

Warhammer 2nde Édition

Le jeu de rôles

Les Bottes dans les combats

Définition :

Une Botte est une technique de combat qui octroie un bonus de 5 à 10% (selon la pondération choisie par le Maître de Jeu¹) au test de CC opposé, lorsque le Joueur utilise la Feinte. Une Botte ne coûte rien de plus que la ½ Action de la Feinte. On ne peut utiliser qu'une seule Botte à la fois mais rien n'interdit d'en changer.

On représente une Botte comme un Talent. Chaque Botte est associée à une Maîtrise d'Arme précise. Elle est donc inutilisable avec une autre Maîtrise d'Arme. Pour développer une Botte, il est obligatoire de posséder la Maîtrise d'Arme associée².

Pour obtenir une Botte, le Joueur devra dépenser 100 Points d'Expérience et s'entraîner pendant une durée équivalente à celle de n'importe quel Talent ou Compétence.

Si la Feinte échoue, l'adversaire a trouvé une manière de contrer cette Botte en particulier. Elle devient par conséquent inutilisable contre cet adversaire ou tout observateur qui possède la Maîtrise d'Arme associée. Cet observateur doit pouvoir se concentrer sur le combat et pour le simuler, on pourra demander un Test d'Intelligence Difficile. Si le Personnage connaît une autre Botte, alors il peut à nouveau tenter une Feinte Bottée.

Variantes :

On peut classer les Bottes en deux catégories distinctes, les Bottes Offensives et les Bottes Défensives. Une Botte Défensive n'est utile que pour contrer une Botte Offensive, et vice versa. Son utilisation permet d'annuler immédiatement le bonus de la Botte opposée.

Lorsqu'un Personnage est confronté à une Botte (Offensive ou Défensive), il lui est possible d'apprendre à la contrer. Lors du test de CC opposé de la Feinte, si l'assaillant et le défenseur réussissent, ils peuvent tenter un test d'Intelligence Difficile pour apprendre une Botte opposée (Offensive ou Défensive). Le Talent correspondant nécessite toujours 100 Points d'Expérience. Si le Joueur ne veut pas dépenser les Points d'Expérience requis, on peut considérer qu'il se souvient de l'enchaînement le temps que dure le combat, ou durant la journée consécutive.

Une Botte n'est utilisable qu'avec une catégorie d'arme précise. La possession d'une Maîtrise d'Arme n'est plus obligatoire³. Cependant, pour les armes ordinaires, il faudra préciser le type d'arme (épée, hache, etc.) car la Botte ne pourra pas être employée avec une autre arme.

Une Botte est plus facile à apprendre qu'à inventer. On peut considérer que 100 Points d'Expérience est suffisant pour l'apprentissage, sous réserve que l'enseignant accepte de transmettre ce précieux savoir. Inventer une Botte est un long processus qui demande des années d'expérience

1 5% représente l'équivalent d'une Progression et semble suffisant à l'auteur.

2 Le problème des Armes Ordinaires ne peut être traité simplement car il deviendrait nécessaire de supprimer cette catégorie et de modifier l'utilisation des Talents associés.

3 Il suffit d'appliquer le malus prévu si un Personnage fait usage d'une arme sans le Talent associé.

et de pratique quotidienne. Un combattant expérimenté aura vraisemblablement passé de nombreuses années en entraînement. De ce fait, un Personnage qui aura cumulé 3 carrières martiales ou plus pourra prétendre au titre de Maître d'Armes, du point de vue des règles du jeu et non d'un point de vue honorifique ou relatif aux relations sociales (réputation). Ce statut lui permet de créer des Bottes. Il lui faut passer au moins un mois à étudier les différents enchaînements (4 heures par jour) avec un ou plusieurs partenaires. Ensuite, il lui faut dépenser 200 Points d'Expérience⁴. Une nouvelle Botte est née !

Un maître peut enseigner dans une école et à travers l'enseignement qu'il donne, transmettre une ou plusieurs Bottes. C'est ainsi que certaines Bottes deviennent la marque distinctive des élèves formés par ce maître en particulier. Il existe alors une filiation entre les maîtres qui développent les Bottes et les élèves qui l'utilisent ensuite. Reconnaître une Botte permet d'en savoir un peu plus sur son assillant, surtout si la Botte est peu répandue. On nommera donc les Bottes pour les répertorier clairement. Le Conteur pourra tenir à jour la liste en notant le nom principal de la Botte et ses éventuelles variantes, son type (Offensive ou Défensive), le nom du Personnage qui en est l'auteur originel et tous autres détails utiles.

Remarques :

La célèbre Botte de Nevers, qui finit par la mort de l'adversaire, une lame étroite perçant le « troisième oeil » au milieu du front, n'est pas vraiment adaptable dans le système actuel de ce jeu parce que les dommages sont aléatoires. La seule possibilité concerne les blessures infligées après le seuil de zéro Points de Vie. On peut envisager une variante liée aux Blessures Critiques, permettant l'usage d'une Botte Offensive qui infligerait un type précis de mutilation selon des conditions rendant cet usage très difficile, mais cela risque de montrer à quel point le système actuel est peu adapté à cette manière de gérer les blessures.

⁴ Le coût est plus élevé en Point d'Expérience que pour simplement apprendre une Botte existante car cela représente un plus grand investissement personnel. On peut d'ailleurs considérer que dans ce cas, l'auteur bénéficie d'un Bonus de 10% du fait de sa très grande connaissance des enchaînements qui permettent l'utilisation de la Botte.