au moment de l'attaque de Gortack et bloque le pied de ses deux mains. Gortack ne peut plus enchaîner cela se traduit par le fait qu'il est déséquilibré et que son adversaire en profite pour se relever d'un bond.

Il se peut que la différence de vitesse soit très grande ($\Delta 10$ ou plus) alors le personnage se « téléporte » à l'endroit souhaiter sans que son adversaire ne voie quoi que ce soit ! Possibilité d'attaque par derrière ou attaque surprise par le haut etc..... Là le défenseur si c'est un joueur ne connaît pas l'endroit visé ni le type d'attaque que son adversaire prépare, il ne peut que bloquer à l'instinct. Et avec un jet de technique de 1D10 seulement !!!